

Toko Online (*E-Market*) “MM Aries” Berbasis *Android*

Medi Triawan^{1,*} Kusnita Yusmiarti²
meditriawan@lembahdempo.ac.id¹, kusnita2306@gmail.com²

INFORMASI ARTIKEL

Riwayat Artikel

Diterima 21 Maret 2023

Direvisi 23 Maret 2023

Diterbitkan 29 Maret 2023

Kata Kunci

Teknologi informasi

Minimarket

E-Commerce

Toko Online

E-market

Android

Expreme Programming

ABSTRAK

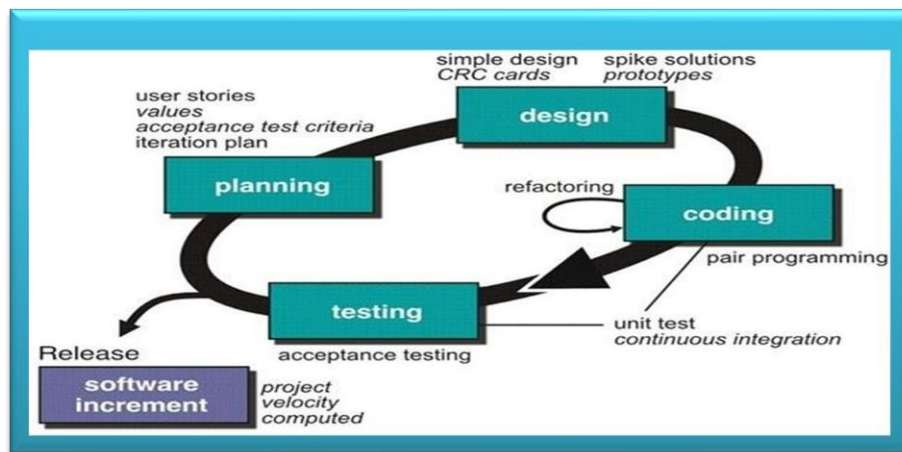
Perkembangan teknologi informasi telah mengubah fungsi bisnis dan kehadiran internet telah mengubah ruang lingkup bisnis. Pemanfaatan teknologi internet terhadap pemasaran merupakan salah satu solusi dalam meningkatkan penjualan produk. Namun di kota Pagar Alam, masih banyak mini market yang belum menerapkan sistem e-commerce salah satunya yaitu mini market Aries. pada saat jumlah pembeli lebih ramaidari biasanya keterbatasan kasir membuat pembeli harus mengantri pada saat ingin melakukan pembayaran. Ruko dengan ruang yang cukup luas juga membuat pembeli harus menelusuri terlebih dahulu setiap ruang mini market untuk mencari keperluan yang mereka butuhkan. Hal ini menyebabkan lambatnya transaksi di mini market Aries. Dengan adanya permasalahan tersebut maka penulis memberikan solusi berupa “TOKO ONLINE (E-MARKET) MM ARIES BERBASIS ANDROID” . Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah Expreme Programming, dengan Bahasa pemrograman Flutter. Waktu Penelitian ini dilakukan pada bulan November sampai Januari 2022. Tempat Penelitian Jl. Gunung Dempo No.50, Sukorejo, Pagar Alam Utara, Kota Pagar Alam, Sumatera Selatan 31519, Indonesia. Dengan metode pengumpulan data pengamatan langsung kelokasi yaitu MM Aries dan wawancara kepada pemilik toko serta pengambilan data dari internet. Hasil dari penelitian ini adalah telah berhasil dibangun aplikasi toko online (e-market) MM Aries berbasis android, Aplikasi toko online (e-market) MM Aries memberikan kemudahan bagi pembeli atau pelanggan dalam melakukan pembelian produk pada minimarket Aries secara online.

