

# Aplikasi Mobile Berbasis Android Untuk Media Promosi Shirouoshien

ANDROID BASED MOBILE APPLICATION FOR SHIROUOSHIEN MEDIA PROMOTION

Akhsani Taqwiym<sup>\*1</sup> Lisa Amelia<sup>2</sup>

STMIK GI MDP: Jalan Rajawali No. 14, Kecamatan Ilir Timur II, Palembang Telp: 0711-376400

<sup>1,2</sup>Jurusan Sistem Informasi: STMIK GI MDP Palembang

Email: [Akhsani.taqwiym@mdp.ac.id](mailto:Akhsani.taqwiym@mdp.ac.id)<sup>1</sup>, [Lisa@mdp.ac.id](mailto:Lisa@mdp.ac.id)<sup>2</sup>

## Abstrak

Promosi adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh para pemilik usaha dalam upaya memperkenalkan dan menawarkan produk maupun jasa yang ditawarkan kepada calon pembeli. Promosi yang dilakukan dapat dilaksanakan secara tradisional dan digital. Menyediakan informasi dan menyebarluaskan informasi promosi suatu produk maupun jasa merupakan suatu keharusan yang dilakukan dalam upaya memperluas mangsa pasar usaha. Tujuan dari merancang dan membangun sebuah sistem aplikasi promosi shirouoshien berbasis android adalah sebagai salah satu solusi media informasi yang dapat dengan mudah ditemukan dalam pencarian secara digital. Metode penelitian yang digunakan metode waterfall dimulai dari pengumpulan data, perancangan sistem, pembuatan kode, pengujian, dan implementasi. Kesimpulan dari pembuatan aplikasi ini adalah aplikasi android dapat memberikan kemudahan dalam pencarian informasi secara digital dan salah satu media yang memudahkan dalam upaya mempromosikan produk maupun jasa yang ditawarkan oleh shirouoshien.

Kata kunci—Media Promosi, Shirouoshien, Aplikasi Android

## Abstrak

Promotion is an activity carried out by business owners in an effort to introduce and offer products and services offered to prospective buyers. Promotion can be carried out traditionally and digitally. Providing information and disseminating information on the promotion of a product or service is a necessity in an effort to expand the prey of the business market. The purpose of designing and building an Android-based Shirouoshien promotion application system is as one of the information media solutions that can be easily found in digital searches. The research method used by the waterfall method starts from data collection, system design, code generation, testing, and implementation. The conclusion of making this application is an android application can provide convenience in finding information digitally and one of the media that facilitates efforts to promote products and services offered by Shirouoshien.

Keywords— Media Promotion, Shirouoshien, Android Application

## I. PENDAHULUAN

Promosi adalah suatu upaya memberikan dan menyebarluaskan informasi mengenai produk maupun jasa yang ditawarkan kepada calon konsumen untuk membeli ataupun menggunakan produk dan jasa yang ditawarkan. Dengan adanya promosi, penjual mengharapkan kenaikan angka dalam proses penjualan. Kegiatan promosi dapat dilakukan dengan metode *online* maupun *offline*. Kegiatan promosi *online* merupakan kegiatan promosi yang dilakukan secara digital sebagai contoh adalah memanfaatkan ruang media sosial dan forum untuk menyebarluaskan promosi dengan syarat memiliki *hardware* dan kuota untuk mengakses aplikasi ataupun media tersebut. Sedangkan *offline* adalah kegiatan promosi dengan menggunakan komunikasi antara pembeli dan penjual ataupun pembeli yang merekomendasikan produk yang pernah digunakan kepada calon pembeli lainnya. Dalam kegiatan *offline* dilaksanakan dengan mengandalkan kepercayaan, dan kepuasan konsumen yang telah menjadi pelanggan suatu produk atau jasa yang ditawarkan.

