

## IMPLEMENTASI APLIKASI PENGELOLAAN PENJUALAN BARANG BEKAS ONLINE BERBASIS ANDROID PADA TIAN SHOP-MADIUN

### IMPLEMENTATION OF ONLINE USED GOODS SALES MANAGEMENT APPLICATION BASED ON ANDROID IN TIAN SHOP-MADIUN

Septian Candra Kurniawan<sup>1</sup>, Slamet Riyanto<sup>2</sup>  
Teknik Informatika, Universitas PGRI Madiun  
e-mail: candraseptiank10@gmail.com

**Abstract:** *The purpose of this research is to design a secondhand and more effective application of used goods sales at Tian Shop Madiun. So that consumers are safer and more comfortable in shopping and transacting used goods. Because for now Tian Shop sells second-hand goods through social media Facebook which is very vulnerable to fraud sellers and consumers, therefore the need for system development. The required application is a development of the manual transaction model that has been run by Tianshop, where this application is a system used by intermediaries that bring together sellers and buyers. This research was conducted from April to June 2020 using a mechanism approach, namely the application of goods sales management. The product developed functions to carry out buying and selling used goods. The application that was made is used as a substitute for the sale and purchase transaction model by business owners through social media, namely the marketplace on the facebook.com platform.*

**Keywords:** *Aplikasi, Mobile Android, Android Studio*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan merancang aplikasi penjualan barang bekas pada Tian Shop Madiun yang lebih efektif dan efisien. Agar konsumen lebih aman dan nyaman dalam berbelanja dan bertransaksi barang bekas. Pasalnya untuk saat ini Tian Shop menjual barang bekas melalui media sosial *facebook* yang sangat rentan penipuan penjual maupun konsumen, maka dari itu perlu adanya pengembangan sistem. Aplikasi yang dibutuhkan tersebut merupakan pengembangan dari model transaksi manual yang selama ini dijalankan Tianshop, dimana aplikasi ini menjadi sistem yang digunakan sarana perantara yang mempertemukan antara penjual dan pembeli. Penelitian ini dilakukan mulai bulan April sampai bulan Juni 2020 menggunakan mekanisme pendekatan, yaitu aplikasi pengelolaan penjualan barang. Produk yang dikembangkan berfungsi untuk menjalankan transaksi jual beli barang bekas. Aplikasi yang dibuat digunakan sebagai pengganti model transaksi jual beli oleh pemilik usaha melalui media sosial yaitu *marketplace* pada *platform facebook.com*.

**Kata kunci:** Aplikasi, Aplikasi Android, Android Studio

## PENDAHULUAN

Pertumbuhan perekonomian Indonesia terus berkembang, karena pada dasarnya pertumbuhan ekonomi merupakan perkembangan kegiatan dalam ekonomi yang menyebabkan pertukaran barang dan jasa yang di produksi pada masyarakat terus meningkat, Dengan meningkatnya perekonomian sekarang membuat masyarakat menjadi lebih gemar dalam berbelanja kebutuhan pribadi seperti *gadget* atau kendaraan bermotor dan barang-barang kebutuhan lainnya, tetapi masyarakat juga menyadari jika terus menerus membeli barang baru tentu menjadikan gaya hidup yang boros serta menumpuknya barang-barang lama di rumah dan terlihat mubazir. Bagi para kolektor barang atau benda-benda antik juga semakin marak sehingga di wilayah Madiun dan sekitarnya banyak berminat barang bekas yang layak dikoleksi.

Dari hal tersebut membuat *trend* di masyarakat untuk lebih memilih barang dengan kondisi bekas pakai karena berbagai pertimbangan selain untuk barang koleksi atau hobi juga pertimbangan untuk menghemat pengeluarannya. Selain itu dengan jual beli barang kondisi bekas pakai, penjual juga mendapatkan keuntungan yang bisa digunakan untuk bisnis jual belinya membeli barang kembali untuk diperdagangkan.

