

PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN BATIK BERBASIS ANDROID

(Studi Kasus di Batik Puspa Kencana, Laweyan, Solo)



Disusun oleh :

Fachrul Barry Sholih

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2014**

HALAMAN PENGESAHAN

Publikasi ilmiah dengan judul :

PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN BATIK BERBASIS ANDROID

(Studi Kasus di Batik Puspa Kencana, Laweyan, Solo)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Fachrul Barry Sholih

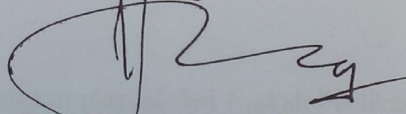
L200100017

Telah diperiksa dan disetujui pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 13 November 2014 .

Pembimbing



(Dr. Bana Handaga, Ir, M.T)

NIK : 793

Publikasi ilmiah ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

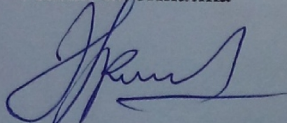
Untuk memperoleh gelar sarjana

Tanggal 02 Desember 2014

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Teknik Informatika



Dr. Heru Supriyanto, M.Sc.

NIK : 970



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id>. Email: informatika@fki.ums.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

/A.3-II.3/INF-FKI/XI/2014

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Biro Skripsi Program Studi Informatika menerangkan bahwa :

Nama : FACHRUL BARRY SHOLIH
NIM : L200100017
Judul : PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN BATIK BERBASIS
ANDROID (STUDI KASUS DI BATIK PUSPA KENCANA,
LAWEYAN, SOLO)
Program Studi : Informatika
Status : **Lulus**

Adalah benar-benar sudah lulus pengecekan plagiasi dari Naskah Publikasi Skripsi, dengan menggunakan aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 28 November 2014

Biro Skripsi

Informatika

Adjie Sapoetra, S.Kom

**Turnitin Originality Report**

**PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN
BATIK BERBASIS ANDROID (Studi Kasus
di Batik Puspa Kencana, Laweyan, Solo)**
by Fachrul Barry Sholih

From publikasi (publikasi)

Similarity Index	Similarity by Source
24%	Internet Sources: 11%
	Publications: 0%
	Student Papers: 21%

Processed on 26-Nov-2014 10:54 WIB **sources:**

ID: 482791055

Word Count: 2270

1

5% match (student papers from 18-Jun-2014)

Class: publikasi maret 2014

Assignment:

Paper ID: 435449274

2

3% match (student papers from 18-Jun-2014)

Class: publikasi maret 2014

Assignment:

Paper ID: 435467427

3

2% match (Internet from 11-Jun-2014)

<http://jurnal.stikom.edu/index.php/jsika/article/download/289/228>

4

2% match (Internet from 01-Apr-2011)

<http://andie.staff.uns.ac.id/2008/11/07/hubungan-informasi-di-era-globalisasi/>

5

2% match (Internet from 03-Jul-2014)

<http://khayasar.wordpress.com/2013/12/18/puluhan-contoh-judul-skripsi-teknik-informatika-fakultas-ilmu-komunikasi-dan-informatika/>

6

2% match (student papers from 25-Jun-2014)

Class: publikasi maret 2014

Assignment:

Paper ID: 436591316

7

2% match (student papers from 10-Jan-2014)

[Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2014-01-10](#)

8

1% match (student papers from 17-Jun-2014)

Class: publikasi maret 2014

Assignment:

Paper ID: 435271490

1% match (student papers from 12-Jun-2014)

APLIKASI PENJUALAN BATIK BERBASIS ANDROID

(Studi Kasus di Batik Puspa Kencana, Laweyan, Solo)

Fachrul Barry Sholih, Bana Handaga

Teknik Informatika, Fakultas Komunikasi dan Informatika

Universitas Muhammadiyah Surakarta

E-mail : fahrul.barry@gmail.com

ABSTRAKSI

Perkembangan teknologi yang kian lama semakin meningkat mendorong sifat manusia untuk memanfaatkan dan menggunakan teknologi dengan sebaik-baiknya. Munculnya berbagai jenis perangkat elektronik dan aplikasi-aplikasi yang semakin berkembang serta berkembangnya internet yang sekarang dapat di nikmati hampir bisa di mana saja. Selain itu munculnya sistem operasi mobile yang bernama Android yang memiliki performa dan kinerja yang layak dengan sebutan smartphone bagi ponsel yang menggunakan sistem operasi tersebut. Dengan perkembangan jaman yang semakin pesat dapat dimanfaatkan untuk media periklanan dan media informasi untuk mengenalkan dan membuat jaringan yang lebih luas bagi Batik Puspa Kencana. Dalam hal ini saya berinisiatif untuk membuat sebuah Aplikasi Penjualan Batik Berbasis Android (Studi Kasus di Batik Puspa Kencana Laweyan, Solo) yang di harapkan dapat membantu dalam pengenalan, media jual-beli, serta dapat membuka jaringan yang lebih luas bagi Batik Puspa Kencana.

