



PERANCANGAN APLIKASI MARKET INTERFACE INDUSTRI TENUN DI KABUPATEN SUMBA BARAT BERBASIS ANDROID

Kukuh Yudhistiro¹, Armuliati Nur Meria Putri²

*Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang
email:kukuh.yudhistiro@unmer.ac.id¹, armuliatiputri@gmail.com²*

ABSTRAK

Kabupaten Sumba Barat provinsi Nusa Tenggara Timur adalah Salah satu kota yang memiliki karya kerajinan tangan dalam hal tenun menenun yang mana dalam proses jual beli membutuhkan sistem pemasaran yang lebih luas dikarenakan jumlah peminat kain tenun sumba sangat banyak. Dalam jual beli produk tenun masih dirumah-rumah penenun tidak adanya wadah/tempat untuk khusus menjual produk mereka sehingga pengunjung wisata terkadang terkendala dengan waktu, serta jarak antara rumah ke rumah penenun yang menjual produk mereka. Dalam Hal ini penelitian membuat rancangan market interface penjualan produk berbasis android diharapkan sistem ini bertujuan untuk mempermudah pembelian produk dan meningkatkan penjualan produk. Tahapan penelitian Perancangan market interface yang digunakan adalah Prototype. Yang mana mencakup langkah-langkah penelitian dari awal sampai akhir. Diharapkan dari penelitian perancangan aplikasi market interface ini dapat mempermudah dalam meningkatkan penjualan produk di lokal maupun internasional.

Kata Kunci: Ecommerce, Handicraft, Android

ABSTRACT

West Sumba Regency, East Nusa Tenggara Province is one of the cities that has handicraft works in weaving which in the buying and selling process requires a broader marketing system because the number of enthusiasts of Sumba woven fabric is very large. In the sale and purchase of weaving products, weaver's homes still do not have a container/place to specifically sell their products so that tourist visitors are sometimes constrained by time, as well as the distance between the homes of the weavers who sell their products. In this case, the research makes a market interface design for Android based product sales. It's hoped that this system aims to facilitate product purchases and increase product sales. Research stages the design of the market interface used is Prototype. Which includes research steps from beginning to end. It's expected that this market interface application design research can facilitate in increasing product sales in local and long distance.

Keywords: Ecommerce, Handicraft, Android



PENDAHULUAN

Indonesia adalah salah satu Negara kesatuan yang di dalamnya dipenuhi dengan keragaman serta kekayaan. Salah satunya ditandai dengan cara berpakaian. Salah satu hal yang berpengaruh terhadap cara berpakaian ialah bahan dasar berpakaian. Di masyarakat Nusa Tenggara Timur terdapat kain Tenun. Salah satu contohnya seni tenun di Kabupaten Sumba Barat.