## KAJIAN TEORI

Menurut (Juansyah, 2015) Aplikasi merupakan sistem program yang digunakan untuk fungsi pengguna aplikasi dan pengguna aplikasi lain yang bertujuan untuk mencapai sasaran tertentu. Kamus *computer* yang banyak ditulis mengatakan, bahwa aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang salah satunya menggunakan teknik pemrosesan data informasi yang berpacu pada sebuah komputasi yang diharapkan.

Menurut (Adiputra et al., 2007) Android adalah sebuah operasi sistem *mobile* kernel *Linux* yang dibuat sebagai perangkat *mobile touchscreen* seperti contoh, komputer dan *smartphone/tablet*. Pada mulanya android dibuat oleh pengembang *Android, inc.* Yang disuport oleh *Google* finansial, setelah itu *android* dibeli pada tahun 2005, dan diresmikan pada tahun 2007 dengan pendirinya yang bernama *Open Handset Alliance* konsorsium *hardware, software*.

Menurut (Aryani et al., n.d.) *Android Studio* memiliki beberapa fitur baru jika dibandingkan dengan *Eclipse*. Oleh karena itu, penggunaan fitur *Android Studio* telah dapat mempermudah penggunaannya.

Menurut (Tata, 2012) Sistem merupakan kelompok yang saling berhubungan satu dengan yang lain dan mempunyai fungsi untuk tercapainya sebuah tujuan tertentu. Tujuan dari sistem untuk mengatasi sesuatu yang berulang-ulang dan sering terjadi.

Menurut (Andalia et al., 2015) Informasi adalah data yang diubah menjadi informasi yang berguna. Jadi Dapat disimpulkan bahwa data merupakan data yang belum diolah menjadi informasi yang bermanfaat dan mudah di pahami oleh penerima.

Menurut (Rini, 2016) Informasi merupakan sebuah data yang dikelola menjadi bentuk yang yang bermanfaat bagi penerima dan nilai nyata dapat dirasakan dari keputusan sekarang dan keputusan selanjutnya.

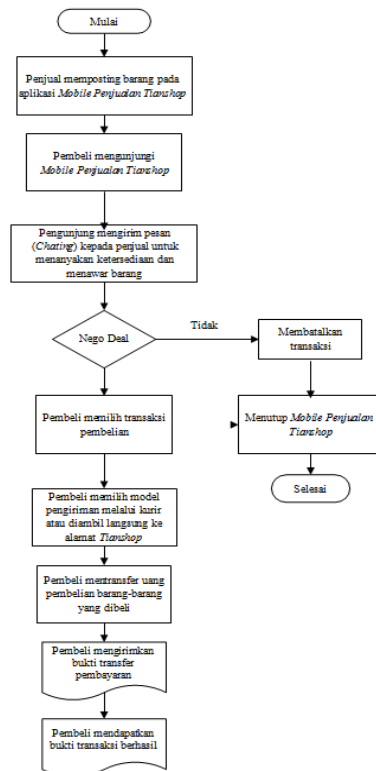
Menurut (Ema, 2005) ERD merupakan sebuah diagram-diagram untuk membuat suatu konsep basis data relasional. ERD merupakan gambaran objek yang bergabung menjadi satu dengan objek lain secara nyata.

## METODE

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode waterfall dalam perancangan perangkat lunak yang di bangun. Alasan peneliti menggunakan metode waterfall yaitu metode waterfall lebih mudah dipahami dan dimengerti dalam penerapannya. Pada metode waterfall terdapat tahapan-tahapan yang menjadi gambaran proses awal sampai selesainya sistem yang dibuat. Tahapan pada metode waterfall secara berurutan dalam perencanaan sistem yang dibuat, pada setiap tahapan harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum lanjut ketahapan selanjutnya.

