

Perancangan Aplikasi Pemesanan Jasa Lukis Berbasis Android

Nurhildayati¹, Adil Setiawan², Muhammad Barkah

^aUniversitas Potensi Utama Jl. Kol. Yos Sudarso, Km 6,5 No. 3 A, Medan, telp/fax: (061)6640525

Jurusan Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Potensi Utama, Medan

sitepuhilda78@gmail.com¹, adio165@gmail.com², akbar@gmail.com

ABSTRAK

Pemesanan jasa lukis merupakan sistem berbasis android yang memberikan sebuah fasilitas kepada para pelanggan untuk memesan sebuah lukisan dengan menggunakan teknologi mobile. Kemajuan sebuah teknologi mobile dengan memanfaatkan sistem operasi berlaku dalam segala pekerjaan manusia yang telah banyak mewariskan perkembangan dan kemampuan performa agar jauh lebih unggul. Dalam perkembangan, seorang seniman memiliki kesulitan seperti proses pemesanan, kesesuaian keinginan pelanggan, dan tarif harga yang sesuai dengan ukuran kertas, banyak objek, dan tingkat kesulitan dari lukisan tersebut. Dengan adanya aplikasi pemesanan jasa lukis pelanggan dengan mudah memesan sesuai dengan keinginan dan tarif yang sesuai dengan foto yang akan di lukis melalui smartphone. Program pemesanan jasa lukis ini mampu membantu para pelukis untuk mewujudkan harga tolak ukur dari setiap pelukis agar tidak terjadi persaingan harga serta mempermudah pelanggan dalam melakukan transaksi penjualan dan pemesanan dalam sistem android. Tujuan dibuat aplikasi ini untuk memudahkan pelanggan dalam melakukan transaksi penjualan dan pemesanan dalam sistem android.

Kata kunci : Android, Aplikasi, Pemesanan Jasa Lukis, Smartphone

ABSTRACT

Ordering painting services is an android-based system that provides a facility for customers to order a painting using mobile technology. The advancement of a mobile technology by utilizing the operating system applies in all human work which has left many developments and performance capabilities to be far superior. In development, an artist has difficulties such as the ordering process, the suitability of the customer's wishes, and the price rate according to the size of the paper, the number of objects, and the level of difficulty of the painting. With the application for ordering painting services, customers can easily order according to their wishes and the rates are in accordance with the photos to be painted via smartphones. This painting service ordering program is able to help painters to realize the benchmark price of each painter so that price competition does not occur and makes it easier for customers to make sales and ordering transactions in the android system. The purpose of this application is to make it easier for customers to make sales and order transactions in the android system.

Keywords: Android, application, painting service ordering, smartphone

1. PENDAHULUAN

Seni lukis ialah peningkatan melukis pada sebuah media yang datar seperti kanvas dan kertas yang berupa karya seni 2 rupa. Seni lukis merupakan sebuah karna seni rupa yang berbentuk dan tersusun dari unsur rupa titik, garis, bidang, warna dan masih banyak yang lainnya. Sebuah hasil karya seni memerlukan seseorang seniman yang membuat hasil karya seni. Seniman pada hakikatnya selalu membuat karya seni dengan perasaan. Seni yang ia buat memiliki dasar seni tersendiri tidak sama dengan karya lain.[1].

Pemesanan jasa lukis merupakan sistem berbasis android yang memberikan sebuah fasilitas kepada para pelanggan untuk memesan sebuah lukisan dengan menggunakan teknologi *mobile*. Kemajuan sebuah teknologi *mobile* dengan memanfaatkan sistem operasi berlaku dalam segala pekerjaan manusia yang telah banyak mewariskan perkembangan dan kemampuan performa agar jauh lebih unggul.

Dalam perkembangan, seniman memiliki kesulitan dalam proses pemesanan, kesesuaian keinginan pelanggan, dan tarif harga yang sesuai dengan ukuran kertas, banyak, dan tingkat kesulitan dari lukisan tersebut karena banyaknya pelanggan yang komplain tentang harga dan pemesanan.[2]. Dengan adanya aplikasi pemesanan jasa lukis pelanggan dengan mudah memesan sesuai dengan keinginan dan tarif yang sesuai dengan objek yang akan di lukis. Program pemesanan jasa lukis ini mampu membantu para pelukis

untuk mewujudkan harga tolak ukur dari setiap pelukis agar tidak terjadi persaingan harga [3] serta mempermudah pelanggan dalam melakukan transaksi penjualan dan pemesanan dalam sistem android.