1. Pendahuluan

Mini market Aries merupakan *mini market* yang menyediakan berbagai kebutuhan sehari-hari termasuk bahan-bahan pokok rumah tangga yang lengkap dan memiliki harga yang murah namun pembelian masih dilakukan dengan pembeli harus mengantri pada saat ingin melakukan pembayaran. Ruko dengan ruang yang cukup luas juga membuat pembeli harus menelusuri terlebih dahulu setiap ruang *mini market* untuk mencari keperluan yang mereka butuhkan. Hal ini menyebabkan lambatnya transaksi di *mini market* Aries. Dengan adanya permasalahan tersebut maka penulis memberikan solusi berupa “TOKO ONLINE (E-MARKET) MM ARIES BERBASIS ANDROID” dan menggunakan metodologi pengembangan sistem *Expreme Programming*. Pemanfaatan teknologi yang berbasis *android* ini sebagai strategi pada *mini market* dalam menawarkan produk kepada seluruh konsumen tanpa harus dibatasi oleh ruang dan waktu[2]

2. Metode Penelitian

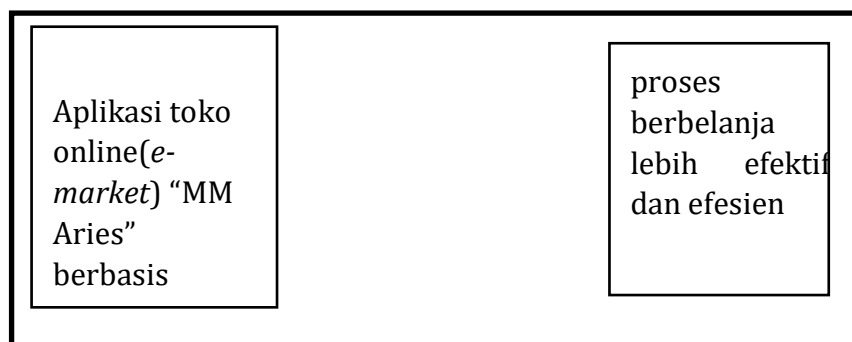
Dalam membangun sistem online pada MM Aries Berbasis Android ini, penulis menggunakan metode *extreme programming* sebagai metode pengembangan aplikasi yang banyak digunakan oleh tim atau programmer yang menggunakan paradigma berorientasi objek. Objek yang dimaksud pada *extreme programming* sejatinya mengacu pada pemrograman berorientasi objek (PBO) atau dalam bahasa Inggris dikenal sebagai *object-oriented programming* (OOP). Pemrograman berorientasi objek adalah paradigma pemrograman berdasarkan konsep “objek” yang dapat berisi data, dalam bentuk field atau dikenal juga sebagai atribut; serta kode, dalam bentuk fungsi/prosedur yang dikenal sebagai method. Semua data dan fungsi di dalam paradigma ini dibungkus dalam kelas-kelas atau objek-objek. Metode *extreme programming*, dikenal dengan metode XP yaitu bentuk dari model pengembangan perangkat lunak yang memiliki tahapan pengembangan sistem menjadi lebih efisien, adaptif dan *fleksibel*. XP bukan hanya berfokus pada *coding* akan tetapi meliputi bagian dari seluruh area pengembangan perangkat lunak[9].



Gambar Metode *Extreme Programming*

3. Hasil dan Pembahasan

Sistem yang dibangun di MM Aries yang berbasis android ini, difokuskan untuk transaksi pembelian barang kebutuhan sehari-hari, Berikut gambar sistem yang diusulkan:



