

PERANCANGAN E-CATALOG SEBAGAI MEDIA PROMOSI PRODUK PAKAIAN PADA TOKO THRIFDIKITAAJA BERBASIS ANDROID

Sabtu¹, Army Trilidia Devega², Marisa Sonea Eka Putry³

^{1,2}Universitas Ibnu Sina; Jalan Teuku Umar - Lubuk Baja, Batam, Kepulauan Riau

³Program Studi Teknik Informatika, Universitas Ibnu Sina, Batam

e-mail: *¹ sabtu@uis.ac.id , ² army@uis.ac.id, ³ 1810128262086@uis.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mempromosikan produk Pakaian pada toko thrifdikitaaja yang berbasis android maka dibuatlah sebuah media promosi agar dapat mempermudah pihak manager perusahaan dan pelanggan untuk melihat berbagai jenis produk pakaian dari baju, celana dan jilbab tersebut, dengan menggunakan tahapan pengembangan media promosi berbasis android, dan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) yang dilakukan berdasarkan enam tahap, yaitu konsep (concept), perancangan (design), pengumpulan bahan (material collecting), pembuatan (assembly), pengujian (testing), dan pendistribusian (distribution). Sedangkan pemodelan yang digunakan menggunakan Unified Modeling Language (UML) yang terdiri dari yaitu Use Case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram dan Sequence Diagram. Perancangan e-catalog sebagai media promosi produk pakaian pada toko thrifdikitaaja yang dibuat dengan Bahasa pemrograman PHP, JavaScript, Android Studio, Visual Studio Code dan Database MySQL. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam mempromosikan produk pakaian

Kata Kunci: Media Promosi, Produk, MDLC, UML

Abstract

This study aims to promote clothing products at thrifdikitaaja stores based on android, so a promotional media is made in order to make it easier for company managers and customers to see various types of clothing products from the clothes, pants and headscarves, using the stages of developing android-based promotional media, and The MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method is carried out based on six stages, namely concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. While the modeling used using the Unified Modeling Language (UML) which consists of the Use Case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram and Sequence Diagram. The design of an e-catalog as a promotional medium for clothing products at the thrifdikitaaja store made with the programming language PHP, JavaScript, Android Studio, Visual Studio Code and MySQL Database. The results of this study are expected to provide convenience in promoting clothing products

Keywords: Promotional Media, Products, MDLC, UML

PENDAHULUAN

Promosi adalah suatu akitivitas komunikasi yang dilakukan oleh seseorang atau suatu perusahaan dengan masyarakat luas, dimana tujuannya adalah untuk memperkenalkan sesuatu (barang, jasa, merek, perusahaan) kepada masyarakat dan sekaligus mempengaruhi masyarakat luas agar membeli dan menggunakan produk tersebut (Rizky, 2019). Pada era ini kegiatan promosi semakin berkembang pesat yang dari awalnya melakukan promosi dengan katalog dalam bentuk fisik seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi katalog dalam bentuk fisik dapat diganti dengan dalam bentuk elektronik katalog atau biasa disebut e-katalog.

E-katalog adalah suatu daftar yang dibuat secara elektronik yang bisa diakses secara online berbasis internet (Rina, dkk, 2019). Tentunya e-katalog sangat dibutuhkan oleh hrifdikitaaja untuk memasarkan produk yang dijual.

Toko THRIFDIKITAJAVA merupakan bentuk perusahaan yang bergerak dalam bidang ritel khususnya dalam bidang penjualan pakaian jadi yaitu pada khususnya menjual pakaian remaja, dan ada juga sedikit menjual pakaian ibu-ibu toko ini berdiri pada tahun 2019.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Arni selaku pemilik toko THRIFDIKITAJAVA pada tanggal 1 April 2022 mengarahkan kepada permasalahan atau kendala yang terjadi di toko THRIFDIKITAJAVA dalam pembuatan e-catalog produk pakaian, dan solusi supaya meningkatkan penjualan produk pakaian agar produk yang di produksi di toko THRIFDIKITAJAVA ini bisa lebih gampang untuk dilihat dan di promosikan di kalangan masyarakat.