Aplikasi ini berisi informasi-informasi tentang Batik Puspa Kencana, produk-produk yang terdapat di sana, serta terdapat media jual-beli secara online yang dapat digunakan pengguna untuk memesan produk-produk batik di Batik Puspa Kencana.

Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah dengan menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle Waterfall*). Kemudian perancangan dilakukan dengan proses UML (*Unified Modelling Language*) dengan use case diagram, flowchart kemudian di terapkan kedalam aplikasi menggunakan Eclipse serta ADT (*Android Development Tool*) untuk pembuatan aplikasi berbasis android.

Hasil yang diperoleh berdasarkan kuisioner yang dilakukan kepada 11 responden yang terdiri dari 3 penjual dan 8 pembeli terhadap aplikasi didapatkan Presentase Interpretasi sebesar 92% dari responden penjual dan 87% dari responden pembeli. Dengan demikian dapat diambil rata-rata dari kedua presentase interpretasi keduanya yaitu 89,5% bahwa aplikasi yang telah dibuat dapat bermanfaat untuk membantu sistem penjualan di Batik Puspa Kencana.

Kata kunci : android, penjualan, batik, teknologi informasi.

PENDAHULUAN

Batik Puspa Kencana merupakan sebuah usaha yang bergerak dibidang produksi dan perdagangan batik yang sudah mendistribusikan produknya secara lokal dan internasional. Batik Puspa Kencana sudah memulai bisnisnya sejak tahun 70-an hingga sekarang. Banyak produk yang sudah di produksi seperti batik tulis, batik cap, batik tolet, batik smok, batik kombinasi dan bahkan batik Malaysia.

Perkembangan batik di Indonesia sangat diminati oleh pasar lokal maupun interlokal. Untuk itu dalam pemasaran dan pengiklanan produk harus bisa lebih efektif dan dapat mencakup ke jaringan yang lebih luas. Dalam hal ini di dalam Batik Puspa Kencana mengalami permasalahan dalam hal promosi produk.

Dalam hal ini promosi produk batik masih kurang dimana batik puspa kecana hanya melakukan promosi melalui media cetak dan website. Tentu hal itu sudah sangat biasa dalam mempromosikan sebuah produk.

Berdasarkan permasalahan di atas dan semakin berkembangnya teknologi secara pesat, maka diperlukan suatu media yang dapat memandu dan memberikan informasi dengan cepat. Android adalah sistem operasi *mobile* yang akhir-akhir ini menjadi populer di kalangan *smartphone*. Android adalah

sistem operasi berbasis *open source* sehingga pengguna bisa membuat aplikasi baru di dalamnya. Dalam hal ini penulis ingin mencoba membuat sebuah perancangan Aplikasi Penjualan Batik yang nantinya dapat memberikan informasi kepada masyarakat khususnya pembeli/konsumen dari Batik Puspa Kencana tentang informasi dari produk batik di Batik Puspa Kencana melalui sebuah aplikasi *mobile* berbasis android.

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis mengangkat permasalahan ini dengan judul “PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN BATIK BERBASIS ANDROID (Studi Kasus di BATIK PUSPA KENCANA, Laweyan, Solo)”

TINJAUAN PUSTAKA

Telaah penelitian digunakan oleh penulis sebagai bahan perbandingan antara penelitian yang terdahulu dengan penelitian yang nantinya akan dirancang. Berikut beberapa telaah penelitian yang dilakukan oleh peneliti :

Penelitian yang berhubungan dengan aplikasi sistem penjualan sudah dilakukan oleh beberapa peneliti, misalnya penelitian yang dilakukan oleh Dian Arini Savitri (2013), dalam penelitiannya yang berjudul “*Implementasi Data Warehouse Sistem*

Penjualan Batik Di Kampung Batik Laweyan (Studi Kasus Batik Mahkota Laweyan)” dalam penelitiannya penulis akan membuat sebuah sistem informasi penjualan batik berbasis java desktop menggunakan NetBeans serta *Mysql* sebagai database nya. Serta menerapkan data warehouse pada database yang akan dibuat.