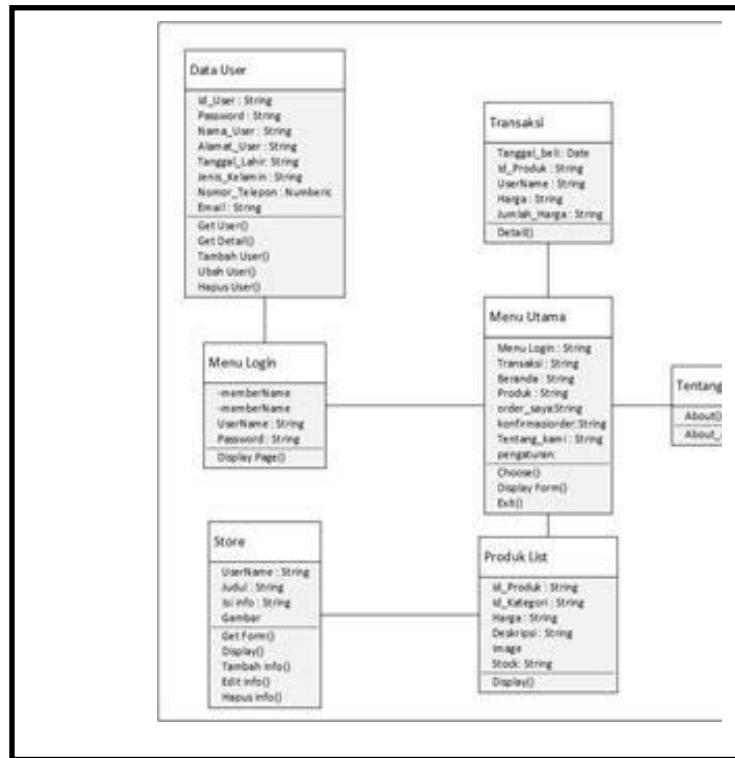
Gambar Sistem Yang Diusulkan

Analisis sistem yang diusulkan yaitu menjelaskan transaksi jual beli dengan menggunakan aplikasi Toko *online (e-market)* MM Aries dengan menggunakan sistem.

Perbedaan sistem lama dan *system* yang akan diusulkan terdapat pada proses berjalannya transaksi. Pada *system* lama semua transaksi dilakukan secara langsung ketoko sehingga membutuhkan waktu yang lebih lama. Sedangkan pada *system* yang diusulkan, transaksi bisa dilakukan secara cepat dan serentak karena semua menggunakan *system* sehingga memberikan kemudahan kepada pembeli dan penjual.

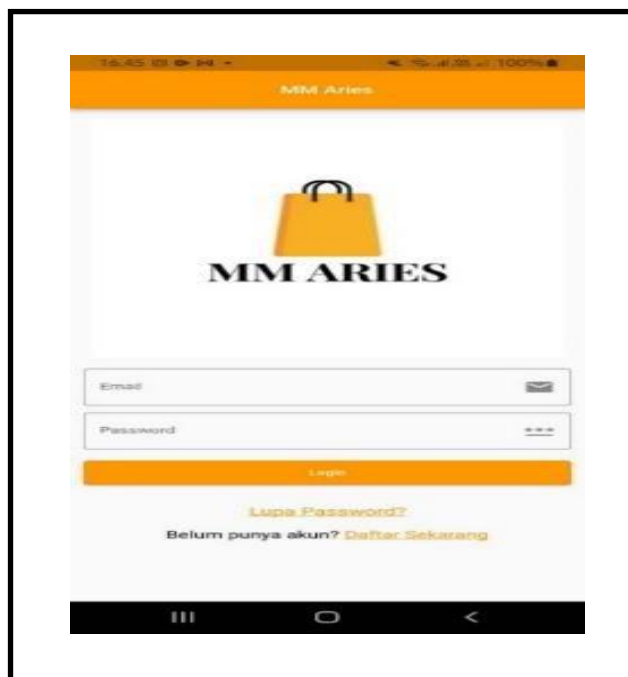
Tabel 1. Antarmuka(interface)

nu	Keterangan
Halaman <i>login</i>	Menampilkan Halaman yang terdapat menu email dan <i>password</i> untuk login atau masuk kedalam aplikasi
Halaman registrasi	Menampilkan menu daftar untuk pengguna baru
Halaman verifikasi email	Menampilkan menu klik link yang masuk dan otomatis atau login keaplikasi
Halaman lupa <i>password</i>	Menampilkan menu link ubah password yang dikirim keemail
Halaman link produk	Menampilkan produk beserta harga serta stok produk
Halaman detail produk	Ketika akan melakukan pemesanan, pelanggan dapat mengklik <i>button add to cart</i>
Halaman keranjang belanja yang belum di <i>checkout</i>	Menampilkan menu <i>checkout</i> dan menu menghapus atau membatalkan pesanan
Halaman keranjang belanja yang sudah di <i>checkout</i> dengan status belum dibayar atau sudah dibayar, serta halaman status sudah terkirim, akses pelanggan	Menampilkan produk yang sudah di <i>checkout</i> dan nomor rekening untuk pembayaran untuk status belum dibayar serta terdapat konfirmasi dengan tulisan pesanan sudah dibayar untuk pesanan yang sudah dibayar. jika sudah melakukan pembayaran dan pesanan sudah dikirim serta menu selesai jika pesanan sudah sampai
Halaman admin untuk monitoring penjualan	Halaman admin untuk memantau status pesanan
Halaman data diri untuk <i>user/pelanggan</i>	Berisi <i>username</i> , nomor telepon, serta alamat
Halaman tambah data produk untuk admin	Berisi menu <i>title, quantity, price, description</i> , dan menu pilih gambar untuk memasukkan foto produk
Halaman akun saya untuk admin	Terdapat menu akun saya, produk, penjualan, email, serta <i>logout</i> untuk keluar aplikasi



