

APLIKASI DIGITAL MARKETING MENINGKATKAN PENJUALAN TERNAK PADA KANDANG QURBAN DI DESA GANGGANG PANJANG SIDOARJO BERBASIS ANDROID

Oleh:

Achmad Ainun G.R (171080200182)

Arif Senja Fitriani

Progam Studi Informatika

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

2023

Pendahuluan

- Di era modern saat ini teknologi sudah semakin maju dalam berbagai bidang dan para pengusaha sudah mulai meniggalkan strategi bisnis yang lama dan beralih ke strategi bisnis yang lebih relevan. Strategi bisnis modern yang dimaksud seperti pemasaran produk menggunakan alat digital menggunakan website atau pun aplikasi mobile.
- Karena pengguna internet yang semakin lama semakin tinggi semakin membuat para pengusaha untuk mengembangkan usahanya agar dapat mengikuti perkembangan zaman dan mudah untuk diakses melalui telepon genggam para pengguna. Online shop merupakan salah satu contohnya, memberikan dampak dari pengguna internet yang memungkinkan memberikan peluang kepada pengguna lain.
- Untuk meningkatkan penjualan dan kemudahan bagi para pengguna untuk mendapatkan informasi, peneliti membuat aplikasi mobile untuk pemasaran hewan qurban. Aplikasi ini memiliki informasi tentang jenis, berat badan, dan keterangan lain mengenai hewan yang dipasarkan.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Bagaimana pengguna mendapatkan informasi seputar hewan qurban dan melakukan transaksi jual beli dengan penjual secara maksimal pada Kandang Qurban di Desa Ganggang Panjang Sidoarjo?

Tujuan Penelitian

Merancang sebuah aplikasi untuk memudahkan pengguna dalam mencari informasi seputar hewan qurban yang dibutuhkan dan melakukan transaksi jual beli dengan penjual secara maksimal.

Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Aplikasi ini menyediakan layanan media informasi hewan qurban dan transaksi pemesanan jual beli.
2. Aplikasi sistem informasi hewan dan layanan berbasis Android dirancang menggunakan aplikasi perangkat lunak; Android Studio.