Toko THRIFDIKITAJAVA ini masih berkendala dalam menyampaikan informasi produk, dikarenakan pembeli secara online belum dapat mengetahui produk apa saja yang di jual di toko, oleh karena itu, untuk mempermudah dari pihak perusahaan dalam meningkatkan penjualan produk pakaian, agar pelanggan bisa melihat berbagai jenis-jenis *brand* produk pakaian akan dibuat sistem aplikasi perancangan *e-catalog* sebagai media promosi produk pakaian pada toko Thrifdikitaaja berbasis android supaya pihak perusahaan dapat mempromosikan produk pakaian kepada pelanggan dengan mudah

Untuk menghasilkan e-katalog yang menarik dan baik dari segi isi maupun visual, dibutuhkannya sebuah metode dalam perancangannya. Multimedia *Development Life Cycle* (MDLC) yang dikembangkan Luther-Binanto metodologi pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu concept (pengonsepan), design (pendesainan), material collecting (pengumpulan materi), testing (pengujian), dan distribution (pendistribusian). Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap – tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap concept memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan. (Amelia dan Atmojo, 2018).

Berdasarkan uraian dalam masalah yang sudah dijelaskan diatas,maka dalam proposal skripsi ini penulis mengambil judul proposal penelitian **“Perancangan E-catalog Sebagai Media Promosi Produk Pakaian Pada Toko Thrifdikitaaja Berbasis Android”** semoga hasil dari penelitian ini dapat memberikan kemudahan bagi *owner* atau pemilik toko untuk mempermudah dan meningkatkan penjualan produk pada toko Thrifdikitaaja dalam mempromosikan produk pakaian kepada pelanggan

METODE PENELITIAN

UML hanya berfungsi untuk melakukan pemodelan, jadi penggunaan UML tidak terbatas pada metodologi tertentu, meskipun pada kenyataannya UML paling banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek. macam-macam UML menyediakan empat macam diagram untuk memodelkan aplikasi berorientasi objek, yaitu (Imron Imron, 2019)

1. Use Case Diagram

Digunakan untuk memodelkan bisnis proses berdasarkan perspektif pengguna sistem. *Use Case Diagram* terdiri atas diagram untuk *use case*, *admin*, dan *user*.

2. Activity Diagram

Menggambarkan bagaimana alur proses dari sebuah sistem. komponen utama dalam sebuah *Activity Diagram* adalah *state* dan *message*. Pada tahap ini *Activity Diagram* digunakan untuk memodelkan perilaku *use case object* pada aplikasi yang akan dibuat.

3. *Sequence Diagram*

Aspek penting dari diagram *sequence* adalah bahwa hal itu adalah sebuah pesan yang digambarkan terhadap waktu. Ini berarti bahwa urutan yang tepat dari interaksi antara objek direpresentasikan langkah demi langkah. Objek yang berbeda dalam diagram urutan berinteraksi satu sama lain dengan mengirimkan "pesan".

4. *Class Diagram*

Class diagram merupakan himpunan dari objek-objek yang sejenis. Sebuah objek memiliki keadaan sesaat (*state*) dan perilaku (*behavior*). State sebuah objek adalah kondisi objek tersebut yang dinyatakan dalam attribute".

Perancangan E-catalog Sebagai Media Promosi Produk Pakaian di Toko Thrifdikitaaja Berbasis Android, penulis menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle* MDLC yang memiliki 6 tahapan proses perancangan yaitu (Mustika, 2017)

1. *Concept* (Konsep)

Merumuskan dasar-dasar dari analisis pembuatan visualisasi yang akan dibuat dan dikembangkan. Terutama pada tujuan dan jenis visualisasi yang akan dibuat.

2. *Design* (Desain/Rancangan)

Tahap dimana pembuat menjabarkan secara rinci apa yang akan dilakukan dan bagaimana aplikasi tersebut akan dibuat. Pembuatan naskah ataupun navigasi serta proses desain lain harus secara lengkap dilakukan.

3. *Material Collecting* (Pengumpulan Materi)

Merupakan proses untuk pengumpulan segala sesuatu yang dibutuhkan aplikasi. Mengenai materi yang akan disampaikan, kemudian file-file multimedia seperti audio, video, dan gambar yang akan dimasukkan dalam aplikasi.

