

MEMBANGUN APLIKASI BELANJA ONLINE UNTUK USAHA MIKRO KECIL MENENGAH (UMKM) BERBASIS ANDROID DI KABUPATEN PEKALONGAN

Ali Saefudin¹, Aslam Fatkhudin², Teguh Satrio³

Manajemen Informatika
Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan (UMPP)
Jl. Raya Pahlawan No. Gejlig – Kajen Kab. Pekalongan
Telp.: (0285) 385313, e-mail: ^[1] fastikom.umpp@gmail.com

ABSTRAKSI

Salah satu bidang usaha UMKM adalah toko kelontong. Pada umumnya toko kelontong masih menerapkan proses belanja konvensional dimana pembeli harus datang ke toko untuk berbelanja. Hal tersebut menyebabkan antrian pembeli yang panjang ketika pembeli yang datang banyak, sehingga pembeli lebih memilih berbelanja di toko lain karena tidak ingin mengantri. Untuk itu perlu dibuat sistem aplikasi belanja online untuk UMKM toko kelontong.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis tertarik untuk membangun aplikasi Belanja Online untuk Usaha mikro kecil menengah (UMKM) toko kelontong berbasis Android di Kabupaten pekalongan yang bertujuan dapat memudahkan pembeli dalam berbelanja dan membantu toko untuk mempromosikan tokonya. Metode pengembangan sistem dalam penyusunan jurnal ini, penulis menggunakan metode waterfall. Karena pembuatannya dilakukan secara berurutan atau secara linier.

Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi Belanja Online untuk Usaha mikro kecil menengah (UMKM) toko kelontong berbasis Android di Kabupaten pekalongan menggunakan framework Ionic. Dalam aplikasi yang dibuat berisi menu untuk memesan barang, melihat barang, upload bukti transfer pembayaran, pendaftaran penjual dan stok barang. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu pembeli dalam berbelanja di toko kelontong sehingga lebih menghemat waktu.

Kata Kunci : UMKM, Toko kelontong, Android, dan Ionic.

ABSTRACT

One of MSME business fields is a grocery store. In general, grocery stores still implement conventional shopping processes where buyers must come to the store to shop. This causes a long queue of buyers when there are many buyers, so buyers prefer to shop at other stores because they do not want to queue. For this reason, an online shopping application system for grocery store MSME needs to be created.

Based on the above problems, the authors are interested in building an Online Shopping application for Micro, Small and Medium Enterprises (MSME) Android based grocery stores in Pekalongan Regency, which aims to facilitate shoppers in shopping and help stores to promote their shops. System development methods in the preparation of this thesis, the authors use the waterfall method. Because the manufacturing is done sequentially or linearly.

The results of this study are in the form of an Online Shopping application for Micro, Small and Medium Enterprises (MSME) Android-based grocery stores in Pekalongan Regency using the Ionic framework. In the application that is made contains a menu to order goods, view goods, upload proof of payment transfers, seller registration and stock items. With this application it is expected to help shoppers shop at grocery stores so that they save time.

Keywords: MSME, Grocery Store, Android, and Ionic.

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Model perdagangan yang berkembang saat ini adalah perdagangan online. Hal tersebut bermunculan karena mengikuti perkembangan teknologi, dimana para konsumen lebih memilih hal yang praktis dan cepat. Salah satu teknologi yang dimaksud adalah teknologi yang berkaitan dengan telekomunikasi dan informasi baik perkembangan teknologi di bidang internet maupun mobile device. Saat ini banyak orang menggunakan smartphone sebagai mobile device dimana perangkat komunikasi tersebut memiliki kelebihan dapat terhubung dengan internet untuk berkomunikasi antara satu dengan yang lainnya (Putra, 2013).

Usaha mikro kecil menengah (UMKM) merupakan pelaku bisnis yang bergerak pada berbagai bidang usaha, yang menyentuh kepentingan masyarakat. Kemunculan sektor UMKM membawa pengaruh positif pada perekonomian. UMKM merupakan usaha informal yang mulai dimunculkan dengan melihat peluang yang ada disekitar. Tentunya usaha tersebut merupakan usaha produktif yang menghasilkan pendapatan untuk para usahawan yang mendirikan usaha tersebut. Respon tersebut ditunjukkan dengan keberhasilan yang diperoleh serta dapat bertahan (Adri Said, 2007).

Ada tiga jenis usaha yang bisa dilakukan oleh UMKM untuk menghasilkan laba yaitu usaha manufaktur, usaha dagang dan usaha jasa (Yudiatma, 2015).