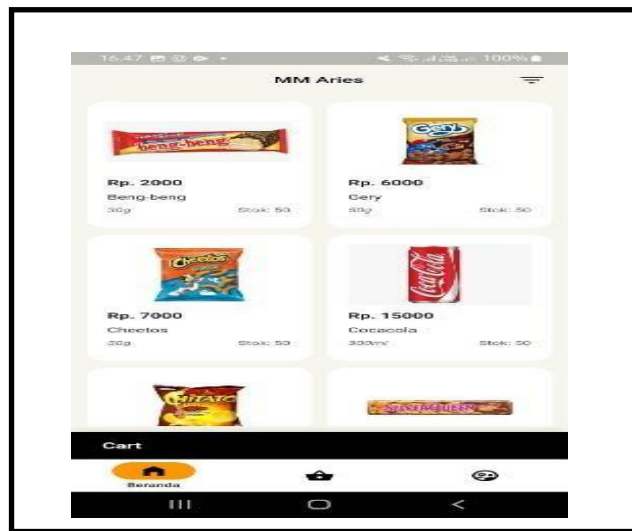
Gambar Class Diagram

Untuk Membuat sistem diperlukan pendefisian kelas-kelas yang digambarkan dalam *class diagram*.

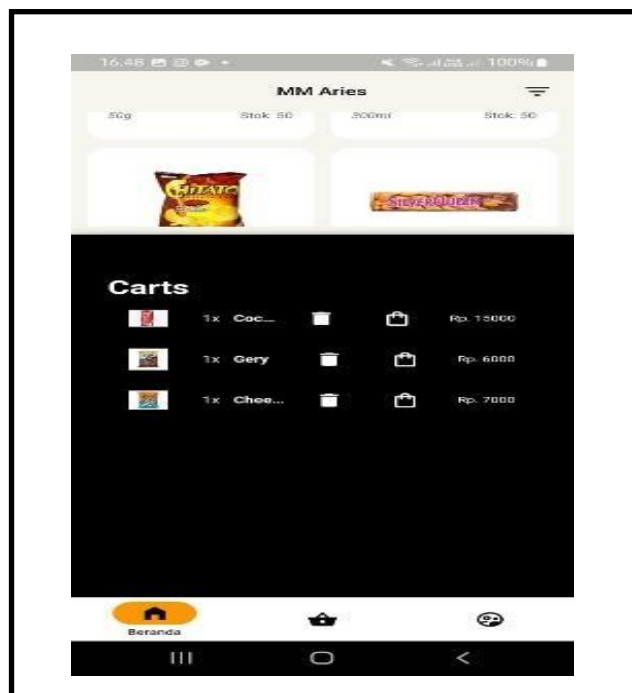


Gambar Halaman login

Halaman login adalah halaman utama yang akan tampil pada aplikasi.

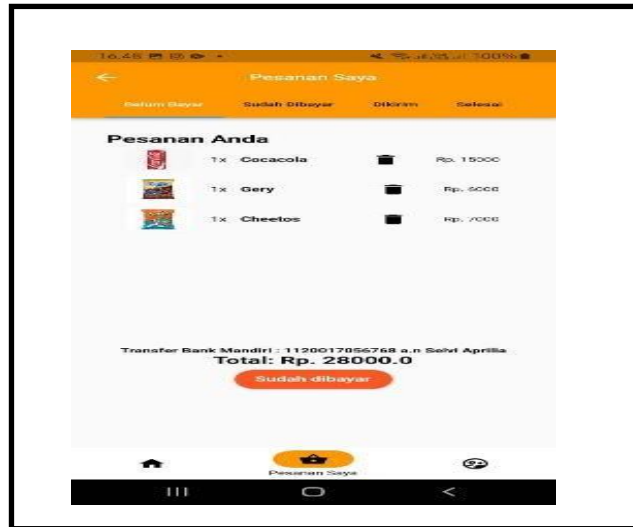


Adapun isi dari aplikasi tersebut, semua daftar-daftar produk yang tersedia termasuk stok dan harga produk.