Shirouoshien adalah usaha yang menawarkan produk dan jasa. Produk yang ditawarkan antara lain bros yang dijual satuan ataupun bisa dijadikan souvenir dan tentunya dapat dikemas

mengikuti keinginan pelanggan atau dengan kemasan standar untuk souvenir, menjual pakaian dengan produk daster, celana pendek, jilbab, dan aksesoris kucing yaitu kalung kucing.[1] Sedangkan untuk jasa shirouoshien menyewakan baju untuk prewedding dan make up. Promosi yang dilakukan selama ini adalah dengan membagikan informasi produk dengan memanfaatkan media sosial, mencantumkan logo shirouoshien disetiap produk yang dijual, serta memberikan label shirouoshien disaat pengiriman barang. Label dan logo diberikan dengan tujuan produk yang dikirimkan ke pelanggan memiliki identitas barang dan sebagai promosi produk tersebut dijual dari shirouoshien. Dampak dari promosi tersebut adalah calon pembeli mengetahui produk yang dibeli merupakan produk yang berasal dari toko shirouoshien, kemudian pelanggan dapat menyimpan label atau logo tersebut jika ingin membeli produk yang sama.

Komputer banyak dimanfaatkan dalam proses analisis, diagnosa, dan sistem berbasis pengetahuan lainnya.[2] kemampuan dalam mengolah informasi dengan sistem teknologi informasi yang dibangun juga sangat menentukan keunggulan bersaing perusahaan. [3] Dalam usaha beradaptasi dan mengembangkan usaha menjadi lebih mudah dalam proses promosi dan penawaran produk perancangan aplikasi promosi berbasis android untuk shirouoshien diimplementasi. Salah satu tujuannya adalah untuk menghadapi persaingan usaha saat ini sangat ketat dan setiap usaha memiliki strategi yang berbeda untuk memperkenalkan usahanya. Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencangkup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi. [4] Dengan adanya aplikasi dapat membantu konsumen mencari informasi kebutuhan yang ada di shirouoshien. Pada aplikasi ini juga terdapat informasi promosi yang sedang berlangsung dan respon cepat dari admin shirouoshien mengenai pemesanan, transaksi pembelian, dan informasi barang atau produk yang diinginkan konsumen.

## 2. METODE PENELITIAN

### Metode Pengembangan Sistem

Sistem adalah satu jaringan kerja dalam suatu prosedur yang paling berhubungan satu sama lain dengan maksud yang sama.[5] Metode pengembangan sistem menggunakan model *Waterfall*.[6] Model *waterfall* sering juga disebut model sekuensial linier (*Sequential linier*) atau alur hidup klasik (*classic Life Cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut di mulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian atau tahap pendukung (*support*).