Kabupaten Sumba Barat mempunyai Kawasan Budidaya yang perlu dikembangkan, salah satunya yaitu kawasan industri. Jenis industri yang berkembang di Kabupaten Sumba Barat lokasinya tersebar di wilayah kecamatan. Salah satu jenis industri di Kabupaten Sumba Barat yaitu industri tenun. Proses tenun dilakukan oleh kaum wanita. Produk yang dihasilkan dari tenun berupa kain, sarung serta selendang yang biasanya digunakan dalam berbagai bentuk acara di Kabupaten Sumba Barat yakni sebagai busana sehari-hari, sebagai busana dalam tarian adat dan upacara adat, sebagai belis (mas kawin), sebagai pemberian dalam upacara kematian dan sebagai wujud penghargaan, sebagai alat untuk membayar hukuman jika terjadi ketidakseimbangan dan sebagai bentuk penghargaan bagi tamu yang datang berkunjung. Diwaktu lampau, denga bisa menenun menjadi indikator seorang wanita untuk siap dan pantas untuk dinikahi. Tingkat kunjungan Wisatawan ke Sumba Barat setiap tahunnya mulai meningkat hingga saat ini. Selain itu juga Sumba Barat memiliki potensi dan peluang usaha industri kecil (tenun) daya jual untuk menunjang ekonomi. Namun masalah yang dihadapi di bidang industri dan pariwisata yaitu rendahnya kemampuan manajemen dan jiwa kewirausahaan pengusaha industri dan juga tidak tersedianya wadah dan fasilitas bagi masyarakat atau pengusaha tenun untuk mengembangkan bakat atau kreatifitas menenun. Pemerintah daerah kabupaten Sumba Barat mempunyai strategi yaitu optimalisasi kegiatan pengembangan usaha industri kecil (tenun) melalui pelatihan keterampilan dan keahlian serta pemberian bantuan peralatan kerja dan modal usaha. (sumber : dokumen RPJMD Kabupaten Sumba Barat). Perkembangan tenun di Indonesia sangat diamati oleh pasar lokal maupun internasional. Untuk itu dalam pemasaran dan pengiklanan produk harus bisa lebih efektif dan dapat mencakup ke jaringan yang lebih luas. (Fachrul Barry Sholih, 2014). Berbagai program usaha penjualan sudah dikembangkan menjadi aplikasi yang kinerjanya menggunakan smartphone dan memesan barang yang di jual oleh pemilik toko menggunakan media yang berbasis android atau bisa juga disebut Market Interface (Roynaldi, 2016). Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, software yang menghubungkan bagian-bagian yang berbeda pada sebuah aplikasi (middleware) dan aplikasi (M. Yosef, 2014). Nusa Tenggara Timur terdapat kain tenun, salah satu contohnya seni tenun di Kabupaten Sumba Barat. Proses tenun dilakukan oleh kaum wanita. Produk yang dihasilkan dari tenun berupa kain, sarung serta selendang (Sumber : Dokumen RPJMD Kabupaten Sumba Barat).

Penjualan yang dilakukan kurang efektif karena tidak adanya tempat penjualan khusus tenun, sehingga perajin tenunpun melakukan penjualan di masing-masing rumah mereka. Oleh karena itu, perancangan Aplikasi Market Interface Industri Tenun di Kabupaten Sumba Barat

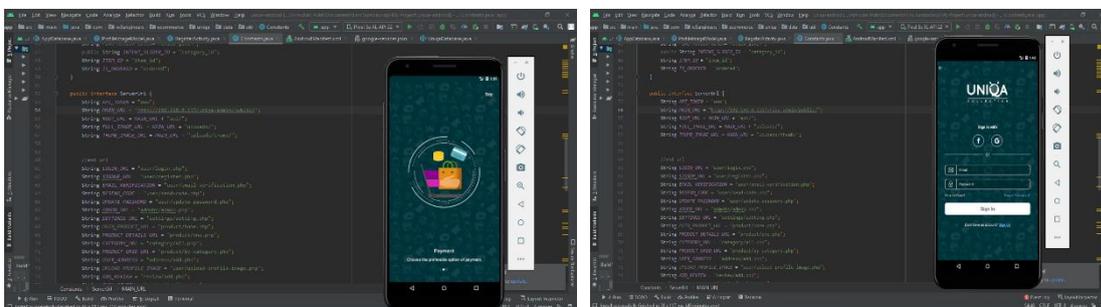
Berbasis Android ini sangat menunjang untuk melakukan penjualan serta pembelian produk baik pasar local maupun internasional. Penelitian ini memfokuskan pada pokok permasalahan “Perancangan Aplikasi Produksi Industri Tenun Di Kabupaten Sumba Barat Berbasis Android”. Penelitian ini dilakukan di Kabupaten Sumba Barat Provinsi Nusa Tenggara Timur.

METODE

Tahapan yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu menggunakan model prototype sebagai pengembangan sistem. Beberapa tahapan untuk melakukan desain aplikasi pencarian dan jual beli online produk tenun diantaranya identifikasi masalah, pengumpulan data, analisa sistem, perancangan, pembuatan aplikasi dan pengujian aplikasi. Penelitian ini memfokuskan pada pokok permasalahan “Perancangan Aplikasi Produksi Industri Tenun Di Kabupaten Sumba Barat Berbasis Android”. Penelitian ini dilakukan di Kabupaten Sumba Barat Provinsi Nusa Tenggara Timur.