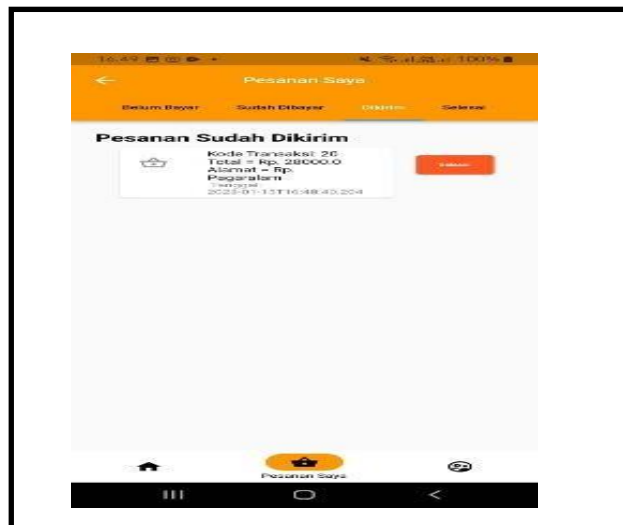
Gambar Halaman Keranjang/Carts

Halaman *carts* adalah halaman keranjang belanja yang berisi daftar produk yang akan di checkout.



Gambar Halaman pesanan saya yang belum dibayar

Halaman ini berisi status pesanan yang belum dibayar dan jumlah keseluruhan yang harus dibayar customer.



Gambar Halaman pesanan saya dengan status dikirim

Halaman ini berisi status pesanan yang sedang dalam proses pengiriman

4. Kesimpulan dan Saran

1. Sistem yang dibangun pada toko *online* (*e-market*) MM Aries berbasis android, menggunakan bahasa pemrograman *flutter* dengan metode pengembangan sistem *extreme programming*.
2. Aplikasi toko *online* (*e-market*) pada MM Aries yang dibangun, dapat memberikan kemudahan bagi pembeli atau pelanggan dalam melakukan pembelian produk pada minimarket Aries secara *online*.

Daftar Pustaka

- L. Noor, p. Krisnawati, j. Teknik, i. Stmik, and a. Yogyakarta, “online storage website designing in ud.protani klaten perancangan website toko online pada ud.protani di klaten.”
- M. Susilo and r. Kurniati, “rancang bangun website toko online menggunakan metode waterfall,” 2018.
- E. Argarini pratama, a. Ardiansyah, and d. Gazy, “pengembangan e-market bagi produk-produk kerajinan dari bahan alam indonesia.”
- T. R. Fitrio sekolah tinggi ilmu ekonomi rengat jl suprpto no, “analisis faktor faktor yang mempengaruhi keputusan konsumen memilih minimarket sebagai tempat berbelanja pada minimarket di kota rengat,” 2018. [online]. Available: <http://id.wikipedia.org/wiki/konsumen>,
- B. T. Mahardika, “perancangan sistem informasi management siswa berprestasi berbasis android pada smk pgri rawalumbu.”
- S. Si. , m. Cs. . Seng hansun and s. Kom. , m. S. Marcel bonar krisranda, *pemrograman android degan android studio ide*.
- A. Juansyah, “jurnal ilmiah komputer dan informatika (komputa) pembangunan aplikasi child tracker berbasis assisted-global positioning system (a-gps) dengan platform android”。“visual studio code,” *repository.bsi.ac.id*.
- N.septiani, f. Habibie “penggunaan metode extreme programming pada perancangan Sistem informasi pelayanan publik”
- “pengenalan flutter,” *it utter. Accademy*.
- Oleh, “belajar bahasa pemrograman dart (1).”
- B. Octavianus, “apa itu database?”.
- Luffi aditya sandi dkk., “rancang bangun aplikasi chat pada flatform android dengan media input berupa canvas dan shareable canvas untuk bekerja dalam satu canvas secara online,” 2017.
- R. Rosaly, a. Prasetyo, and m. Kom, “pengertian flowchart beserta fungsi dan simbol- simbol flowchart yang paling umum digunakan.”
- Hengki dan suprawiro, “uml,” 2017.
- Vol. 12, no. 1, pp. 22-29 j.ilm.manaj.inform., “perancangan sistem informasi pengelolaan pensiun pada pt pln (persero) distribusi jawa barat”.
- A. Wibawanto, “penggunaan internet dalam perpustakaan.” [online]. Available: <http://www.ilmukomputer.com>