

APLIKASI PEMASARAN JOK KULIT (JOK KULIT STORE) BERBASIS ANDROID

Oleh:

David Hogy Tri Kurniawan

Program Study Informatika

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

3 Maret, 2023

Pendahuluan

Jok kulit ialah alas yang terbuat dari kulit fungsinya dapat melapisi serta memperindah jok tempat duduk. Salah satu manfaat jok kulit ialah menambah kenyamanan saat melakukan perjalanan jauh atau biasa disebut *touring*. Pengendara sepeda motor yang akan memperindah jok motornya menggunakan jok kulit dapat mencari dan membeli barang tersebut ke penjual jok kulit.

Solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan jual beli jok kulit agar dapat mengembangkan bisnis penjualannya salah satunya ialah e-commerce. E-commerce ialah sebuah transaksi jual beli secara online yang menggunakan internet sebagai medianya. Perkembangan e-commerce berkembang sangat pesat dan juga sudah bukan menjadi hal baru lagi.

Rumusan Masalah

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah dan identifikasi yang telah diajukan, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:



Bagaimana membangun aplikasi pemasaran jok kulit ?



Bagaimana cara memberikan pelayanan kepada penjual dan pembeli ?

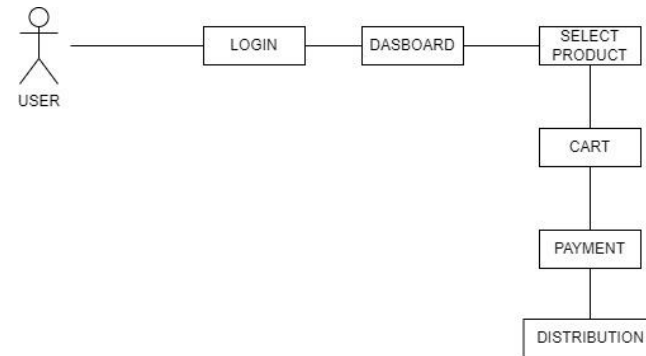
Metode

Penelitian ini terbentuk melalui beberapa tahapan

❑ Analisa Kebutuhan Sistem

pada tahapan ini dikumpulkan kebutuhan pengguna serta dilakukan penentuan konsep untuk menjawab kebutuhan pengguna tersebut

❑ Desain/perancangan Sistem



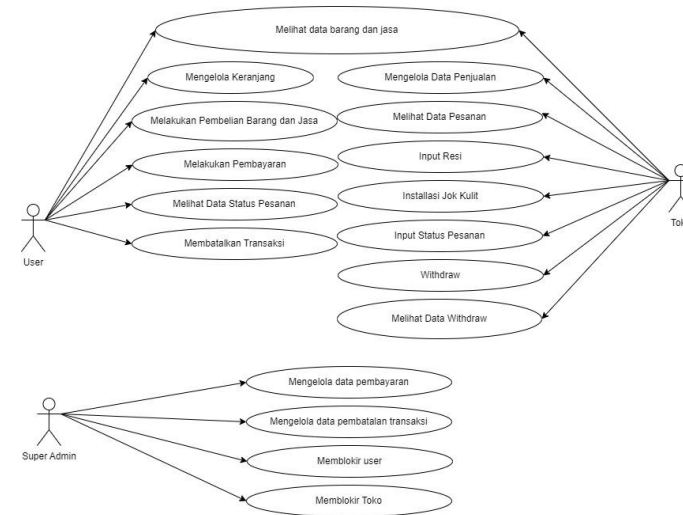
Pada gambar dapat dilihat bahwa sistem yang akan dibuat memiliki alur kerja yaitu user melakukan login , setelah itu akan tampil halaman dashboard kemudian user memilih produk yang akan dibeli, setelah itu akan tampil halaman keranjang dan pada halaman payment user melakukan transaksi pembayaran dan barang akan dikirim.

METODOLOGI

Metode

❑ Use Case Diagram

Perancangan use case diagram dipergunakan untuk melakukan pemodelan terhadap sistem yang akan dibangun, sehingga dapat dipahami alur informasi dan akses data dari aplikasi Jok Kulit Mojokerto.