Penulis pada penelitian ini mengambil objek tentang usaha dagang khususnya toko Kelontong. Salah satunya adalah Toko Heri, yang usahanya bergerak di bidang perdagangan sembako. Usaha ini didirikan oleh Bapak Heri Setiawan pada tahun 2015 yang beralamat di Jl. Diponegoro No. 774 Kajen Kabupaten Pekalongan. Pada usaha perdagangan tersebut tidak luput dari permasalahan – permasalahan yang timbul setelah usaha tersebut berjalan. Selama ini proses berbelanja yang diterapkan pada toko tersebut masih konvensional dimana pembeli datang ke toko dan memesan langsung ke karyawan toko. Hal ini menyebabkan antrian pembeli yang panjang ketika pembeli yang datang itu banyak, sehingga banyak pembeli lebih memilih berbelanja di toko lain karena tidak ingin mengantri. Selain itu pembeli juga belum mengetahui harga barang yang dibeli. Begitu pula dengan toko Maju yang didirikan oleh Ibu Baedah dan toko Berkah yang didirikan oleh bapak Hasan, dimana kedua toko tersebut beralamat di Kajen dan mempunyai permasalahan yang sama dengan toko Heri. Berdasarkan permasalahan diatas, penulis tertarik untuk membuat Aplikasi Belanja Online untuk Usaha Kecil Menengah (UKM) toko Kelontong berbasis Android di Kabupaten Pekalongan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat ditarik beberapa permasalahan yang timbul antara lain :

1. Belum ada aplikasi belanja online untuk Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) toko kelontong di Kabupaten Pekalongan yang berbasis Android.
2. Proses belanja atau pemesanan barang masih konvensional (memesan langsung di toko).

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan tersebut dapat di rumuskan sebagai berikut :

“Bagaimana merancang dan membuat Aplikasi Belanja Online untuk Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) pada toko Kelontong berbasis Android di Kabupaten Pekalongan?”

1.4 Batasan Masalah

Perancangan aplikasi ini dibangun dengan beberapa batasan masalah agar penyusunan jurnal ini tidak keluar dari lingkup pembahasan :

1. Aplikasi ini menampilkan toko, barang, dan pendaftaran bagi pembeli atau penjual dan transaksi dengan aplikasi berbasis android.
2. Data sample di lakukan di tiga toko di Kabupaten Pekalongan khususnya di wilayah Kajen dan sekitarnya.
3. Penjual akan dikonformasi oleh admin mengenai barang yang dijual dan lokasi atau tempat usahanya, apabila tidak sesuai maka tidak bisa login atau menggunakan aplikasi ini

1.5 Tujuan

Sesuai dengan masalah yang telah diuraikan di atas atau sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan,

tujuan dari penelitian ini adalah untuk dapat merancang dan membuat Aplikasi belanja online pada Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) toko kelontong di Kabupaten Pekalongan.

1.6 Manfaat

1. Bagi Penulis

Sebagai sarana untuk mengembangkan ilmu pengetahuan penulis yang di dapat di bangku kuliah yang di implementasikan ke dalam lingkungan masyarakat.

2. Bagi Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan

Sebagai bahan tambahan referensi di perpustakaan Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan dan dapat dijadikan referensi jurnal untuk mahasiswa angkatan selanjutnya.

3. Bagi Pemilik Toko

Membantu mempromosikan toko dan memudahkan pemilik toko melakukan dan mengontrol transaksi penjualan secara online.

4. Bagi Pembeli/Konsumen

Memudahkan pembeli dalam proses berbelanja dan menghemat waktu dalam berbelanja pada UMKM toko kelontong di wilayah Kabupaten Pekalongan.

2. Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori

2.1 Tinjauan Pustaka

Bab ini akan membahas tinjauan aplikasi-aplikasi terdahulu yang sejenis dengan aplikasi ini, beberapa penelitian tentang Aplikasi belanja online sudah pernah dilakukan sebelumnya. Diantaranya penelitian dengan judul :

Perancangan Electronic Commerce Berbasis B2C pada Toko ATK Sindoro. Penelitian ini dilatar belakangi oleh tidak terdapatnya sistem penyimpanan data dan proses pemasaran yang masih dalam satu wilayah sehingga menghambat pelanggan yang di luar wilayah dalam melakukan pemesanan barang. Maka dari itu penulis membangun aplikasi Electronic Commerce toko ATK Sindoro untuk memperluas pemasaran melalui sebuah program aplikasi web dan digunakan sebagai kegiatan pemesanan online. Pada penelitian ini menggunakan metode RUP, bahasa pemrograman dan database yang digunakan pada sistem ini adalah PHP dan MySQL. Dengan adanya sistem ini memudahkan proses penjualan dan transaksi pemesanan barang oleh konsumen (Irawan, 2017).

Pengimplementasian CRM pada pembangunan untuk usaha mikro kecil dan menengah (studi kasus : Dolanan Puzzle). Penelitian ini dilatar belakangi oleh proses pemasaran yang menggunakan model lama melalui mulut ke mulut. Hal tersebut menyebabkan konsumen yang hendak mencari alat permainan edukatif di Yogyakarta sering kali mengalami kesulitan dikarenakan terbatasnya akses ke produsen alat permainan edukatif. Maka dari itu penulis membangun sebuah aplikasi e-commerce bernama EDOLPUZ (E-commerce Dolanan Puzzle) menggunakan program aplikasi web untuk mempermudah proses transaksi dan sebagai media promosi pada toko Dolanan Puzzle (Pramudiya, 2015).

Pengembangan sistem e-commerce Paguyuban Usaha Kecil dan Menengah (UKM) Karya Mandiri di Tegal. Penelitian ini dilatar belakangi oleh sistem pemasaran yang masih tradisional dengan mengandalkan pemasaran melalui agen maupun datang langsung dengan membawa contoh

produk ke calon konsumen sehingga penjualan produk masih terbatas area pemasarannya. Maka dari itu penulis mengembangkan sistem e-commerce UKM berbasis website, yang digunakan sebagai media pemasaran dan promosi produk UKM sehingga dapat menjangkau pasar yang luas yang tidak dibatasi ruang dan waktu melalui jaringan internet (Rezaldi, 2014).

