

Rancang Bangun Sistem Informasi Lelang Pakaian Bekas Berbasis Android

Dicky Pratama Tenggano, Ahmad Ikhwan, Okta Nila Sari

e-mail: ¹dickypratama.student@umitra.ac.id , ²ikhwan69@umitra.ac.id,
oktanila@umitra.ac.id

Program Studi S1-Informatika, Program Studi TI-Informatika
Universitas Mitra Indonesia

Abstrak

Saat ini kebutuhan masyarakat akan jual beli pakaian bekas sangat banyak. Tapi selama ini penerapan jual beli itu hanya melalui social media saja, belum ada aplikasi yang memungkinkan masyarakat untuk menjual atau membeli pakaian bekasnya secara khusus dengan aturan lelang.

Tapi tidak sedikit masyarakat yang juga harus menghabiskan waktu, tenaga, dan uang untuk pergi ke toko-toko pakaian hanya untuk membeli pakaian saja. Maka disini penulis mengangkat judul "Rancang Bangun Sistem Informasi Lelang Pakaian Bekas Berbasis Android". Proyek akhir ini bermaksud untuk membuat suatu aplikasi yang dapat membantu masyarakat dalam menjual pakaiannya atau membeli pakaian yang dijual di aplikasi tersebut hanya dari handphone mereka.

Kata kunci: Aplikasi Lelang Online, Android, *Prototype*

Abstract

Currently the needs of the community will buy and sell used clothing very much. But so far the application of buying and selling is only through social media, there is no application that allows people to sell or buy used clothes specifically with the auction rules.

But not a few people who also have to spend time, energy, and money to go to clothing stores just to buy clothes. So here the author raises the title "Design and Development of Information Systems for Android-Based Used Clothes Auction". This final project intends to create an application that can help people sell their clothes or buy clothes sold in the application only from their mobile phones.

Keywords: Online Auction Application, Android, *Prototype*

1. Pendahuluan

Lelang adalah proses membeli dan menjual barang atau jasa dengan cara menawarkan kepada penawar, menawarkan tawaran harga lebih tinggi, dan kemudian menjual barang kepada penawar harga tertinggi. Dalam teori ekonomi, lelang mengacu pada beberapa mekanisme atau peraturan perdagangan dari pasar modal. Ada beberapa variasi dari bentuk dasar lelang, termasuk batas waktu, minimum atau maksimum batas harga penawaran, dan peraturan khusus untuk menentukan penawar yang menang dan harga.

Saat ini kebutuhan masyarakat akan jual beli pakaian bekas sangat banyak. Tapi selama ini penerapan jual beli itu hanya melalui social media saja, belum ada aplikasi yang memungkinkan masyarakat untuk menjual atau membeli pakaian bekasnya secara khusus dengan aturan lelang.

Tapi tidak sedikit masyarakat yang juga harus menghabiskan waktu, tenaga, dan uang untuk pergi ke toko-toko pakaian hanya untuk membeli pakaian saja. Maka disini penulis mengangkat judul "Rancang Bangun Sistem Informasi Lelang Pakaian Bekas Berbasis Android". Proyek akhir ini bermaksud untuk membuat suatu aplikasi yang dapat membantu masyarakat dalam menjual pakaiannya atau membeli pakaian yang dijual di aplikasi tersebut hanya dari handphone mereka.

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mampu membuat aplikasi berbasis android untuk lelang pakaian bekas.
2. Menyediakan aplikasi untuk orang-orang yang ingin membeli atau menjual pakaian bekasnya.

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai salah satu cara membeli pakaian secara lelang.
2. Memudahkan pembelian barang bekas dengan harga yang terjangkau.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Pengertian Rancang Bangun

Rancang bangun sangat berkaitan dengan perancangan sistem yang merupakan satu kesatuan untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi. Menurut Tata Sutabri (2012) perancangan sistem adalah penentuan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru. Jika sistem itu berbasis komputer, rancangan dapat menyertakan spesifikasi jenis peralatan yang akan digunakan.

