

# APLIKASI PENJUALAN HEWAN PELIHARAAN PADA TOKO ANIMALSHOP DI JAKARTA SELATAN BERBASIS ANDROID

Wahyu Aji Santoso<sup>1</sup>, Hendro Purwoko<sup>2</sup>, Ana Rusmardiana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Indraprasta PGRI

Jl.Raya Tengah No.80, Gedung, Pasar Rebo, Jakarta Timur

[1wahyuaji.s0808@gmail.com](mailto:wahyuaji.s0808@gmail.com), [2hendroprwk08@gmail.com](mailto:hendroprwk08@gmail.com), [3ana.irawan93@gmail.com](mailto:ana.irawan93@gmail.com)

## ABSTRAK

Animalshop merupakan sebuah usaha toko hewan yang berlokasi di Jakarta Selatan, toko itu menjual berbagai hewan peliharaan. Animalshop masih kesulitan dalam memasarkan hewan - hewan nya, yang mengakibatkan pelanggan mengalami kesulitan pencarian hewan, kesulitan dalam pemesanan hewan. Animalshop berkeinginan dapat meningkatkan jumlah penjualan hewan untuk kedepannya, serta pihaknya masih kesulitan dalam pembuatan laporan transaksi penjualan. Dari permasalahan tersebut dibuatlah sistem aplikasi penjualan berbasis android yang memiliki fitur untuk melakukan pemesanan hewan dan fitur pencarian serta diperlukan sistem yang dapat membuat laporan transaksi. Metode yang digunakan adalah SDLC *waterfall* dengan tahapan: *System Engineering*, *Analysis*, perancangan (*design*), pembangunan sistem (*coding*), dan perawatan sistem. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Penelitian berhasil merancang aplikasi untuk penjualan hewan peliharaan. 2) Aplikasi membantu dalam menjual hewan. 3) Membantu pembeli untuk mendapatkan informasi dan dapat memesan hewan yang ingin di beli. 4) Adanya laporan pada setiap transaksi.

Kata Kunci: Android, Penjualan, Hewan.

## ABSTRACT

*Animalshop is a pet shop business located in South Jakarta, the shop sells a variety of pets. Animalshop still has difficulty marketing its animals, which results in customers having difficulty finding animals, difficulties in ordering animals. Animalshop wishes to increase the number of animal sales going forward, and it still has difficulties in making reports on sales transactions. From this problem, an Android-based sales application system has been made that has features to order animals and search features, and a system that can make transaction reports is needed. The method used is the SDLC waterfall with stages: System Engineering, Analysis, design, system development (coding), and system maintenance. The results showed: 1) The study successfully designed applications for pet sales. 2) Application helps in selling animals. 3) Help the buyer to get information and can order the animals that they want to buy. 4) There are reports on each transaction.*

*Keyword: Android, Sales, Pet.*

## PENDAHULUAN

Di indonesia perkembangan penggunaan perangkat mobile yang berbasis sistem operasi android sangat berkembang dengan pesat. Mobile commerce (m-commerce) merupakan e-commerce yang dilakukan dalam lingkup nirkabel, dengan menggunakan telpon seluler untuk mengakses internet dan berbelanja (Irmawati, 2011), m-commerce merupakan transaksi apapun dengan nilai moneter yang dilakukan via jaringan telekomunikasi mobile.

Untuk pengolahan data menjadi informasi salah satu contohnya adalah pengolahan data atau transaksi sebuah pembelian maupun penjualan, dimana dengan diolahnya data menggunakan komputer maka proses pengolahannya akan menjadi lebih cepat dan hasilnya jauh lebih

baik dari pada dikerjakan tanpa menggunakan komputer (Rumanta, 2013). Pengolahan data yang tepat akan menghasilkan keuntungan, tetapi jika pengolahan datanya masih dilakukan secara manual, terkadang hasil yang diperolehpun tidak memuaskan karena suatu hal yaitu kemampuan manusia dan olah pikir yang terbatas (Hartini, 2016).