### Analisis Sistem

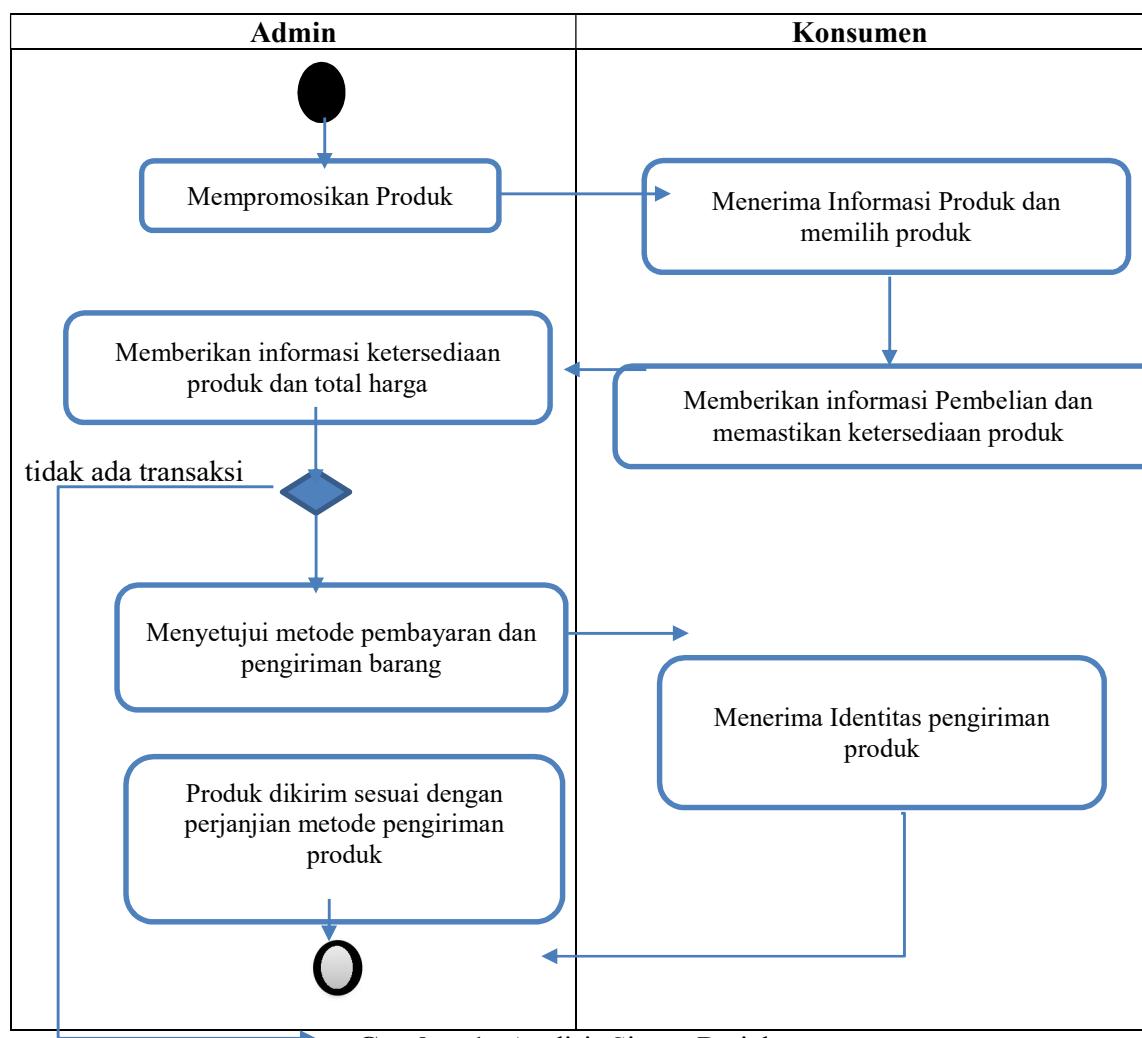
Dalam melakukan analisis sistem informasi, dibutuhkan perancangan *use case* terlebih dahulu.[7] Analisa sistem merupakan penguraian dari suatu sistem yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan. Hal-hal yang akan dianalisis pada tahap analisis sistem ini adalah analisis masalah. Solusi masalah, analisis yang sedang berjalan, kemudian penentuan kebutuhan sistem. [8] Adapun analisis kebutuhan sistem yang diharapkan dapat melakukan fungsi-fungsi sebagai berikut:

- Sistem mampu menampilkan lembar produk dan deskripsi produk yang ada di shirouoshien
- Sistem mampu menampilkan lembar promosi yang di informasikan oleh admin shirouoshien
- Sistem mampu menampilkan dan menyediakan fitur keranjang dan melakukan pemesanan produk
- Sistem mampu menampilkan dan memberikan informasi mengenai cara pembayaran jika akan terjadi transaksi pembayaran produk.

## Analisis Sistem Berjalan

Analisis sistem informasi yang berjalan dibuat terlebih dahulu untuk memenuhi kebutuhan yang diperlukan . [9] Adapun sistem berjalan yang terjadi di shirooshien adalah sebagai berikut:

- Admin mempromosikan produk ke media sosial berupa foto dan keterangan produk.
  - Konsumen memilih produk yang akan dibeli kemudian *chat* admin untuk ketersediaan produk.
  - Admin memberikan informasi produk, total harga, dan menanyakan jasa pengiriman barang menggunakan metode transfer atau cod.
  - Konsumen memberikan identitas pengiriman barang dan menyetujui metode pengiriman barang. Kemudian admin akan mengirimkan produk sesuai dengan metode pengiriman produk yang disepakati.