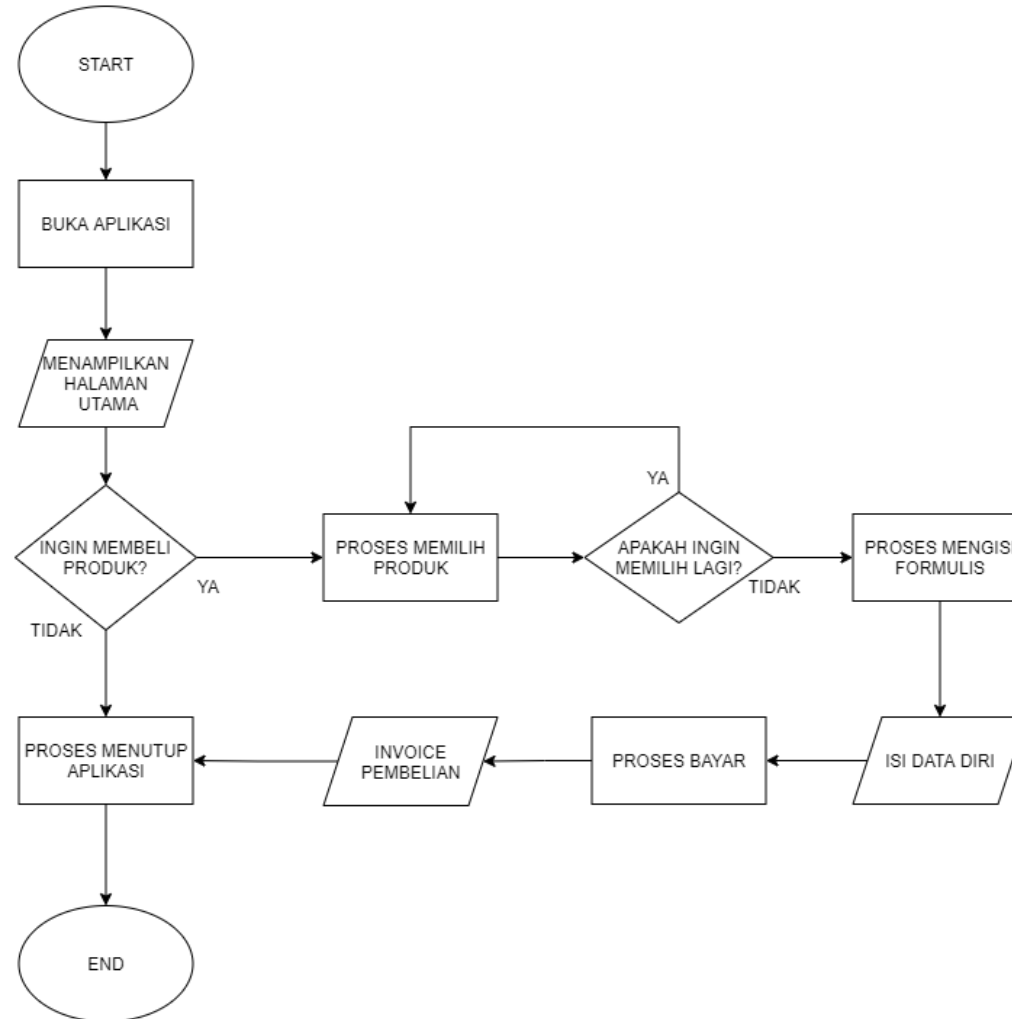
Metode

Alur Sistem :

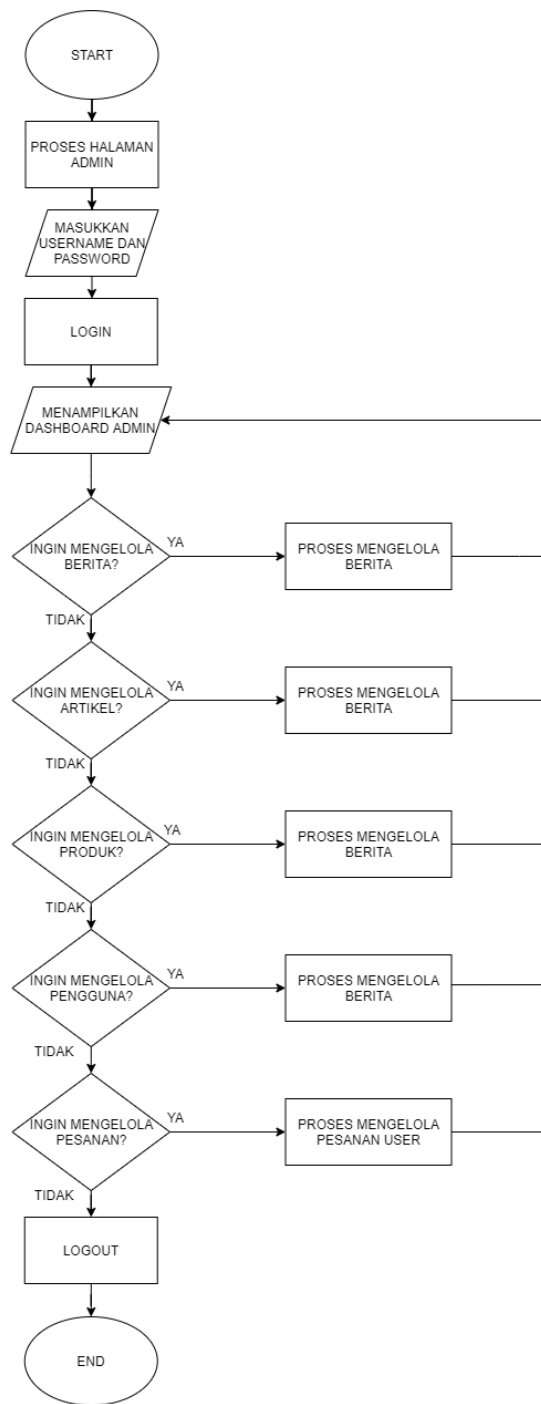


Metode

Flowchart User :

