

Penerapan Aplikasi Warung Media Berbasis Android Guna Meningkatkan Promosi dan Penjualan

Aris Sudianto^{1*}, Lalu Kerta Wljaya², Jumawal³, Mahpuz⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Hamzanwadi.

*a.sudianto@hamzanwadi.ac.id

Abstrak

Warung Media adalah sebuah start up yang menyediakan berbagai kebutuhan media seperti, jasa perbaikan laptop, desain grafis, videografi, dan semua kebutuhan media yang bisa direquest sendiri. Warung media memanfaatkan perkembangan teknologi untuk memasarkan jasanya secara online yaitu melalui sosial media dan secara offline. Rancang bangun aplikasi warung media ini merupakan langkah untuk meningkatkan penjualan dan promosi produk jasa yang ditawarkan warung media sehingga dapat memberikan keuntungan lebih bagi warung media itu sendiri. Tujuan dibangunnya system ini agar pelanggan dapat memesan produk secara online dan sebagai media promosi serta nilai lebih dari warung media. Selain itu dengan adanya aplikasi ini user dapat dengan mudah melihat produk yang di tawarkan warung media. Sistem ini dirancang menggunakan bahasa pemrograman java dan menggunakan aplikasi android studio. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi warung media yang digunakan sebagai sarana promosi penjualan yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun, proses pemesanan jasa dapat secara langsung tanpa harus datang ke tempat, serta dapat mempermudah proses transaksi pembelian jasa, sehingga dapat meningkatkan penjualan penjualan jasa dari warung media.

Kata kunci: vidiografi,desaingrafis,service komputer, aplikasi, android, android studio

Abstract

Warung Media is a start-up that provides various media needs such as laptop repair services, graphic design, videography, and all media needs that can be requested by yourself. Media stalls take advantage of technological developments to market their services online, namely through social media and offline. The design of this media shop application is a step to increase sales and promotion of service products offered by the media shop so that it can provide more benefits for the media shop itself. The purpose of building this system is so that customers can order products online and as a promotional media as well as more value from media stalls. In addition, with this application, users can easily see the products offered by media stalls. This system is designed using the java programming language and using the android studio application. The results of this study are the media shop application which is used as a means of sales promotion that can be accessed anywhere and anytime, the service ordering process can be done directly without having to come to the place, and can facilitate the process of buying services transactions, so as to increase sales of services from media stalls.

Keywords: videography, graphic design, computer service, application, android, android studio

1. Pendahuluan

Seiring dengan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang semakin berkembang pesat hingga saat ini, hampir semua aktifitas kehidupan manusia bergantung pada teknologi. Memasuki abad 21 kemajuan teknologi tersebut

telah memasuki berbagai sendi kehidupan, tidak terkecuali di bidang jasa[1]. Dimasa pandemi Covid-19 mengakibatkan aktifitas manusia dituntut untuk dilakukan secara online termasuk para penyedia jasa multimedia dan service komputer.

Perkembangan teknologi saat ini tentu berpengaruh juga pada perkembangan media, terutama media visual. Salah satu indikatornya adalah bisa dilihat dari banyaknya kebutuhan pengguna jasa multimedia, baik itu vidiografi, desain grafis, bahkan jasa service komputer. Media teknologi tidak hanya di butuhkan bagi orang perorangan saja, melainkan bagi lingkup yang lebih luas, seperti perusahaan, perkantoran dan sekolah ataupun mahasiswa. Pada penelitian ini akan dirancang suatu sistem yang memungkinkan para konsumen jasa dengan praktis dan dapat mengakses layanan jasa media sesuai dengan kebutuhan dengan menggunakan perangkat *mobile android* yang dimiliki tanpa harus langsung ketoko penyedia layanan jasa media[2]. Dengan adanya aplikasi ini konsumen senantiasa dapat bergerak (*mobile*) dalam aktifitas sehari-hari yang padat tetapi masih bisa mengatasi permasalahan dibidang media melalui pemesanan via aplikasi. Sistem yang dimaksud adalah aplikasi android yang diberi nama Warung Media[3].

