

## E-Pasar Pahing Berbasis Android

Andy suara<sup>1</sup>, Nureka Agung N<sup>2</sup>, Reyno Yusuf Z<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Nusantara PGRI Kediri

E-mail: <sup>1</sup>[abaggsy@gmail.com](mailto:abaggsy@gmail.com), <sup>2</sup>[rereagung444@gmail.com](mailto:rereagung444@gmail.com), <sup>3</sup>[reynu.yusuf1122@gmail.com](mailto:reynu.yusuf1122@gmail.com)

**Abstrak** – Perkembangan bisnis online di Indonesia saat ini sangat pesat, salah satunya dengan melakukan belanja online. Belanja online atau e-commerce adalah suatu cara berbelanja melalui alat komunikasi elektronik atau jejaring sosial yang digunakan dalam transaksi jual beli, dimana pembeli tidak perlu repot datang ke toko untuk melihat dan membeli apa yang mereka cari. Penelitian ini menggunakan metode website dan android, aplikasi yang akan dibuat bertujuan untuk mempermudah masyarakat kota Kediri dalam membeli kebutuhan pokok. Banyak orang yang kebingungan karena harus memenuhi kebutuhan pokok sehari-hari untuk melanjutkan hidup. Karena adanya pembatasan aktivitas masyarakat baik di tempat kerja maupun di mall, dengan membuat toko online berbasis android, semua kalangan dari berbagai kalangan dapat mengakses aplikasi ini. Tujuan utama dari pembuatan aplikasi ini adalah untuk memudahkan masyarakat dalam proses pembelian bahan pokok dan untuk mengetahui informasi mengenai harga bahan pokok yang sedang dicari. Aplikasi ini berbasis Android dan sangat mudah diakses. Hasil dari penelitian ini adalah dihasilkannya sebuah aplikasi E-Pasar yang akan diterapkan pada Pasar Pahing Kediri.

**Kata Kunci** — aplikasi, pasar, penjualan

### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan bisnis secara online di Indonesia sekarang sangat pesat, salah satunya dengan melakukan belanja secara online. Belanja online atau e-commerce merupakan salah satu cara berbelanja melalui alat komunikasi elektronik atau jejaring sosial yang digunakan dalam transaksi jual beli, di mana pembeli tidak perlu susah payah datang ke toko untuk melihat dan membeli apa yang mereka cari, hanya tinggal melihat barang yang diinginkan melalui internet kemudian memesan barang sesuai pilihan dan mentransfer uangnya dan kemudian barang tersebut akan dikirim oleh toko online tersebut kerumah. Bisnis e-commerce sendiri di Indonesia mengalami perkembangan yang cukup pesat sebagai salah satu negara yang sedang berkembang e-commerce mengalami perkembangan sekitar 8,8 persen di Indonesia tiap tahunnya hingga tahun 2017 yang akan datang. E-commerce sebenarnya merupakan pihak ketiga yang akan menjembatani kedua pelaku jual beli produk secara online. Sekarang online shopping pun telah menjadi jalan tempuh bagi pengguna karena dinilai lebih praktis. Dengan perkembangan browsing, belanja online menjadi cara alternatif pembelian barang karena internet tentu dapat diklasifikasikan sebagai sesuatu yang baru dalam format berbelanja. Internet kini sudah berkembang dalam hal jangkauan layanan, efisiensi, keamanan dan popularitas[1].

Toko online atau sering kita sebut e-commerce merupakan bentuk perubahan yang di sajikan oleh internet dari segi inovasi dalam berbelanja dengan memberikan berbagai kemudahan dalam proses transaksinya. Gaya hidup masyarakat yang ikut berubah karena pengaruh dari perkembangan teknologi tersebut, salah satu yang paling mencolok adalah gadget dengan kecenderungan beraktivitas di dunia maya seperti berbelanja secara online atau lebih sering disebut dengan belanja online. Belanja secara online atau sering disebut dengan e-commerce memiliki beberapa keunggulan yang dapat dirasakan bagi penggunaannya seperti tidak perlu keluar rumah ataupun pergi ketempat belanja, yang dibutuhkan hanyalah memesan barang tersebut kemudian barang tersebut akan diantarkan kerumah. Kedua keunggulan yang dirasakan adalah hemat waktu dalam membeli dan hemat bahan bakar untuk berputar-putar dalam hal berbelanja, kita juga dapat mengontrol harga atau membandingkan harga dari beberapa tempat online shop. Ketiga online shop atau e-commerce selalu buka dalam waktu 24 jam, hal inilah yang menguntungkan kita dalam menentukan waktu kapan kita akan belakukan aktivitas online shop[2].