Aplikasi adalah program dari sebuah komputer untuk memudahkan manusia dalam mengerjakan tugas yang bersifat data. Aplikasi dengan sistem operasi tidak sama, sistem operasi mengendalikan komputer, *utility* melakukan pemeliharaan serta peran umum, dan bahasa [4]. Aplikasi dirancang menggunakan bahasa pemrograman *java* dan *android studio*.

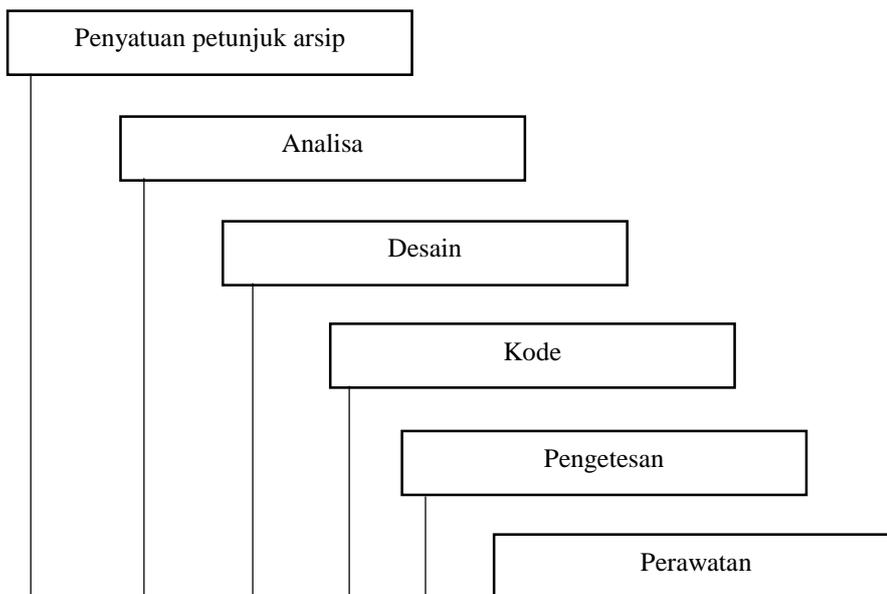
Android studio adalah *Integrated Development Environment (IDE)* bagi *android development* diresmikan *google* sebagai pengembang program android yang ditumpukan pada *intellij IDEA*. Perbedaan *Eclipse* dengan android studio dilihat dari kebutuhan *build*, *Eclipse* memanfaatkan *Ant* untuk kebutuhan *build tools*, sedangkan android studio memanfaatkan *Gradle* untuk *build environment*[5].

Android mengusulkan ancangan keseluruhan untuk peningkatan program. Defenisinya, satu program android diciptakan untuk bisa berjalan diberbagai unit yang memakai sistem operasi android seperti ponsel pintar, HP *touchpad* dan unit yang lain. AOSP (Android Open Source Project) adalah dalang majunya teknologi android yang sangat pesat yang berperan dalam kemajuan program proses android yang dipegang oleh *google*[6].

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jurnal yang dibuat penulis menetapkan metode *waterfall* sebagai pengembang program. *Waterfall* juga merupakan air terjun yang disebut sebagai daur hidup tradisional, dengan melakukan strategi ilmiah juga bersambungan dengan perbaikan program *software*, berawal dari perincian keperluan konsumen lalu lanjut melewati tahapan pembuatan rencana (*making plans*), pemodelan (*modelling*), produksi (*construction*), dan pengiriman gadget ke pelanggan (*improvement*), yang menghasilkan bantuan untuk perangkat lunak lengkap yang dihasilkan [7].