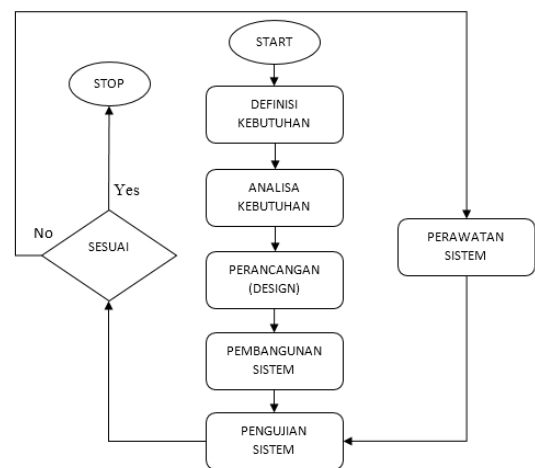
Laily Nur Nasrifah (2010) dalam penelitiannya yang berjudul “*Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Batik Terang Bulan Yogyakarta*” mengatakan bahwa penerapan sistem informasi akuntansi berbasis komputer, merupakan salah satu alternative jawaban yang tepat jika manager menginginkan suatu sumber informasi yang dapat menghasilkan masukan sesuai yang diinginkannya. Informasi merupakan kebutuhan dasar yang diperlukan oleh setiap manager untuk melakukan pengambilan keputusan, sedangkan sistem informasi bertujuan untuk memasok segala kebutuhan informasi bagi yang membutuhkannya.

Ahmad Halim Akbar (2013) dalam skripsinya yang berjudul “*Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Berbasis Website E-Commerce (Studi Kasus : Rumah Batik Estu Mulyo Laweyan, Surakarta)*” menggunakan metode pemasaran yang jika konsumen memesan/membeli sebuah produk

maka akan terdapat notifikasi di dalam email penjual.

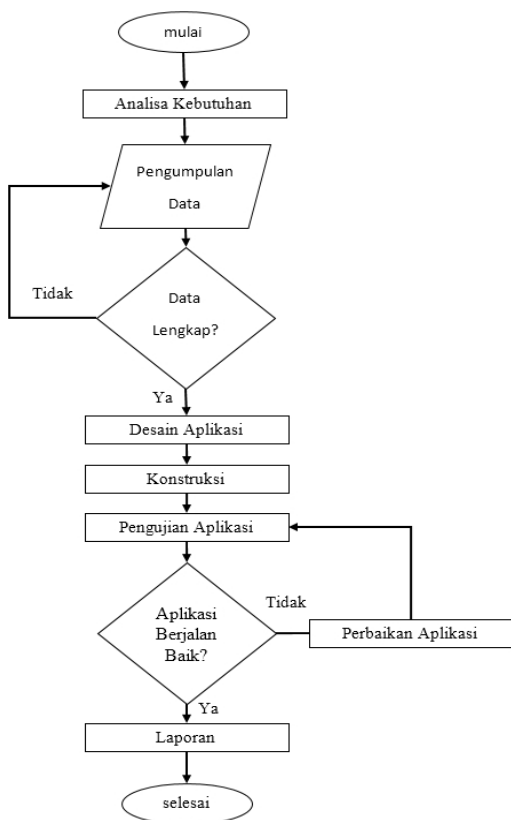
METODE

Penelitian ini menggunakan metode SDLC (System Development Life Cycle) *Waterfall*. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan sitem lalu menuju ketahap analisis, desain, coding, testing, dan maintenance. Disebut waterfall karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan, sebagai contoh tahap coding harus menunggu tahap desain selesai.



Gambar 1 Metode SDLC *Waterfall*

Adapun juga tahapan-tahapan dalam penelitian ini. Berikut tahapan pada penelitian ini yang sudah digambarkan dalam *flowchart* :



Gambar 2 Flowchart Penelitian

HASIL

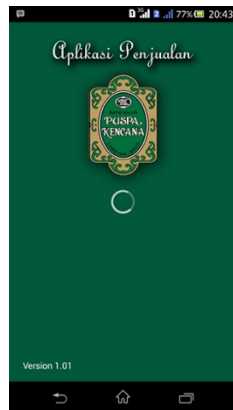
Pembuatan Aplikasi Penjualan Batik Berbasis Android ini dimulai dari menganalisis kebutuhan sistem. Kemudian dilanjutkan dengan merancang desain *interface* aplikasi. Tahap selanjutnya adalah implementasi interface yang sudah di rancang ke dalam bentuk sistem yang dapat dibaca oleh sistem (*coding*). Setelah itu dilakukan pengujian terhadap aplikasi untuk mengetahui apakah aplikasi terdapat kesalahan atau error. Adapun hasil yang di

peroleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi Penjualan Batik Berbasis Android (Studi kasus di Batik Puspa Kencana Laweyan, Solo) dapat menampilkan produk-produk dari Batik Puspa Kencana.
2. Pengguna yang terdaftar dapat mengomentari produk-produk Batik Puspa Kencana sehingga dapat meningkatkan ketertarikan pengguna untuk memberikan saran atau nilai terhadap produk yang disukai.
3. Aplikasi berbasis website yang digunakan oleh admin untuk manage produk-produk yang terdapat pada aplikasi.
4. Pengguna aplikasi jadi mengenal Batik Puspa Kencana.

1. Halaman Splash

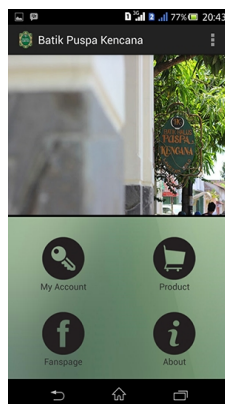
Halaman splash screen adalah halaman yang muncul pertama kali selama 2,5 detik sebelum menuju ke halaman utama. Halaman splash screen ini berisi logo dan nama aplikasi serta versi aplikasi.



Gambar 3 Tampilan Splash Screen

2. Halaman Menu Utama

Halaman menu utama merupakan halaman yang muncul setelah splash screen. Halaman ini memiliki 4 button yaitu My Account, Fanspage, Product, About dan 1 image slider.

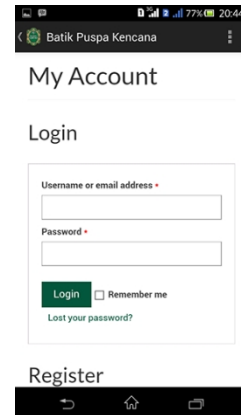


Gambar 4 Tampilan Menu

3. Halaman My Account

Halaman ini merupakan halaman untuk mendaftar sebagai member Batik Puspa Kencana atau login untuk anggota

yang sudah menjadi member dalam Batik Puspa Kencana.



Gambar 5 Tampilan My Account

4. Halaman Fanspage

Halaman fanspage adalah halaman facebook Batik Puspa Kencana. Halaman ini berfungsi jika pengguna menyukai Batik Puspa Kencana pengguna dapat memberi *like* pada fanspage Batik Puspa Kencana.



Gambar 6 Tampilan Fanspage

5. Halaman About

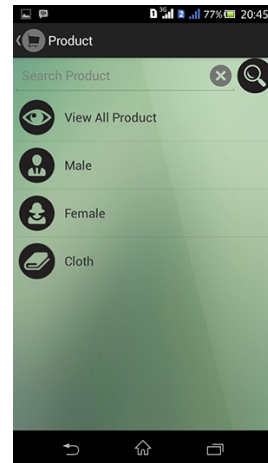
Halaman *about* berisi tentang biodata pembuat aplikasi, *contact person* Batik Puspa Kencana, serta *profile* dari Batik Puspa Kencana. Pada halaman ini menerapkan tab view jadi pengguna bisa melihat tab 1, 2, dan 3 dengan *swipe* kanan atau kiri saja.



Gambar 7 Tampilan About

6. Halaman Product

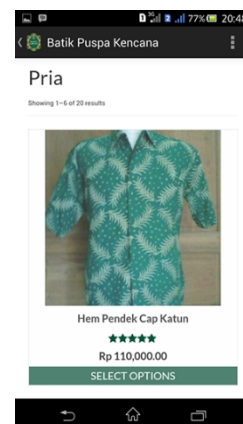
Halaman product merupakan halaman yang berisi jenis-jenis produk yang ada di Batik Puspa Kencana. Dalam tampilan ini terdapat beberapa jenis product dan sebuah *serach bar*.



Gambar 8 Tampilan Product

7. Halaman Konten Product

Halaman konten *product* adalah halaman yang menampilkan produk-produk yang di jual di Batik Puspa Kencana. Pada halaman ini pengguna dapat memilih dan memesan produk yang diinginkan.