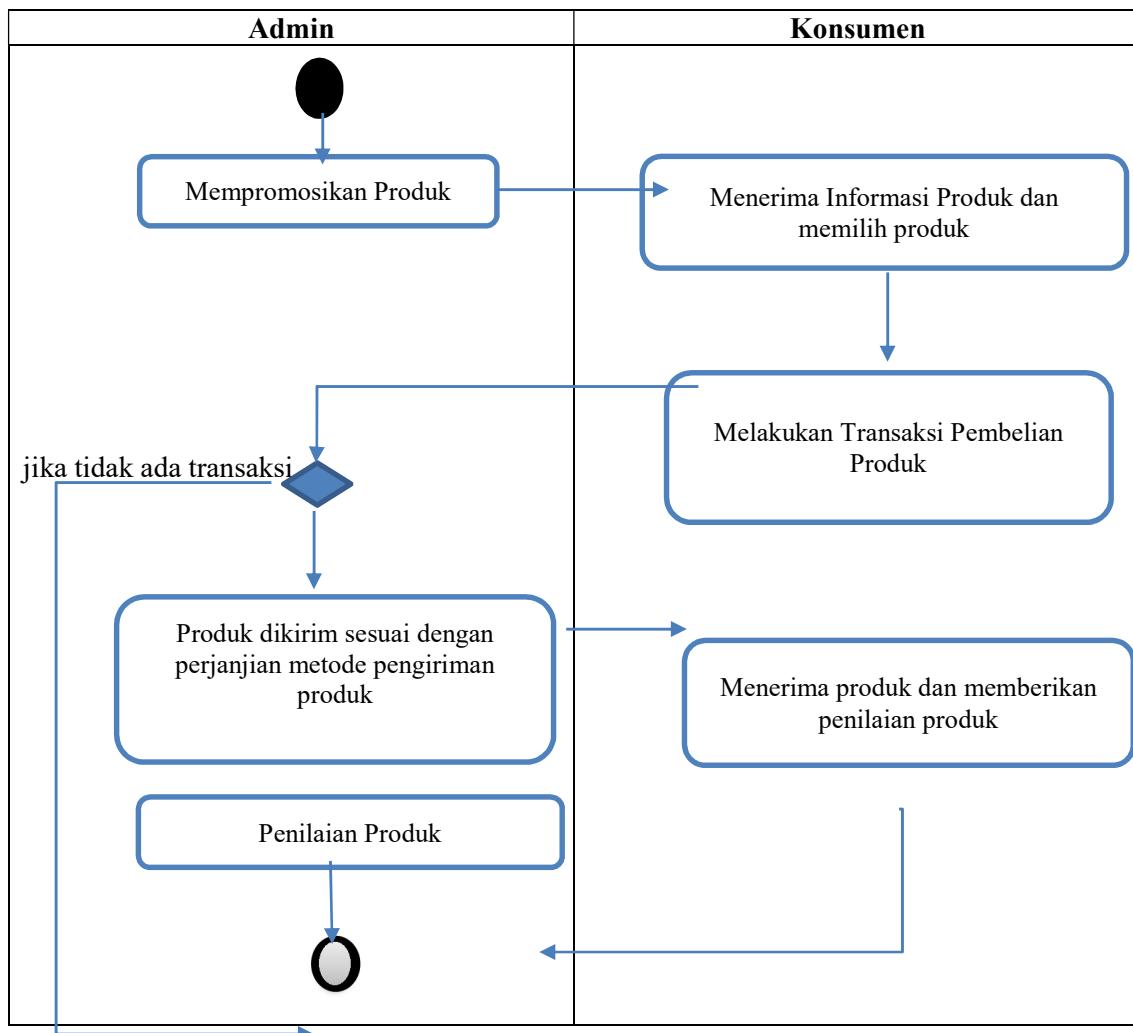


### **Gambar 1.** Analisis Sistem Berjalan

## Analisis Sistem Usulan

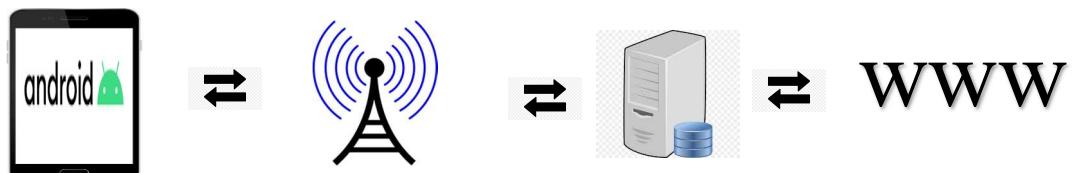
Berdasarkan hasil dari pengamatan dan penelitian yang berjalan, sistem yang diusulkan untuk memberikan solusi pada permasalahan adalah membangun aplikasi promosi berbasis android. Dalam sistem pelanggan dan admin tidak lagi perlu memastikan ketersediaan produk yang ditawarkan, sehingga konsumen dapat melakukan transaksi secara online, dan dapat melakukan transaksi secara online sehingga mempersingkat waktu pencarian dan tentu saja tidak

terbatas ruang dan waktu. Berikut rancangan solusi yang ditawarkan dengan perancangan sistem ini:



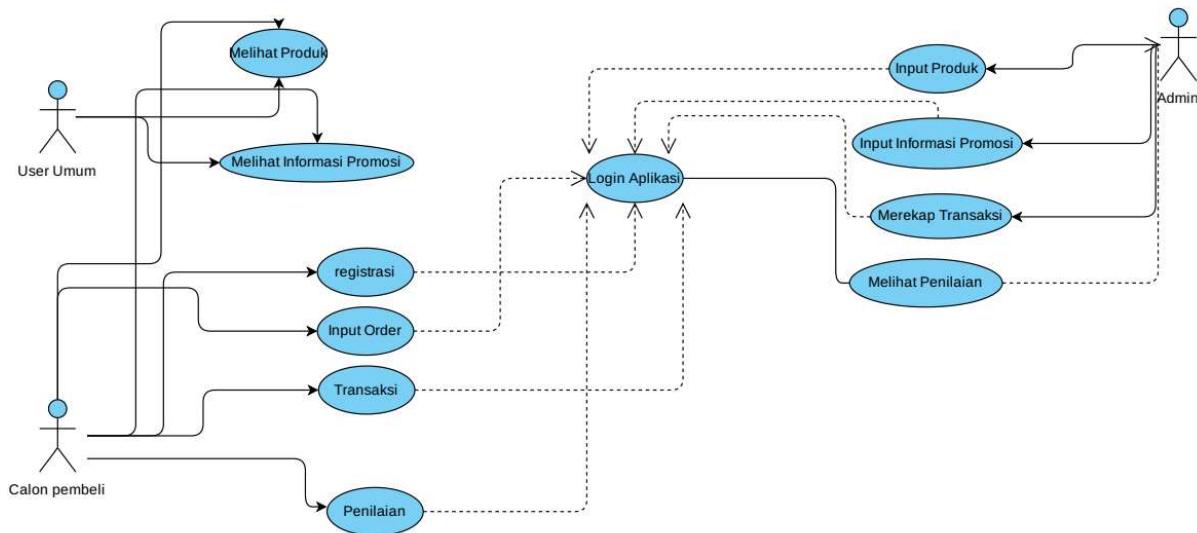
### Rancangan yang akan dibangun

Adapun rancangan yang akan dibangun adalah sebagai berikut:



**Gambar 2.** Rancangan yang akan dibangun

### UseCase Diagram



**Gambar 3. Usecase Diagram**

Dari gambar *use case* diagram menjelaskan sistem yang akan dibangun dimulai dari *user* umum yang hanya dapat melihat produk dan mengakses informasi produk dimana *user* umum hanya memiliki hak akses dan tidak dapat melakukan transaksi. Jika *user* umum akan melakukan transaksi atau membeli produk maka *user* umum akan berubah menjadi calon pembeli dengan melakukan registrasi akun. Registrasi akun ditunjukkan untuk informasi calon pembeli dimulai dari nama, alamat, nomor telepon yang nantinya akan digunakan sebagai alamat pengiriman produk yang dibeli. Kemudian calon pembeli dapat melakukan *input order* dan transaksi langsung didalam aplikasi. *Order* yang dilakukan oleh calon pembeli akan dapat diakses oleh admin. Admin dalam *use case* dapat mengakses *input* produk, *input* informasi promosi, merekap transaksi dan melihat penilaian produk dari calon pembeli. Kegiatan promosi dan proses transaksi dapat langsung dilakukan dalam aplikasi shirouosien.