❑ Implementasi

mengimplementasikan ke dalam kode program

❑ Pengujian

tahap pengujian terhadap program yang dibuat menggunakan blackbox testing

METODOLOGI

Hasil

HASIL

Penelitian ini menghasilkan 3 antarmuka pemasaran jok kulit yaitu :

User



User dapat melihat barang dan jasa, melakukan pembelian barang dan jasa, melakukan pembayaran, melihat status pesanan dan membatalkan pesanan.

Toko



Toko dapat melihat barang dan jasa, melihat data pesanan, input resi, input status pesanan, withdraw, melihat data withdraw

Super Admin

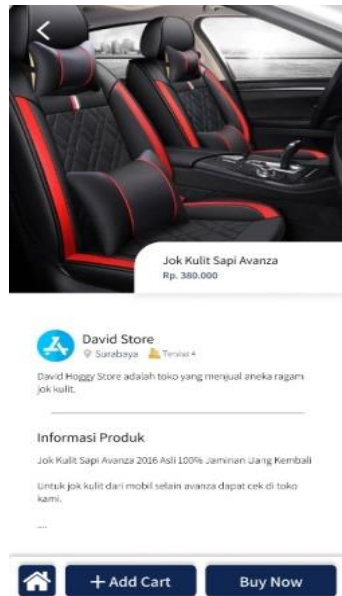


Super admin dapat mengelolah data pembayaran, mengelolah data pembatalan transaksi, memblokir user, memblokir toko

Hasil

□ Tampilan Halaman user

Pada halaman ini user dapat melihat barang, melakukan pembelian barang dan jasa, melakukan pembayaran, melihat status pesanan dan membatalkan pesanan.



Halaman Detail Produk User



Halaman Keranjang User



Halaman Pembelian User



Halaman Pembayaran User



Halaman Pengiriman User

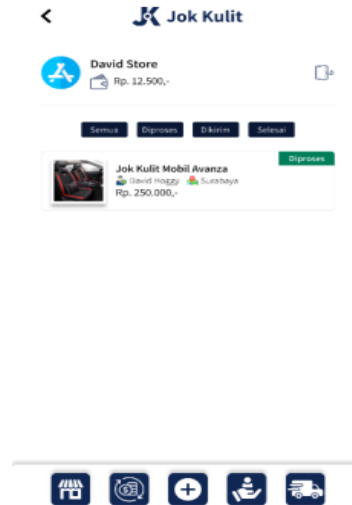
Hasil

Tampilan Halaman Toko

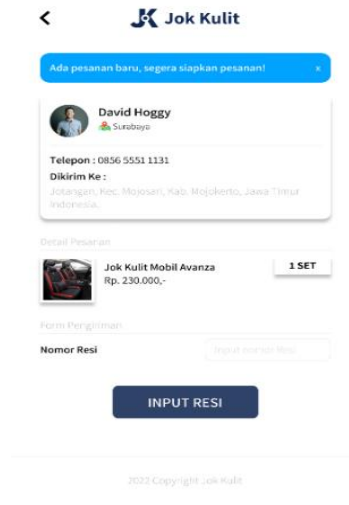
Pada halaman ini toko dapat melihat barang dan jasa, melihat data pesanan, input resi, input status pesanan, withdraw, melihat data withdraw