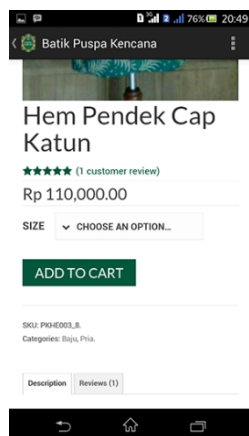


Gambar 9 Tampilan Konten Product

8. Halaman Detail Product

Halaman *detail product* adalah halaman yang muncul ketika *user* memilih

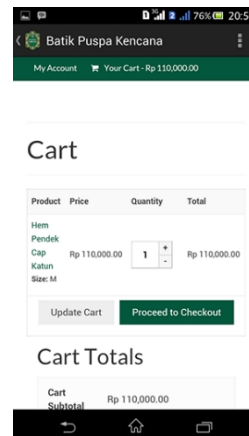
product dengan cara melakukan *click*. Di dalam detail product terdapat deskripsi produk, ukuran (jika ukuran lebih dari satu) dan untuk member yang sudah terdaftar dapat memberikan review pada halaman detail product. Pada halaman ini *user* dapat menambahkan barang kedalam *Cart* (keranjang).



Gambar 10 Tampilan Detail *Product*

9. Halaman *Cart*

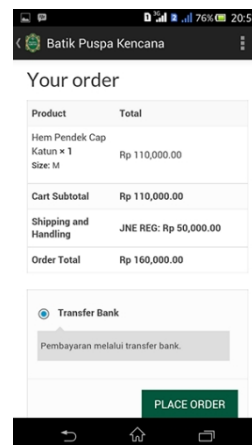
Halaman *Cart* atau keranjang ini adalah halaman yang muncul sebelum melakukan checkout. Sebelum melakukan *checkout* pengguna bisa manage barang-barang yang akan di pesan. Pengguna dapat mengurangi atau menambah barang pada *cart*.



Gambar 11 Tampilan *Cart*

10. Halaman *Checkout*

Halaman ini adalah halaman yang berisi form alamat dan total pembayaran yang harus di bayar ke Batik Puspa Kencana. Pembayaran sudah termasuk biaya pengiriman. Pengiriman disini menggunakan JNE REGULER.

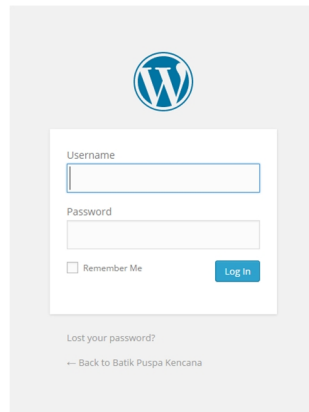


Gambar 12 Tampilan *Checkout*

11. Halaman Admin Login

Halaman ini ditujukan untuk admin, sehingga hanya admin yang berhak

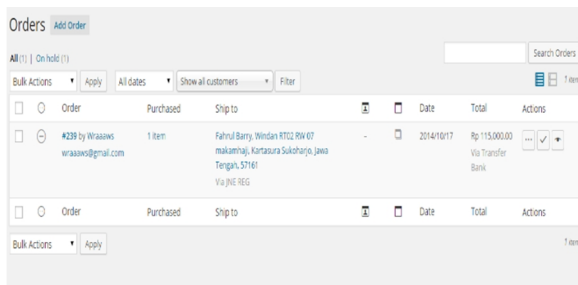
mengoperasikan halaman ini. Halaman login ini menggunakan website wordpress.



Gambar 13 Tampilan *Admin Login*

12. Halaman Order

Halaman order merupakan halaman yang digunakan admin untuk manage pesanan dan juga untuk mengganti status order pada konsumen.

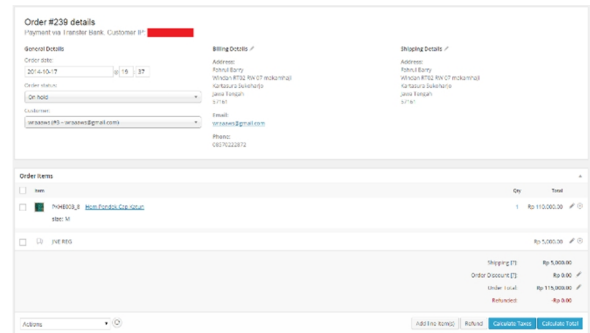


Gambar 14 Tampilan *Order*

13. Halaman Order Details

Halaman detail pesanan merupakan halaman yang muncul ketika pesanan di klik. Halaman ini berfungsi untuk melihat dengan jelas pesanan dari konsumen sehingga admin dapat detail yang jelas agar tidak

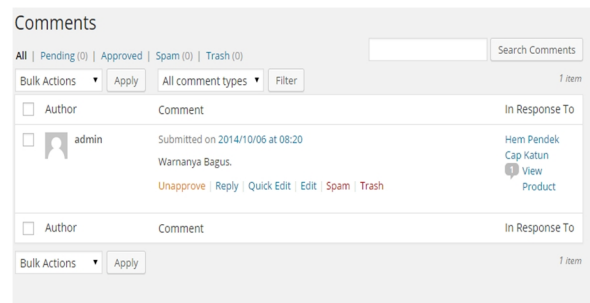
membingungkan admin saat memproses pesanan.



