

## APLIKASI PENJUALAN KUE TRADISIONAL ONLINE DI MAKASSAR DENGAN FITUR STANDARDISASI PRODUKSI

Marlina<sup>1)</sup>, Mohammad Sofyan S. Thayf<sup>2)</sup> Karina Levina Witanto<sup>3)</sup>

<sup>1</sup>Teknik Informatika, STMIK Kharisma Makassar  
email: marlina@kharisma.ac.id

<sup>2</sup>Sistem Informasi, STMIK Kharisma Makassar  
email: sofyanthayf@gmail.com

<sup>3</sup>Sistem Informasi, STMIK Kharisma Makassar  
Email: karina\_14@kharisma.ac.id

### Abstract

*The problem in this research is traditional cake sales which is done offline and not yet refer to a standardization. So the purpose of this study is to build an application used to make sales of traditional cakes online with standardization features of production. Initial research conducted by the authors resulted in that human resources (traditional cake craftsmen) are available but the sales medium is limited. Especially with the sales process is still manual to add a number of difficulties that must be faced. Therefore the author makes a traditional cake sales application that brings together sellers and buyers. Web-built application using PHP programming language and MySQL database. Standardization for traditional cakes has not existed to date so in formulating the items used as traditional cake benchmarks, the authors have conducted research that produces the standards to be measured are size, material, presentation, and taste. From the results of application implementation testing conducted with a questionnaire on 15 respondents with average results of 85.6% (strongly agree), it can be concluded that the application can be used and accepted.*

**Keywords:** Traditional Cake, Standardization, Online Sale

### 1. PENDAHULUAN

Deputi Infrastruktur Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF), Hari Sungkari, dalam acara Bekraf Developer Day 2016 menyatakan, bahwa peluang bisnis kreatif dengan memanfaatkan besarnya jumlah pengguna internet di Indonesia yang mencapai 100 juta orang. Bekraf akan terus menggenjot industri kreatif agar semakin maju dan memiliki daya saing tinggi. Beberapa hal yang menjadi perhatian serius Bekraf untuk percepatan industri digital di Indonesia antara lain memberikan akses modal kerja antara industri dan pemilik modal, pendampingan hak cipta, dan membantu pemasaran produk [1]. Survei terbaru Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pengguna internet Indonesia saat ini mencapai 132,7 juta orang atau 51,8% dari jumlah penduduk Indonesia [2]. Jumlah tersebut sangat besar melihat persentasenya lebih dari 50%. Hal ini membuktikan bahwa internet tidak bisa lepas dari kehidupan masyarakat saat ini. Anggota

DPR Komisi VI, Bambang Haryo Soekartono bahwa UMKM itu harus dihidupkan bukan malah dilupakan. Bambang Haryo juga berharap Kementerian Koperasi dan UKM lebih proaktif mengembangkan sektor ekonomi kerakyatan tersebut. Caranya, dengan mengeluarkan kebijakan-kebijakan yang berpihak pada usaha kecil. Salah satu caranya, dengan menyediakan sumber murah yang mendukung daya saing usaha kecil [3].

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah penulis sebar dengan 55 responden yang di dalamnya terdapat 98,2% pengguna smartphone dan 94,5% berdomisili di Makassar, didapatkan beberapa hasil sebagai berikut:

- 23,6% sering membeli kue tradisional.
- Responden lebih banyak mengetahui penjual kue tradisional dibandingkan pengrajinya yaitu dengan persentase 40% dan 16,4%.

- c. Sebanyak 65,5% responden merasa terkadang kesulitan dalam menemukan penjual kue tradisional yang sesuai dengan keinginan.
- d. 82,1% responden menyukai kue tradisional.
- e. 49,1% responden menyetujui untuk menambahkan layanan penjualan secara online.