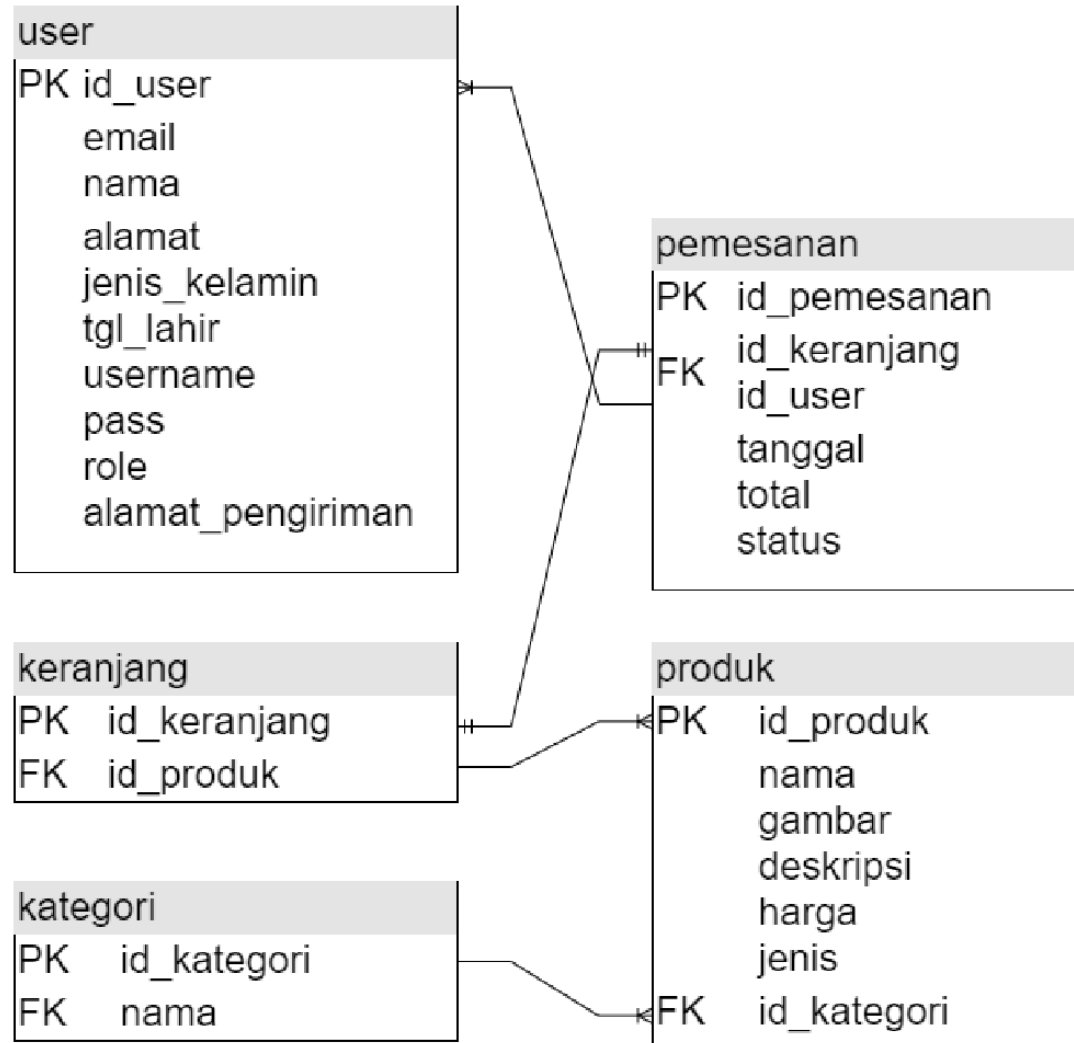


Flowchart Admin :



Metode

Relasi Tabel Database :



