



# Aplikasi Pemesanan Ikan Di Tpi Palopo Berbasis Android

Yasmi Nangke<sup>1</sup>, Ahmad Ali Hakam Dani<sup>2</sup>, Rinto Suppa<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Andi Djemma Palopo, Palopo

nangkeyasmi@gmail.com<sup>1</sup>, ahmad.ali.hd90@gmail.com<sup>2</sup>, rintosuppa@gmail.com<sup>3</sup>

## Abstract

*The purpose of this research is to build an Android-based TPI Palopo Fish Ordering Application which is later expected to be able to assist and minimize the time used and facilitate the delivery of information. The type of research used is descriptive. The results of the study are in the form of an Android application consisting of several pages containing the order of TPI PALOPO fish, product information, product category information and product prices, all of which have been functionally tested using the black box testing method, and of course user friendly interface The software that supports this application uses the Windows 10 Android Studio operating system, XAMPP, Sublime Text, Photoshop CC 2015, Android emulator with UML as the system designer, which includes use case diagrams, activity diagrams, and sequence diagrams. The system development method applied is the waterfall, which is carried out step by step and must be passed sequentially. So that with this application that has been built, it is expected to improve the performance of an institution/agency/company, especially in TPI Palopo.*

**Keywords:** Fish Ordering Application, Descriptive, TPI Palopo.

## Abstrak

*Tujuan penelitian ini adalah untuk membangun Aplikasi Pemesanan Ikan TPI Palopo Berbasis Android yang nantinya diharapkan mampu untuk membantu dan meminimalisir waktu yang digunakan dan mempermudah dalam penyampaian informasi. Jenis penelitian yang digunakan adalah Deskriptif Hasil penelitian berupa sebuah Aplikasi Android yang terdiri dari beberapa halaman ini berisi tentang pemesanan Ikan TPI PALOPO, informasi produk, informasi kategori produk dan harga produk yang keseluruhannya telah diuji secara fungsional dengan menggunakan metode pengujian black box, dan tentu saja antarmuka yang user friendly Perangkat lunak yang menjadi pununjang aplikasi ini menggunakan sistem operasi windows 10 android studio, XAMPP, sublime text, photoshop cc 2015, emulator android dengan UML sebagai perancang sistem, yang didalamnya terjabarkan use case diagram, activity diagram, dan sequence diagram. Metode pengembangan sistem yang diterapkan yaitu waterfall, yang pengerjaannya dari tahap demi tahap yang harus dilalui dan secara berurutan. Sehingga dengan adanya aplikasi yang telah dibangun ini, diharapkan dapat meningkatkan kinerja sebuah lembaga/instansi/perusahaan, khususnya di TPI Palopo.*

**Kata kunci:** Aplikasi Pemesanan Ikan, Deskriptif, TPI Palopo

## 1. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, inovasi pun berkembang pesat. Inovasi saat ini telah diterapkan di berbagai bidang militer, pelatihan, bisnis, kesejahteraan, pemerintahan, bahkan dalam latihan sehari-hari. Salah satu kemajuan yang paling cepat berkembang adalah Android. Perkembangan dunia usaha yang ditopang oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan inovasi menyebabkan derajat daerah perlu meningkat. Hal ini dipicu oleh perubahan cara hidup yang terjadi karena perubahan posisi masyarakat dan keadaan keuangan suatu negara. Perkembangan dan kemajuan ekonomi yang pesat mendorong kebutuhan akan produk elektronik dan furnitur. Dengan semakin meningkatnya minat masyarakat

terhadap barang elektronik dan furniture, hal ini menjadi peluang bisnis yang menjanjikan bagi para pelaku bisnis entertainer. Dengan hadirnya aplikasi permintaan ikan dapat membantu pergantian acara dan kemajuan barter ikan di Kota Palopo.