Gambar 15 Tampilan *Order Details*

14. Halaman Comments

Halaman komentar adalah halaman yang digunakan admin untuk manage komentar dari konsumen. Admin bisa menghapus, memberi izin untuk di tampilkan dan merubah komentar dari konsumen.



Gambar 16 Tampilan *Comments*

15. Halaman User Accounts

Halaman *User Account* digunakan admin untuk manage member yang ada pada Batik Puspa Kencana.

The screenshot shows a web interface for managing users. At the top, there's a 'Users' header with an 'Add New' button. Below it, a breadcrumb trail shows 'All (2) | Administrator (1) | Customer (1)'. There are filters for 'Bulk Actions' and 'Apply', and a 'Change role to...' dropdown. A search bar labeled 'Search Users' is on the right. The main table lists two users:

☐	Username	Name	E-mail	Role	Posts
☐	puspakencana			Administrator	0
☐	wraaaws		wraaaws@gmail.com	Customer	0

At the bottom, there's another 'Bulk Actions' dropdown and an 'Apply' button, with a note '2 items'.

Gambar 17 Tampilan *User Accounts*

16. Halaman *Product Admin*

Halaman product *admin* adalah halaman yang digunakan admin untuk manage semua produk yang ada di Batik Puspa Kencana. Mulai dari menambah produk, menghapus produk, dan mengupdate produk.

The screenshot shows a web interface for managing products. At the top, there's a 'Products' header with an 'Add Product' button. Below it, a breadcrumb trail shows 'All (17) | Published (17) | Not Published (0)'. There are filters for 'Bulk Actions', 'Apply', 'All dates', 'Select a category', 'Show all product types', and a 'Filter' button. The main table lists several products:

☐	Name	SKU	Stock	Price	Categories
☐	Abaya Tulle Rayon	PHAB005_5	In stock	Rp 115,000.00 - Rp 125,000.00	Baju, Wanita
☐	Abaya Tulle Rayon	PHAB005_6	In stock	Rp 115,000.00 - Rp 125,000.00	Baju, Wanita
☐	Abaya Tulle Rayon	PHAB005_3	In stock	Rp 115,000.00 - Rp 125,000.00	Baju, Wanita
☐	Abaya Tulle Rayon	PHAB005_2	In stock	Rp 115,000.00 - Rp 125,000.00	Baju, Wanita
☐	Abaya Tulle Rayon	PHAB005_1	In stock	Rp 115,000.00 - Rp 125,000.00	Baju, Wanita
☐	Bahan Cap Katun Kencil	PHBAC013	In stock	Rp 45,000.00 - Rp 180,000.00	Bahan
☐	Bahan Cap Katun Rante	PHBAC012	In stock	Rp 45,000.00 - Rp 180,000.00	Bahan
☐	Bahan Cap Katun Maser	PHBAC011	In stock	Rp 45,000.00 - Rp 180,000.00	Bahan
☐	Bahan Cap Katun Melay	PHBAC010	In stock	Rp 45,000.00 - Rp 180,000.00	Bahan
☐	Bahan Cap Katun Liris	PHBAC009	In stock	Rp 45,000.00 - Rp 180,000.00	Bahan
☐	Bahan Cap Katun Kawung Gedé	PHBAC008	In stock	Rp 45,000.00 - Rp 180,000.00	Bahan

Gambar 18 Tampilan *Product Admin*

PENGUJIAN

Pengujian sistem dilakukan setelah sistem selesai dibuat. Setelah selesai dibuat pengujian sistem dilakukan dengan dua cara yaitu dengan pengujian langsung terhadap sistem ini sendiri dan pengujian dalam bentuk kuisiomer yang nantinya akan diujikan kepada

beberapa orang sebagai pembeli dan beberapa orang sebagai penjual.

1. Pengujian Aplikasi

Pengujian terhadap aplikasi dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi dapat berjalan dengan baik atau tidak sebelum dilakukan penilaian oleh responden. Apabila terdapat kesalahan maka dilakukan pengujian ulang hingga aplikasi dapat berjalan dengan baik. Pengujian ini menggunakan Handphone Sony Xperia C dengan sistem operasi Android 4.2.2 Jelly Bean.