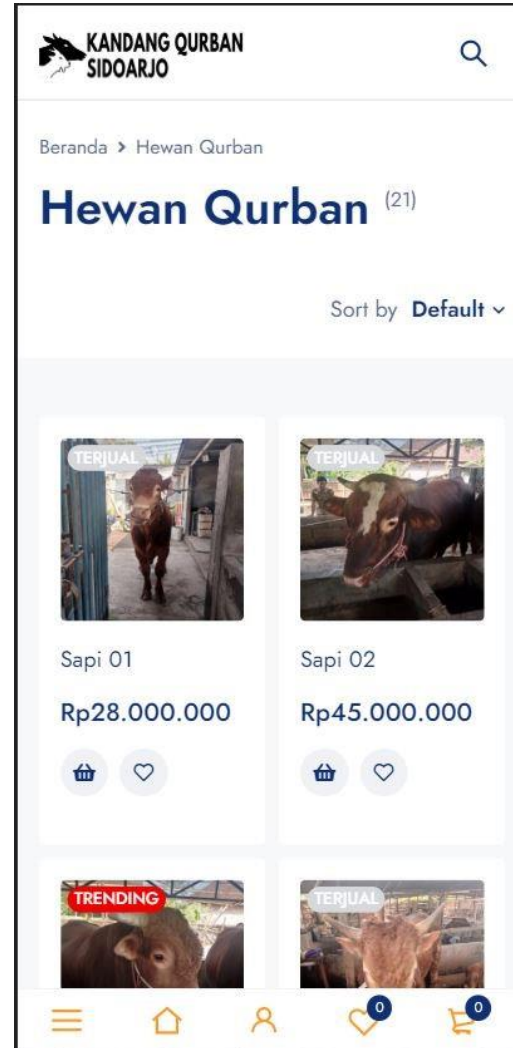
Hasil

Tampilan Home



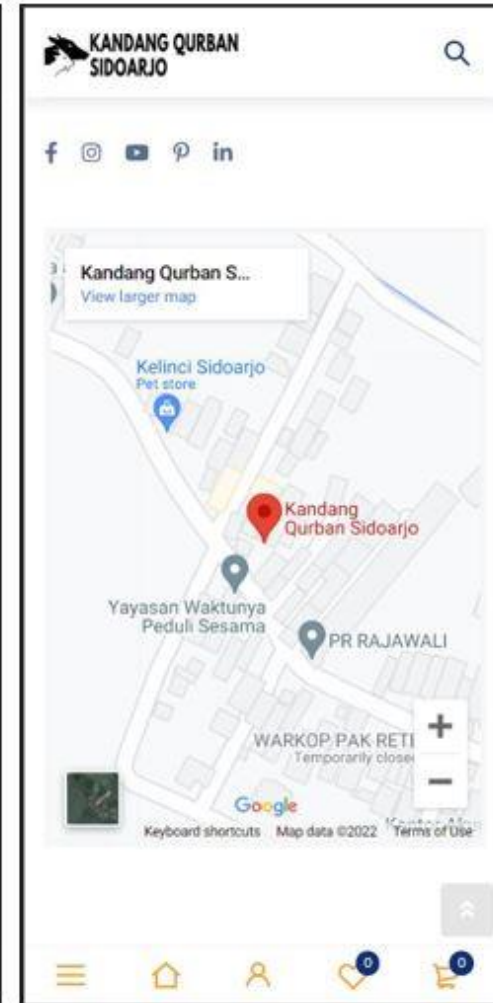
Hasil

Tampilan Hewan Qurban



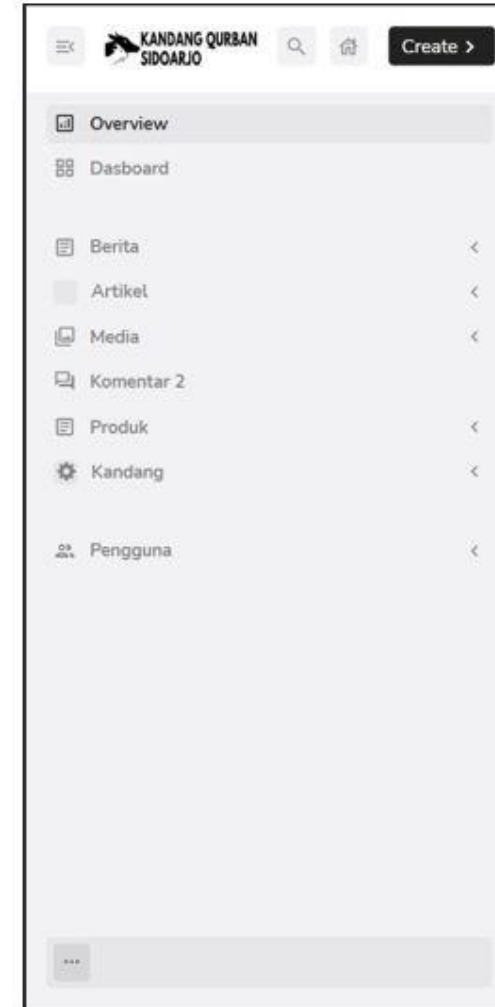
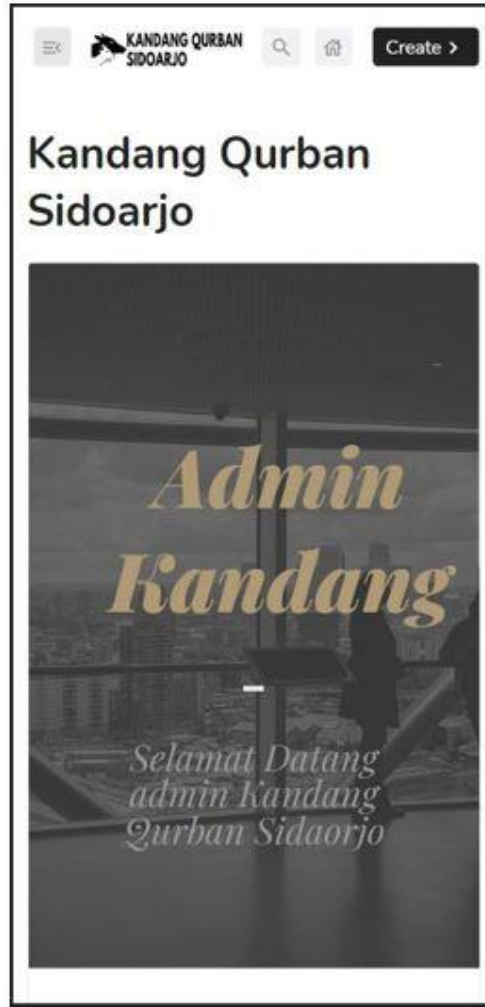
Hasil