Disamping keunggulan yang kita rasakan ada beberapa ketidaknyamanan yang kita rasakan atau kelemahan dari online shop yang dirasakan seperti adanya jeda waktu antara pembayaran dan pengiriman produk. Kedua, kita tidak dapat memeriksa barang yang kita pesan sebelumnya[3].

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka penelitian ini dilakukan dengan judul ” E-Pasar Pahing Berbasis Android”.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Android

Android adalah sistem operasi yang dirancang oleh Google dengan basis kernel Linux untuk mendukung kinerja perangkat elektronik layar sentuh, seperti tablet atau smartphone. Jadi, android digunakan dengan sentuhan, gesekan ataupun ketukan pada layar gadget anda. Gambar dan table[4].

### 2.2 Website

Website adalah kumpulan halaman dalam suatu domain yang memuat tentang berbagai informasi agar dapat dibaca dan dilihat oleh pengguna internet melalui sebuah mesin pencari. Informasi yang dapat dimuat dalam sebuah website umumnya berisi mengenai konten gambar, ilustrasi, video, dan teks untuk berbagai macam kepentingan[5].

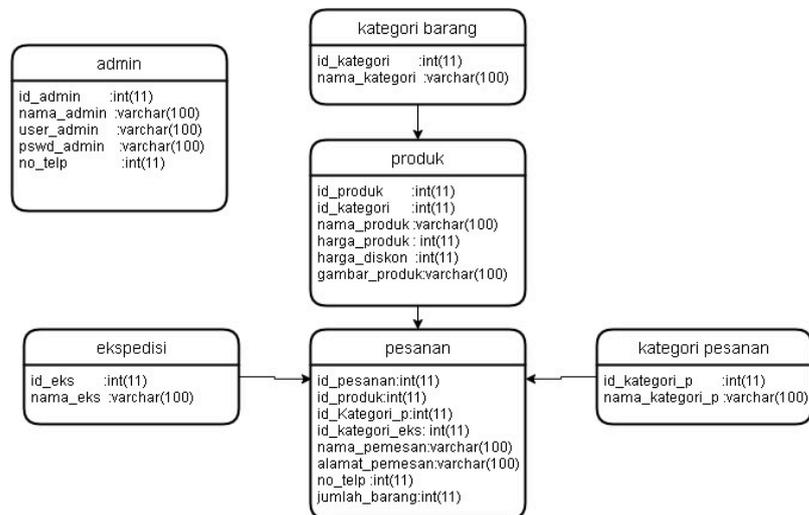
## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Strategi pemecahan masalah

Dalam kondisi pandemic covid saat ini terdapat banyak hal positif dan negative yang bisa kita dapatkan dari dampak pandemi ini. Dari hal positif nya adalah pemerintah dipaksa memprioritaskan untuk senantiasa fokus memperkuat daya beli di dalam negeri ketimbang menarik keuntungan dari luar negeri. Dan dampak negative nya adalah salah satu nya semua kegiatan masyarakat di batasi sesuai peraturan yang berlaku. Banyak masyarakat yang kebingungan karena harus memenuhi kebutuhan pokok sehari hari untuk melanjutkan kehidupannya. Dan terkadang membeli di toko terdekat kehabisan stok barang dan harus membelinya di toko yang lain yang sedikit jauh lokasinya. Dan karena juga sedang dilakukan pembatasan kegiatan masyarakat baik di tempat kerja ataupun mall, dengan membuat toko online berbasis android semua masyarakat dari berbagai kalangan dapat mengakses aplikasi ini dan dapat dengan mudah membeli ataupun mengetahui harga barang yang sedang dicari tanpa harus pergi ke tempat toko tersebut.

### 3.2 Struktur data yang di gunakan

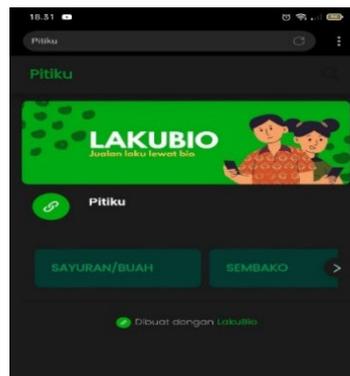
#### a. Entity Relationship Diagram



Gambar. 1 ERD

### 3.3 Rancangan layer harus sesuai dengan judul

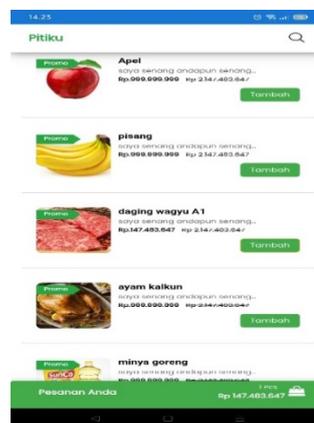
a. Tampilan Menu Belanja



Gambar 2. Tampilan Menu Utama

Pada tampilan menu belanja disini menampilkan tentang kategori jenis-jenis bahan pokok yang ada pada menu aplikasi.