Dilihat dari situasi saat ini aplikasi warung media benar-benar sangat di butuhkan oleh para pengguna media, karna kedepannya sebagian besar orang-orang akan berlandaskan pada teknologi dan kegiatan mereka selalu mengandalkan teknologi sebagai acuan mereka, untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi situasi tersebut maka aplikasi warung media ini

akan membantu permasalahan yang akan dihadapi kedepannya, khususnya dalam hal teknologi[4], [5]. maka di sini akan adanya timbal balik, para pengguna jasa media akan terbantu dengan adanya aplikasi ini dan Warung Media akan memiliki peluang bisnis yang besar kedepannya.

Warung Media adalah aplikasi yang menyediakan jasa yang berkaitan dengan media seperti, Desain Grafis, Vidiografi, dan service perangkat komputer[6]. Didalam aplikasi Warung Media nantinya terdapat menu yang memudahkan user untuk mencari jasa-jasa yang diinginkan dan melihat portofolio atau contoh project yang sudah di buat

2. Tinjauan Pustaka

2.1. Penelitian Terkait

Berikut beberapa penelitian terkait yang digunakan sebagai acuan dalam penulisan Sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada pada saat ini seperti perangkat komputer, laptop dan smartphone tidak selamanya berfungsi dengan baik. Ada kala perangkat tersebut mengalami kerusakan, dan pengguna perangkat itu akan berusaha memperbaikinya dengan cara mendatangi sebuah *service centre* atau toko perbaikan komputer, laptop dan *smartphone*. Tentu dalam hal ini, pengguna akan rugi waktu dan tenaga untuk mendatangi toko perbaikan perangkat tersebut. Oleh karena itu, diperlukan

adanya sebuah jasa pemesanan online layaknya grab dan gojek. Akan tetapi pemesanan jasa online ini khusus menangani perbaikan komputer, laptop dan smartphone langsung ditempat sehingga para pengguna perangkat tersebut hemat waktu, hemat tenaga, dan tidak susah payah mencari dan mendatangi toko perbaikan komputer, laptop dan *smartphone*. Dan juga agar dapat mempermudah pengguna perangkat tersebut memesan jasa perbaikan komputer, laptop dan *smartphone* secara *online* sesuai dengan kebutuhan kita dan dapat diakses dimana saja tidak ada batasan tempat dan waktu[1].

Aplikasi jasa *service* peralatan elektronik berbasis Android adalah sebuah aplikasi yang digunakan dalam jasa perbaikan peralatan rumah tangga sehari-hari yang khususnya jasa *service* di perusahaan PD. Angkasa Elektronik. Dalam penelitian, masalah yang dihadapi ialah belum ada penyimpanan data, pesanan. Selain itu, konsumen (pelanggan) selalu menanyakan kondisi barang yang sedang diperbaiki dengan *via* telepon atau pesan singkat. Tujuan dibuat aplikasi ini adalah untuk membantu dalam transaksi jasa *service* seperti membuat, menerima, dan melihat data pesanan. Ketiga fungsi utama ini dapat dilakukan secara efektif[2].

Camera angle dalam fotografi maupun videografi sangat menentukan dalam penyampaian pesan dan informasi yang akan disuguhkan dan dengan banyaknya sudut pengambilan semakin banyak

juga cerita yang bisa terdeskripsikan melalui foto atau pun video tersebut. Dalam perekaman atau pengambilan video sering terjadi beberapa kasus atau kejadian salah angle dalam peliputan oleh kameramen. Dimana kejadian salah angle dapat menimbulkan persepsi serta opini yang berbeda dari penonton yang tidak berbanding lurus dengan informasi yang ingin disampaikan atau disiarkan oleh stasiun televisi itu sendiri. Kesalahan *angle camera* ada yang berdampak besar dan ada juga yang kecil yang tidak begitu berpengaruh tapi tetap mengganggu dalam proses kaidah pengambilan gambar apalagi itu dalam peliputan berita jurnalistik[3].