Dengan adanya kebutuhan berdasarkan hasil kuesioner di atas dan perkembangan teknologi maka melalui aplikasi yang akan dibangun, diharapkan pemberdayaan pengrajin kue tradisional dapat dilakukan secara maksimal. Bila didukung dengan teknologi yang ada seperti internet dan smartphone maka tentunya efektivitas dari segi kemudahan dapat tercapai. Dari sistem manual menjadi sistem yang berbasis teknologi memungkinkan siapapun, dimanapun, dan kapanpun dapat melakukan transaksi pembelian dan penjualan. Sistem yang dibuat nantinya akan mempertemukan antara pengrajin/penjual dan pembeli kue tradisional atau dengan kata lain menjadi media yang mempertemukan mereka. Akan ada aturan yang harus ditaati oleh masing-masing pihak. Sistem ini hanyalah simulasi awal dari aplikasi sebenarnya yang akan dibuat dengan fitur standardisasi produksi dimana kue-kue yang dijual akan dikelompokkan ke dalam kelas-kelas berdasarkan standarnya. Dari sisi pembeli membuat konsumen dapat mencari dan membeli kue tradisional kapanpun dari yang awalnya sulit dicari. Dari sisi penjual dapat meminimalisir kesulitan dari menemukan konsumen.

Berdasarkan pengamatan dan mempelajari latar belakang yang ada, penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut: bagaimana cara membangun aplikasi penjualan kue tradisional secara online dengan fitur standardisasi produksi.

Tujuan dari pembuatan Aplikasi Penjualan Kue Tradisional Online dengan fitur Standardisasi Produksi menggunakan PHP dan MySQL adalah :

- a. Membuat aplikasi penjualan kue tradisional online dengan fitur standardisasi produksi.
- b. Menguji aplikasi penjualan kue tradisional online yang dikembangkan.

## 2. LANDASAN TEORI

Standardisasi yang dalam makanan termasuk komposisi, kualitas, kandungan zat gizi, keamanan, dan label makanan [4]. Standar adalah persyaratan teknis atau sesuatu yang dibakukan, termasuk tata cara dan metode yang disusun berdasarkan konsensus semua pihak/Pemerintah/ keputusan internasional yang terkait dengan memperhatikan syarat keselamatan, keamanan, kesehatan, lingkungan hidup, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, pengalaman, serta perkembangan masa kini dan masa depan untuk memperoleh manfaat yang sebesar-besarnya. Standardisasi adalah proses merumuskan, menetapkan, menerapkan, memelihara, memberlakukan, dan mengawasi standar yang dilaksanakan secara tertib dan bekerja sama dengan semua Pemangku Kepentingan. Standar Nasional Indonesia yang selanjutnya disingkat SNI adalah Standar yang ditetapkan oleh BSN dan berlaku di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia [5].

Electronic Commerce (EC) memiliki lingkup yang luas yang secara mendasar memiliki kesamaan dengan e-business. Electronic Commerce bisa beragam bentuknya tergantung pada tingkat digitalisasi produk (layanan) yang dijual, prosesnya, serta agen-agen pengiriman (atau perantara). Penggolongan e-Commerce yang lazim dilakukan orang [6] ialah business-to-business (B2B), business-to-consumer(B2C), consumer-to-consumer(C2C), consumer-to-business (C2B), nonbusiness e-Commerce, intrabusiness(Organizational) e-Commerce.

### Penelitian Terkait

[7] mengembangkan aplikasi penjualan kue kering berbasis web. Fokus dari aplikasi ini ialah penjualan, pemesanan, dan promosi kue kering sedangkan pada aplikasi yang penulis buat juga berfokus pada penjualan namun disertai dengan standarisasi produksi dari tiap produk yang akan dijual.

[8] berfokus pada proses pemesanan saja sedangkan aplikasi yang peneliti buat berfokus pada penjualan dan pembelian.

[9] membuat sebuah aplikasi berbasis *web* dalam melakukan pemesanan. Aplikasi yang

peneliti buat berbasis *mobile* dan menambahkan fitur baru yaitu standarisasi produksi dan pembeli dapat memberi pendapat tentang produk yang telah dibeli.

### Metode Penelitian

Penelitian dilakukan pada penjual kue tradisional di Makassar. Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini ialah:

#### a. *Library research*

yaitu mempelajari buku-buku, tulisan-tulisan ilmiah (seperti jurnal), referensi, dan mengunjungi website yang berkaitan dengan materi untuk menyusun tulisan ini.