Persamaan dari penelitian – penelitian diatas dengan penelitian ini adalah memudahkan para pembeli dalam proses berbelanja dan membantu mempromisikan toko sehingga jangkauan pemasaran menjadi lebih luas.

Perbedaan dari penelitian – penelitian diatas dengan penelitian ini adalah pada aplikasi ini menampilkan beberapa objek toko sedangkan pada penelitian diatas menampilkan satu objek toko. Selain itu, sistem operasi yang digunakan pada aplikasi ini berbasis Android, sehingga diharapkan memiliki beberapa kelebihan baik dari segi kemudahan operasional maupun kecepatan akses.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Belanja Online

Belanja *online* adalah proses dimana konsumen secara langsung membeli barang – barang, jasa dan lain – lain dari seorang penjual secara interaktif dan *real – time* tanpa suatu media perantara melalui internet (M. Mujiyana, 2013).

Belanja *online* adalah proses pembelian atau jasa dari mereka yang menjual melalui internet, atau layanan jual – beli secara *online* tanpa harus bertatap muka dengan penjual atau pembeli secara langsung (Sari, 2015).

Berdasarkan dari dua definisi diatas maka penulis menyimpulkan bahwa belanja *online* adalah proses jual – beli barang, jasa dan lain – lain yang dilakukan secara *online* tanpa bertemu dahulu antara penjual dan pembeli.

2.2.2 Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM)

UMKM adalah kegiatan ekonomi rakyat yang mempunyai kekayaan bersih maksimal Rp. 200.000.000,- dimana tanah dan bangunan tempat usaha tidak diperhitungkan. Atau mereka yang mempunyai omset penjualan tahunan paling banyak Rp. 1.000.000.000,- dan milik warga Indonesia (Adi, 2007).

2.2.3 Toko Kelontong

Toko Kelontong adalah suatu toko kecil yang umumnya mudah diakses umum atau bersifat lokal dan umumnya berlokasi dijalan yang ramai, SPBU dan stasiun kereta api. Kebanyakan toko kelontong masih bersifat tradisonal dan konvensional, dimana pembeli tidak bisa mengambil barangnya sendiri karena rak toko menjadi pembatas antara penjual dan pembeli (Sentosa, 2011).

2.2.4 Android

Android merupakan OS (*Operating System*) *Mobile* yang tumbuh ditengah OS lainnya yang berkembang dewasa ini. OS lainnya seperti Windows Mobile, i-Phone OS, Symbian, dan masih banyak lagi. Akan tetapi, OS yang ada ini berjalan dengan memprioritaskan aplikasi inti yang dibangun sendiri tanpa melihat potensi yang cukup besar dari aplikasi pihak ketiga. Oleh karena itu, adanya keterbatasan dari aplikasi pihak ketiga untuk mendapatkan data asli ponsel, berkomunikasi antar proses serta keterbatasan distribusi aplikasi pihak ketiga untuk platform mereka (Susanto, 2011).

Awalnya, Google Inc. membeli Android Inc., pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah Open Handset Alliance, konsorsium dari 34 perusahaan

peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia. Pada saat perilis perdana Android, 5 November 2007, Android bersama Open Handset Alliance menyatakan mendukung pengembangan standar terbuka pada perangkat seluler. Di lain pihak, Google merilis kode-kode Android di bawah lisensi Apache, sebuah lisensi perangkat lunak dan standar terbuka perangkat seluler.

2.2.5 Framework

Framework atau kerangka kerja adalah sekumpulan perintah atau fungsi dasar yang dapat membantu menyelesaikan proses-proses yang lebih kompleks. *Framework* juga memudahkan para programmer membuat aplikasi atau *web* yang isinya adalah berbagai fungsi, *plugin*, dan konsep sehingga membentuk suatu sistem tertentu. Dengan menggunakan *framework*, sebuah aplikasi akan tersusun dan terstruktur dengan rapi (Sedoya, 2015).

2.2.6 Basis Data

Basis data atau (*database*) adalah suatu pengorganisasian sekumpulan data yang saling terkait sehingga memudahkan aktivitas untuk memperoleh informasi (Kadir, 2014).

Sebuah basis data adalah sebuah kumpulan data yang saling berhubungan secara logis, dan merupakan sebuah penjelasan dari data tersebut, yang didesain untuk menemukan data yang dibutuhkan oleh sebuah organisasi (Indrajani, 2015).

Dari beberapa definisi-definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa basis data adalah kumpulan data yang dirancang dan dibangun agar dapat digunakan oleh beberapa pengguna untuk berbagai kepentingan.

2.2.7 Flowchart

Bagan alir (*flowchart*) adalah suatu bentuk grafik atau diagram dari algoritma dimana simbol-simbol standart mewakili tampilan operasi yang perlu dan memperlihatkan urutan pelaksanaannya (Amsyah, 2001).

2.2.8 DFD

Data *Flow Diagram* (DFD) atau yang disingkat DFD merupakan suatu diagram yang menggambarkan aliran data dalam suatu entitas ke sistem atau sistem ke entitas. DFD juga diartikan sebagai teknik grafis yang menggambarkan alir data dan transformasi yang digunakan sebagai perjalanan data dari input atau masukan menuju keluaran atau output (Sukamto and Salahuddin, 2014).