Bengkel Vinensi Motor merupakan perusahaan dagang bergerak di bidang penjualan sparepart sepertiii kenalpot, lampu motor, busi, spion dan lain - lain, dimana proses promosi dan penjualannya masih bersifat konvensional. Artinya pelanggan harus mendatangi bengkel untuk dapat melakukan pembelian produk. Rancang bangun sistem informasi penjualan di bengkel Vinensi Motor merupakan langkah untuk meningkatkan penjualan dan promosi produk sehingga dapat memberikan keuntungan bagii bengkel itu sendiri. Tujuan membangun sistem informasi penjualan sparepart ini pelanggan dapat melakukan pemesanan produk tanpa harus datang bengkel Vinensi Motor, pihak bengkel pun dapat mengatasi masalah pengolahan produk, pengolahan pemesanan sehingga memberikan

kemudahan kepada konsumen untuk mendapatkan informasi tentang produk yang tersedia pada bengkel Vinensi Motor[4].

2.2. Landasan Teori

1. Warung Media

Warung Media adalah sebuah start up yang menyediakan berbagai kebutuhan media seperti, jasa perbaikan komputer, desain grafis, videografi, dan semua kebutuhan media yang bisa di *request* sendiri. Warung media memanfaatkan perkembangan teknologi untuk memasarkan jasanya secara online yaitu melalui sosial media, target sarannya mulai dari pedagang kecil, mahasiswa, perkantoran bahkan hingga ke perusahaan. Produk-produk yang di hasilkan warung media sudah beragam mulai dari desain poster, *famflet* banner bahkan hingga vidio. Adapun vidio vidio yang pernah di hasilkan mulai dari vidio profil, vidio promosi produk, vidio kegiatan, dan vidio *documenter*.

2. Desain Grafis

Pada pendefinisian dari desain grafis diambil berdasarkan definisi dari masing- masing kata itu sendiri yaitu desain dan grafis. Proses definisi dari tiap kata itu sendiri dimulai dari pengambilan bahasa inggrisnya dan kemudian di terjemahkan kemudian ditentukan maksud dan kebutuhannya. *Design: A plan or drawing produced to show the look and function or workings of a building, garment, or other object before it is built or made.*

Desain yaitu rencana atau gambar yang di hasilkan untuk memperlihatkan tampilan dan fungsi dari bangunan, garmen, atau objek lain sebelum dibangun atau dibuat.

Graphic: Relating to visual art, esp4ecially involving drawing, engraving, or lettering. Grafis berkaitan dengan seni visual, khususnya melibatkan gambar, ukiran, atau bentuk tulisan[5].

Seni visual merupakan seni yang berkaitan dengan penglihatan, sehingga tujuannya adalah untuk dilihat. Karena bertujuan untuk dilihat maka membutuhkan media fisik untuk dilihat. Media grafis yang digunakan dapat berupa digital maupun analog.

3. Vidiografi

Dalam kamus bahasa Indonesia, video adalah teknologi pengirim sinyal elektronik dari suatu gambar gerak. Menurut Baksin, Video merupakan seperangkat komponen media yang dapat menghasilkan gambar sekaligus suara secara bersamaan dikarenakan terjadinya gambar secara optis dan juga elektronis[6]. Video pada awalnya adalah perkembangan dari dunia fotografi yang merupakan citra diam atau gambar diam yang terus berkembang dengan menampilkan citra gerak (*stop motion*), gambar-gambar tersebut kemudian digabung dalam satu frame. Karena dimainkan dalam kecepatan tinggi maka terciptalah ilusi gerak yang halus, semakin besar nilai frame rate maka akan semakin halus pergerakan yang ditampilkan.