#### b. Kuesioner

yaitu pengumpulan data dengan menyebar sejumlah pertanyaan dalam bentuk *link* kepada *netizen*. Penelitian dilakukan pada penjual kue tradisional di Makassar selama 3 minggu dengan menyebar kuesioner menggunakan *google form* secara *online* dengan alamat url untuk mengaksesnya <http://bit.ly/2cV9Xw5>. Kuesioner terdiri atas 4 pertanyaan mengenai data pribadi responden dan 6 pertanyaan mengenai data *survey* untuk penelitian ini. Adapun jumlah responden adalah 55 orang dengan 98,2% pengguna *smartphone* dan 94,5% berdomisili di Makassar. Hasil kuesionernya adalah sebagai berikut: 23,6% sering membeli kue tradisional. Responden lebih banyak mengetahui penjual kue tradisional dibandingkan pengrajinnya yaitu dengan persentase 40% dan 16,4%. Sebanyak 65,5% responden merasa terkadang kesulitan dalam menemukan penjual kue tradisional yang sesuai dengan keinginan. 82,1% responden menyukai kue tradisional. 49,1% responden menyetujui untuk menambahkan layanan penjualan secara *online*.

#### c. Observasi

yaitu dengan melakukan pengamatan pada penjual kue tradisional di Makassar yang berlokasi di Jalan Tinggi Mae (depan Toko Indomaret) dengan kesimpulan dari penulis bahwa minat pada kue tradisional dari pembeli cukup besar namun tidak diimbangi dengan produksi yang memadai. Selain itu, ternyata ketidaksiapan dari pengrajin kue tradisional ini menyebabkan banyak permintaan yang dilakukan oleh pembeli tidak dapat terpenuhi.

#### d. Wawancara

yaitu dengan menanyakan sejumlah pertanyaan kepada narasumber. Narasumber yang menjadi objek dalam penelitian ini ialah 3 pengrajin kue tradisional dan 2 orang *chef* dari hotel yang berbeda. Dari wawancara yang dilakukan didapatkan hasil bahwa pengrajin kue tradisional mengutamakan bahan baku pembuatan kue sebagai hal yang harus diperhatikan. Kesulitan yang dikemukakan oleh masing-masing pengrajin yaitu kesulitan dalam menemukan pembeli, banyaknya saingan, dan karena masa konsumsi kue tradisional tergolong cepat maka penjualannya pun mesti dilakukan secara cepat.

#### e. Analisis Data

Data yang dikumpulkan dari wawancara digunakan penulis sebagai dasar dalam pembuatan spesifikasi fungsi dari aplikasi yang dibuat.

Rancangan Sistem Secara Umum:

#### Spesifikasi Kebutuhan Fungsi

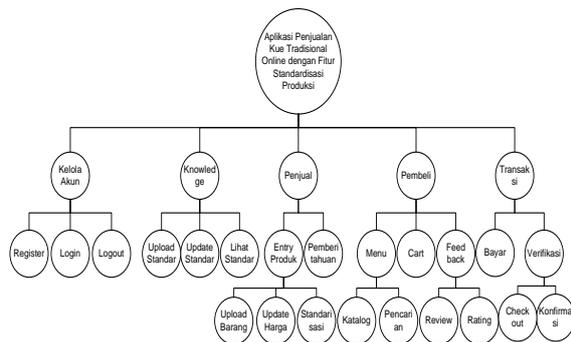
- Menyediakan layanan *login*, *register*, dan *logout*.
- Setelah menemukan kue yang akan dibeli, pembeli dapat membeli kue.
- Menyediakan keranjang belanja agar pembeli dapat membeli lebih dari 1 jenis kue.
- Menyediakan layanan untuk menambah produk bagi member terdaftar pembeli yang ingin menjadi penjual.
- Menyediakan layanan untuk kelola produk (meliputi edit dan hapus) bagi penjual.
- Menyediakan fasilitas pencari dan keterangan singkat untuk tiap produk untuk memberi gambaran.
- Menampilkan standarisasi masing-masing kue.
- Memberi dan menampilkan *feedback* untuk pembeli.
- Menyediakan layanan pemberitahuan kepada penjual jika ada pembelian.
- Menyediakan layanan pemberitahuan kepada pembeli jika ada transaksi.
- Menyediakan layanan bagi pembeli untuk melacak transaksi mulai dari mulai memesan hingga pesanan sudah sampai di tangan pembeli.
- Menyediakan layanan bagi penjual untuk melacak transaksi mulai dari pesanan

yang akan dikonfirmasi hingga pesanan sudah sampai di tangan pembeli.