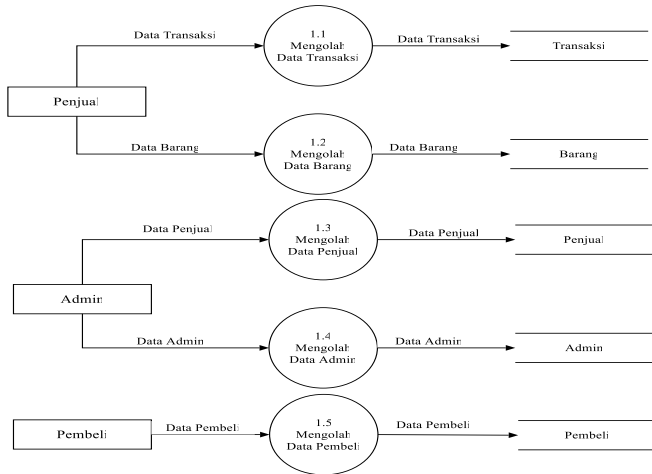
2.2.9 ERD

ERD adalah pemodelan awal basis data yang akan dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika untuk pemodelan basis data relasional (Sukamto and Salahuddin, 2014).

2.2.10 Ionic

Ionic adalah *framework* yang dikhususkan untuk membangun aplikasi *mobile hybrid* dengan HTML5, CSS, dan AngularJS. Ionic menggunakan Node.js SASS, dan

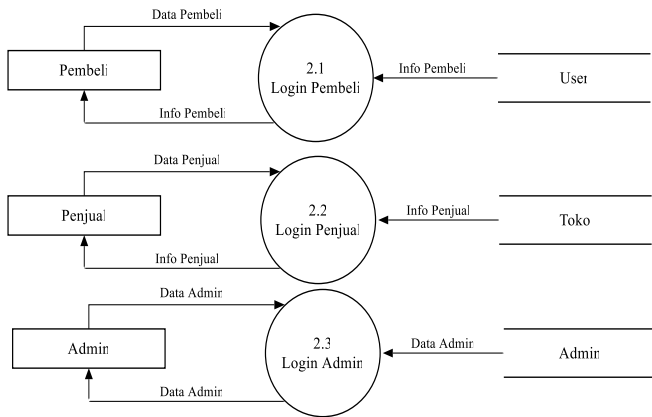
c. DFD Level 1 Proses 1 (Mengolah Data)



Gambar 3.3. DFD Level 1 Proses 1 (Mengolah Data)

Dari DFD Level 1 Proses 1 diatas menjelaskan mengenai proses pengolahan data yang terjadi pada sistem oleh pembeli, penjual dan admin. Pada gambar diatas proses pengolahan data digambarkan dengan entitas pembeli, penjual dan admin yang dapat melakukan proses pengolahan data yaitu penjual mengolah data transaksi dan data barang yang akan secara otomatis masuk pada tabel barang dan tabel transaksi dan admin mengolah data penjual dan data yang akan secara otomatis masuk pada table penjual dan admin sedangkan pembeli mengolah dat pembeli dan data yang akan secara otomatis masuk pada table pembeli pada database.

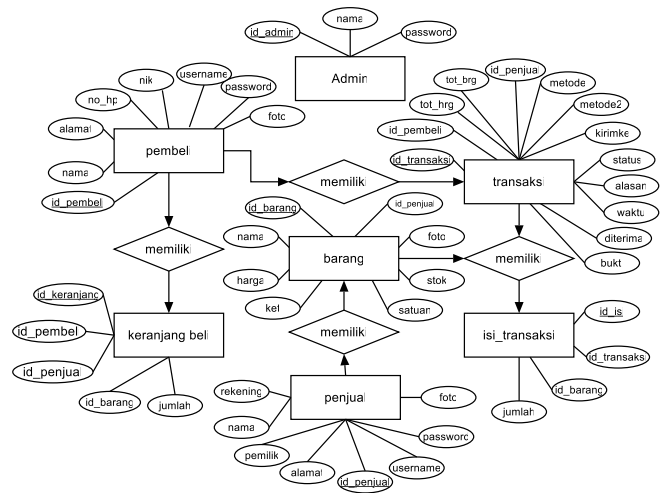
d. DFD Level 1 Proses 2 (Login)



Gambar 3.4. DFD Level 1 Proses 2

Dari DFD Level 1 Proses 2 diatas menjelaskan proses login melalui proses sistem yang terjadi pada pembeli, penjual dan admin. Pada gambar tersebut digambarkan menggunakan tiga entitas, dua proses yaitu proses login pembeli, login penjual dan login admin. Sedangkan pada database ada tiga tabel yaitu tabel Pembeli, Penjual dan Admin.