Tahap Metode Air Terjun (*Waterfall*)



Gambar 1. Tahap Metode Air Terjun (*Waterfall*)

1. Penyatuan petunjuk arsip

Penyatuan petunjuk arsip adalah upaya yang dilakukan untuk mencapai fakta berupa arsip keperluan dari jurnal. Informasi seluruhnya diharapkan dalam pembuatan aplikasi ini yaitu catatan dari pelukis yang melakukan penyediannya dalam software ini. Informasi didapat dengan melakukan konsultasi, eksplorasi, dan studi literatur. Statistik diteliti agar memperoleh informasi keperluan pemakai supaya di pakai di tingkat seterusnya.

2. Analisa

Level selanjutnya ialah fakta dikumpulkan level evaluasi keperluan perangkat. Analisa dipusatkan kepada perangkat, khususnya membaca keperluan juga prosedur kebutuhan mesin sesuai aplikasi yang dibuat.

3. Desain

Tahap ini selesai sebelum coding. Target untuk menawarkan tampilan tingkat atas tentang apa yang harus diselesaikan serta tampilan yang dibuat. Desain membutuhkan fakta, struktur, program *software*, gambaran antarmuka, juga informasi prosedural. Tata letak dibuat sepenuhnya menggunakan Android, sehingga program bisa di akses kapan dan di mana pengguna dengan menggunakan publik.

4. Pengkodean

Tingkat implementasi adalah tingkat mengubah desain dengan membuat sebuah kode sehingga dapat dieksekusi dengan bantuan alat pengolah data. Aturan sintaks sebagai pengarti program komputer menggunakan Java.

5. Percobaan

Penyatuan data telah dibangun kemudian dilakukan proses pengecekan agar dapat melihat perangkat dibangun selaras dengan tata letaknya agar diketahui ada salah dalam pembuatan.

3. PENENTUAN DAN ULASAN

Penentuan tentang pembahasan yang ada yaitu munculnya program pemesanan Jasa lukis, dimana aplikasi ini dibuat dengan baik karena evaluasi dari sistem tata letak mesin ini berdasarkan catatan yang diperoleh dari teknik yang digunakan. Rangkaian statistik yang tepat agar apa yang diinginkan perangkat dapat terpenuhi.

A. Perincian dan Keperluan Program

Perincian keperluan program terdapat 2 perangkat, asepagai berikut :

1) Perangkat Keras (*Hardware*)

Agar berjalan dengan bagus sistem membutuhkan perincian minim. Perincian minimal perangkat keras yaitu :

- a) CPU Core i3
- b) Harddisk 320 GB
- c) Monitor
- d) Processor 2 GHz
- e) Mouse dan keyboard

2) Perangkat Lunak (*Software*)

Hardware sia-sia tanpa program *Software*. *Software* adalah sekumpulan catatan elektronik yang disimpan di laptop yang terdiri dari program yang memodifikasi kerja perangkat keras.

Program *Software* yang diperlukan yaitu :

- a) Program Sistem windows 7
- b) Android Studio
- c) Java

Pada segmen ini dapat ditampilkan efek dari program yang telah dirancang yang meliputi tampilan eksekusi program yang menggabungkan 2 komponen yaitu tampilan untuk client dan untuk admin.

B. Tampilan Konsumen

1) Tampilan Login

Tampilan login digunakan untuk mengunjungi menu utama. Apabila salah memasang *username* dan *password*, tampilan menu utama sekarang tidak akan ditampilkan. Berikut tampilan form login untuk aplikasi pemesanan jasa lukis :



Gambar 2. Tampilan login

1) Tampilan Menu Utama

Tampilan menu ialah tampilan pertama ketika konsumen telah berhasil memasukkan *usser* dan *password*. Gambar di bawah adalah Tampilan menu :



Gambar 3. Tampilan Menu Pelanggan

2) Pembelian Hasil

Tampilan pembelian hasil merupakan tampilan pembelian hasil produk yang di buat. Berikut tampilan pembelian hasil :



Gambar 4. Tampilan pemesanan produk

C. Tampilan Pengelola
1) Tampilan Log in

Tampilan log in untuk pengelola (Admin) merupakan tampilan log in sebelum masuk ke menu utama. Apabila salah memasang *username* dan *password*, tampilan menu utama sekarang tidak akan ditampilkan. Berikut tampilan Tampilan Log in program pemesanan jasa lukis.