- Menyediakan layanan untuk kelola standar bagi admin.

**Function Partitioning**

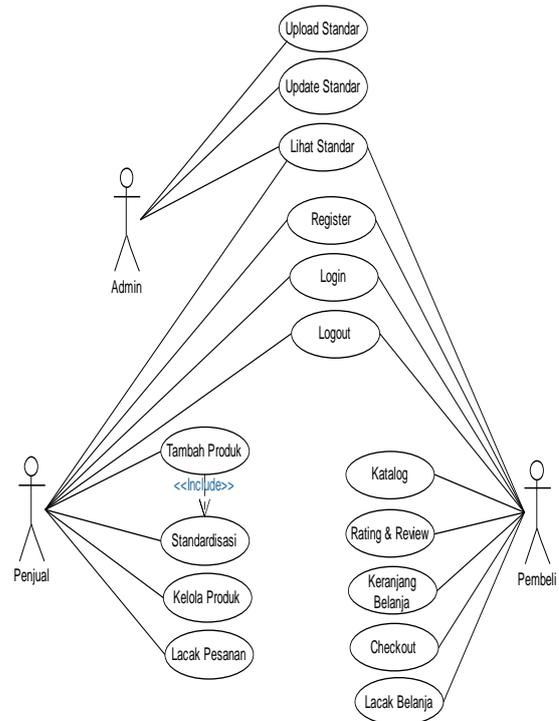
Pada partisi pertama ada 5 fungsi utama yaitu kelola akun, *knowledge*, penjual, pembeli, dan transaksi. Fungsi *login* memiliki 3 layanan yaitu *register*, *login*, dan *profile*. Fungsi *knowledge* memiliki 3 layanan yaitu *upload*, *update*, dan *lihat standar*. Fungsi penjual memiliki 2 layanan yaitu *entry* produk dan pemberitahuan. Fungsi pembeli memiliki 3 layanan yaitu *menu*, *keranjang belanja*, dan *feedback*. Fungsi transaksi memiliki 2 layanan yaitu *bayar* dan *verifikasi*.



Gambar 1. Function Partitioning

**Use Cases**

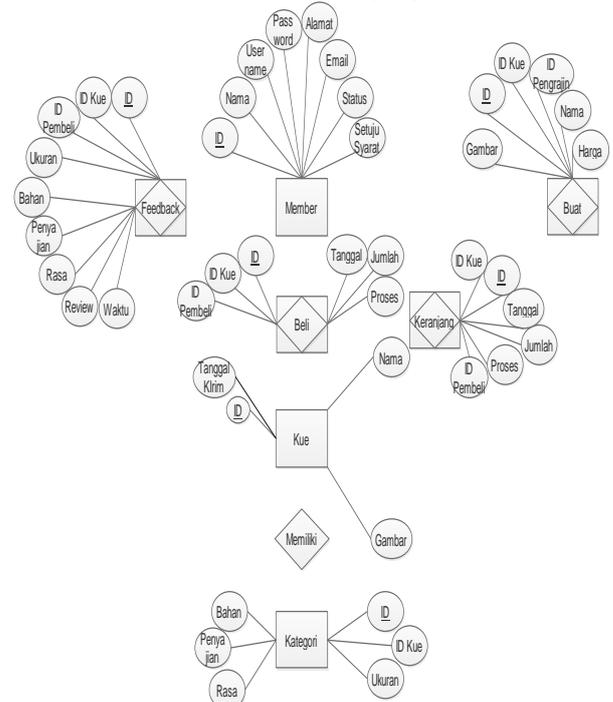
Use case dari Aplikasi Penjualan Kue Tradisional Online di Makassar dengan Fitur Standardisasi Produksi



Gambar 2 Use Cases

**Entity Relationship Diagram**

ERD Aplikasi Penjualan Kue Tradisional Online di Makassar dengan Fitur Standardisasi Produksi memiliki 3 entitas yaitu entitas member, kue, dan kategori. Memiliki 4 entitas asosiatif yaitu entitas feedback, buat, beli, dan keranjang.