2.2 Pengertian Sistem Informasi

Menurut Azhar Susanto (2013:52), sistem informasi adalah kumpulan dari sub-sub sistem baik fisik maupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan yaitu mengolah data menjadi informasi yang berguna. Pada hakekatnya sistem informasi adalah seperangkat manusia, data dan prosedur yang bekerja sama secara koordinatif. Tekanannya terletak pada konsep sistem yang memperlihatkan bahwa berbagai komponen yang terlihat di dalamnya secara fungsional dan kooperatif mencapai tujuan yang sama. Kegiatan fungsional dan kooperatif itu meliputi pelaksanaan bisnis setiap hari, komunikasi informasi, manajemen aktifitas dan pembuatan keputusan.

2.3 Pengertian Android

Menurut Zamrony P. Juhara (2016), Android adalah Sistem operasi berbasis linux yang dimodifikasi untuk perangkat bergerak (*mobile device*) yang terdiri dari sistem operasi, *middleware* dan aplikasi-aplikasi utama.

3. Metode Penelitian

Desain dalam penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem dari Prototype metode ini memberikan pendekatan-pendekatan sistematis dan teratur bagi pengembangan sistem informasi. Berikut ini adalah penjelasan dari tahap-tahap Prototype model dalam rancang bangun sistem informasi lelang pakaian bekas berbasis android adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan Kebutuhan

Penulis mendefinisikan format dan kebutuhan keseluruhan Pembuatan *Rancang Bangun Sistem Informasi Lelang Pakaian Bekas Berbasis Android*, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.

2. Membangun Prototyping

Membangun *prototyping* dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pengguna aplikasi itu sendiri.

3. Evaluasi *Prototyping*

Proses evaluasi ini dilakukan oleh pembeli untuk mengetahui apakah *prototyping* yang telah dibangun sudah sesuai dengan keinginan pembeli. Jika sudah sesuai maka kemudian diambil langkah keempat. Jika tidak, maka *prototyping* diperbaiki dengan mengulang langkah 1, 2, dan 3.

4. Pengkodean Sistem

Dalam tahap ini *prototyping* yang sudah disetujui diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

5. Menguji Sistem

Sesudah sistem telah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, kemudian sistem akan diuji terlebih dahulu sebelum digunakan.

6. Evaluasi Sistem

Mengevaluasi apakah sistem yang telah jadi sudah sesuai dengan yang diinginkan. Jika sudah, maka dilakukan langkah ketujuh, jika belum maka mengulangi langkah 4 dan 5.

7. Menggunakan Sistem

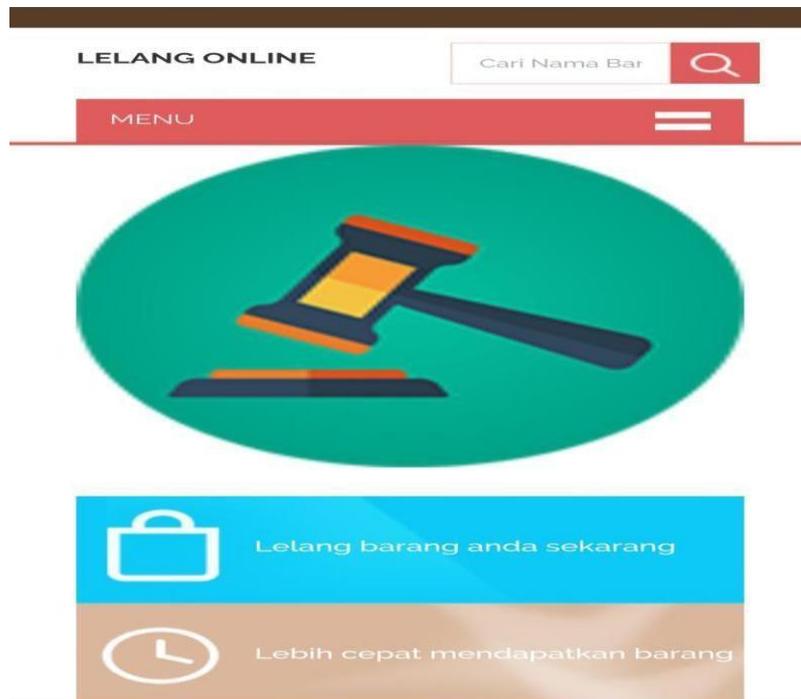
Perangkat lunak yang sudah diuji dan diterima pembeli siap untuk digunakan memenuhi kebutuhan pembeli.