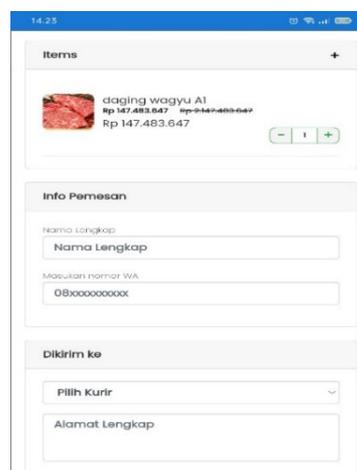
b. Tampilan Menu



Gambar. 3 Tampilan Menu Produk

Pada tampilan menu bahan pokok disini dapat menampilkan tentang berbagai jenis buah, sayuran, daging dan lain sebagainya yang tertera pada aplikasi.

c. Tampilan Menu Pemesanan



Gambar. 4 Tampilan Menu Pemesanan

Pada tampilan menu ini menampilkan kelanjutan setelah memesan barang.

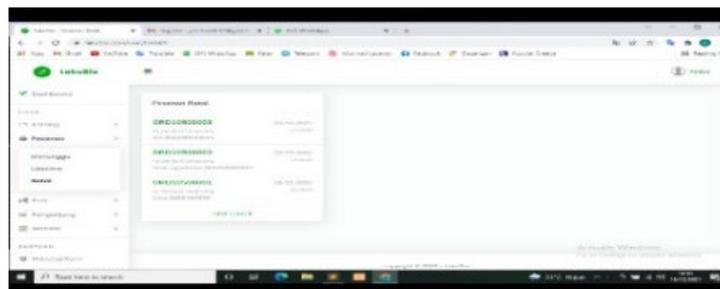
d. Tampilan Bukti Pembayaran setelah selesai memesan



Gambar. 5 Tampilan Bukti Pembayaran

Pada bagian ini menampilkan bukti konsumen yang sudah melakukan pembayaran.

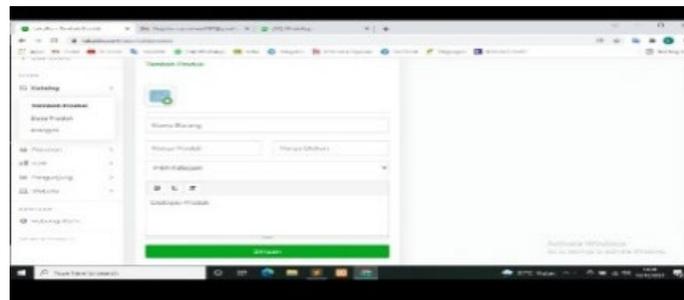
e. Tampilan Menu Tambah Katalog



Gambar. 6 Tampilan Menu Tambah Katalog

Pada tampilan ini menampilkan jika terdapat pesanan masuk.

f. Tampilan Menu Untuk Menambahkan Produk



Gambar. 7 Tampilan Menu Untuk Menambah Produk

Pada tampilan ini dapat menambahkan produk baru sesuai kebutuhan konsumen.

3.4 Jalannya uji coba bertahap program yang dikembangkan yang didalamnya berisikan:

a. Hal-hal ini yang istimewa / khusus / menonjol dari program yang dikembangkan:

Aplikasi ini merupakan aplikasi untuk memberikan kemudahan masyarakat khususnya di Kota Kediri untuk berbelanja dan mengetahui harga bahan pokok untuk saat ini tanpa harus datang ke toko tersebut. Ada beberapa produk bahan pokok yang tersedia di toko yaitu seperti buah, daging, sayuran, dan lain sebagainya.

Tersedia contact person pemilik toko untuk mempermudah konsumen dalam komunikasi jika terjadi suatu kendala. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan oleh toko-toko kelontong yang berada di sekitar perumahan ataupun yang berada di desa.

b. Jalannya uji coba

1. Penjelasan tentang bagaimana caranya menjalankan program

Untuk menjalankannya saat membuka aplikasi akan langsung tertuju pada menu utama yang menampilkan beberapa produk barang yang tersedia. Disini pelanggan atau konsumen akan disuguhkan berbagai macam produk bahan pokok dan harga barang pokok tersebut. Jika pelanggan atau konsumen terjadi kendala atau sesuatu yang tidak diinginkan saat proses pemesanan konsumen bisa mengkonfirmasi kepada nomor yang sudah tertera agar segera di proses.