Gambar 3. Entity Relationship Diagram

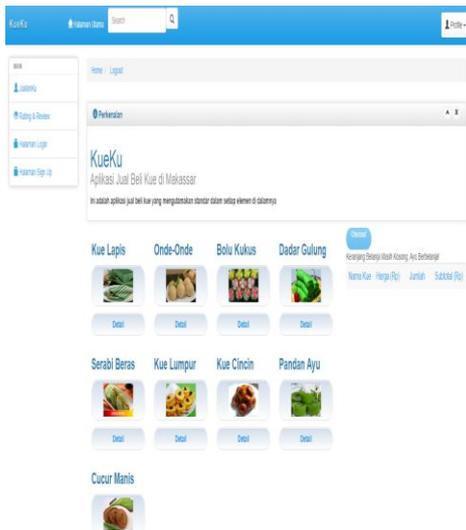
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengujian dilakukan secara:

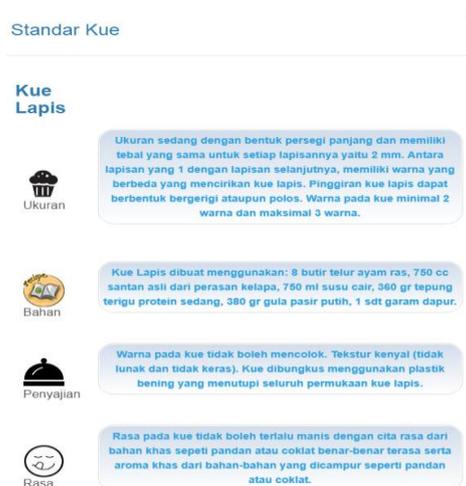
#### a. Pengujian Blackbox

Pengujian sistem perlu dilakukan untuk mengetahui apakah sistem yang telah dirancang dapat berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Metode pengujian yang digunakan pada penelitian ini adalah pengujian *blackbox*.

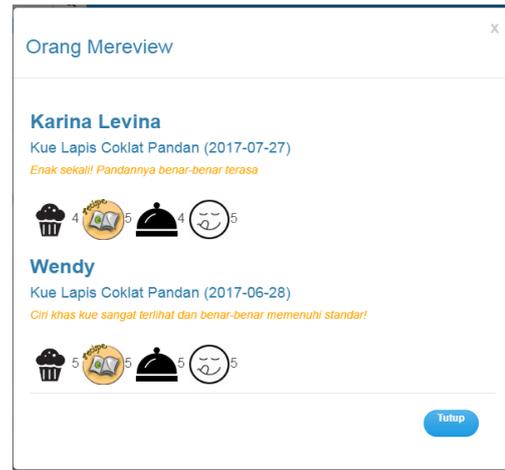
Kriteria yang menjadi tolak ukur keberhasilan sistem adalah apabila kompilasi



Gambar 4. Pengujian Katalog Kue



Gambar 5. Pengujian Standar Kue



Gambar 6. Pengujian Feedback Kue

program berjalan dengan baik, tanpa adanya *error* dalam menangani inputan, serta dapat memberikan output yang sesuai harapan. Setelah melakukan pengujian, sistem berhasil memberikan output yang diinginkan seperti contoh pengujian pada halaman utama katalog kue (pada Gambar 4), pengujian standarisasi (pada Gambar 5) dan pengujian pada feedback (pada Gambar 6).