Animalshop merupakan usaha yang bergerak dibidang penjualan Hewan Peliharaan. Sampai saat ini Animalshop yang bertempat di Jl. Kalibata Timur 1c, Jakarta Selatan belum mempunyai media pemasaran dengan media elektronik secara *online*. Belum tersedianya media pemasaran dengan media elektronik *online* ini menyebabkan konsumen harus datang ke toko untuk mengetahui dan membeli hewan

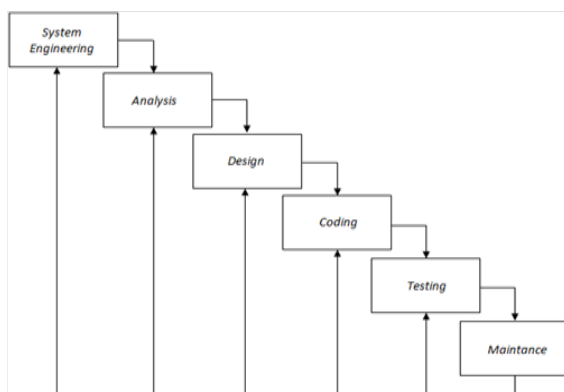
peliharaan yang dijual oleh toko Animalshop. Sehingga konsumen harus mengeluarkan tenaga dan biaya lebih untuk mendapatkan hewan yang diinginkan. Sampai saat ini Toko Animalshop masih belum dikenal oleh masyarakat luas, terutama pada daerah yang berlokasi cukup jauh dari Toko Animalshop. Tujuan dari aplikasi ini adalah untuk memudahkan konsumen dalam membeli hewan tanpa harus datang ke toko, membantu proses penjualan yang luas dan memberikan informasi dengan cepat.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah *grounded research* yaitu metode penelitian berdasarkan dengan fakta dan menggunakan analisis perbandingan dengan tujuan mengadakan generalisasi empiris, menetapkan konsep, mengembangkan teori, membuktikan teori, pengumpulan dan analisis data dalam waktu yang bersamaan. Dalam metode ini, data merupakan sumber teori dan teori tersebut berdasarkan data.

Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu observasi langsung, wawancara kepada pemilik toko dan studi pustaka.

Pada pengembangan sistem peneliti menggunakan metode pengembangan yang mengacu pada model *waterfall*.



Gambar 1. Diagram *waterfall*

Adapun langkah-langkah dalam metode *waterfall* dalam pengujian ini sebagai berikut :

### 1. *System Engineering*

Dalam tahap ini penulis melakukan pengumpulan kebutuhan seluruh elemen sistem seperti data-data yang digunakan. Dimana elemen-elemen tersebut dapat menunjang dalam pengembangan aplikasi sistem akademik.

### 2. *Analysis*

Pada tahap menganalisis kebutuhan sistem dilakukan pengumpulan kebutuhan dengan berfokus pada perangkat lunak, meliputi informasi, fungsi masing-masing pada bagian sistem, kerja atau cara kerja dan antar muka. Lalu menyediakan perangkat dan teknik yang dapat membantu penulis untuk menentukan kebutuhan melalui sistem yang dapat membantu penulis untuk menentukan kebutuhan melalui sistem yang telah berjalan pada sistem informasi persediaan dalam melakukan pengolahan data-datanya.

### 3. *Design*

Pada tahap ini dilaksanakan perancangan struktur data, struktur perangkat lunak, rincian prosedur dan karakteristik antar muka. Serta dirancang pula tampilan layar seperti *form* masukan dan *form* keluaran dari sistem yang akan dirancang.

### 4. *Coding*

Pada tahap ini dibuat *coding* aplikasi sistem akademik yang merupakan tahap untuk membuat suatu kode tentang aplikasi yang akan dibuat agar dibaca dan diterjemahkan oleh komputer.

### 5. *Testing*

Sebelum aplikasi sistem akademik dapat digunakan dengan baik, harus dilakukan pengujian terlebih dahulu. Rangkaian pengujian ini dijalankan bersama-sama dengan data aktual dari sistem yang sudah ada atau dari sistem yang sedang berjalan.