3. Metode Penelitian

3.1. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu studi literatur observasi yang artinya peneliti Melakukan pengumpulan data-data atau sumber dari jurnal, internet, maupun orang-orang di sekitar yang memiliki jenis usaha yang sama tentang jasa desain grafis, videografi, dan service perangkat computer[6], [7].

3.2. Tahapan Penelitian

Adapun tahapan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahapan diantaranya:

1. Perencanaan

Menentukan bahan-bahan yang akan digunakan seperti software dan desain aplikasi yang akan dibuat.

2. Pembuatan produk

Melakukan penyiapan bahan untuk membuat aplikasi warung media

3. Uji coba produk

Melakukan uji coba aplikasi warung media apakah sudah layak digunakan atau tidak.

4. Revisi produk

Pada tahapan ini melakukan penyempurnaan dan perbaikan aplikasi.

5. Hasil akhir

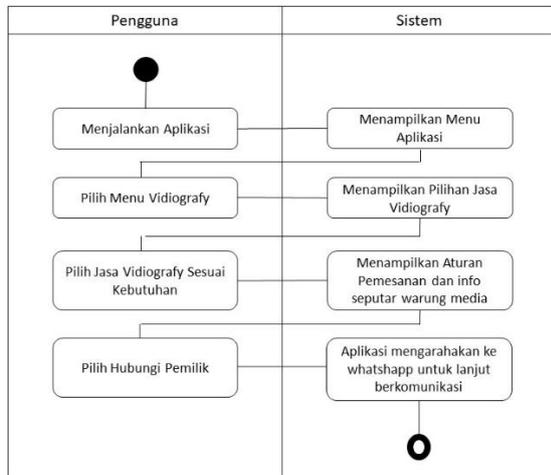
Pada Tahapan ini produk sudah siap digunakan dan siap untuk disebarluaskan.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

3.3. Sistem Kerja

Adapun proses alur kerja aktivitas yang terjadi antara pengguna dengan sistem pada aplikasi warung media ini akan dijelaskan melalui diagram activity. *Activity diagrams* menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir[8]. berikut ini gambaran diagram aktivitas dari sistem aplikasi warung media.



Gambar 2. Diagram Aktivitas sistem pemesanan jasa

Adapun skema dari aktivitas di atas yang pertama, pengguna menjalankan aplikasi Warung Media, setelah itu aplikasi akan menampilkan menu pilihan untuk pengguna. Pilih menu Vidiografy, kemudian sistem akan menampilkan pilihan jasa vidiografy yang disediakan Warung Media. Pilih bottom pesan lalu user akan diarahakan ke aplikasi whatsapp untuk lanjut berkomunikasi dengan admin.

4. Hasil dan Pembahasan

Berikut ini adalah penerapan dari sistem yang sudah dirancang untuk mempermudah user memesan jasa Warung Media. desain grafis merupakan suatu seni visual yang membutuhkan proses perencanaan atau penyusunan yang memiliki tujuan akhir untuk diperlihatkan (dipamerkan)[9]. Adapun pokok pembahasan yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Proses Kerja dari Aplikasi Warung Media
Adapun implementasi yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:
 - a Instalasi aplikasi yang telah dibuat pada smartphone android;
 - b Buka aplikasi Warung Media pada smartphone.
 - c Aplikasi akan menampilkan beberapa menu yaitu pemesanan jasa desaingrafis, vidiografy, service komputer dan tentang aplikasi
 - d Setelah itu, pilih menu desaingrafis untuk memesan jasa desaingrafis, menu vidiografy untuk memesan jasa vidiografy, menu jasa service komputer untuk memesan jasa service komputer, menu catalog desaingrafis untuk melihat contoh desain warung media, menu catalog vidiografy untuk melihat contoh video yang sudah di buat Warung Media dan tentang aplikasi untuk melihat info dari warung media dan pembuat aplikasi.
 - e Setelah itu akan diarahakan kemenu pemesanan, kemudian akan ditampilkan aturan-aturan pemesanan jasa warung media.
 - f Setelah itu tekan tombol hubungi pemilik, user akan diarahakan ke whatsapp untuk lanjut berkomunikasi dengan admin yang mengelola warung media