2. Kuisiomer

Pengujian kuisiomer dilakukan untuk mengetahui penilaian oleh user tentang Aplikasi Penjualan Batik Berbasis Android. Proses ini dilakukan dengan cara mendemokan aplikasi kepada user secara langsung kemudian mempersilahkan user untuk mencoba mengoperasikan sendiri. Kemudian user memberikan nilai dalam bentuk kuisiomer.

Pengujian kuisiomer yang dilakukan pada Batik Puspa Kencana dan beberapa orang yang memang dalam bidang sebagai penjual adalah pengujian tentang website admin yang nantinya digunakan oleh admin atau penjual untuk manage data dan produk pada aplikasi penjualan. Kemudian

pengujian kedua dilakukan kepada masyarakat umum yang dapat dikategorikan sebagai pembeli batik atau user umum. Pengujian ini dilakukan pada tanggal 13-20 Oktober 2014.

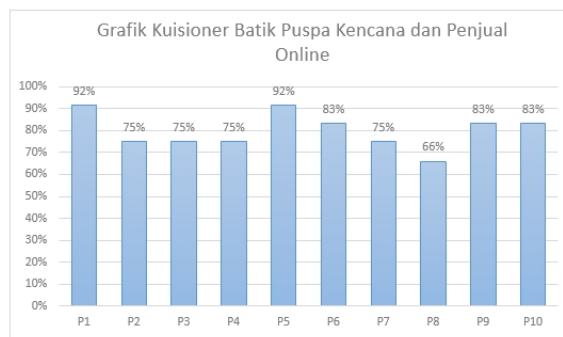
- **Responden Batik Puspa Kencana dan Beberapa Penjual Online**

Berikut hasil rekapitulasi yang diperoleh dari angket yang telah diisi oleh responden Batik Puspa Kencana dan beberapa penjual online sebanyak 3 orang.

No	Pernyataan	Jawaban				Skor	Presentase Interpretasi (%)
		SS (4)	S (3)	KS (2)	TS (1)		
1.	Apakah aplikasi ini mudah untuk digunakan.	2	1	-	-	11	92%
2.	Apakah tampilan ini menarik.	1	1	1	-	9	75%
3.	Apakah menu sudah lengkap.	1	1	1	-	9	75%
4.	Apakah proses memanage produk mudah di lakukan.	-	3	-	-	9	75%
5.	Apakah ini berguna dalam sistem penjualan Batik Puspa Kencana.	2	1	-	-	11	92%
6.	Apakah semua fungsi berfungsi dengan baik.	1	2	-	-	10	83%
7.	Apakah fitur sudah lengkap.	1	1	1	-	9	75%
8.	Apakah bahasa mudah di pahami.	-	2	1	-	8	66%
9.	Apakah proses memanage akun mudah dilakukan.	1	2	-	-	10	83%
10.	Apakah memanage pesanan mudah dilakukan.	1	2	-	-	10	83%

Tabel 1 Hasil Rekapitulasi Kuisisioner Batik Puspa Kencana dan Penjualan Online

Dari hasil yang di dapat dari tabel diatas maka dapat dibuat grafik berdasarkan tabel tersebut.



Gambar 19 Grafik Kuisisioner Batik Puspa Kencana dan Penjual Online

Keterangan :

P1 = Apakah aplikasi ini mudah untuk digunakan.

P2 = Apakah tampilan menarik.

P3 = Apakah menu sudah lengkap.

P4 = Proses memanage produk mudah dilakukan.

P5 = Apakah ini berguna dalam sistem penjualan Batik Puspa Kencana.

P6 = Apakah semua fungsi berfungsi dengan baik.

P7 = Apakah fitur sudah lengkap.

P8 = Apakah bahasa mudah di pahami.

P9 = Apakah proses memanage akun mudah di lakukan.

P10 = Apakah memanage pesanan mudah dilakukan.

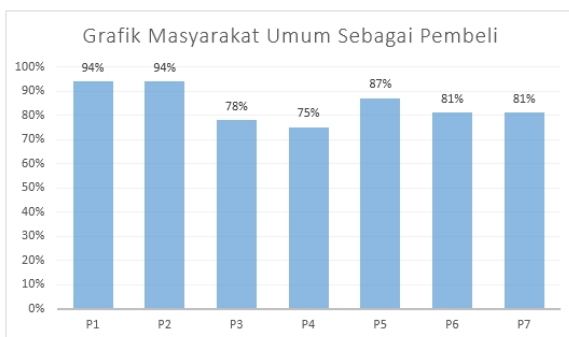
• Responden Masyarakat Umum Sebagai Pembeli

Berikut hasil rekapitulasi yang diperoleh dari kuisioner yang telah diisi oleh masyarakat umum sebagai pembeli sebanyak 8 orang.