### 6. *Maintenance*

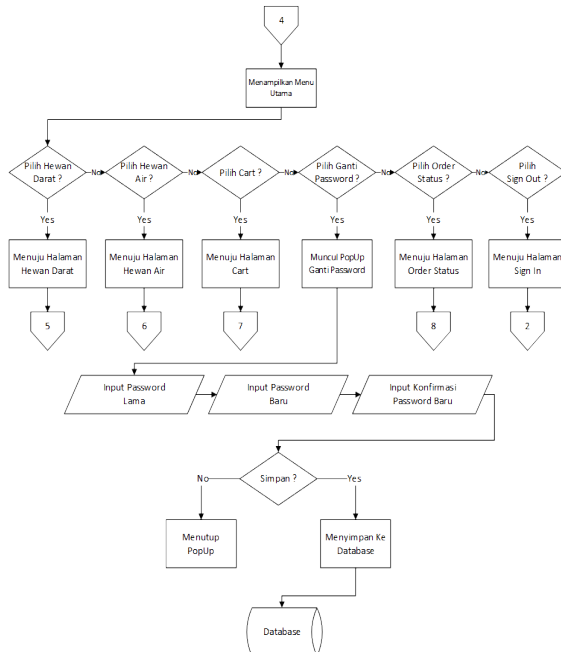
Bagian akhir dari siklus pengembangan sistem laporan produksi dan tahap ini dilakukan setelah perangkat lunak dipergunakan, berupa kegiatan *correntive maintance*, yaitu mengoreksi kesalahan pada perangkat lunak, yang baru diketahui pada saat perangkat lunak dipergunakan. Dengan ada *correntive maintance* terhadap sistem laporan hasil produksi maka kesalahan-kesalahan yang terdapat di aplikasi ini dapat diperbaiki.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan studi pustaka, terdapat beberapa masalah yang melandasi penelitian ini. Sistem yang sedang berjalan saat ini adalah pembeli harus datang langsung ke toko Animalshop jika ingin membeli hewan dan mengecek hewan yang tersedia. Sebelumnya pelanggan tidak mengetahui informasi tentang hewan dari toko

Animalshop apabila tidak datang langsung ke toko Animalshop. Untuk memecahkan masalah seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, pemecahan masalah tersebut dapat diselesaikan dengan membangun Aplikasi Penjualan untuk toko Animalshop. Aplikasi ini dibuat menggunakan Android Studio, bahasa pemrograman Java sebagai *source code* ini untuk membangun dan Software SDK karena software tersebut biasa digunakan untuk membuat objek dalam komputer yang bersifat terbuka untuk dikembangkan. *Flowchart* dan *pseudocode* pada Aplikasi Penjualan Hewan Peliharaan Berbasis Android adalah sebagai berikut:

**Flowchart Menu Utama dan Pseudocode**

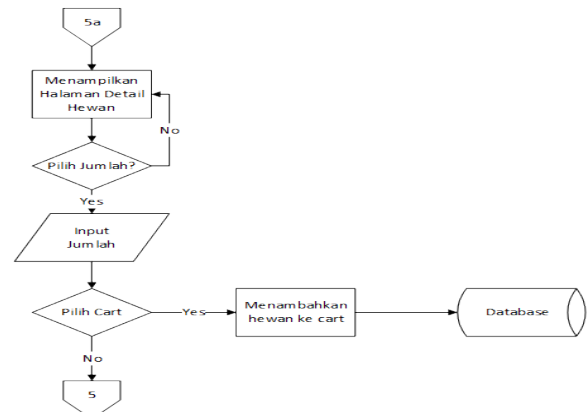


Gambar 2. Flowchart Menu Utama

**Pseudocode**

Read (Mulai)  
 Read (Mulai Menu Utama)  
 IF pilih Hewan Darat() THEN Modul 5  
 ELSE IF pilih Hewan Air() THEN Modul 6  
 ELSE IF pilih Cart THEN Modul 7  
 ELSE IF pilih Order Status THEN Modul 8  
 ELSE IF pilih Ganti Password THEN Pop Up Ganti Password  
 ELSE IF pilih Sign Out THEN Modul 2  
 ELSE Selesai  
 Endif