4. *Assembly* (Penyusunan dan Pembuatan)

Materi-materi sefta *file-file* multimedia yang sudah didapat kemudian dirangkai dan disusun sesuai desain.

5. *Testing* (Uji Coba)

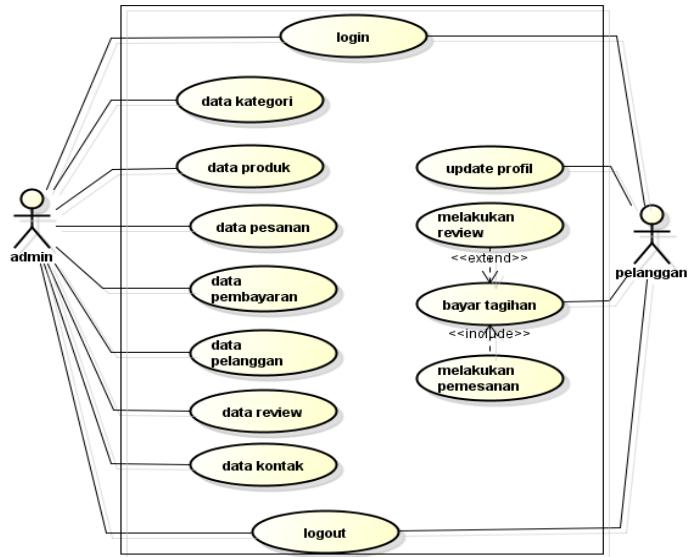
Setelah hasil dari aplikasi jadi, perlu dilakukan uji coba. sebelum dapat diterapkan pengguna akhir.

6. *Distribution* (Menyebarluaskan)

Tahap penggandaan dan penyebaran hasil kepada pengguna. Multimedia perlu dikemas dengan baik sesuai dengan media penyebar luasannya, apakah melalui CD/DVD, download, ataupun media yang lain.

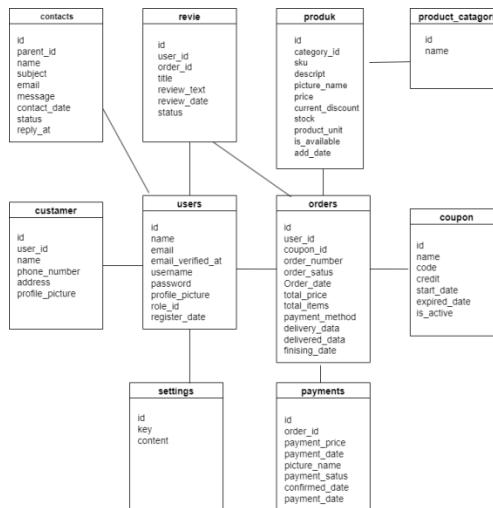
HASIL DAN PEMBAHASAN

Use case diagram aplikasi media promosi produk pakaian untuk memberi informasi sistem aplikasi serta termasuk interaksi antar aktor dengan perangkat lunak dalam perancangan sistem adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Use Case Diagram Aplikasi

Class Diagram dibuat setelah diagram *use case* dibuat terlebih dahulu. Pada diagram ini harus menjelaskan hubungan apa saja yang terjadi antara suatu objek dengan objek lainnya sehingga terbentuklah suatu sistem aplikasi dari simbol yang digunakan untuk membuat *Class Diagram*. (Fitri Ayu, 2019)



Gambar 2. Class Diagram Aplikasi

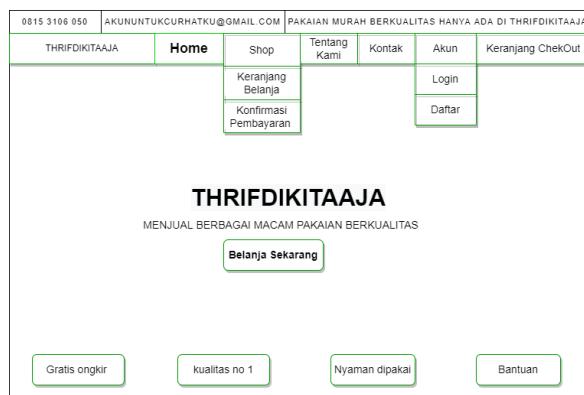
Desain atau perancangan basis data merupakan perancangan yang dibuat untuk mengambarkan tentang basis data yang akan digunakan pada aplikasi yang akan dibangun dari perancangan basis data yang akan dijelaskan antara lain mengenai skema relasi dan struktur tabel dibawah ini :