3.2. Perancangan Entity Relationship Diagram (ERD)

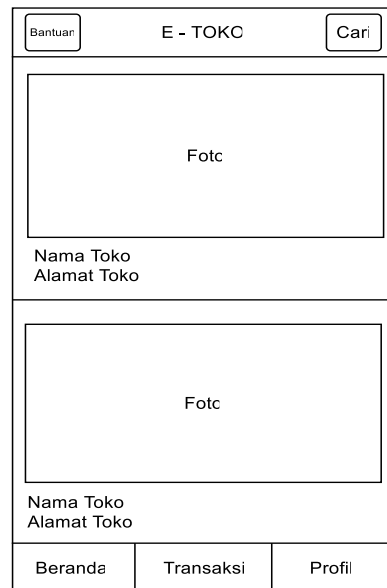


Gambar 3.5. Entity Relationship Diagram (ERD)

3.3 Perancangan Desain Sistem

a. Rancangan Halaman Beranda Pembeli

Halaman ini merupakan halaman utama aplikasi yang menampilkan data toko. Data yang ditampilkan pada halaman ini meliputi nama toko dan alamat toko. Terdapat tombol cari di kanan atas untuk memudahkan mencari toko yang diinginkan dan tombol bantuan di kiri atas untuk informasi syarat dan ketentuan dan versi aplikasi.



Gambar 3.6. Rancangan Halaman Beranda

b. Rancangan Halaman Barang pada pembeli

Halaman ini menampilkan data barang yang dijual. Data yang ditampilkan pada halaman ini meliputi nama barang, harga barang, dan stok barang. Terdapat tombol pilihan di setiap data barang dengan fungsinya masing-masing, dan terdapat tombol keranjang di kanan atas untuk menampilkan barang yang sudah di pesan

Kembali	Nama Toko	Keranjang
Fotc	Nama Barang Harga dan Stok	Lihat Detail Tambah
Fotc	Nama Barang Harga dan Stok	Lihat Detail Tambah
Fotc	Nama Barang Harga dan Stok	Lihat Detail Tambah
Fotc	Nama Barang Harga dan Stok	Lihat Detail Tambah
Fotc	Nama Barang Harga dan Stok	Lihat Detail Tambah
Beranda	Transaksi	Profil

Gambar 3.7. Rancangan Halaman Barang pada Pembeli

c. Rancangan Halaman Keranjang beli pada pembeli

Halaman ini digunakan untuk menampilkan daftar barang yang telah ditambah ke keranjang beli oleh pembeli, data yang ditampilkan berupa foto barang, nama barang, total barang, dan total harga. Kemudian pembeli dapat membeli barang yang telah dipilih tersebut dengan memilih metode pembayaran dan kemudian mengetuk tombol Pesan.

Kembali	Keranjang Beli	
Fotc	Nama Barang Harga dan Stok	
Fotc	Nama Barang Harga dan Stok	
Total Barang		
Total Harga		
Metode Bayar		
Metode Kirim		
Alamat		
Pesan		
Beranda	Transaksi	Profil

Gambar 3.8. Rancangan Halaman Keranjang Beli pada pembeli

d. Rancangan Halaman Detail Transaksi

Halaman ini muncul setelah pelanggan memilih salah satu data transaksi pada halaman Transaksi. Halaman ini digunakan untuk menampilkan detail transaksi meliputi id transaksi, waktu, total barang, total harga, metode, alamat, status, barang yang dibeli, dan bukti transfer untuk mengunggah bukti transfer. Terdapat tombol kembali di kiri atas untuk kembali ke halaman sebelumnya.

Kembali	Detail Transaksi	
Menunggu	Proses	Selesa
Id Transaksi Waktu Nama Toko Total Barang Total Harga Pembayaran Pengiriman Alamat Status		
Bukti Transfer		
Pilih Fotc		
Barang yang Dibeli		
Fotc	Nama Barang Jumlah Barang	
Beranda	Transaksi	Profi

Gambar 3.9. Rancangan Halaman Detail Transaksi

e. Rancangan Halaman Menu Transaksi pada penjual

Halaman ini digunakan untuk menampilkan menu data transaksi pembelian yang telah dilakukan oleh pembeli, data yang ditampilkan tersebut meliputi id transaksi, nama, dan waktu transaksi yang tersimpan sesuai status transaksinya. Ada 4 menu yang ditampilkan yaitu menu menunggu konfirmasi (menunggu), menu transaksi diterima (diterima), menu barang belum dikirim (belum dikirim) dan menu transaksi ditolak (ditolak)

Transaksi		
Menunggu	Diterima	
Belum dikirim	Ditolak	
Transaksi	Data Barang	Profi

Gambar 3.10. Tampilan Halaman Menu Transaksi pada penjual

f. Rancangan Halaman data barang pada penjual


Halaman ini digunakan untuk menampilkan daftar barang yang dijual, data yang ditampilkan meliputi foto barang, nama barang, harga barang, dan stok tersedia. Terdapat tombol Detail untuk melihat detail barang, Ubah Stok untuk mengubah stoknya, Ubah untuk mengubah barang, dan tombol tambah di pojok kanan atas untuk menambah data barang..

Ops	Data Barang	Tambah
Fotc	Nama Barang Harga dan Stok	
Fotc	Nama Barang Harga dan Stok	
Fotc	Nama Barang Harga dan Stok	
Fotc	Nama Barang Harga dan Stok	
Transaksi	Data Barang	Profi

Gambar 3.11. Rancangan Halaman data barang pada penjual

g. Rancangan Halaman Data Pembeli


Halaman ini digunakan untuk menampilkan data pembeli atau user yang sudah mendaftar di aplikasi. Data yang ditampilkan meliputi nama, NIK, alamat, nomor Hp dan *username*.