**Flowchart Menu Order Hewan dan Pseudocode**

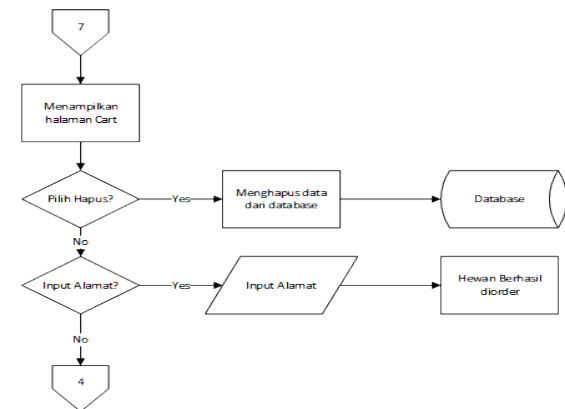


Gambar 3. Flowchart Menu Order Hewan

**Pseudocode**

Read(Modul 5a)  
 InputJumlahOrder.start  
 IF MasukanKeChart.Start THEN  
 OrderDisimpan()  
 ELSE  
 Modul5.Start  
 ENDIF  
 END

**Flowchart Menu Cart (Keranjang) dan Pseudocode**

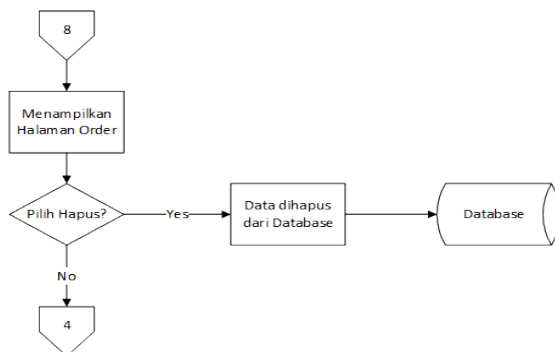


Gambar 4. Flowchart Menu Cart

**Pseudocode**

Read(Modul7)  
 IF PilihHewanPadaChart() THEN  
 PopUpDelete.Show() IF PilihYES() THEN  
 OrderDiHapus()  
 ELSE PopUpDelete.dismiss  
 END IF  
 ELSE IF Input Alamat() THEN  
 PopupDetail.Show IF Alamat()  
 EQUALS Valid() THEN Hewan  
 berhasil diorder()  
 ENDIF  
 END

### Flowchart Menu Detail Order dan Pseudocode



Gambar 5. Flowchart Menu Detail Order

#### Pseudocode

```
Read(Modul8)
TampilkanOrder().start
IF OrderDipilih() PopupDelete.show
    IF Delete().click THEN
        OrderDihapus()
    END IF
ELSE
    Modul4.Start
END IF
END
```

#### Pembahasan Algoritma

1. Algoritma Menu Utama  
Saat memasuki halaman Menu utama akan terdapat 2 menu *category* hewan yaitu: Hewan Darat dan Hewan Air. Pada halaman menu utama juga terdapat 4 pilihan button yaitu : *Cart* untuk masuk ke menu *cart*, *Order* status untuk masuk ke menu *Order* status, *Ganti Password* untuk masuk ke menu *ganti password*, dan *Sign Out* untuk keluar.
2. Algoritma Menu Order Hewan  
Algoritma ini membahas tentang menu order Hewan. Untuk order hewan, input jumlah order hewan, lalu terdapat button *cart*, *button cart* untuk menambahkan order hewan kedalam *cart* (keranjang).
3. Algoritma Menu *Cart* (Keranjang)  
Pada menu ini, *Orderan* hewan yang sudah masuk keranjang akan tersimpan didalam menu keranjang. Terdapat *button* *Placed Order* untuk melanjutkan transaksi yang dimana harus mengisi *Alamat* lengkap dan *komentar*. Jika terdapat kesalahan dalam *Order* hewan sebelumnya, dapat dihapus pada menu ini.

#### 4. Algoritma Menu Detail Order

Menu Detail Order berisi tentang order hewan yang telah kita order. Terdapat 3 Status dalam detail order yaitu : *Menunggu Konfirmasi* yang dimana *Orderan* belum terkonfirmasi, *Pesanan Diantar* adalah *Orderan* sedang diantar ke tujuan, dan *Pesanan Sudah Sampai* adalah *Orderan* sudah sampai tujuan. Terdapat button *delete* untuk menghapus *orderan*. *Orderan* dapat dihapus jika status *Detail Order* *Menunggu Konfirmasi*.