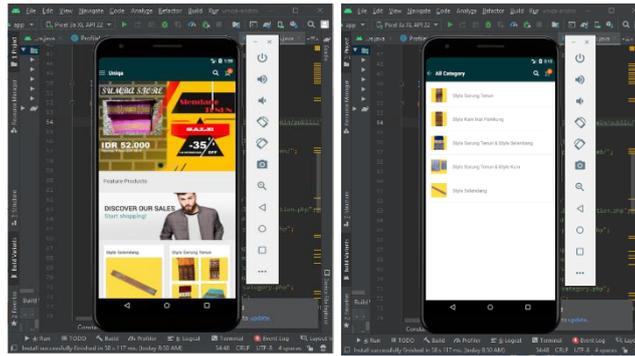
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembuatan Aplikasi Market Interface Berbasis Android ini dimulai dari menganalisis kebutuhan sistem. Kemudian dilanjutkan dengan merancang desain interface aplikasi. Tahap selanjutnya adalah implementasi interface yang sudah di rancang ke dalam bentuk sistem yang dapat dibaca oleh sistem (coding). Setelah itu dilakukan pengujian terhadap aplikasi untuk mengetahui apakah aplikasi terdapat kesalahan atau error.



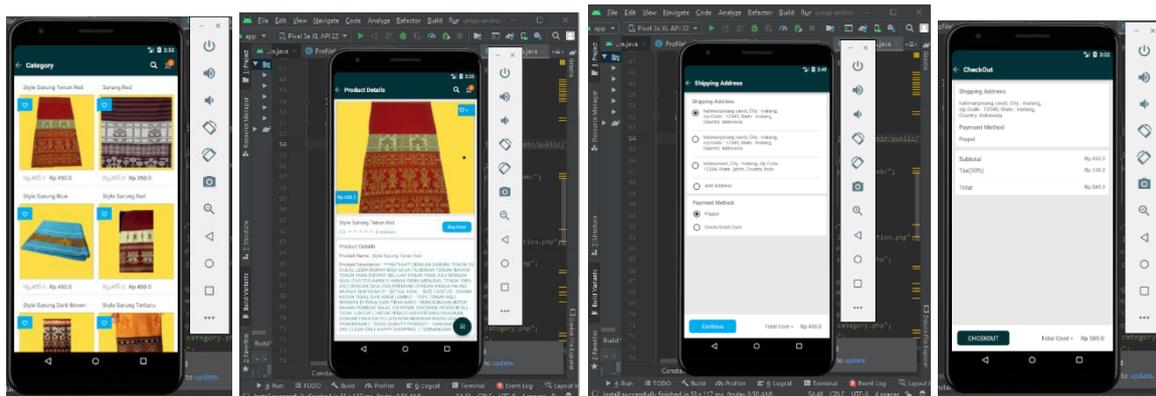
Gambar 1. Tampilan Slider Aplikasi dan Tampilan Login

Tampilan slider pada aplikasi telah berhasil ditampilkan menggunakan android emulator pixel_3a_XL_API dengan versi lollipop, tampilan slider berjumlah 3 slider yang masing-masing slider memiliki gambar yang berbeda-beda. Fungsi login disini untuk mengaktifkan fitur-fitur yang ada di aplikasinya jika tidak melakukan login maka pelanggan tidak dapat checkout untuk membeli barang yang diinginkan serta pelanggan juga tidak dapat melihat details produk tersebut.