Tabel 1. Tabel Menu Aplikasi

No	Nama Tabel	Keterangan
1	Users	Untuk menyimpan data user
2	product_catagori	Untuk menyimpan data kategori produk

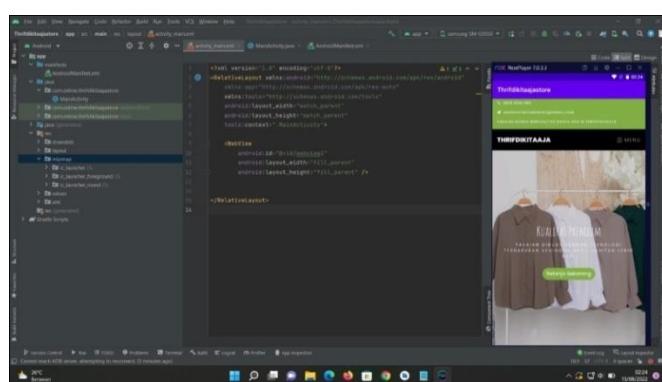
3	Product	Untuk menyimpan data produk
4	Orders	Untuk menyimpan data orderan
5	Coupons	Untuk menyimpan dan menambahkan kupon belanja
6	Payments	Untuk menyimpan pembayaran pelanggan
7	Customers	Untuk menyimpan data pelanggan
8	Reviews	Untuk menyimpan data review pelanggan
9	Contact	Untuk menyimpan data kontak pengunjung
10	Settings	Untuk menyimpan data pengaturan aplikasi

Berikut ini design *storyboard* dari aplikasi perancangan media promosi produk Pakaian berbasis android pada Toko Thrifdikitaaja adalah pada gambar dibawah ini :



Gambar 3. *Storyboard* Halaman Aplikasi

Pada pembuatan ini penulis menggunakan proses pada tahapan-tahapan metode *Multimedia Development Life Cycle* yang mana dilakukan berdasarkan cara pembuatan menggunakan *android studio*.



Gambar 4. Pembuatan Aplikasi pada *Android Studio*

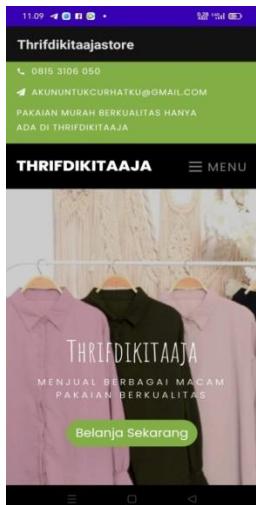
Setelah melakukan tahap sebelumnya, penulis menjalankan tes aplikasi perancangan media promosi produk pakaian berbasis android pada toko Thrifdikitaaja berbasis android di

smartphone, setelah dilakukan perakitan atau pembuatan pada fase sebelumnya. tujuannya adalah untuk melihat semua aplikasi berjalan dengan semestinya dan melihat apakah ada kesalahan dalam aplikasi tersebut.