2. Aplikasi Antar Muka Sistem

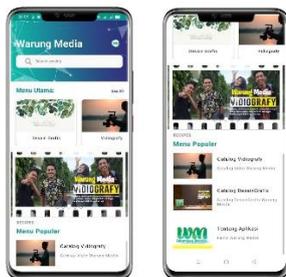
Antar muka sistem merupakan Perancangan adalah Sebuah Proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta di dalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya[10]. Adapun tampilan Halaman ini merupakan tampilan awal sebelum masuk halaman menu utama.



Gambar 3. Splash Screen

3. Halaman Daftar Menu

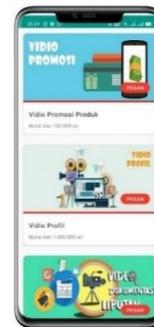
Pada halaman ini pengguna dapat melihat daftar menu yang ditampilkan oleh system mulai dari menu pemesanan jasa desain grafis, vidiografi, service computer, catalog vidiografi dan tentang aplikasi.



Gambar 4. Daftar Menu

4. Halaman Jasa Editing Grafis dan Video

Di menu ini pengguna dapat melihat jasa layanan desaignrafis dan vidiografi yang disediakan warung media, seperti logo produk, desain poster, famflet banner dan paket kegiatan.



Gambar 5. Menu Desaignrafis

5. Halaman Service Komputer

Halaman Service komputer, pada halaman ini di tampilkan menu instal ulang all windows, service ringan dan service berat komputer.



Gambar 6. Halaman Service Komputer

6. Halaman Catalog Desaingrafis dan Vidiografi
Pada halaman ini menampilkan contoh produk desain grafis dan video yang sudah dibuat oleh Warung Media.



Gambar 7. Halaman Catalog Desaingrafis

7. Halaman Menu Pesan

Pada halaman ini berisi informasi tata cara pemesanan mulai dari aturan pemesanan dan informasi pembayaran.



Gambar 8. Halaman Menu Pesan

5. Kesimpulan

Berdasarkan implementasi dan pembahasan yang telah dilakukan penulis maka terdapat dapat disimpulkan bahwa dengan adanya Aplikasi warung Media dapat menjadi suatu solusi yang mudah dan cepat bagi masyarakat untuk dapat memenuhi segala kebutuhan dalam bidang multimedia dan jasa service komputer, sehingga diharapkan dapat mempermudah masyarakat dalam membuat editing video maupun perbaikan komputer. Selain itu juga aplikasi ini dikembangkan berbasis android yang memiliki akses offline dan online, memungkinkan pengguna bisa melihat informasi yang ditawarkan tanpa harus takut menghabiskan kuota internet, dan untuk komunikasi jasa pemesanan pengguna dapat menggunakan jalur online, sehingga akan lebih cepat direspon dan ditangani segala keluhan dari masyarakat..

6. Daftar Pustaka

- [1] Y. Andramawan *et al.*, "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Jasa Perbaikan Komputer, Laptop, dan Smartphone Berbasis Android," *IT Journal*, vol. 6, pp. 25–35, 2018.
- [2] A. Sudianto and M. Sadali, "Penerapan Aplikasi Berbasis Android Untuk Ternak Ayam Petelur Sebagai Wadah Untuk Menghubungkan Pemilik Modal Dengan Calon Peternak," *Jurnal Informatika dan Teknologi*, vol. 4, no. 1, 2021, doi: 10.29408/jit.v4i1.2999.
- [3] Aris Sudianto, "Penerapan Website Sebagai Sarana Promosi Wisata Budaya pada Kabupaten Lombok Timur," *Jurnal*