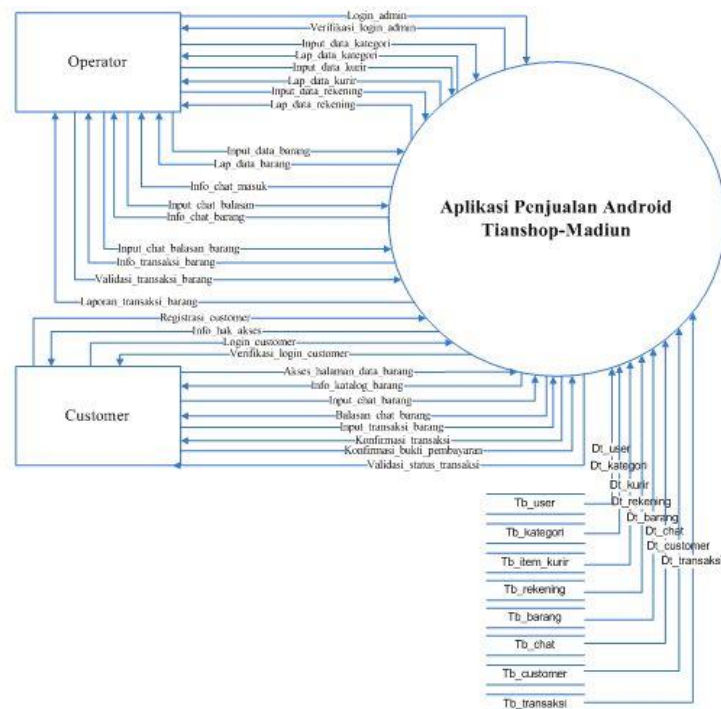
**HASIL**

1. Flowchart Sistem



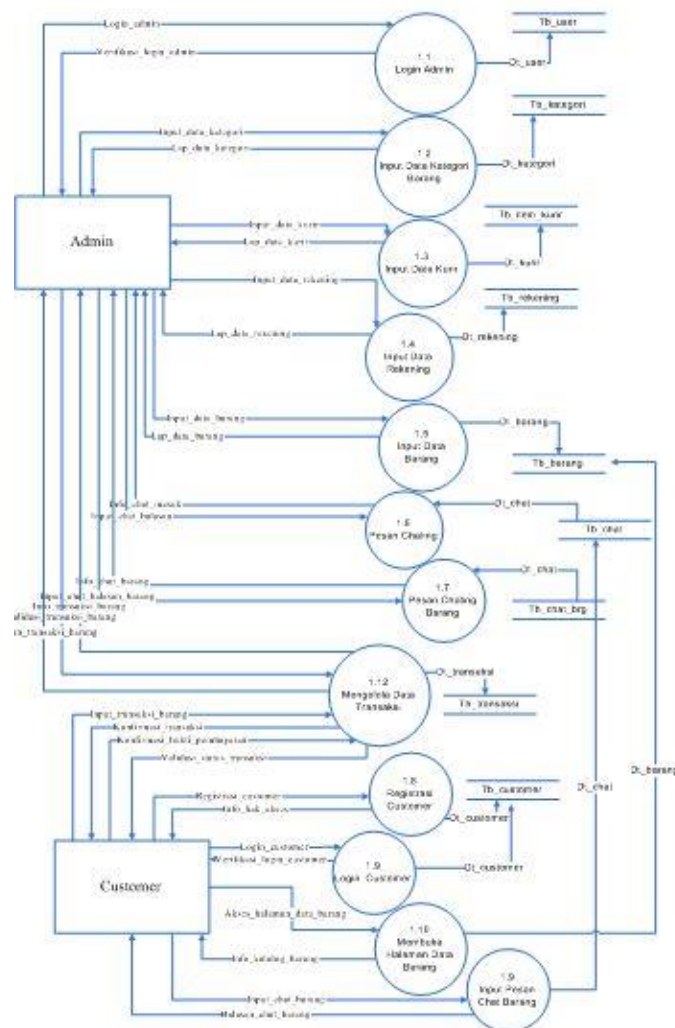
Gambar 1. Flowchart sistem

2. DFD level 0



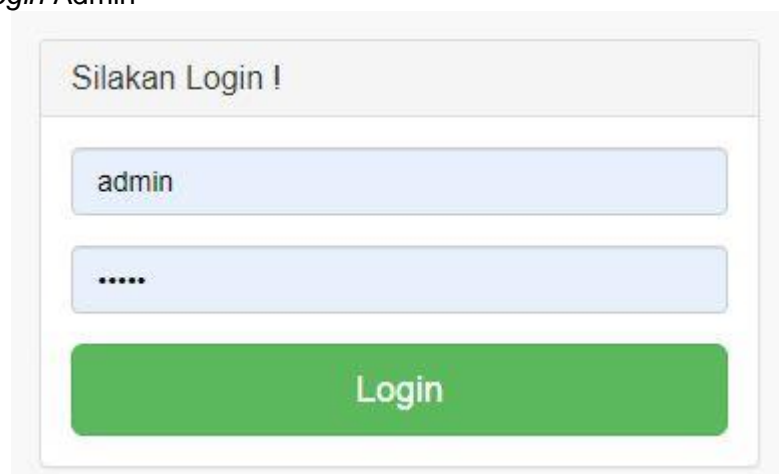
Gambar 2. DFD Level 0

3. DFD Level 1



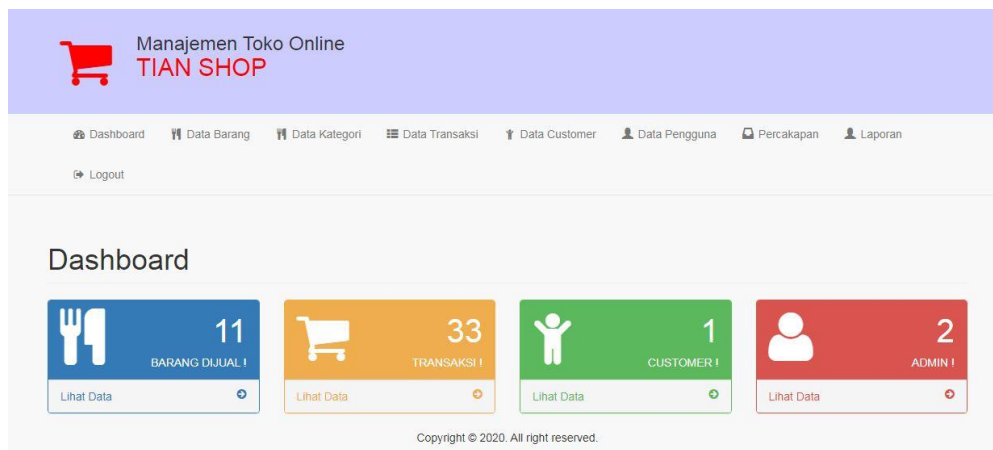
Gambar 3. DFD Level 1

4. Implementasi Program  
a) Halaman Login Admin



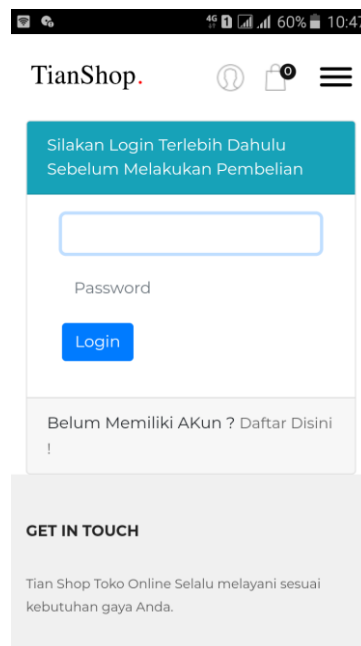
Gambar 4. Halaman Login Admin

b) Halaman Menu Utama Admin



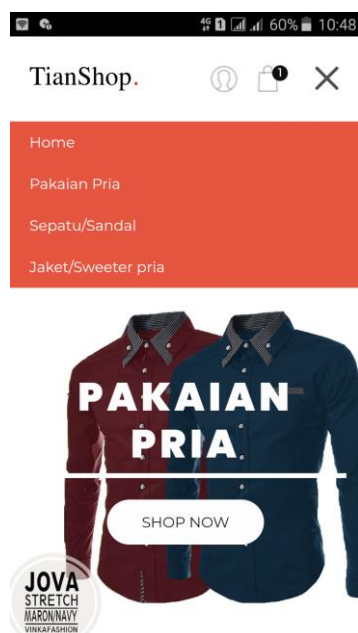
**Gambar 5.** Halaman Menu Utama

c) Halaman *Login Customer*



**Gambar 6.** Halaman *Login Customer*

d) Halaman Tampilan *Customer*



Gambar 7. Halaman Tampilan *Customer*

## PEMBAHASAN

Dengan adanya sistem penjualan toko online Tian Shop ini dapat mempermudah dalam melakukan pemasaran produk, pembelian produk, transaksi pembayaran. Aplikasi penjualan pada Tianshop yang dibangun dengan tujuan pembeli untuk menemukan berbagai jenis barang bekas yang ditawarkan dari berbagai kategori. Selain itu, aplikasi tersebut diharapkan menyediakan fasilitas bagi masyarakat untuk bertransaksi