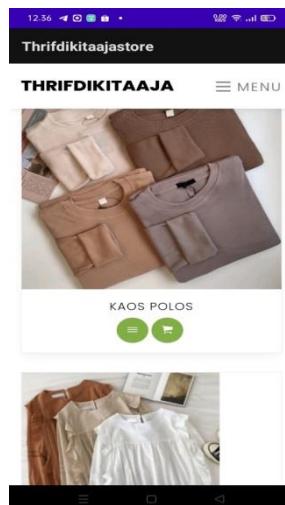
Tabel 2. Pengujian Aplikasi

Membuka Aplikasi	Aksi
Menampilkan Halaman Home	Berhasil
Menampilkan Halaman Shop	Berhasil
Menampilkan Halaman Tentang Kami	Berhasil
Menampilkan Halaman Kontak	Berhasil
Menampilkan Halaman Akun <i>Login</i> & Akun Daftar	Berhasil
Menampilkan Halaman Keranjang Belanja	Berhasil
Menampilkan Halaman Dashboard Admin	Berhasil
Menampilkan Halaman Kategori Produk	Berhasil
Menampilkan Halaman Produk	Berhasil
Menampilkan Halaman Pesanan	Berhasil
Menampilkan Halaman Pembayaran	Berhasil
Menampilkan Halaman Pelanggan	Berhasil
Menampilkan Halaman <i>Review</i> Pelanggan	Berhasil
Menampilkan Halaman <i>Profile</i> , Penganturan, dan <i>Logout</i>	Berhasil
Menampilkan Halaman <i>Login</i> Pelanggan	Berhasil
Menampilkan Halaman Dashboard Pelanggan	Berhasil
Menampilkan Halaman Orderan Pelanggan	Berhasil
Menampilkan Halaman Pembayaran	Berhasil
Menampilkan Halaman <i>Review</i>	Berhasil
Menampilkan Halaman <i>Profile</i> Pelanggan	Berhasil
Menekan Tombol (Menu, <i>Home</i> , Profil dan lain-lain)	Berhasil
Menampilkan Gerak Setiap <i>Icon</i> dan <i>Teks</i>	Berhasil

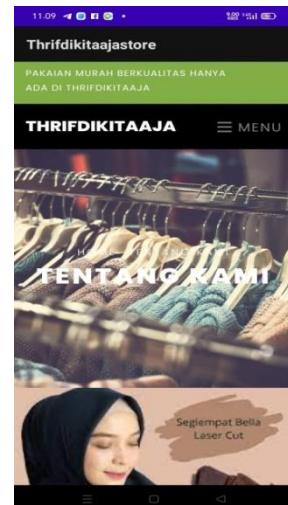
Tahap ini adalah tahap akhir dalam penyelesaian implementasi, yaitu tahap mempublikasikan aplikasi perancangan e-catalog sebagai media promosi produk pakaian pada toko thrifdikitaaja berbasis android akan disimpan dalam suatu media penyimpanan :



