

## APLIKASI PENJUALAN BAJU BATIK DI KABUPATEN LAMONGAN BERBASIS ANDROID INVOICE SISTEM

**Apriliana Rizka Annisa<sup>1)</sup>, Agus Setia Budi<sup>2)</sup>, Kemal Farouq Mauladi<sup>3)</sup>**

<sup>1)</sup>Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Islam Lamongan

<sup>2,3)</sup>Dosen Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Islam Lamongan

E-mail: Aprilrizka9@gmail.com<sup>1</sup>, geniusbudi@yahoo.com<sup>2</sup>, Kemalfarouq\_mauladi@yahoo.co.id<sup>3</sup>

### ABSTRAK

*Batik merupakan salah satu hasil karya leluhur bangsa Indonesia, salah satu motif batik yang saat ini cukup terkenal adalah motif batik yang berasal dari Lamongan. Kabupaten Lamongan ini merupakan sebuah kabupaten yang berada dalam wilayah Jawa Timur. Hadirnya android menimbulkan pemikiran baru bagi pelaku bisnis, yaitu untuk mengatasi rintangan waktu dan ruang yang selama ini menjadi masalah pada sistem penjualan untuk memanfaatkan teknologi agar lebih efektif dan efisien dalam bertransaksi secara online dengan android sebagai medianya. Dengan adanya tujuan membangun sistem aplikasi penjualan baju batik yang dibuat dengan menggunakan android dan web dapat mengakses informasi penjualan yang ada di toko batik. Sebagai solusi sistem penjualan dari permasalahan yang ada, dengan menggunakan sistem layanan online. Selain itu penerapan teknologi penjualan online dalam aplikasi ini membuat pengguna dapat lebih mudah dalam melakukan pembelian baju batik.*

**Kata kunci:** Penjualan Online, Batik, Web Server, Android.

### ABSTRACT

*Batik is one of the works of Indonesian ancestors, one of the batik patterns which is currently quite famous is batik pattern derived from Lamongan. Lamongan Regency is a regency within the East Java Province. The presence of Android raises a new thinking for the business people to overcome the time and space obstacles that had been a major problem in the sales system to utilize the technology to be more effective and efficient in online transaction with Android as the media. Sales system application of batik clothes made using Android and web that can be used to access sales information in the batik stores as a solution from the existing problems using online service system. In addition, the application of online sales technology in this application makes users can be easier in purchasing batik clothes.*

**Keywords:** Online Sales, Batik, Web Server, Android.

### PENDAHULUAN

Batik merupakan salah satu hasil karya leluhur bangsa Indonesia, Salah satu motif batik yang saat ini cukup terkenal adalah motif batik yang berasal dari Lamongan.

Kabupaten Lamongan ini merupakan sebuah kabupaten yang berada dalam wilayah Jawa Timur. Daerah ini memiliki ragam jenis batik yang cukup bagus seperti batik yang dibuat dengan teknik batik cap, teknik batik tulis dan para pembuat baju batik di daerah ini juga ada yang membuat dengan teknik sablon.

Perkembangan teknologi adalah kemajuan dari globalisasi, dimana ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi andalan masyarakat dunia. Hal ini disebabkan oleh perkembangan yang sangat pesat pada bidang teknologi terutama komputer, sehingga mendorong masyarakat dunia untuk memasuki era teknologi yang serba cepat, khususnya pada

bidang bisnis, banyak para pelaku bisnis dalam memanfaatkan teknologi computer yang ada untuk memajukan usahanya diantaranya dengan memanfaatkan media android untuk sarana penjualan.

Hadirnya android menimbulkan pemikiran baru bagi pelaku bisnis, yaitu untuk mengatasi rintangan waktu dan ruang yang selama ini menjadi masalah pada sistem penjualan. Untuk memanfaatkan teknologi agar lebih efektif dan efisien dalam bertransaksi secara online dengan android sebagai medianya.

Dengan demikian penulis bermaksud membangun aplikasi penjualan baju batik di Kabupaten Lamongan, dengan cara online pembeli tidak perlu repot datang ke toko untuk membeli, disamping itu pembeli dapat mengetahui informasi berbagai macam batik yang dijadikan pakaian.

Eko. I & Djokopran (2016) Aplikasi merupakan proses atau prosedur aliran data dalam infrastruktur teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan oleh para pengambil keputusan yang sesuai dengan jenjang dan kebutuhan (relevan).