Tampilan Kontak



Hasil

Tampilan Home Admin



Hasil

Tampilan Tambah Produk

KANDANG QURBAN SIDOARJO

Tambah Baru

Tambah Produk Baru

Nama produk

Tambahkan Media Visual Teks

Paragraf B I

KANDANG QURBAN SIDOARJO

Tambah Baru

Terbitkan

Tag Produk

Kategori produk

Product brands

Atribut Pos

Templat

Template standar

Gambar produk

KANDANG QURBAN SIDOARJO

Tambah Baru

Product Options

Product Layout

Product Default

Layout

Left Sidebar Default

Right Sidebar Default

Custom Tab

Custom Tab Default

Custom Tab

Title

Custom Tab Tambahkan Media

Content

Visual Teks

Paragraf B I

Hasil

Tampilan Rekap Data



Manfaat Penelitian

Manfaat yang diinginkan dalam pembuatan aplikasi ini adalah dapat meningkatkan kinerja dan wawasan dalam melakukan transaksi jual beli hewan qurban, dan menambah aplikasi media sistem informasi tentang hewan qurban untuk masyarakat yang membutuhkan.

Referensi

- [1] Baihaqy, Muwafiq; Asnawi, Muhammad; Fatimah, S. (2020). Rancang Bangun Mobile Verifikator Hewan Layak Qurban. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ*, 7(2), 194–201.
- [2] Dharmana, W., Diaz, R. A. N., & Ratniasih, N. L. (2019). Aplikasi Business to Business Marketplace Jasa Pariwisata Menggunakan Kotlin. *Jurnal Media Aplikom*, 11(1), 49–73.
- [3] Enggar Krisnada, F., & Tanone, R. (2020). Aplikasi Penjualan Tiket Kelas Pelatihan Berbasis Mobile menggunakan Flutter. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 5(3), 281–295. <https://doi.org/10.28932/jutisi.v5i3.1865>
- [4] Hidayat, Khuluqil Rahmat Luki Ardiantoro, N. S. (2020). Perancangan Aplikasi Penjualan Ternak Berbasis *Android* (Studi Kasus Pada Kelompok Ternak Wonosari Pacet Mojokerto). *Program Studi S1 Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Islam Majapahit (UNIM)*, 1–10.
- [5] Marcellino, A., Sularno, & Sularno. (2021). *PEMBANGUNAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DI ALIANSI COFFE-BREW BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN ANDROID STUDIO*. 1(1), 13–20.
- [6] Rahman, F., Husni S, M., & Hidayat, W. (2016). Aplikasi Peternakan Ayam Broiler Berbasis *Android* (*Android Based Application for Broiler Chickens Farm*). *E-Proceeding of Applied Science*, 2(2), 580–589.
- [7] Santoso, W. A., Purwoko, H., & Rusmardiana, A. (2021). *Aplikasi Penjualan Hewan Peliharaan Pada Toko*. 1171–1177.

Referensi

- [8] Setiaji, A. (2020). RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN DESAIN JERSEY BERBASIS *ANDROID* DENGAN MENGGUNAKAN TEKNOLOGI FIREBASE (Studi Kasus : Konfeksi Minister). *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 2(2). <https://doi.org/10.31326/sistek.v2i2.664>
- [9] Subowo, E., & Saputra, M. (2019). Sistem Informasi Peternakan Ayam Broiler *Android*. *Surya Informatika*, 6(1), 53–65.
- [10] Suprantonno, W., Setiawan, E. B., Komputer, I. U., Dipatiukur, J., Bandung, N., & Barat, J. (2018). *Perancangan Aplikasi E-Pet Solution Berbasis Android*.
- [11] Suryadi, I. O. dan R. L. (2017). Sistem Informasi Penjualan Kambing Dan Pemesanan Aqiqah Berbasis E-Commerce Pada Ukm Hasanah. *Jurnal Informa*, 3. <http://informa.poltekindonusa.ac.id/index.php/informa/article/view/18>
- [12] Syahmaji, A. (2021). *RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN DAGING SAPI ONLINE BERBASIS INTERNET OF THINGS (IOT)*.
- [13] Waluyo, R., Karini, Z., & Purnomo, K. A. (2018). Aplikasi M-Commerce Berbasis *Android* Sebagai Media Informasi dan Penjualan Kambing. *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 4(1), 1.