Dari hasil tangkapan dan produksi ikan di Tempat Penjualan Ikan (TPI), hanya 33% yang ditawarkan ke pasar di Kota Palopo, sedangkan hasil yang berbeda tersebar di beberapa daerah yang berbeda. Dari hasil ini, itu akan mempengaruhi kenaikan pajak moneter untuk masyarakat pesisir, yang sebagian besar berpenghasilan cukup untuk membayar tagihan sebagai nelayan. Sehingga diperlukan media pemesanan untuk mempermudah pendistribusian ikan, sesuai dengan masa sekarang, yang umumnya mudah diakses oleh masyarakat umum.

Berkaitan dengan hal tersebut, maka pembuat mengembangkan dan merencanakan sebuah aplikasi permintaan ikan sebagai wahana data yang dapat memberikan akomodasi kepada masyarakat luar kota dalam melakukan permintaan ikan, dengan perincian permasalahan bagaimana merancang aplikasi permintaan ikan berbasis android di Tempat Penjualan Ikan (TPI) Palopo?

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian merupakan rangkaian cara atau kegiatan pelaksanaan penelitian yang di dasari oleh asumsi-asumsi dasar. Metode yang digunakan dalam membangun “Aplikasi Pemesanan Ikan Berbasis Android Di TPI Palopo” yaitu dengan menggunakan metode deskriptif. Metode Deskriptid adalah penelitian yang diajukan untuk mengeksplorasi kondisi, kondisi, dan hal-hal yang berbeda [1]. Pendapat lain, menyatakan bahwa penelitian deskriptif dilakukan dengan cara menggambarkan realitas yang kemudian diikuti dengan penyelidikan [2].

### 2.1. Metode Pengembangan Sistem

Teknik pengembangan sistem yang digunakan yaitu waterfall, yang merupakan prosedur perbaikan sistem secara berurutan yang diselesaikan untuk menghidupkan kembali struktur yang berkesinambungan [3].

### 2.2. IDE

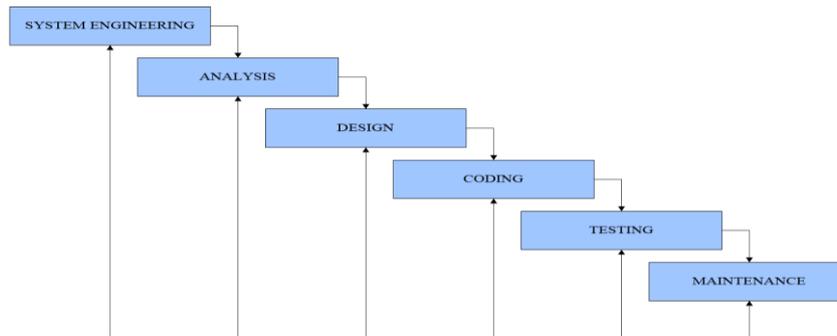
*Integrated Development Enviroment* (IDE) untuk system operasi android, berdasarkan pemrograman JetBrains IntelliJ IDEA dan didesain khusus untuk peningkatan Android [4].