Aplikasi bisa dikatakan suatu perangkat lunak yang siap pakai dengan menjalankan instruksi-instruksi dari pengguna (user), aplikasi banyak diciptakan untuk membantu berbagai keperluan, seperti membuat laporan, mencetak dan lain-lain.

Penjualan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh penjual dalam menjual barang atau jasa dengan harapan akan memperoleh laba dari adanya transaksi-transaksi tersebut dan penjualan dapat diartikan sebagai pengalihan atau pemindahan hak kepemilikan atas barang atau jasa dari pihak penjual ke pembeli.

Jadi secara umum penjualan pada dasarnya terdiri dari dua jenis yaitu penjualan tunai dan kredit. Penjualan tunai terjadi apabila penyerahan barang atau jasa segera diikuti dengan pembayaran dari pembelian, sedangkan penjualan kredit ada tenggang waktu antara saat penyerahan barang atau jasa dalam penerimaan pembelian.

Batik Indonesia telah dikenal luas seluruh masyarakat mancanegara. Asal usul batik bermula sejak abad ke-17 Masehi. Pada masa itu, corak batik ditulis-lukiskan pada daun lotar dan papan rumah adat Jawa. Mereka hanya membuat corak batik sebagai wujud pelampiasan hasrat seni dan keisengan yang dilakukan untuk mengisi waktu luang.

Asal usul batik juga tak lepas dari perkembangan teknologi, pada masa sebelumnya teknik batik tulis menjadi satu-satunya cara yang bisa dilakukan untuk membuat motif batik, setelah perang dunia I atau setelah modernisasi kian menjamur, teknik batik cap dan batik printing pun mulai dikenal. Kedua teknik batik ini sendiri dianggap sebagai teknik pembatikan yang sangat efisien dan tidak memakan banyak waktu, meskipun secara kualitas dinilai kurang memiliki nilai estetis.

Sharief Salbino S.Kom (2014) Android merupakan sistem operasi untuk telepon seluler berbasis *linux* sebagai karnelnya. Saat ini android dapat disebut raja dari smartphone. Android menyediakan platform terbuka (*open source*) bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri.

Awalnya, perusahaan *search engine* terbesar saat ini, yaitu Google Inc, membeli android inc, pendatang baru yang membuat perangkat lunak untuk ponsel. Android Inc, didirikan oleh Andy Rich Rubin, Rich Milner, Nick Sears dan Chris While pada tahun 2003. Pada Agustus 2005 Google membeli Android Inc.

Dimulai pada tahun 2005, Android Inc dibawah naungan Google Inc berusaha membuat sebuah *operating System mobile* baru. Sejak saat pada saat itulah mulai beredar rumor bahwa Google akan melakukan ekspansi bisnis ke industri seluler. Akhirnya pada bulan September 2007 Google mengajukan hak paten atas produknya yang dinamai Nexus One. Kemudian pada akhir 2008, dibentuk sebuah tim kerjasama yang dinamai *Open Handset Alliance* (OHA). OHA ini terdiri dari beberapa produsen perangkat telekomunikasi ternama dunia, antara lain: Asus, Toshiba, Sony Ericsson (sekarang Sony) dan lainnya. OHA bekerjasama untuk mengembangkan sebuah kernel linux yang akan dijadikan sebuah program untuk perangkat seluler. Hingga akhirnya OHA berhasil dan mengumumkan produk *opening system mobile* yang diberi nama Android. Ponsel yang mendapat kehormatan untuk mencoba pertama kali sistem operasi Android adalah HTC Dream. HTC Dream diliris pada bulan Oktober tahun 2008.

## METODE PENELITIAN

### Analisa Kebutuhan Sistem

Analisa kebutuhan sistem merupakan beberapa kebutuhan bahan sistem yang akan dipergunakan untuk menambah dan membantu jalan proses pembuatan suatu obyek. Di bagian ini akan dibagi menjadi dua bagian yaitu analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional.