ADMIN PANEL	E - TOKO Kabupaten Pekalongan	Logout
 Nama admin	Data Pembeli	Pembeli / Data
Dashboard	Search :	
Pembeli	Nama	NIK
Data	Alamat	No. Hp
Toko		Username
Barang		
		Previous 1 Next
	Copyright All Reserved	

Gambar 3.12. Rancangan Halaman Data Pembeli pada admin

h. Rancangan Halaman Data Toko pada admin

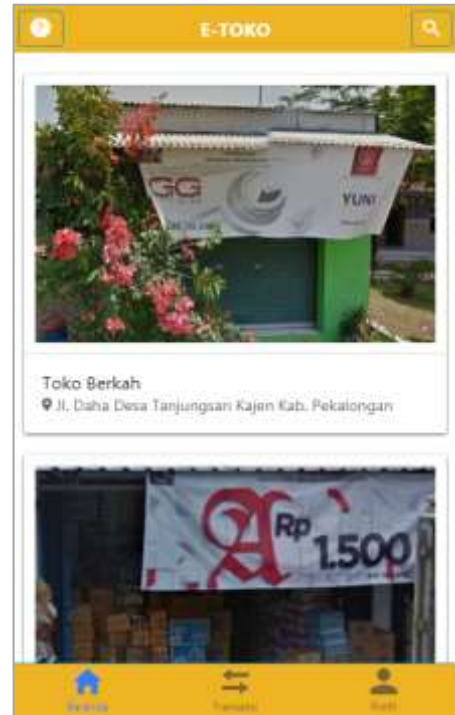
Halaman ini digunakan untuk menampilkan data toko yang sudah mendaftar terlebih dahulu pada aplikasi. Data yang ditampilkan meliputi nama, alamat, pemilik dan nomor rekening.

ADMIN PANEL	E - TOKO Kabupaten Pekalongan	Logout
 Nama admin	Data Toko	Toko / Data
Dashboard	Search :	
Pembeli	Nama	Alamat
Toko		Pemilik
Data		No. Rekening
Barang		
		Previous 1 Next
	Copyright All Reserved	

Gambar 13. Rancangan Halaman Data Toko pada admin
3.2 Hasil Tampilan Sistem

a. Tampilan Halaman Beranda Pembeli

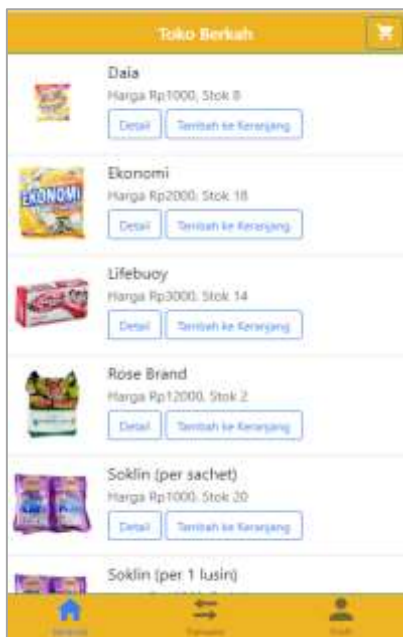
Halaman ini merupakan halaman utama aplikasi yang menampilkan data toko. Data yang ditampilkan pada halaman ini meliputi nama toko dan alamat toko. Terdapat tombol cari di kanan atas untuk memudahkan mencari toko yang diinginkan dan tombol bantuan di kiri atas untuk informasi syarat dan ketentuan dan versi aplikasi..



Gambar 3.14. Tampilan Halaman Beranda Pembeli

b. Tampilan Halaman Barang pada pembeli

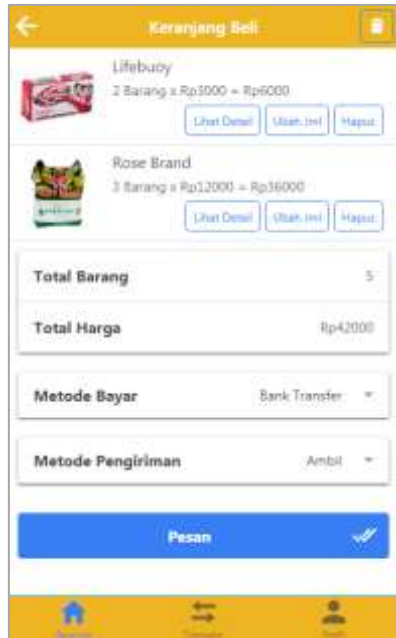
Halaman ini menampilkan data barang yang dijual. Data yang ditampilkan pada halaman ini meliputi nama barang, harga barang, dan stok barang. Terdapat tombol pilihan di setiap data barang dengan fungsinya masing-masing, dan terdapat tombol cart di kanan atas untuk menampilkan barang yang sudah di pesan.



Gambar 15. Tampilan Halaman Barang pada pembeli

c. Tampilan Halaman Keranjang beli pada pembeli

Halaman ini digunakan untuk menampilkan daftar barang yang telah ditambah ke keranjang beli oleh pembeli, data yang ditampilkan berupa foto barang, nama barang, total barang, dan total harga. Kemudian pembeli dapat membeli barang yang telah dipilih tersebut dengan memilih metode pembayaran dan kemudian mengetuk tombol Pesan.