No	Pernyataan	Jawaban				Skor	Presentase Interpretasi (%)
		SS (4)	S (3)	KS (2)	TS (1)		
1.	Apakah aplikasi ini mudah untuk digunakan.	6	2	-	-	30	94%
2.	Apakah tampilan aplikasi penjualan ini menarik.	6	2	-	-	30	94%
3.	Apakah menu dalam aplikasi ini sudah lengkap.	1	7	-	-	25	78%
4.	Apakah proses pembelian ini mudah di lakukan.	1	6	1	-	24	75%
5.	Apakah aplikasi ini berguna dalam sistem penjualan Batik Puspa Kencana.	5	2	1	-	28	87%
6.	Apakah semua fungsi dalam aplikasi ini berfungsi dengan baik.	2	6	-	-	26	81%
7.	Apakah fitur dalam aplikasi ini sudah lengkap.	3	4	1	-	26	81%

Tabel 2 Hasil Rekapitulasi Kuisioner Masyarakat Umum Sebagai Pembeli

Dari hasil yang di dapat dari tabel diatas maka dapat dibuat grafik berdasarkan tabel tersebut.



Gambar 20 Grafik Kuisioner Masyarakat Umum Sebagai Pembeli

Keterangan :

P1 = Apakah aplikasi ini mudah untuk digunakan.

P2 = Apakah tampilan aplikasi penjualan ini menarik.

P3 = Apakah menu dalam aplikasi ini sudah lengkap.

P4 = Apakah proses pembelian pada aplikasi ini mudah di lakukan.

P5 = Apakah aplikasi ini berguna dalam sistem penjualan Batik Puspa Kencana

P6 = Apakah semua fungsi dalam aplikasi ini berfungsi dengan baik.

P7 = Apakah fitur dalam aplikasi sudah lengkap.

KESIMPULAN

Berdasarkan perancangan dan pembuatan Aplikasi Penjualan Batik Berbasis Android (Studi Kasus di Batik Puspa Kencana Laweyan, Solo) dan berdasarkan uraian-uraian yang telah di bahas pada bab-bab sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Telah selesai dibuatnya Aplikasi Penjualan Batik Berbasis Android (Studi Kasus di Batik Puspa Kencana Laweyan, Solo) dengan baik dari tahap definisi

kebutuhan, analisa kebutuhan, perancangan desain, pembangunan sistem hingga pengujian sistem telah selesai dilakukan dengan menggunakan kuisioner dan pengujian terhadap sistem itu sendiri.

2. Hasil yang telah didapat dari pengujian secara kuisioner dengan Presentase Interpretasi 92% dari responden penjual dan 87% dari responden pembeli sehingga dapat diambil rata-rata dari keduanya yaitu 89,5% bahwa aplikasi ini berguna dalam sistem penjualan Batik Puspa Kencana.

DAFTAR PUSTAKA

Nasyifah, Laily Nur. 2010. *“Sistem Informasi Pada Toko Batik Terang Bulan Yogyakarta”*. Skripsi. Yogyakarta: Sistem Informasi.

Akbar, Ahmad Halim 2013. *Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Berbasis Website E-Commerce (Studi Kasus : Rumah Batik Estu Mulyo Laweyan, Surakarta)*. Skripsi Surakarta. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Savitri, Dian Arini 2013. *Implementasi Data Warehouse Sistem Penjualan Batik Di Kampung Batik Laweyan (Studi Kasus Batik Mahkota Laweyan)*. Skripsi Surakarta. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Safaat, Nazruddin. 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung : Informatika.

Google, Android. About Android. <http://www.android.com/about/>

Oracle, Java. About Java. <https://www.java.com/en/about/>

Wordpress, About Wordpress. <http://id.wordpress.com/about/>

BIODATA PENULIS

Nama : Fachrul Barry Sholih

NIM : L200100017

Tempat Lahir : Surakarta

Tanggal Lahir : 3 September 1992

Jenis Kelamin : Laki-laki

Agama : Islam

Pendidikan : S1

Jurusan/Fakultas : Informatika / Komunikasi dan Informatika

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Surakarta

Alamat Rumah : Windan RT02/07 Makamhaji Kartasura Sukoharjo

No. HP : 085702222872

Email : fahrul.barry@gmail.com