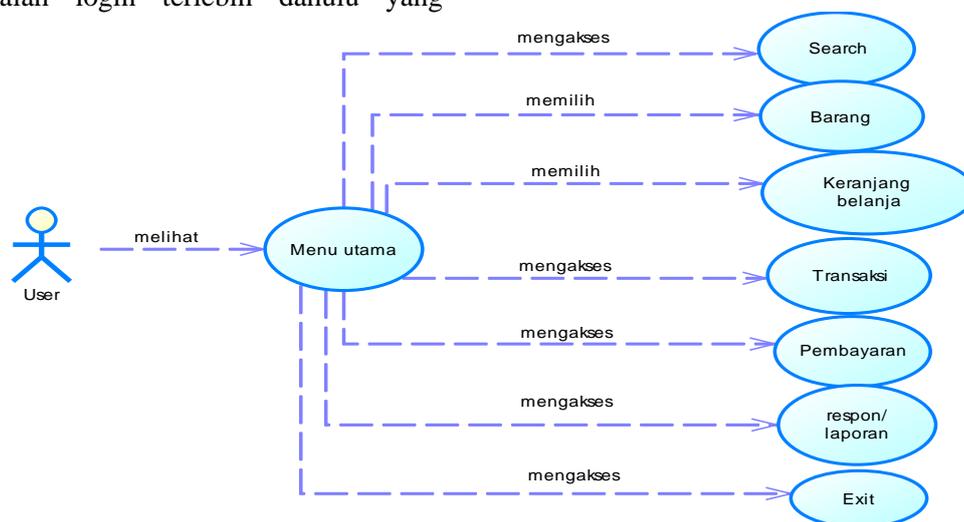
### Perancangan Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan secara ringkas siapa yang menggunakan sistem serta menjelaskan apa yang akan dilakukan oleh sistem yang akan dibangun dan siapa yang

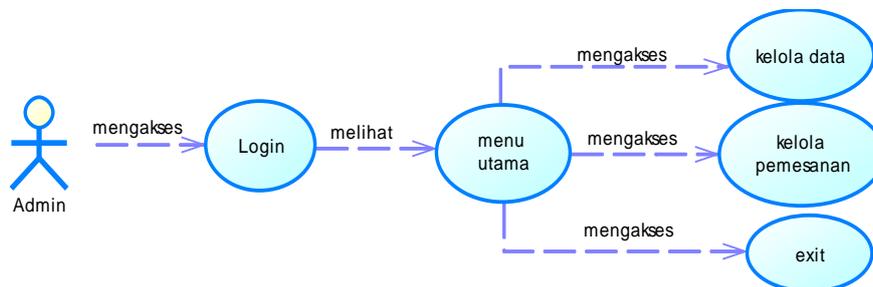
berinteraksi dengan sistem. Diagram use case tidak menjelaskan secara detail tentang penggunaan use case namun memberi gambaran singkat hubungan antara use case, aktor, dan sistem.

Gambar di bawah ini adalah gambar yang menjelaskan tentang perintah user saat di menu utama adalah login terlebih dahulu yang

sebelumnya user telah mendaftar sebagai member, setelah itu memilih-milih produk yang ingin dibeli, jika ingin membeli baju maka user harus melakukan transaksi dan melakukan pembayaran, supaya barang segera diproses oleh admin.



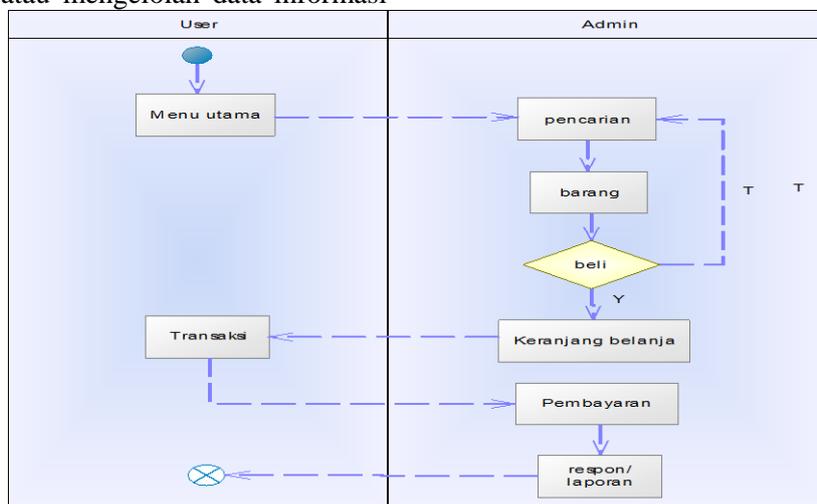
Gambar 1. Diagram Use Case User



Gambar 2. Diagram Use Case Admin

Gambar di atas adalah gambar yang menjelaskan tentang tugas admin yaitu meng-update barang atau mengelolah data informasi