Halaman Detail Produk Toko



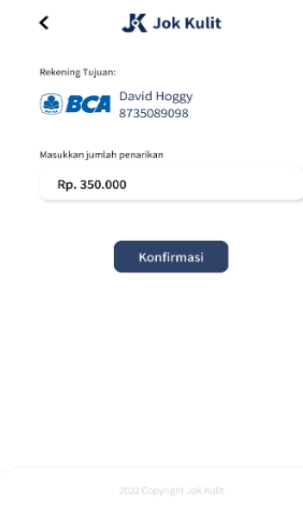
Halaman Data Pesanan Toko



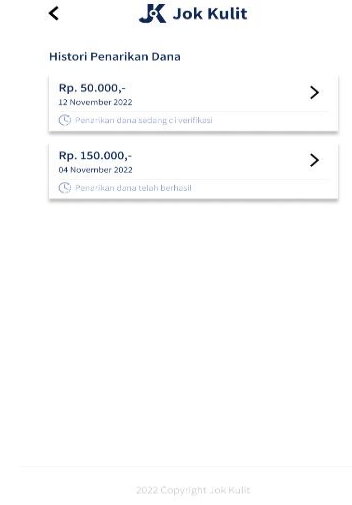
Halaman Input Resi Toko



Halaman Input Data Pengiriman Toko



Halaman Withdraw Toko

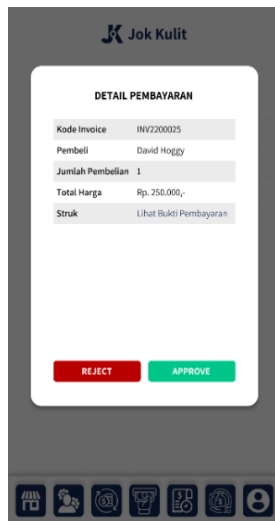


Halaman History Withdraw Toko

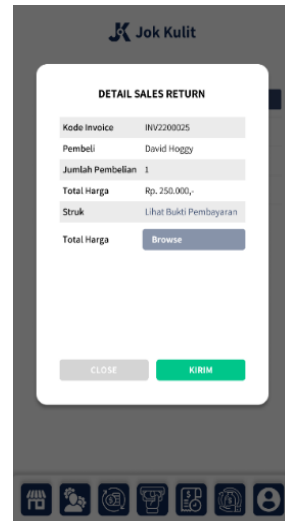
Hasil

❑ Tampilan Halaman Super Admin

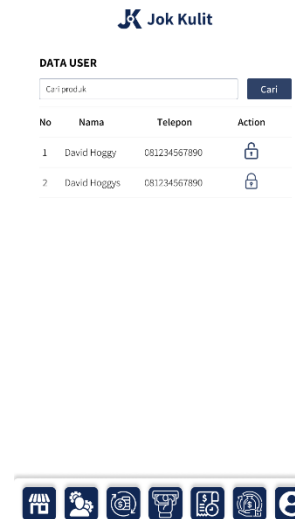
Pada halaman ini super admin dapat mengelolah data pembayaran, mengelolah data pembatalan transaksi, memblokir user, memblokir toko



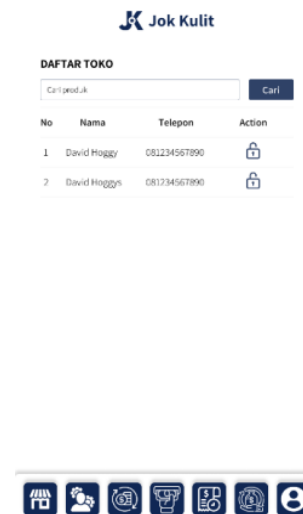
Halaman Mengelola
Pembayaran Super
Admin



Halaman Data
Pembatalan Transaksi
Super Admin



Halaman Blokir User
Super Admin



Halaman Blokir Toko
Super Admin

Hasil

❑ Blackbox testing

Tahap pengujian terhadap program yang dibuat menggunakan blackbox testing, pengujian difokuskan pada proses masukan dan keluaran. Tabel 1 berikut merupakan hasil pengujian black box pada halaman menu scan QR Code.

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1	Halaman login	Diberikan input username dan password	Dapat melakukan login setelah meninputkan username dan password	Sesuai Harapan	Valid
2	Halaman detail produk toko	Diberikan input tombol edit dan hapus	Dapat digunakan untuk edit dan hapus produk	Sesuai Harapan	Valid
3	Halaman input resi toko	Diberikan input nomer resi .	Dapat menampilkan nomer resi yang sudah diberikan oleh pihak ekspedisi	Sesuai Harapan	Valid

Simpulan

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa aplikasi pemasaran jok kulit dapat berjalan dengan baik dalam melakukan transaksi jual beli jok kulit. Toko dapat memproses sesuai pesananan user. Super admin dapat mengolah data pada aplikasi untuk memblokir toko yang sudah lama tidak aktif dan juga mengolah data transaksi pembayaran. Selain itu user juga dapat menggunakan jasa pemasangan sesuai lokasi yang sudah ditentukan dengan pemesanan lebih awal. Dengan demikian adanya aplikasi pemasaran jok kulit ini dapat mempermudah proses Promosi dan transaksi jual beli jok kulit dan juga jasa pemasangan yang lebih efisien .