Gambar 5 Halaman Home



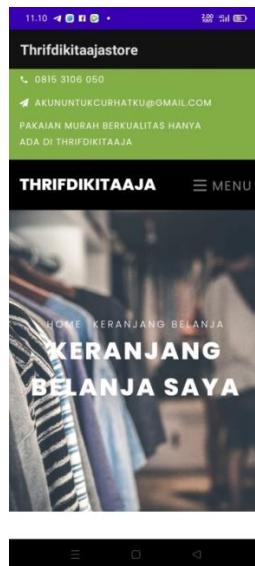
Gambar 6 Halaman Shop



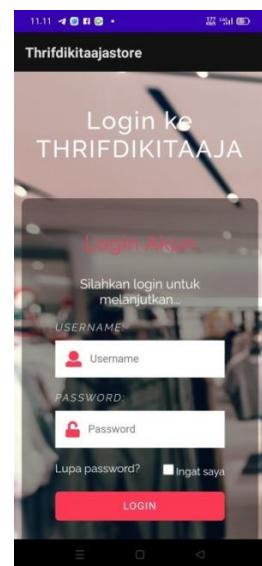
Gambar 7 Halaman Tentang Kami



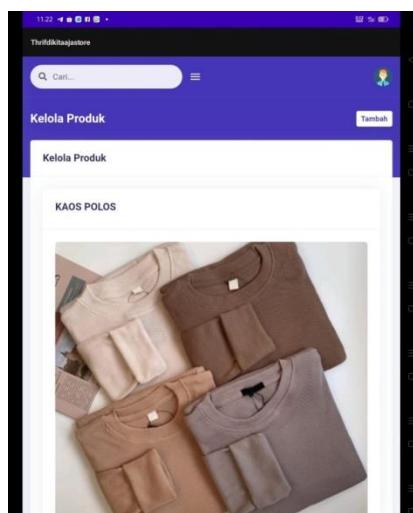
Gambar 8 Halaman Hubungi Kami



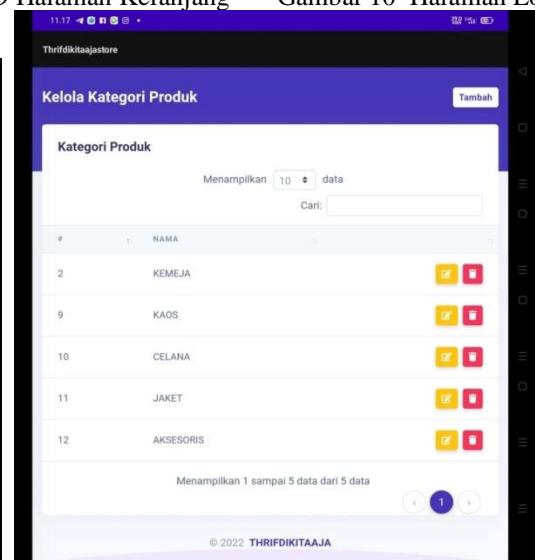
Gambar 9 Halaman Keranjang



Gambar 10 Halaman Login



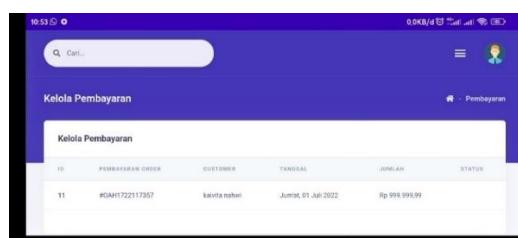
Gambar 11 Halaman Kelola Produk



Gambar 12 Halaman Kelola Pesanan



Gambar 13 Halaman Kupon Belanja



Gambar 14 Halaman Kelola Pembayaran

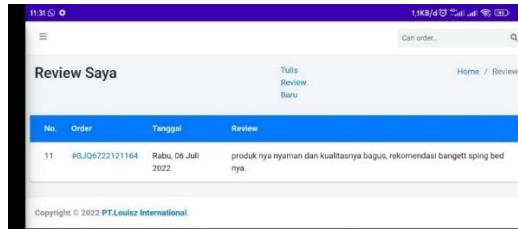
Gambar 15 Halaman Kelola Pelanggan

15.

Gambar Halaman Kelola Review Pelanggan

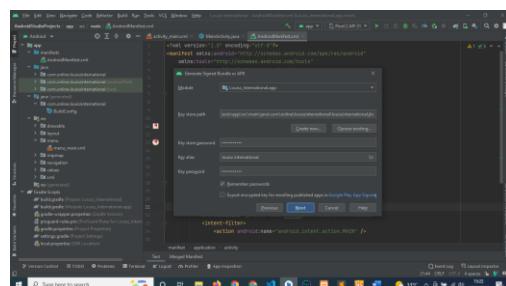


Gambar 16 Halaman Pembayaran

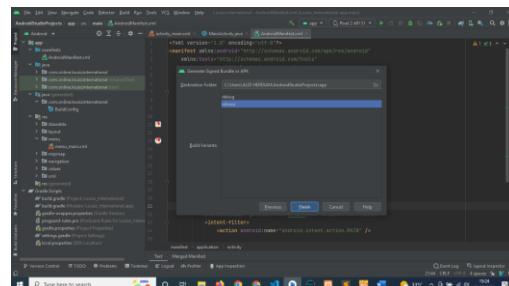


Gambar 17 Halaman Review

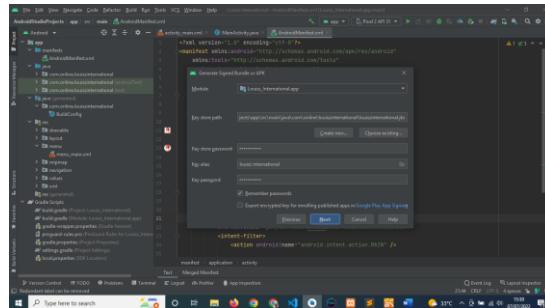
Untuk melakukan *publish* aplikasi perancangan media promosi produk Pakaian berbasis android pada toko Thrifdikitaaja ada beberapa tahapan yaitu sebagai berikut :