Pengujian sistem meliputi pengujian terhadap antarmuka pada *smartphone* pengendali dan pengujian terhadap basis data. Pada perangkat program, parameter yang diuji adalah keberadaan *bug* pada program tersebut. Uji coba dilakukan dengan cara melakukan *debugging* pada program tersebut. Hasil dari pengujian ini adalah sebagai landasan untuk pengembangan program.

Dibawah ini adalah hasil uji coba aplikasi "Perancangan Aplikasi Penjualan Hewan Peliharaan pada Toko Animalshop di Jakarta Selatan berbasis Android". Penulis melakukan uji coba pada *handphone* yang beroperasi *system* android versi 9.0 (*Pie*) dengan resolusi 2246x1080 pixel (HD+).

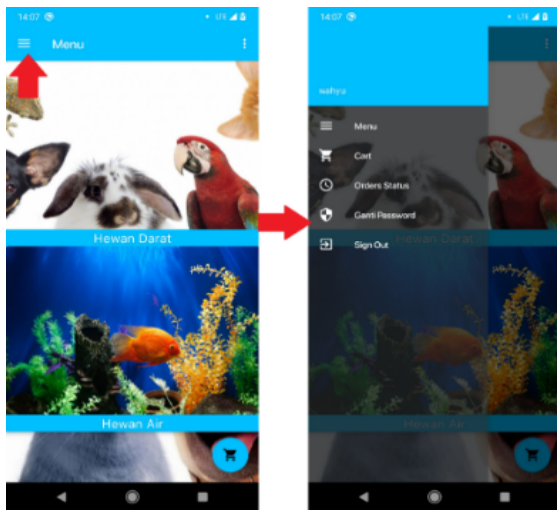
#### Menu Awal



Gambar 6. Tampilan Layar Menu Awal

Pada Menu Awal terdapat 2 *button* yaitu : *Sign Up* untuk mendaftar sebagai user, dan *Sign In* untuk masuk Menu Utama Aplikasi.

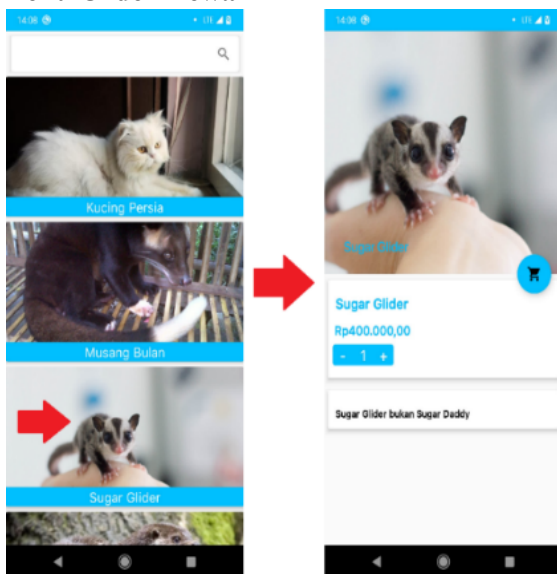
### Menu Utama



Gambar 7. Tampilan Layar Menu Utama

Pada Menu utama terdapat 2 menu *category* hewan yaitu : Hewan Darat dan Hewan Air. Pada halaman menu utama juga terdapat 4 pilihan *button* yaitu : *Cart*, *Order status*, *Ganti Password*, dan *Sign Out* untuk keluar dari akun *user*.