2. Penjelasan tentang interaksi yang harus dilakukan antara pemakai dengan program yang dibuat:

a. *Direct Manipulation*

Pada tahap ini user dapat berinteraksi langsung dengan program seperti menambah, edit, dan menghapus.

b. *Menu Selection*

Pada tahap ini aplikasi memiliki beberapa tampilan menu untuk mempermudah user dalam memilih bahan pokok yang sedang dibutuhkan.

c. *Form Fill-in*

Pada tahap ini admin dapat menambahkan produk bahan pokok yang belum terdapat di aplikasi sesuai kebutuhan konsumen.

3. Analisa hasil yang dicapai oleh program yang dikembangkan.

Tujuan utama dari pembuatan aplikasi ini adalah untuk mempermudah masyarakat dalam proses pembelian bahan pokok dan mengetahui informasi mengenai harga bahan pokok yang sedang dicari. Dengan menggunakan teknologi berbasis android yang sudah dapat digunakan oleh hampir semua masyarakat sehingga mempermudah dalam proses pembelian. Dan dengan tampilan yang sederhana mempermudah masyarakat yang kurang informasi tentang harga bahan pokok dapat menggunakan aplikasi ini dan terdapat contact person jika terjadi kesalahan dalam proses pembelian bahan pokok agar pembeli bisa langsung mengkonfirmasi kepada admin.

#### 4. SIMPULAN

Dari pelaksanaan tugas dan pembangunan sistem informasi ini, mulai dari tahap analisis, perancangan sampai tahap implementasi sistem, dapat diambil kesimpulan sebagai:

1. Sistem pasar online yang dikembangkan dapat membantu dalam meningkatkan performa pelayanan melalui penyedia informasi secara digital dan dapat diakses oleh siapa saja, dimanapun dan kapanpun.
2. Pemesanan menjadi lebih mudah dikarenakan via WhatsApp
3. Database yang mencakup data transaksi, data pemesanan, data konsumen dan lain lain dapat membuat proses penyimpanan data lebih efisien.

#### 5. SARAN

Saran yang dapat dikemukakan dalam Karya Tulis Ilmiah ini, antara lain sebagai berikut;

1. Diharapkan pemerintah kota Kediri dapat membantu berkoordinasi dengan pihak pasar agar aplikasi ini bisa berjalan lebih baik dan lancar.
2. Perlu dukungan semua pihak agar aplikasi ini dapat berkembang hingga mencapai skala yang lebih besar.
3. Hasil riset kami masih berpotensi untuk dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Muhammad Bagir.2011.LAPORAN TUGAS AKHIR PEMBUATAN WEBSITE E-COMMERCE DI PT.BATIK RAHMAWATI SURAKARTA. [https://eprints.uns.ac.id/4254/1/Skripsi-Muhammad\\_Bagir.pdf](https://eprints.uns.ac.id/4254/1/Skripsi-Muhammad_Bagir.pdf) (diakses pada tanggal 30 Desember 2021)
- [2] Noel Patarma Dhn<sup>1</sup>, Kusuma Ayu Laksitowening<sup>2</sup>, Alfian Akbar Gozali<sup>3</sup>.2012.APLIKASI TOKO ONLINE BERBASIS WEB TOBA FURNITURE STORE. <https://repository.telkomuniversity.ac.id/pustaka/files/97760/resume/aplikasi-toko-online-berbasis-web-toba-furniture-store.pdf> (diakses pada tanggal 30 Desember 2021)
- [3] SARAH PUTRI ALFATIHA.2021. LAPORAN PROJEK AKHIR PEMBUATAN WEBSITE PADA TOKO HIJAB ETHEREAL BASIC UNTUK MEMAKSIMALKAN PENJUALAN BARANG. [https://repository.unsri.ac.id/53771/2/RAMA\\_57041\\_09010581822023\\_0208047701\\_0019058603\\_01\\_frontend\\_ref.pdf](https://repository.unsri.ac.id/53771/2/RAMA_57041_09010581822023_0208047701_0019058603_01_frontend_ref.pdf) (diakses pada tanggal 30 Desember 2021)
- [4] LIA SETIAWAN.2009.PEMBUATAN WEBSITE E-COMMERCE BUTIK DIAR LUTFI SURAKARTA. <https://core.ac.uk/download/pdf/12348598.pdf> (diakses pada tanggal 30 Desember 2021)
- [5] Farah Fristia.2015.Proposal Cirebon Menuju Smart City. <http://klipingliterasi.blogspot.com/2015/10/proposal-cirebon-menuju-smart-city.html>. (diakses pada tanggal 30 Desember 2021)