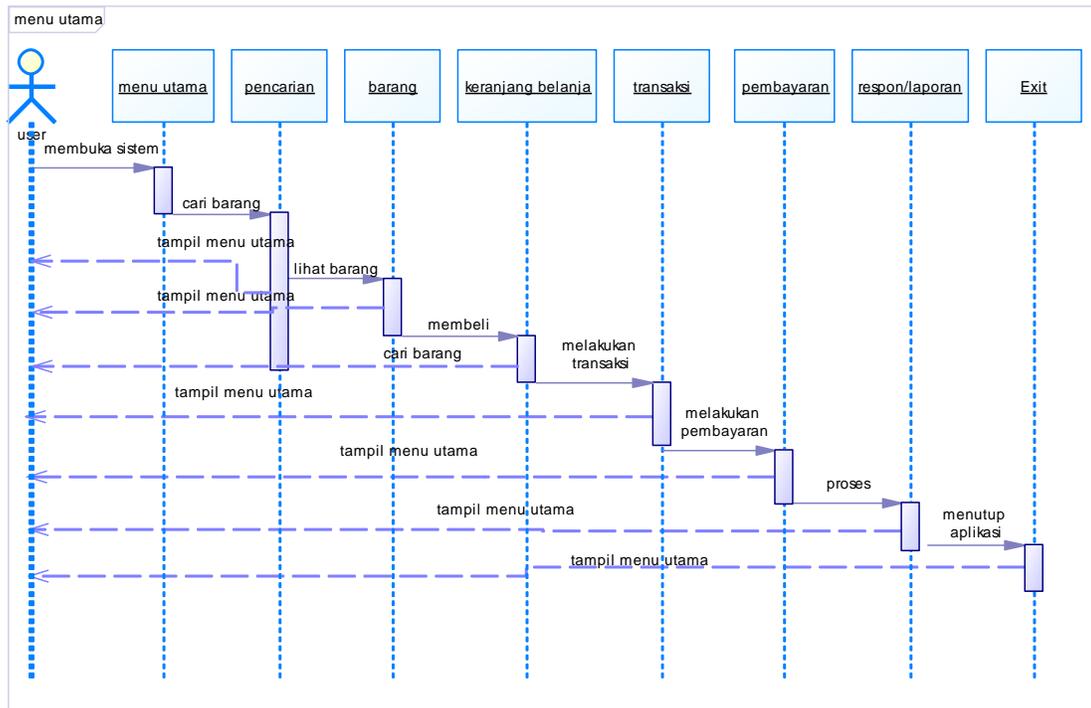
tentang baju yang akan di pasarkan atau di jual, menerima pesanan, dan mengonfirmasi pesanan yang masuk.



Gambar 3. Activity Menu Utama User

Gambar activity menu utama di atas menjelaskan bagaimana pengguna dapat menggunakan aplikasi tersebut dengan benar dan dapat menerima informasi yang diberikan pada server. Langkah pertama user harus login sebagai member dahulu, setelah itu user bisa

memilih barang yang akan dibeli, barang tersebut akan masuk ke keranjang belanja, user juga harus melakukan transaksi pembayaran supaya barang yang dipesan bisa segera di proses oleh server.



Gambar 4. Sequence Menu Utama User

Pada gambar desain sequence menu utama user di atas, menjelaskan kegiatan user memilih barang dengan produk yang tersedia di kategori, jika user ingin membeli barang maka barang akan terisi ke keranjang belanja, user juga harus melakukan transaksi pembayaran supaya barang segera di proses dan dikirim.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam pembahasan ini, merupakan sajian dari tampilan menu utama atau layout dari aplikasi yang dibuat.



Gambar 5. Menu Utama User

Pada halaman menu utama user di samping kiri ada form untuk daftar sebagai member yang perintahnya adalah harus mengisi beberapa menu diantaranya yaitu memasukan email dan password, dan ada menu login sebagai

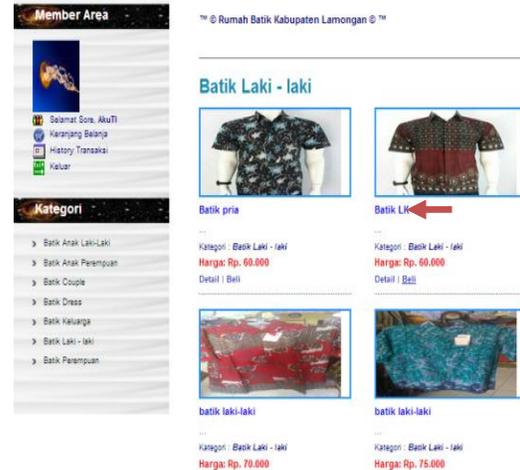
member dan ada beberapa kategori baju batik yang ada tersedia di rumah batik Lamongan.

member sukses, dan user bisa login dengan email yang telah di daftarkan.