### 2.3. UML

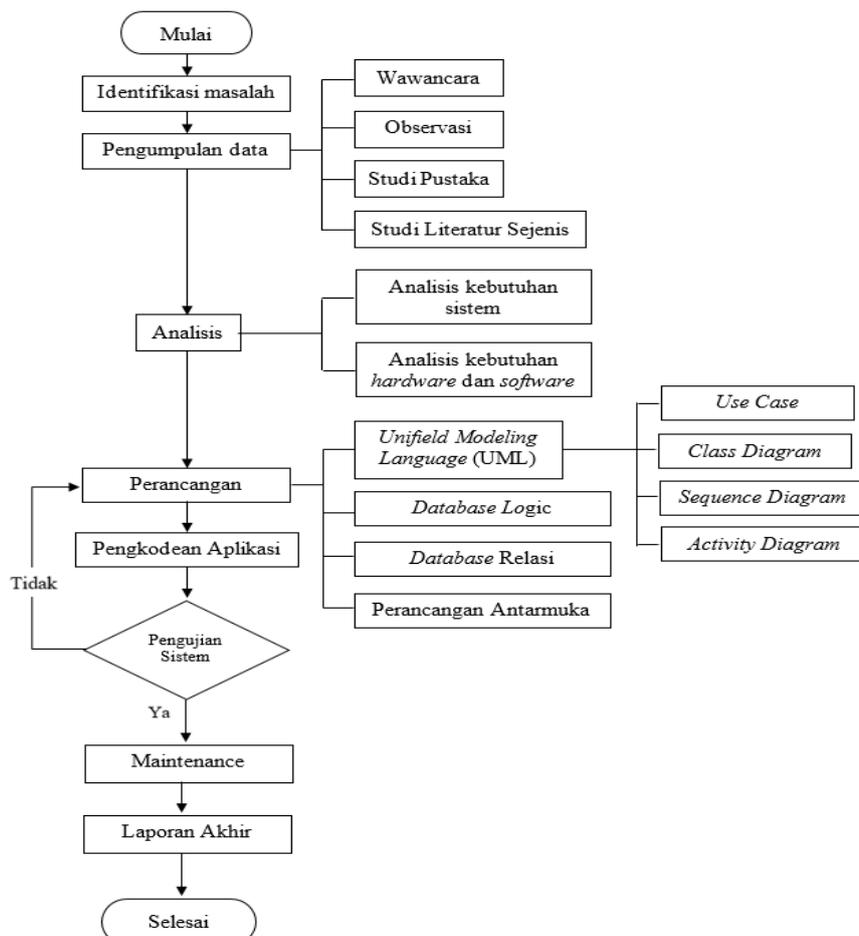
UML adalah sistem struktural yang berjalan di OOAD (object-Oriented Analysis Design) dengan satu bahasa yang dapat diandalkan untuk memutuskan, visualisasi, mengkontruksi dan mengarsipkan artifact (sepotong informasi yang digunakan atau dihasilkan dalam suatu proses rekayasa software, dapat berupa model, deskripsi, atau software) yang terdapat dalam sistem software oleh [5].

## 2.4. Black Box Testing

*Black box Testing* berpusat pada detail produk yang berguna. Penganalisis dapat mengkarakterisasi sekelompok kondisi informasi dan melakukan tes pada rincian program yang berguna. Pengujian penemuan hanyalah jawaban elektif untuk pengujian kotak putih, melainkan suplemen untuk menguji hal-hal yang tidak tercakup oleh pengujian white box [6].



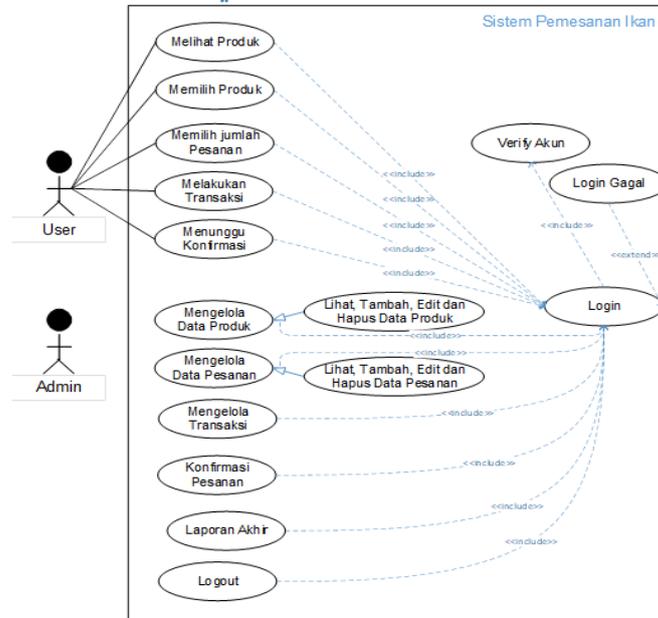
Gambar 1. Pengembangan sistem Waterfall



Gambar 2. Diagram Alur Penelitian

## 2.6. Perancangan Sistem

Analisis sistem yang diusulkan merupakan gambaran dari hubungan atau interaksi antara sistem dan manusia (aktor).