Gambar 16. Tampilan Halaman Keranjang beli pada pembeli

d. Tampilan Halaman Detail Transaksi

Halaman ini muncul setelah pelanggan memilih salah satu data transaksi pada halaman Transaksi. Halaman ini digunakan untuk menampilkan detail transaksi meliputi id transaksi, waktu, total barang, total harga, metode, alamat,

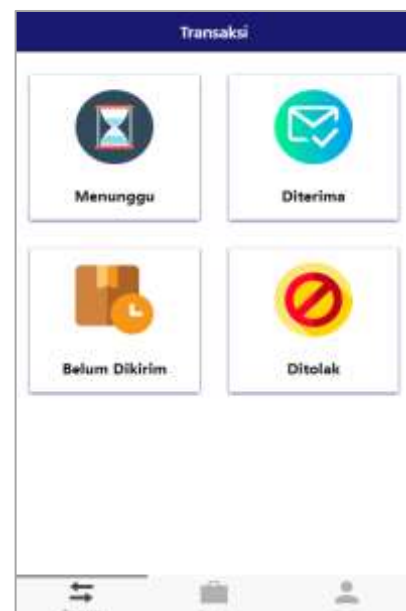
status, barang yang dibeli, dan bukti transfer untuk mengunggah bukti transfer. Terdapat tombol kembali di kiri atas untuk kembali ke halaman sebelumnya.



Gambar 17. Tampilan Halaman Detail Transaksi

e. Tampilan Halaman Transaksi pada penjual

Halaman ini digunakan untuk menampilkan data transaksi pembelian yang telah dilakukan oleh pembeli, data yang ditampilkan tersebut meliputi id transaksi, nama, dan waktu transaksi. Terdapat tombol cari di kanan atas untuk memudahkan mencari transaksi yang diinginkan



Gambar 18. Tampilan Halaman Transaksi pada penjual

f. Tampilan Halaman data Barang pada penjual

Halaman ini digunakan untuk menampilkan daftar barang yang dijual, data yang ditampilkan meliputi foto barang, nama barang, harga barang, dan stok tersedia.

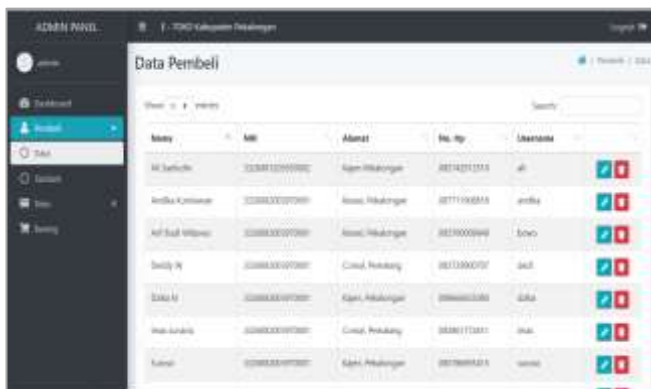
Terdapat tombol Detail untuk melihat detail barang, Ubah Stok untuk mengubah stoknya, Ubah untuk mengubah barang, dan tombol tambah di pojok kanan atas untuk menambah data barang.



Gambar 19. Tampilan Halaman Kegiatan

g. Tampilan Halaman data Pembeli pada admin

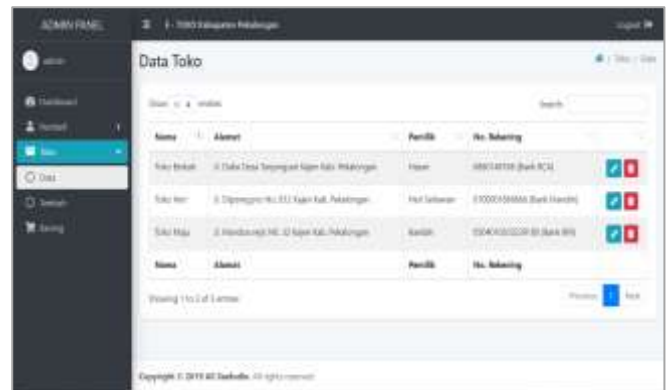
Halaman ini digunakan untuk menampilkan data pembeli atau user yang sudah mendaftar di aplikasi. Data yang ditampilkan meliputi nama, NIK, alamat, nomor Hp dan *username*.



Gambar 20. Tampilan Halaman data pembeli pada admin

h. Tampilan Halaman data Toko pada admin

Halaman ini digunakan untuk menampilkan data toko yang sudah mendaftar di aplikasi. Data yang ditampilkan meliputi nama, alamat, pemilik dan nomor rekening.



Gambar 21 Tampilan Halaman data toko pada admin

4. Kesimpulan dan Saran

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dalam jurnal ini, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi belanja online pada usaha mikro kecil menengah (UMKM) toko kelontong berbasis Android di Kabupaten Pekalongan ini telah berhasil dibuat dengan menggunakan Ionic sebagai front-end (tampilan yang bisa langsung dilihat oleh pembeli), PHP sebagai back-end (bagian belakang dari sebuah aplikasi), dan MySQL sebagai database.
2. Aplikasi belanja online pada usaha mikro kecil menengah (UMKM) toko kelontong berbasis Android di Kabupaten Pekalongan ini, memudahkan calon pembeli dalam berbelanja pada toko kelontong tanpa harus datang ke toko terlebih dahulu dan Aplikasi ini bisa digunakan apabila sudah terhubung dengan koneksi Internet.
3. Aplikasi berhasil dibangun dengan menampilkan toko, barang, pendaftaran bagi pembeli dan penjual dan transaksi dengan aplikasi berbasis android. Cakupan aplikasi ini sementara hanya toko yang berada di Kabupaten Pekalongan yang sebelumnya sudah mendaftarkan tokonya.