yang aman dan mudah bagi penjual maupun pembeli dengan memiliki fitur percakapan di kolom barang yang ditawarkan guna mengadakan tawar-menawar. Sistem aplikasi Tian Shop ini dibangun menggunakan Adobe Dreamweaver dan Android Studio. Kendala dalam pembuatan sistem ini adalah mengalami kesulitan saat menggenerate aplikasi dari *framework website* ke dalam bentuk *android* karena keterbatasan RAM laptop.

## KESIMPULAN

Hasil dalam pembuatan sistem pengelolaan penjualan barang bekas berbasis Android. Menggunakan *framework Adobe Dreamweaver* yang kemudian dikonversikan ke dalam Android dengan menggunakan *Android Studio*. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu masyarakat dalam membeli barang bekas, karena dalam sistem ini sudah terdapat layanan pembelian secara online menggunakan *Android* dan langsung bisa melakukan pembayaran melalui *via transfer*. Namun kekurangan aplikasi ini belum adanya fitur *flash sale*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, C., Handojo, A., & Gunawan, I. (2007). *Pembuatan Aplikasi Penjualan untuk Toko Furniture Berbasis Android*. 1–4.
- Andalia, F., Setiawan, E. B., Raya, J., Begalung, L., & Bandung, J. D. (2015). *Pengembangan Sistem Informasi Pengolahan Data Padang Teknik Informatika – Universitas Komputer Indonesia Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*

- Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika ( KOMPUTA ). 4, 2.*
- Aryani, D., Aini, Q., & Armansyah, F. S. (n.d.). *Perancangan Android Package Mobile Web pada Sistem Penilaian di Perguruan Tinggi Designing Android Mobile Web Package on Assessment System in Higher Education. 7(2), 155–166.*
- Ema, U. (2005). *Sistem Basis Data menggubakan microsoft SQL server 2005* (P. Cristian (ed.)). STMIK AMIKOM yogyakarta, andi.
- Juansyah, A. (2015). *Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Asissted – Global Positoning System (A-GPS) Dengan Platform Android. Informatika.*
- Rini, A. (2016). *Sistem Informasi Pengolahan Data Penanggulangan Bencana Pada Kantor Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD) Kabupaten Padang Pariaman. J-Click, 3(2).*
- Tata, S. (2012). *Analisis Sistem Informasi* (P. Cristian (ed.)). Andi.