### Keamanan Sistem

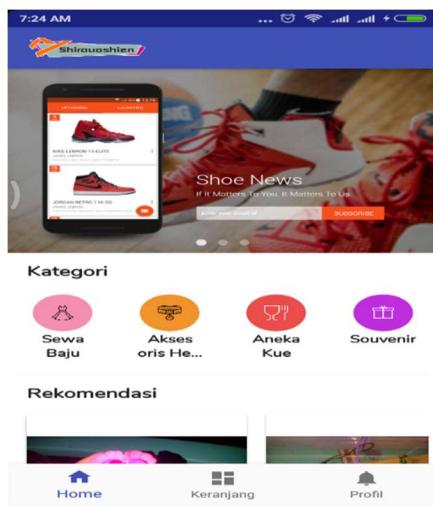
Untuk menghindari kerusakan data atau untuk menghindari pemakaian sistem tanpa persetujuan, perlu diadakan suatu keamanan komputer yang bertujuan untuk melindungi data dan membatasi penggunaan sistem. [10] Bentuk keamanan komputer terdiri pengamanan piranti keras dan pengamanan piranti lunak, yaitu:

- *Backup* data secara periodik (setiap hari) yang bertujuan untuk menghindari rusaknya sistem atau kehilangan data akibat kerusakan *hard disk*.
- Mekanisme pada pengendalian akses yaitu akses fisik yang diimplementasikan dengan digunakannya email dan password yang hanya diketahui oleh pengguna sehingga mencegah seseorang mendapatkan akses fisik kedalam sistem.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Tampilan Menu Utama

Tampilan menu utama merupakan tampilan awal aplikasi yang akan dijalankan. Pada tampilan ini *user* umum dan calon pembeli dapat melihat tampilan awal namun perbedaan akan terjadi pada saat akan melakukan transaksi pada aplikasi android ini. *User* umum diharuskan melakukan registrasi terlebih dahulu sehingga dapat melakukan transaksi.



Gambar 4. Tampilan Aplikasi Promosi Shirouoshien

### Tampilan Menu Login

Pada menu login memiliki dua akses yaitu registrasi dan login. Login digunakan oleh calon pembeli yang telah melakukan registrasi sebelumnya. Untuk melakukan login, calon pembeli dapat menginput data email dan password yang telah diinput pada saat registrasi sebelum melakukan transaksi. Sedangkan registrasi adalah halaman yang diisi oleh *user* untuk mendapatkan hak akses sebagai calon pembeli pada aplikasi shirouoshien.



Gambar 5. Tampilan Login

### Tampilan Registrasi

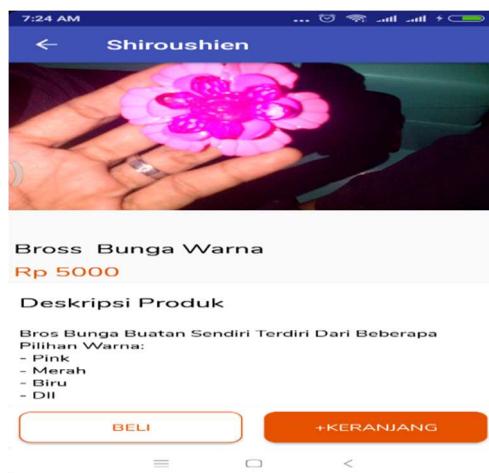
Pada tampilan registrasi adalah tampilan yang diisi oleh *user* umum untuk mendapatkan hak akses transaksi pada aplikasi shirouoshien. Registrasi yang dilakukan adalah mengisi lembar registrasi yang meminta data email, password, nama, alamat, dan nomor HP calon pembeli. Data ini selanjutnya akan disimpan didalam database. Pada akses login calon pembeli akan menggunakan email dan password untuk masuk ke aplikasi sedangkan nama, alamat, dan nomor HP akan muncul pada saat calon pembeli melakukan transaksi dan sebagai identitas pengiriman produk yang dipesan.