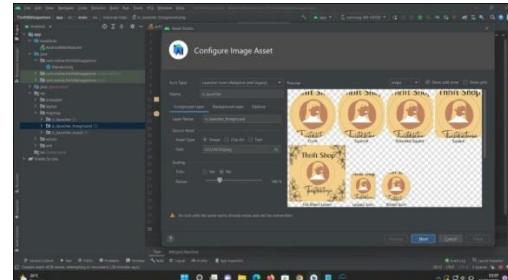
Gambar 22. Generate Signed Bundle or APK



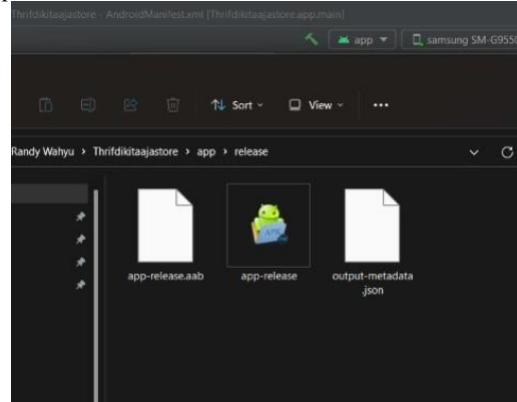
Gambar 23. Generate Signed Bundle or APK Release



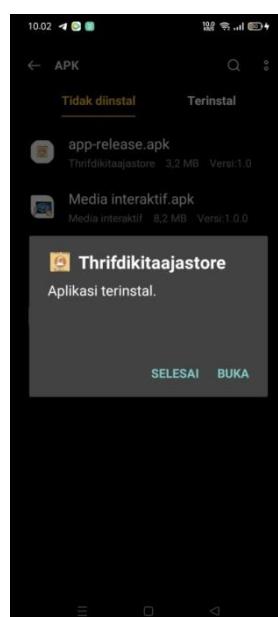
Gambar 24. Development Android Studio



Gambar 25. Icon Aplikasi



Gambar 26. File Generate Signed Bundle or APK Output



Gambar 27. Instal APK



Gambar 28. Selesai Instal

SIMPULAN

Kesimpulan yang bisa diambil dari semua aspek yang telah diterangkan dan sampai pada hasil penelitian dengan judul perancangan E-catalog sebagai media promosi produk pakaia pada toko thrifdikitaaja berbasis android ini penulis menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancangan aplikasi media promosi produk pakaian dengan sistem pemodelan UML dan tahapan metode MDLC.
2. Sistem penerapan aplikasi media promosi menggunakan *android studio* dengan *emulator* yang telah disediakan dan dinyatakan berhasil untuk membantu pihak perusahaan. aplikasi sudah di *upload* ke *google play console* akan menunggu konfirmasi sampai pihak *google playstore* mengkonfirmasinya. sehingga aplikasi bisa didownload di *google playstore*.

SARAN

Berdasarkan hasil skripsi ini penulis mengumpulkan beberapa saran untuk perbaikan kedepannya, sehingga dapat pengembangan yang lebih lanjut. Ada beberapa saran yang penulis simpulkan untuk mengoptimalkan penggunaan dari aplikasi ini, yaitu sebagai berikut :

1. Aplikasi perancangan media promosi hanya bisa di akses oleh *smartphone* android, sehingga untuk kedepannya agar dapat diakses menggunakan perangkat *Apple IOS*.
2. Untuk mendukung sistem ini harus disesuaikan dengan perangkat *smartphone* yang digunakan dengan versi android, supaya mengoptimalkan kinerja sistem aplikasi.
3. Sistem informasi yang telah dibangun ini agar dapat dikembangkan kembali kedepannya, sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan.

PUSTAKA

- [1] Fitri Ayu, & W. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjadwalan Mata Pelajaran Berbasis *Web Pada Smart Center* Pekanbaru. *Journal Intra-Tech*, Volume 3, No.1 April 2019.
- [2] Imron Imron, M. N. (2019). Sistem Pakar Diagnosa Kerusakan Mesin Sepeda Motor *Transmission Automatic* dengan Metode *Forward Chaining* Studi Kasus: Ahass 00955 Mitra Perdana. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 19 (3), Oktober 2019.
- [3] Mustika, E. P. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle*. *Join (Journal Online Informatika)*, Volume 2 No.2, Desember 2017 : 121-126.