4. Tabel

4.1 Pengujian Rancang Bangun Sistem Informasi Lelang Pakaian Bekas

Kelas Pengujian	Pengujian	Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian
Login	Login User	Integrasi	Black Box
	Login Admin	Integrasi	Black Box
Pengujian Pengisian Data	Pengisian Data Registrasi	Integrasi	Black Box
	Pengisian Data Login	Integrasi	Black Box
	Pengisian Data Penawaran	Integrasi	Black Box
	Pengisian Data Barang Lelang	Integrasi	Black Box
Verifikasi	Waktu Lelang	Integrasi	Black Box

4.2 Gambar



5. Penutup

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, dapat disimpulkan yaitu :

1. Aplikasi bisa memudahkan penjual pakaian bekas untuk mendapatkan uang dari penjualan pakaiannya tersebut.
2. Pembeli pakaian bekas bisa membeli pakaian dengan harga yang terjangkau dari harga asli pakaian, karna pakaian yang dijual adalah pakaian-pakaian bekas.

5.2 Saran

Saran yang dapat penulis sampaikan dan berikan adalah sebagai berikut:

1. Penulis menyarankan agar metode pembayaran bisa dibayarkan langsung melalui aplikasi, dengan bekerja sama pada bank-bank tertentu atau memakai metode pembayaran lainnya.
2. Diharapkan paket pengiriman bisa menggunakan metode bayar di tempat atau COD (Cash On Delivery).

Referensi

A.S, Rosa dan M.Shalahuddin.2014.*Rekayasa Perangkat Lunak struktur dan Berorientasi Objek*. Bandung:Informatika.

Dermawan, Deni dan Kunkun Nur Fauzi. 2013. *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: Rosdakarya.

Enterprise, Jubilee. 2015. *Mengenal Dasar-Dasar Pemrograman Android*. Jakarta: Elex Media.

Fatta, Hanif Al. 2015. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi. Juhara,

Zamrony P. 2016. *Panduan Lengkap Pemrograman Android*. Yogyakarta: Andi. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Online*

Marshall B., Romney dan Steinbart. 2015. *Sistem Informasi Akuntansi*. Jakarta:Alihbahasa

Nazrudin, Safaat. 2013. *Aplikasi Berbasis Android*. Bandung: Informatika.

Ramdani, Fatwa. 2018. *Ilmu Geoinformatika: observasi hingga vadasi*. Malang: UB Press.

Sudiono. 2001. *Permasalahan Tanahdan Hukumnya*. Bina Ilmu. Surabaya.

Susanto, Azhar. 2013. *Sistem Informasi Akuntansi*. Bandung: Lingga Jaya.

Sutabri Tata. 2012. *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta:Andi

Nanda, A. P., Syarifudin, A., Handoko, D., & Ananda, R. (2022). IMPLEMENTASI WEB MOBILE SEBAGAI MEDIA INFORMASI. SEAT: Journal Of Software Engineering and Technology, 2(2), 1-7.

Yunita, H. D., Putra, B. S., Fahurian, F., & Purnomo, R. F. (2023). IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI LAPORAN KEUANGAN PADA PT. SEKAWAN CHANDRA ABADI BANDAR LAMPUNG. Jurnal Cendikia, 23(1), 16-23.

Handoko, D., & Purnomo, R. F. (2022). Analisis Pengolahan Pola Citra Background Pada Website Pemerintah Kabupaten Pringsewu. SEAT: Journal Of Software Engineering and Technology, 2(2), 18-27.