Gambar 5. Tampilan Log In Pengelola (Admin)

2) Tampilan Menu Utama

Tampilan menu merupakan tampilan pertama ketika konsumen telah berhasil memasukkan *usser* dan *password*. Gambar di bawah adalah Tampilan menu :



Gambar 6. Tampilan Menu Pengelola

3) Tampilan Anggota

Tampilan anggota berguna untuk menambahkan anggota pada program. Tampilan anggota adalah sebagai berikut :



Gambar 7. Form Input Anggota

D. Tampilan *Output Sytem*

Pada *Output* sistem terdapat data pesanan masuk, laporan data anggota dan slip pemesanan. Tampilan program *output System* adalah sebagai berikut :

1) Tampilan Pesanan Masuk

Tampilan pesanan masuk berguna untuk tampilan *checkout*. Tampilan pesanan masuk adalah sebagai berikut :



Gambar 8. Tampilan Pesanan Masuk

- 2) Tampilan Arsip Pelukis
Tampilan Arsip Pelukis merupakan data anggota sebagai penambah arsip pelukis. Tampilan dari arsip pelukis adalah sebagai berikut :



Gambar 9. Tampilan Data Anggota

- 3) Laporan Bukti Pembayaran
Laporan bukti pembayaran digunakan untuk menampilkan laporan data pemesanan produk. Berikut tampilan laporan faktur.



Gambar 9. Struk Bukti Pembayaran

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Realisasi dari penulisan majalah ini dalam penggunaan jasa penggambaran paket pemesanan adalah sebagai berikut :

1. Hasil evaluasi telah diterima melalui rekayasa persyaratan, yang menyebabkan masalah yang mencakup kode pesanan yang tidak relevan.
2. Hasil yang didapat dari pembahasan yang ada adalah munculnya program perangkat statistik untuk pemesanan jasa lukis, dimana software ini dibuat dengan baik karena analisa dari program layout mesin berdasarkan informasi yang diperoleh dari teknik yang digunakan, rangkaian informasi yang benar sehingga apa yang diinginkan program dapat terpenuhi.
3. Hasil dari program ini memudahkan para penggemar seni lukis memesan sesuai dengan keinginan dan tarif yang sesuai dengan objek yang akan di lukis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan karena mengulurkan bantuan mengampukan jurnal ini. Semoga jurnal ini bisa bermanfaat bagi pembaca, pembaca mudah mengerti dan memahami apa yang disampaikan penulis dan dapat diambil ilmu dan manfaatnya.

REFERENSI

- [1] Yunaldi, A. (2016). Ekspresi goresan garis dan warna dalam karya seni lukis. *Besaung : Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 1(2).
- [2] Imanaka, H. G., Furqon, M. T., & Arwan, A. (2021). Pengembangan Sistem Berbasis Web Pada Bisnis Jasa Seni Lukis. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN*, 2548, 964X.
- [3] Lestanti, S. (2020). Penentuan Tarif Jasa Lukis Dengan Menerapkan Metode Analytical Hierarchy Process. *Mnemonic : Jurnal Teknik Informatika*, 3(2), 7-14.
- [4] Sujatmiko, Eko. 2012. *Kamus Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Surakarta : Aksara Sinergi Media
- [5] Syaiful Ahdan, Trio Pambudi, Adi Sucipto, Yeni Agus Nurhuda., 2020. Game untuk menstimulasi kecerdasan Majemuk pada anak (multiple intelligence) berbasis android. *Prosiding – seminar nasional teknik elektro UIN sunan gunung djati bandung*, ISBN : 978-602-60581-1-9

- [6] Zahra, M. Aplikasi Jasa Service Alat Elektronik Berbasis Android.
- [7] R. S. Pressman, *Rekayasa Perangkat Lunak (Pendekatan Praktisi)*, Yogyakarta: Penerbit Andi, 2012
- [8] Sipahutar, L., & Amali, N. (2022). Perancangan Aplikasi E-Commerce Fashion Pria Dengan Menggunakan Berbasis Android. *IT (INFORMATIC TECHNIQUE) JOURNAL*, 10(1), 32-41.