**Gambar 3.** Sistem yang Diusulkan

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian kerangka kerja adalah cara untuk mengeksekusi kerangka kerja produk untuk memutuskan apakah kerangka tersebut berkoordinasi dengan penentuan kerangka kerja dan berjalan dalam iklim yang ideal. Pengujian kerangka kerja sering dikaitkan dengan perbaikan bug, kelemahan program, kesalahan program yang menyebabkan kekecewaan eksekusi pemrograman kerangka kerja.

### 3.1. Hasil Interface Aplikasi

Hasil rancangan interface pada Aplikasi Pemesanan Ikan Di Tpi Palopo Berbasis Android.



**Gambar 4.** Antar Muka Login



**Gambar 5.** Tampilan Slash Screen



**Gambar 6.** Antar Muka Menu *Home*

**Tabel 1.** Pengujian Menu

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Button menu login ditekan	Tampilan antarmuka menu home	Menu home berhasil ditampilkan	[√] Diterima 
Button Signup ditekan	Tampil antarmuka menu login	Menu login berhasil ditampilkan	[√] Diterima 
menu <i>utama</i>	Tampilan antarmuka Aplikasi Pemesanan Ikan Berbasis Android diTempat Pelelangan Ikan (TPI) Palopo	Aplikasi Pemesanan Ikan Berbasis Android di Tempat Pelelangan Ikan (TPI) Palopo berhasil ditampilkan	[√] Diterima 

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan gambaran akibat dari pembahasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dalam membangun aplikasi perdagangan serbaguna ini menggunakan teknik cascade dan efektif dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman Java, pemrograman PHP, serta dapat berjalan pada sistem kerja Android dan dapat dikoordinasikan dengan kumpulan data MySQL melalui administrasi web. Aplikasi mobile commerce ini mampu membantu pembeli dari luar kota maupun pengapul di TPI PALOPO dalam menghemat tenaga maupun mengefesien waktu. Hal ini didukung dengan hasil pengujian blackbox aplikasi

dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti. Selanjutnya aplikasi mobile commerce ini diimplementasikan pada pelanggan dalam proses pemesanan maupun transaksinya. Adapun yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan aplikasi ini yaitu aplikasi dapat dikembangkan kembali sehingga kompatibel dengan platform selain Android seperti iOS, Windows Phone, dan Blackberry OS, serta aplikasi membutuhkan koneksi internet untuk dapat mengambil data dari server, akan sangat membantu apabila ada teknologi untuk menyimpan data ke database lokal terlebih dahulu sehingga ketika koneksi internet tidak terhubung data tetap dapat ditampilkan dari database.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Arikunto, *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- [2] N. K. Ratna, *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- [3] Sasmito, "Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal," *Informatika*, vol. 2, 2017, [Online]. Available: <https://media.neliti.com/media/publications/101354-ID-penerapan-metode-waterfall-pada-desain-s.pdf>.
- [4] M. Hartanto, A., Timothy, R, Yoannita, *Rancang Bangun Edugame Night At School Pada Android Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar*. 2014.
- [5] & K. A. P. Kusuma, A. P., "Perancangan dan Implementasi E-Commerce Untuk Penjualan Baju Online Berbasis Android," *ANTIVIRUS J. Ilm. Tek. Inform.*, vol. 11, 2017.
- [6] H. Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F., & Rahmadi, "Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Aplikasi Prediksi Kelulusan SMNPTN)," *J. Ilm. Teknol. Inf. Terap.*, vol. 1, 2016.