- Informatika dan Teknologi*, vol. 1, no. 1, pp. 11–17, 2018, doi: 10.29408/jit.v1i1.878.
- [4] L. M. S. Aris Sudioanto, “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Android Untuk Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Nahdlatul Wathan Ketangga Sebagai Upaya Untuk Peningkatkan Minat Belajar Siswa,” *Jurnal Informatika dan Teknologi*, vol. 2, no. 2, pp. 53–60, 2019, doi: 10.29408/jit.v2i2.1437.
- [5] F. Hidayat, M. Sadali, and A. Sudioanto, “Aplikasi Titip Online Produk UMKM Berbasis Android,” *Jurnal Informatika dan Teknologi*, vol. 5, no. 1, p. 128, 2021, doi: 10.29408/jit.v5i1.4627.
- [6] A. Sudioanto and M. Sadali, “Penerapan Sistem Informasi Geografis (GIS) dalam Pemetaan Kerajinan Kain Tenun dan Gerabah untuk Meningkatkan Potensi Kerajinan di Kabupaten Lombok Timur,” *Jurnal Informatika dan Teknologi*, vol. 1, no. 2, pp. 64–71, 2018, doi: 10.29408/jit.v1i2.882.
- [7] M. Saiful and A. Sudioanto, “Penerapan Sistem Informasi Tracer Study untuk Mengetahui Tingkat Kontribusi Perguruan Tinggi dengan Kompetensi Lulusan (Studi Kasus Fakultas Teknik Universitas Hamzanwadi),” *Jurnal Informatika dan Teknologi*, vol. 2, no. 1, pp. 43–52, 2019.
- [8] A. Sudioanto, M. Wasil, and M. Mahpuz, “Penerapan Sistem Informasi Geografis dalam Pemetaan Sebaran Kasus Gizi Buruk,” *Infotek : Jurnal Informatika dan Teknologi*, vol. 4, no. 2, pp. 142–150, Jul. 2021, doi: 10.29408/jit.v4i2.3559.
- [9] J. Mantik, A. Sudioanto, H. Sunaryo, H. Ahmadi, and L. Samsu, “2022) 2259-2263 Accredited,” 2022.
- [10] I. Gunawan, A. Sudioanto, and M. Sadali, “Measuring Body Temperature Based Internet of Things (IoT) Using Esp8266 and Firebase,” *SISFOTENIKA*, vol. 11, no. 1, p. 91, Jan. 2021, doi: 10.30700/jst.v11i1.1060.
- [11] Muafi, A. Wijaya, and V. A. Aziz, “Sistem Pakar Mendiagnosa Penyakit Mata Pada Manusia Menggunakan Metode Forward Chaining,” *Core-IT J. Komputasi dan Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 43–49, 2020.
- [12] A. Yusuf, P. Studi, T. Informatika, F. Teknik, and U. M. Ponorogo, “Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Mata Dengan Metode Forward Chaining,” vol. 2, no. 1, p. 15, 2016.
- [13] Y. Permana, I. G. P. S. Wijaya, and F. Bimantoro, “Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Mata Menggunakan Metode Certainty Factor Berbasis Android (Android Based Expert System for Eye Diseases Diagnosis using Certainty Factor),” *J. Comput. Sci. Informatics Eng.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–10, 2017.
- [14] L. A. Hafiz and D. Andreswari, “Tulang Berbasis Web Menggunakan,” vol. 6, no. 1, pp. 105–114, 2018.
- [15] Anna, “Aplikasi Kamus Bahasa Indonesia-Bugis Berbasis Web Dengan Metode Sequential Search,” *Informatika*, vol. 3, no. September, p. 248, 2016.
- [16] Hamdani, “Sistem Pakar Untuk Diagnosa Penyakit Mata Pada Manusia,” *Jurnal Informatika Mulawarman*, vol. 5, no.2 Juli, pp. 13-21, 2016.