Gambar 6. Pendaftaran Member

Pada tampilan menu pendaftaran, user juga dapat melakukan pendaftaran dengan cara mengklik menu daftar. Setelah muncul form pendaftaran user harus melengkapi kolom-kolom yang tersedia. Jika sudah selesai klik tombol daftar yang terletak dibawah form, maka pendaftaran akan diproses oleh sistem.



Gambar 8. Order Produk

Pada tampilan order produk, setelah user berhasil login user bisa memilih barang yang tersedia pada beberapa kategori, bila user ingin membeli produk tersebut maka perintahnya adalah klik tombol beli pada bagian bawah baju yang ingin di beli. Maka otomatis barang yang terbeli akan masuk keranjang belanja.



Gambar 7. Login User

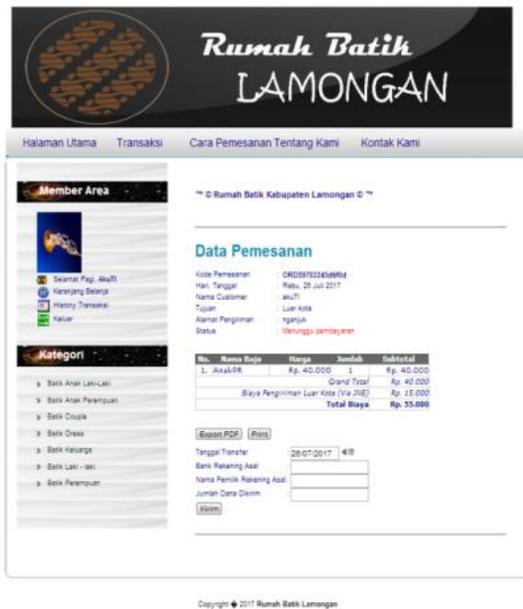
Jika proses pendaftaran sukses, maka user akan mendapatkan informasi bahwa pendaftaran



Gambar 9. Keranjang Belanja

Pada tampilan keranjang belanja, jika user selesai belanja maka user harus mengisi form pengisian Bank tujuan pengiriman, dan jumlah

dana atau total pembayaran yang akan dikirimkan.



Gambar 10. Transaksi Belanja

Pada tampilan transaksi belanja, setelah pengisian transaksi selesai, user harus menunggu apakah admin mengonfirmasi pesanan apa tidak, jika admin mengonfirmasi pemesanan maka data pemesanan user statusnya akan berubah menjadi barang sudah dikirim.



Gambar 11. Pemberitahuan Transaksi

### Pengujian dan Hasil Uji coba

Pengujian aplikasi ini menggunakan *blackbox testing* di mana pengujian ini memfokuskan diri pada bagaimana seluruh elemen aplikasi telah melalui proses verifikasi keberhasilan dalam pembuatan aplikasi yang ada. *Blackbox* digunakan untuk mengetahui

sejauh mana aplikasi yang dibuat berhasil, *blackbox* juga untuk memastikan bahwa masih adakah sistem yang tidak berjalan atau eror. Adapun beberapa cara kerja yang dilakukan pada pengujian *blackbox testing* adalah melakukan cek terhadap fungsi yang tidak benar atau tidak ada, kesalahan antarmuka (*interface errors*), kesalahan pada struktur data, kesalahan pada penggunaan dan kesalahan lain yang mungkin masih di dapati dalam aplikasi.

#### 1. Blackbox Menu Utama



Gambar 12. Blackbox Menu Utama

Pada uji coba menu utama terdapat tombol perintah menu, yaitu tombol halaman utama, transaksi, cara pemesanan, tentang kami, dan kontak kami, yang jika perintah berhasil akan membuka menu-menu tersebut, dan di sebelah kiri menu utama ada menu untuk daftar yang jika perintah berhasil akan membuka form pengisian nuntuk pendaftaran member, menu login yang jika perintah berhasil maka user bisa masuk untuk membeli produk yang tersedia, dan menu kategori baju jika perintah berhasil maka user bisa memilih-milih baju-baju yang tersedia disetiap produk.