4.2 Saran

Berkaitan dengan terselesainya penulisan jurnal ini, ada beberapa saran yang penulis sampaikan. Aplikasi belanja online pada usaha kecil dan menengah (UKM) toko kelontong berbasis Android di Kabupaten Pekalongan ini perlu dikembangkan lagi agar lebih maksimal dalam kegunaannya. Untuk kedepannya di sarankan agar :

1. Diharapkan untuk pengembangan selanjutnya agar tampilan antarmuka dibuat lebih menarik dan mudah di mengerti dalam penggunaannya.
2. Pada program aplikasi ini belum terdapat fitur chat, diharapkan pada pengembangan selanjutnya terdapat fitur-fitur lainnya seperti chat sehingga pembeli dan penjual bisa berkomunikasi.
3. Pada program aplikasi ini belum terdapat menu untuk merekap penjualan sehingga pengembangan kedepannya bisa ditambahkan rekap penjualan agar memudahkan penjual mengecek transaksi penjualan.
4. Pada program aplikasi ini belum terdapat pemberian diskon (potongan harga) apabila pembelian banyak. Pada pengembangan selanjutnya bisa ditambahkan diskon pada program aplikasi.

Daftar Pustaka

- Adi, M.K., 2007. In *Analisis Usaha kecil dan menengah*. Yogyakarta: CV. Andi Offset. p.12.
- Adri Said, I.W., 2007. *Akses Keuangan UMKM*. Jakarta: GTZ-RED Jakarta.
- Aingindra, 2013. *Android adalah - Pengertian Android - Sistem Operasi Android*. [Online] Available at: <http://www.kliktekno.id/android-adalah-pengertian-android-sistemoperasi.html> (Diakses 15 Februari 2019).
- Amsyah, Z., 2001. *Manajemen Sistem Informasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Haryanto, T., 2016. *Membuat aplikasi android dengan HTML5 dengan cordova*. [Online] Available at: <https://www.codepolitan.com/membuat-aplikasi-android-berbasis-html5-cordova> (Diakses 6 juli 2019).
- Huda, F., 2017. *Pengertian AngularJS*. [Online] Available at: <http://fatkhan.web.id/2017/01/09/pengertian-angularjs> (Diakses 6 juli 2019).
- Indrajani, 2015. *Database Design (Case Study All in One)*. Jakarta: PT Elex Media.
- Irawan, D., 2017. Perancangan Electronic Commerce Berbasis B2C pada toko atk sindoro. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 8(1), pp.58-61.
- Jogiyanto, H.M., 2004. *Teori dan Aplikasi komputer*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kadir, A., 2014. *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. Yogyakarta: Andi.
- M. Mujiyana, a.I.E., 2013. Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan pembelian via internet pada toko Online. *Jurnal Teknik Industri*, pp.143-52.
- Nugroho, B., 2005. *Database Relasional denganMySQL*. Yogyakarta: Andi.
- Pramudiya, H.E., 2015. Pengimplementasian CRM pada pembangunan E-Commerce untuk UMKM (Studi Kasus Dolanan Puzzle). *Jurnal Buana Informatika*, pp.257-68.
- Putra, P.K., 2013. Aplikasi Toko Tas Online Berbasis Android. *Dimensi Teknik Elektro*, I(1), pp.12-17.
- Rezaldi, R.S.d.M.Y., 2014. Pengembangan sistem e-commerce Paguyuban Usaha Kecil dan Menengah (UKM) Karya Mandiri di Tegal. *Widyariset*, 17(1), pp.49-58.
- Sari, C.A., 2015. Perilaku Berbelanja Online Di Kalangan Mahasiswa Antropologi Universitas. *AntroUnairdotNe*, VI, pp.205-06.
- Sedoya, R., 2015. *Pengertian Framework dan fungsinya*. [Online] Available at: <http://kursuswebprogramming.com/pengertian-framework-dan-fungsinya/> (Diakses 4 Juni 2019).
- Sentosa, F., 2011. Perancangan Panduan Berdagang Untuk Warung Kelontong. *JBPTUNIKOMPP*.
- Sukanto, R.A. & Salahuddin, M., 2014. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Sunarfrihantono, B., 2003. *PHP dan MySQL untuk web*. Yogyakarta: Andi.
- Susanto, S.H.d., 2011. *Mudah Membuat Aplikasi Android*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wahyuni, A.S., 2016. *Apa itu ionic Framework*. [Online] Available at: <http://www.codepolitan.com/apa-itu-ionic/framework-57baac4756622-17924/> (Diakses 4 juni 2019).
- Yudiatma, F., 2015. pengaruh kualitas pelayanan terhadap kepuasan konsumen arfa barbershop di surakarta. *Ekonomi dan Kewirausahaan*, XV(3), pp.346-53.