**Gambar 6.** Tampilan Registrasi

#### Tampilan Menu Produk

Tampilan menu produk adalah tampilan pada aplikasi yang memberikan informasi mengenai gambar produk, nama produk, deskripsi produk, dan harga produk. Pada menu produk calon pembeli dapat memilih opsi yang telah disiapkan pada aplikasi yaitu beli dan +keranjang. Beli adalah Tindakan yang dilakukan oleh calon pembeli jika telah yakin untuk membeli produk dan akan diteruskan dengan langkah berikutnya. Sedangkan +keranjang adalah Tindakan yang dilakukan oleh calon pembeli namun produk tersebut masih akan ditambahkan dengan produk lain atau disimpan didalam keranjang dan akan melakukan pembayaran jika telah yakin membeli.

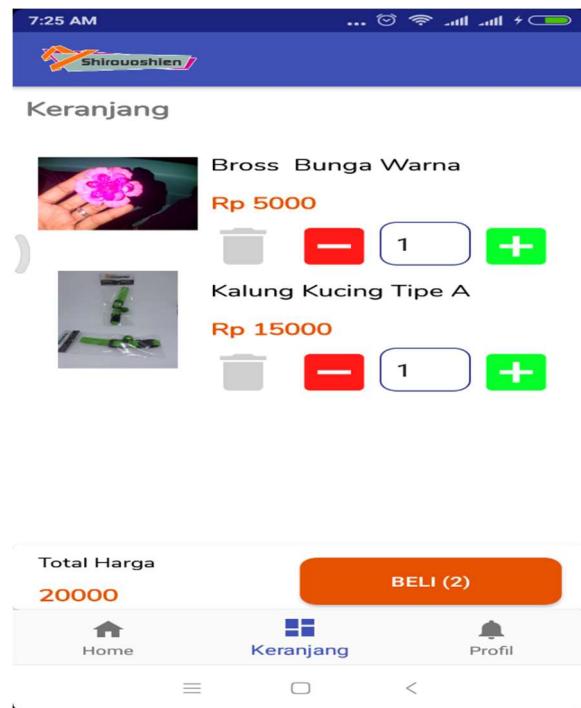


**Gambar 7.** Tampilan Menu Produk

#### Tampilan Menu Keranjang

Tampilan menu keranjang adalah tampilan pada aplikasi shiroushien yang menampilkan informasi produk yang telah dipilih oleh calon pembeli. Pada produk yang telah masuk pada menu keranjang akan tersimpan seperti yang terlihat pada gambar 8. Tampilan menu keranjang. Pada

menu keranjang calon pembeli dapat memutuskan untuk menyimpan produk tersebut didalam keranjang atau melakukan pembelian dengan memilik tombol beli.



**Gambar 8.** Tampilan Menu Keranjang

#### Tampilan Menu Identitas Pengiriman

Tampilan menu identitas pengiriman produk adalah tampilan yang ditampilkan dari informasi yang telah di input sebelumnya. Namun pada menu ini, calon pembeli dapat mengubah alamat yang dituju sesuai dengan kebutuhan pengiriman. Pada menu ini, pembeli dapat memutuskan metode pembayaran. Pada metode pembayaran secara COD menggunakan jasa kurir dimana konsumen akan membayar pada saat produk sampai ke alamat yang dituju sedangkan metode transfer adalah melakukan pembayaran terlebih dahulu, jika calon pembeli telah melakukan pembayaran produk baru dikirimkan ke alamat yang dituju.



**Gambar 9.** Tampilan Menu Identitas Pengiriman

### Tampilan Menu Setelah Transaksi

Setelah calon pembeli melakukan transaksi, maka tampilan pada aplikasi akan terlihat seperti gambar 10. Tampilan menu setelah transaksi.