#### b. Pengujian Implementasi

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu angket (*questionnaire*) kepada 15 responden. Berdasarkan hasil pengujian aplikasi dan perhitungan korelasi serta reliabilitas terhadap 15 responden, maka penulis menyimpulkan:

- Hasil kalkulasi tampilan grafis adalah 84%, maka dapat disimpulkan bahwa 15 responden sangat setuju dan dapat menerima aplikasi berdasarkan desain tampilan.
- Hasil kalkulasi kemudahan penggunaan adalah 84%, maka dapat disimpulkan bahwa 15 responden sangat setuju dan dapat menerima aplikasi berdasarkan kemudahan penggunaan.
- Hasil kalkulasi ketertarikan pada aplikasi adalah 84%, maka dapat disimpulkan bahwa 15 responden sangat setuju dan dapat menerima aplikasi berdasarkan ketertarikan pada aplikasi.
- Hasil kalkulasi performa keseluruhan aplikasi adalah 88%, maka dapat disimpulkan bahwa 15 responden sangat

setuju dan dapat menerima aplikasi berdasarkan performa keseluruhan aplikasi.

- Hasil kalkulasi nilai guna aplikasi adalah 88%, maka dapat disimpulkan bahwa 15 responden sangat setuju dan dapat menerima aplikasi berdasarkan nilai guna aplikasi.

Berdasarkan hasil perhitungan seluruh jawaban responden terhadap limapoin pengujian, maka nilai rata-rata yang diperoleh adalah 85,6% (sangat setuju) yang berarti bahwa 15 responden sangat setuju dan secara keseluruhan aplikasi dapat diterima.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka penulis menyimpulkan bahwa penulis dapat memenuhi tujuan penelitian yaitu:

- a. Penulis berhasil merancang dan membuat serta menguji aplikasi penjualan kue tradisional *online* di Makassar dengan fitur standardisasi produksi.
- b. Standardisasi untuk kue tradisional belum ada hingga saat ini sehingga dalam merumuskan *item-item* yang dijadikan tolak ukur kue tradisional, penulis telah melakukan penelitian yang menghasilkan standar yang akan diukur ialah ukuran, bahan, penyajian, dan rasa.
- c. *Item* rasa adalah salah satu tolak ukur standar yang harus dipertimbangkan kembali karena standar rasa untuk masing-masing orang relatif sehingga dengan demikian penilaian terhadap rasa pun juga berbeda.
- d. Dari hasil pengujian implementasi aplikasi yang dilakukan dengan angket pada 15 responden dengan hasil rata-rata yaitu 85,6% (sangat setuju), maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi dapat digunakan dan diterima.

#### 5. REFERENSI

- [1] Abdurrahman, M Nur. 2016. Seribu Developer Ramaikan BEKRAF Developer Day di Makassar. <http://inet.detik.com/read/2016/10/15/172604/3321599/398/seribu-developer-ramaikan-bekraf-developer-day-di-makassar>. Diakses 2 mei 2017.
- [2] Goukm.id. 2016. <http://goukm.id/data-pengguna-internet-di-indonesia-2016/> Diakses 2 mei 2017.
- [3] Rai. 2016 Jadikan UMKM Tulang Punggung Ekonomi Kerakyatan. <http://economy.okezone.com/read/2016/10/20/320/1520035/jadikan-umkm-tulang-punggung-ekonomi-kerakyatan>. Diakses 2 mei 2017.
- [4] Persagi. 2009. Kamus Gizi Pelengkap Gizi Keluarga. PT Kompas Media Nusantara.
- [5] Badan Standardisasi Nasional. 2014. *Pengantar Standardisasi Edisi Kedua*. BSN Jakarta.
- [6] Suyanto. 2003. *Strategi Periklanan pada E-Commerce Perusahaan Top Dunia*. Andi.
- [7] Irwinsyah, Ade. 2015. *Pembuatan Aplikasi Penjualan Kue Kering Berbasis Web (Studi Kasus Industri Rumahan Winda)*. e-Proceeding of Applied Science : Vol.1: 191-197
- [8] Alberto, M., & Christianti, M. 2014. *Sistem Informasi Manajemen Konsumen untuk Pemasaran Produk Kue (Studi Kasus Olives Bakery)*. Jurnal Sistem Informasi, Vol. 9 No. 1:73-81.
- [9] Fatonah, Ana, Ningsih, Rahayu., Aprilliah, Widya. (2015). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kue Berbasis Web Pada Toko Ana Cake Cikarang*. Jurnal Sistem Informasi Stmik Antar Bangsa. Vol. IV. No.2:273-280.