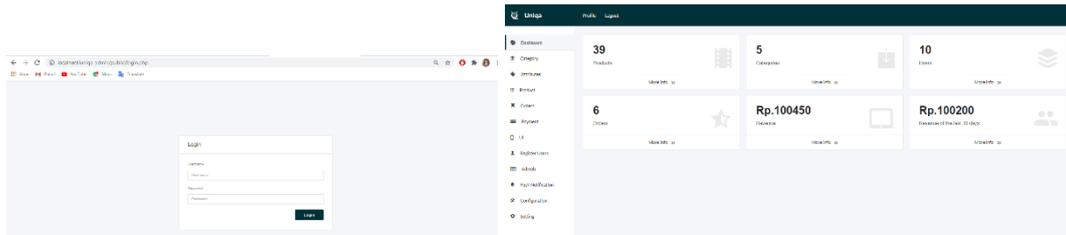
Gambar 2. Tampilan Halaman Utama Pelanggan dan Tampilan All Category

Fungsi Login pada halaman kedua telah berhasil dilakukan, hal ini terbukti bahwa user dapat masuk kehalaman utama sebagai pelanggan. Pelanggan yang telah melakukan login dapat membeli produk yang diinginkan karena fitur details produk sudah aktif sehingga pelanggan bisa melihat review dari customer yang lainnya. Fungsi All Category telah berhasil dilakukan, hal ini terbukti bahwa user dapat masuk kehalaman all category sebagai pelanggan. Halaman All Category ini sangat membantu user/pelanggan agar mudah mencari produk yang sesuai dengan category yang tertera pada halaman ini.



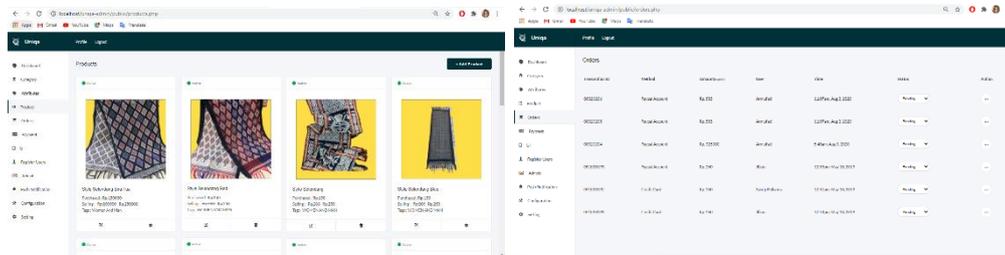
Gambar 3. Tampilan Details Product dan Tampilan CheckOut

Fungsi Details Produk telah berhasil dilakukan, hal ini terbukti bahwa user dapat masuk kehalaman details produk sebagai pelanggan. Halaman details produk ini sangat membantu user/pelanggan agar mudah memilih produk yang sesuai dengan keinginan dari pelanggan, dengan melihat dari reviews yang tertera disetiap produk sehingga barang yang diinginkan sesuai dengan gambar. Fungsi Checkout telah berhasil dilakukan, hal ini terbukti bahwa user dapat masuk kehalaman Order Complete sebagai pelanggan. Halaman checkout ini untuk membeli produk yang diinginkan dan terdapat shipping address untuk melengkapi alamat yang akan diterima serta terdapat payment method untuk membayar produk, jika sudah di checklist selanjutnya klik continue untuk melakukan pembayaran, jika sudah terbayar maka dihalaman order complete tidak ada lagi barang yang akan dibayar oleh user/pelanggan.



Gambar 4. Tampilan Login Admin dan Tampilan Halaman Admin

Fungsi login admin telah berhasil dilakukan, hal ini terbukti bahwa user dapat masuk kehalaman utama pada Gambar 4 sebagai admin. Halaman web admin ini bertujuan untuk melihat produk yang ingin di update atau dihapus, melihat user yang terdaftar, serta melihat orderan dari pelanggan yang masuk. Fungsi Login pada halaman kedua telah berhasil dilakukan, hal ini terbukti bahwa user dapat masuk kehalaman utama sebagai admin. Admin yang telah melakukan login dapat melihat orderan yang masuk dan meng-update atau menghapus barang agar pelanggan mengetahui stock yang ready.