Manfaat Penelitian

MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

- ❑ Bagi penjual dapat memberikan kemudahan dalam melakukan promosi dan penjualan jok kulit
- ❑ Bagi konsumen dapat memberikan kemudahan dalam melakukan pembelian jok kulit
- ❑ Bagi penjual dan pembeli dapat memberikan kemudahan dalam transaksi jual beli jok kulit
- ❑ Bagi peneliti dapat menambah wawasan dalam melakukan penelitian membangun aplikasi pemasaran jok kulit serta penggunaannya

Referensi

- [1] Wikipedia. Ensiklopedia Gratis, “jok.” Id.m.wikipedia.org/wiki/jok
- [2] J. Urip, S. Km, and K. li, “Perilaku Berisiko dalam Berkendara dan Kejadian Kecelakaan Sepeda Motor pada Mahasiswa Article history : Accepted 18 Agustus 2020 Address : Available online 25 Oktober 2020 Email : Phone : PENDAHULUAN Menurut data World Health Organization (WHO), jumlah,” vol. 3, no. 4, pp. 273–286, 2020.
- [3] A. D. Hidayat and D. Hidayat, “Perancangan Buku Ilustrasi Modifikasi Sepeda Motor Retro Klasik,” *e-Proceeding Art Des.*, vol. 6, no. 1, pp. 46–55, 2019, [Online]. Available: <https://libraryproceeding.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/8810/8676>
- [4] N. T. R. I. Hermanto, “Perbaikan Interior Chevrolet Luv 1982 Program Diploma Tiga Teknik Mesin Produksi,” vol. 1982, 2012.
- [5] T. A. Nengsih and F. Kurniawan, “Analisis Perbandingan Keputusan Membeli di Pasar Tradisional dan Modern,” *IJIEB Indones. J. Islam. Econ. Busines*, vol. 6, no. 1, pp. 17–31, 2021.
- [6] R. Ratna Gumilang, “Implementasi Digital Marketing Terhadap Peningkatan Penjualan Hasil Home Industri,” *Coopetition J. Ilm. Manaj.*, vol. 10, no. 1, pp. 9–14, 2019, doi: 10.32670/coopetition.v10i1.25.
- [7] F. Astuti, P. S. Psikologi, F. Psikologi, and U. M. Surakarta, “Perilaku Hate Speech Pada Remaja Di Media,” 2019.
- [8] James Timothy, *Membangun Bisnis Online*, 1st ed. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2010. doi: 121100711.
- [9] S. Nangoy, S. L. Mandey, and L. Kawet, “Pengaruh Promosi, Harga, Dan Distribusi Terhadap Keputusan Pembelian Pakaian Pada Matahari Departemen Store Manado (Studi Kasus Di Matahari Departemen Store Manado Town Square),” vol. 1, no. 24, 2016.
- [10] H. Hafsa, A. T. Dharma, K. Pekanbaru, and P. Delima, “PEMANFAATAN INTERNET PADA SMARTPHONE DALAM MENDUKUNG KEGIATAN BISNIS ONLINE,” vol. 1, no. 2, pp. 79–87, 2021.
- [11] D. and S. Chaffey, “E-Marketing Excellence,” 12th ed., London: Routledge, 2008. doi: <http://doi.org/10.4324/9780080878966>.
- [12] P. B. Widagdo, “Analisis Perkembangan E-commerce Dalam Mendorong Pertumbuhan Ekonomi Wilayah di Indonesia”.
- [13] Binus, “E-Commerce,” 2020. <http://bbs.binus.ac.id/business-creation/2020/04/ecommerce/menurutkalakotadanwhinston/>
- [14] H. D. Fadly and S. Utama, “Membangun pemasaran online dan digital branding ditengah pandemi covid-19,” *J. Ecoment Glob. Kaji. Bisnis dan Manaj.*, vol. 5, no. 2, pp. 213–222, 2020, [Online]. Available: <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/EG/article/view/1042>
- [15] A. H. Barkatullah, *Hukum Transaksi Elektronik Di Indonesia*. 2017.
- [16] A. M. Sari *et al.*, “APLIKASI PENGENALAN KEBUDAYAAN JAWA BERBASIS DESKTOP,” vol. 12, no. 2, 2019.