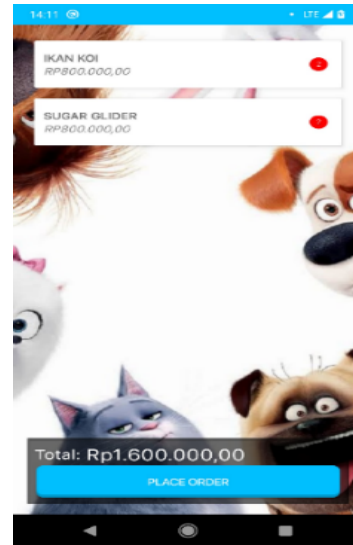
### Menu Order Hewan



Gambar 8. Tampilan Layar Menu Order Hewan

Pada Menu Order Hewan terdapat *button cart*, *button cart* untuk menambahkan order hewan kedalam *cart* (keranjang) dan *button* input jumlah order hewan.

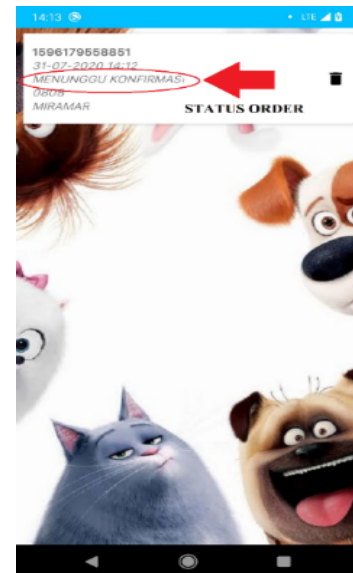
### Menu Cart



Gambar 9. Tampilan Layar Menu Cart

Pada menu *cart*, *Orderan* hewan yang sudah masuk keranjang akan tersimpan didalam menu keranjang. Terdapat *button Placed Order* untuk melanjutkan transaksi yang dimana harus mengisi Alamat lengkap dan komentar. Jika terdapat kesalahan dalam *Order* hewan sebelumnya, dapat dihapus pada menu ini.

### Menu Detail Order

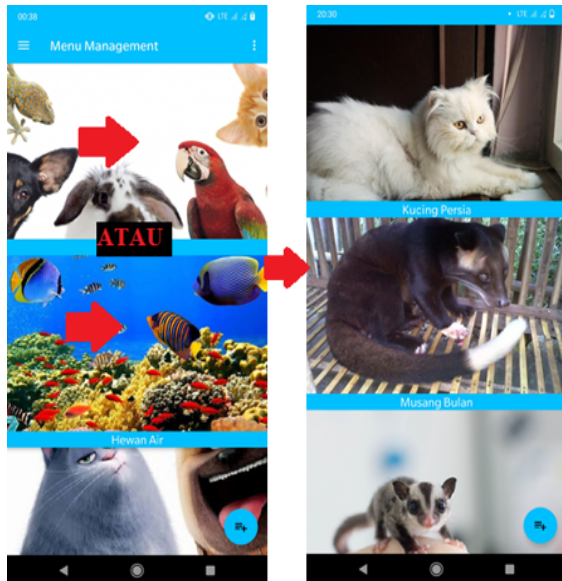


Gambar 10. Tampilan Layar Menu Detail Order

Pada Menu Detail Order berisi tentang order hewan yang telah kita order. Terdapat 3 Status dalam detail order yaitu: Menunggu Konfirmasi yang dimana Orderan belum terkonfirmasi, Pesanan Diantar adalah Orderan sedang diantar ke tujuan, dan Pesanan Sudah Sampai adalah Orderan sudah sampai tujuan. Terdapat *button delete* untuk menghapus orderan apabila orderan ingin dibatalkan, dengan catatan orderan harus dengan status “Menunggu Konfirmasi”.

Pada Menu Order Status admin berisi order hewan yang telah client order. Admin dapat mengupdate status order agar client tahu status order pada orderannya. Pada menu ini admin dapat mencetak laporan hasil penjualan, dengan mengklik salah satu orderan client, lalu terdapat *button* cetak di sebelah kanan bawah.

### Menu Utama Admin



Gambar 11. Tampilan Layar Menu Utama Admin

Pada Menu utama admin ini, dapat menambahkan, menghapus, dan mengedit *category* hewan yang ingin di tambahkan.