Gambar 5. Tampilan Produk Admin dan Tampilan Orders Admin

Fungsi Product pada halaman ini telah berhasil dilakukan, hal ini terbukti bahwa admin dapat masuk kehalaman product. Total keseluruhan product yang tersedia yaitu 39 product. Di halaman product admin dapat mengedit, menghapus dan menambah product yang sesuai category.

SIMPULAN

Perancangan Aplikasi Market Interface Industri Tenun DiKabupaten Sumba Barat Berbasis Android ini, peneliti menyimpulkan bahwa aplikasi jual beli online Kain Tenun Sumba merupakan teknologi atau aplikasi yang bisa melakukan transaksi jual beli online produk dengan 1 sistem pembayaran yaitu dengan transfer lalu akan diantarkan oleh kurir. Aplikasi ini berguna bagi Kelompok Tenun dalam pemasaran produk yang dihasilkan, hal ini bertujuan untuk memperkenalkan produk tenun secara luas kepada masyarakat.

DAFTAR RUJUKAN

- Jogiyanto. 2005. Analisis dan Desain Sistem Informasi. Yogyakarta :Penerbit Andi.
- Fachrul Barry Sholih. 2014. Perancangan Aplikasi Penjualan Batik Berbasis Android. Surakarta.
- Muhammad Roynaldi Roof. 2016. Aplikasi Pemasaran Dan Pemesanan Kain Songket Pada Usaha Tenun Songket Hb Benang Emas Berbasis Android. Jurnal Ilmu Informatika. 2(2).
- M. Yosef. 2014. Pemrograman Android Black Box. Jakarta : Jasa Kom.



- Jogiyanto. 2005. *Analisa dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Elisa, E. 2016. Pengertian Aplikasi. Diambil dari : <http://edel.staff.unja.ac.id/blog/artikel/Pengertian-Aplikasi.html>
- Peraturan Darah No 25 tahun 2004 tentang Sistem Perencanaan Pembangunan Nasional. RPJMD. (Online), (<https://sumbabaratkab.go.id/wp-content/uploads/2018/10/6.-Bab-VI-STRATEGI-DAN-ARAH-KEBIJAKAN-FIX.pdf>), diakses 06 Oktober 2018.
- Ilmu Pengetahuan tentang Pengertian, Definisi, Macam, Jenis dan Pengelolaan Industri Di Indonesia Perekonomian Bisnis. Industri. (Online), (<http://www.organisasi.org/1970/01/pengertian-definisi-macam-jenis-dan-penggolongan-industri-di-indonesia-perekonomian-bisnis.html#.XfXvKpMzbiU>), diakses 31 Mei 2006.
- Wikipedia tentang Antarmuka, (<https://id.wikipedia.org/wiki/Antarmuka>), 05 Mei 2019.
- Muhammad Faisal Widad. 2017. *Sistem Informasi Penjualan Berbasis Android Ditoko Busana Faisal Collection*. Bandung. Unvirsitas Komputer Indonesia Bandung.
- Hermawan, Stephanus. S. 2011. *Mudah Membuat Aplikasi Android*. Yogyakarta : CV Andi Offset
- Satya Putra, A., dan Aritonang, E.M. (2016) *Let's Build Your Android Apps with Android Studio*, PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Raharjo, Budi. 2011. *Belajar Otodidak Membuat Database Menggunakan MYSQL*. Bandung : Informatika Bandung.
- Ermawati, Nurnawati, E.K., dan Suwanto, R.. (2016) *Pemetaan Cagar Budaya di Daerah Istimewa Yogyakarta Berbasis Mobile*, Jurnal SCRIPT, 4(1), 27
- Yuwandito Wiharjanto. 2012. *Perancangan Sistem Penjualan Tunai Berbasis Web Sebagai Sarana Informasi Produk Bagi Konsumen Pada PT. Warna AC*. Yogyakarta : Penerbit UPT TIK UNY.