**Gambar 10.** Tampilan Menu Setelah Transaksi

### PENGUJIAN

Tahapan selanjutnya adalah melakukan implementasi sistem berdasarkan sistem yang telah dibuat berdasarkan hasil dari analisis perancangan yang telah ada, tahap dimana modul desain diterjemahkan dalam kode-kode program dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu untuk menghasilkan sebuah aplikasi yang diinginkan. Tahapan akhirnya kembali melakukan proses pengujian, teknik pengujian yang digunakan *white box testing* dikarenakan sebelumnya telah dilakukan *black box testing* (Young, 2003). Pada pengujian hasil yang diperoleh adalah aplikasi berjalan dengan baik dan dapat tampil sesuai dengan kode program yang diimplementasikan.

### 4. KESIMPULAN

Aplikasi dibuat dengan menyesuaikan kebutuhan owner dalam kegiatan promosi produk yang ditawarkan oleh usaha rumahan dengan nama shirooshien. Pembuatan aplikasi berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah ada. Aplikasi shirooshien merupakan aplikasi berbasis android yang dapat digunakan sebagai media promosi dan memperkenalkan produk yang ditawarkan. Aplikasi android shirooshien dapat membantu calon pembeli dalam memilih, bertransaksi, dan memberikan penilaian pada produk yang diinginkan.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Riset dan Teknologi Indonesia dengan nomor kontrak 829/SP2H/LH/MONO/LL2/2020, yang telah mendanai penelitian ini. Kepada Kampus STMIK GI Multi Data Palembang dan pihak-pihak yang terkait sehingga penelitian ini dapat diimplementasikan dan direalisasikan untuk toko shirooshien sehingga dapat membantu dalam mempromosikan dan melakukan transaksi dalam jual beli secara *online*.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Akhsani Taqwiy, “Perancangan Aplikasi Promosi Shirouoshien Berbasis Android,” *Teknematika*, vol. 08, no. 02, hal. 193–204, 2018, doi: ojs.palcomtech.ac.id.
- [2] Suendri, “Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan Database Oracle (Studi Kasus: UIN Sumatera Utara Medan),” *J. Ilmu Komput. dan Inform.*, vol. 3, no. 1, hal. 1–9, 2018.
- [3] I. K. Sriwana, M. L. Christia, E. Ellytasia, dan G. Chandiawan, “Perancangan Sistem Informasi Inventory Pt. Abc,” *J. Ilm. Tek. Ind.*, vol. 6, no. 1, hal. 9–19, 2019, doi: 10.24912/jitiuntar.v6i1.3019.
- [4] P. Studi, D. Manajemeninformatika, dan U. Telkom, “Aplikasi Promo Supermarket Yogyo Di Kawasan Bandung Berbasis Web Dan Android,” vol. 1, no. 1, hal. 134–138, 2015.
- [5] D. Etika Profesi dan Henderi, “ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KEPEGAWAIAN MENGGUNAKAN UNIFIED MODELING LANGUAGE (UML) Analysis And Design Of Employee Information System Use Unified Modeling Language (UML),” *Ijccs*, vol. x, No.x, no. 1, hal. 22–33, 2018.
- [6] E. Sumantri, “Analisa Dan Pengembangan Sistem Penjualan Dan Pembelian Barang Dengan Metode Waterfall Studi Kasus Koperasi Karyawan Pt. Di,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, hal. 1689–1699, 2019, doi: 10.1017/CBO9781107415324.004.
- [7] A. Anisah dan K. Kuswaya, “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Pengeluaran, Penggunaan Bahan Dan Hutang Dalam Pelaksanaan Proyek Pada Pt Banamba Putratama,” *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, hal. 507, 2017, doi: 10.24176/simet.v8i2.1352.
- [8] R. Gusriva, “Analisa Dan Perancangan Berorientasi Objek Pada Website Rencana Pengembangan Pendidikan Dasar Kota,” *KomTekInfo*, vol. 4, no. 2, hal. 204–213, 2017.
- [9] Ramdani dan T. Husain, “Analisis Dan Peracangan Sistem Informasi Penyewaan,” vol. 01, no. 02, hal. 1–7, 2018.
- [10] A. Atikah, “Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Pengadaan Bahan Baku Pada PT.XYZ,” *STRING (Satuan Tulisan Ris. dan Inov. Teknol.)*, vol. 1, no. 2, hal. 109, 2017, doi: 10.30998/string.v1i2.1030.