Penulis Melakukan Pengujian Aplikasi Penjualan Hewan Peliharaan pada Toko Animalshop terhadap beberapa tipe *smartphone* dengan versi android yang berbedan beda, dengan hasil sebagai berikut:

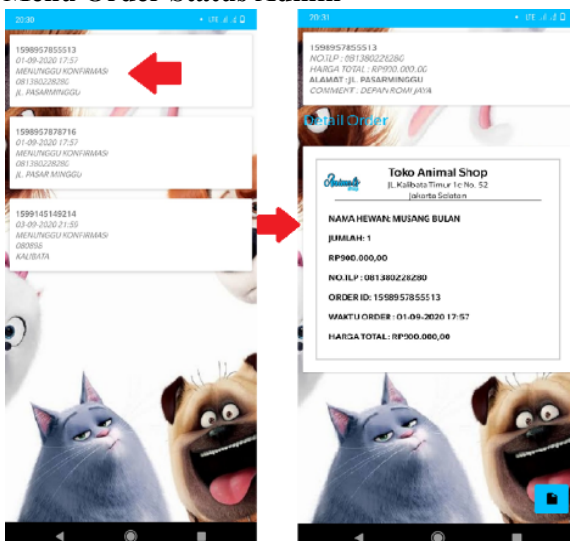
Tabel 1. Hasil Uji Coba Pada Beberapa *Smartphone*

| No. | Merk      | Tipe   | Versi OS | Instalasi | Error     |
|-----|-----------|--------|----------|-----------|-----------|
| 1.  | Pocophone | F1     | 9.0      | Berhasil  | Tidak Ada |
| 2.  | Xiaomi    | MiA1   | 9.0      | Berhasil  | Tidak Ada |
| 3.  | Samsung   | A5 pro | 8.0      | Berhasil  | Tidak Ada |
| 4.  | Asus      | Pro M1 | 8.0      | Berhasil  | Tidak Ada |

### SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengembangan sistem yang telah penulis lakukan, maka penulis mencoba membuat suatu kesimpulan dan mengajukan beberapa saran yang berhubungan dengan pembahasan yang telah dikemukakan, beberapa simpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut: Aplikasi penjualan ini dapat digunakan melalui perangkat Android. Aplikasi ini dapat menjadi media promosi untuk produk Toko Animalshop. Aplikasi penjualan ini menarik dan mudah di gunakan untuk pelanggan. Aplikasi ini mempermudah pelanggan dalam mengetahui informasi hewan dan harga yang terdapat pada Toko Animashop. Dengan adanya aplikasi tersebut konsumen tidak perlu datang ke toko untuk membeli Hewan yang tersedia pada Toko Animashop.

### Menu Order Status Admin



Gambar 11. Tampilan Layar Order Status Admin

Setelah dilakukan pengujian terhadap aplikasi Penjualan Hewan Peliharaan pada Toko Animalshop berbasis android ini, maka masih ada kekurangan sehingga untuk pengembangan lebih lanjut disarankan: Metode pembayaran pada Aplikasi ini masih menggunakan sistem *Cash on Delivery* (COD), berharap kepada pengembang selanjutnya agar dapat mengembangkan dan melengkapi sistem pembayaran pada aplikasi ini. Login Aplikasi masih menggunakan Nomor telepon yang diharapkan pengembang selanjutnya dapat

---

mengembangkan sistem menu login yang bervariasi, sehingga keamanan terjamin.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Hartini Dwi and Sarjono, 2016. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada PT.Jaya Mandiri Strategic. Jambi. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, ISSN : 2540-8011 Vol.1 No. 1 : 30-3.
- Iramawati, D (2011) Pemanfaatan E-Commerce Dalam Dunia Bisnis, *Jurnal Ilmiah Orasi Bisnis*, edisi ke-VI, ISSN : 2085-1375.
- Istiyanto,Jazi Eko.2013.*Pemograman Smartphone menggunakan SDK Android dan Hacking Android*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Pahlevy.2010.*Flowchart Bentuk Algoritma*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Rumanta, 2013. Perancangan Sistem Informasi Pembelian dan Penjualan pada Oka Putra Motor Pacitan. *Jurnal Seruni*, ISSN : 2302-1136 Vol 2 No 1 : 44-49.
- Safaat H, Nazruddin.2012.*Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android Edisi Revisi*. Bandung: Informatika