



Desain User Interface Aplikasi Penjualan Mobil (TAV) Berbasis Mobile

Alviena Emelia Nur¹⁾, Febrian Murti Dewanto²⁾

¹⁾Program Studi Informatika, Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas PGRI Semarang

¹⁾Email : alvienaenn12@gmail.com

²⁾Email : febrianmd@upgris.ac.id

Abstrak – CV. Garuda Sarana Sejahtera adalah perusahaan yang bergerak di bidang Teknologi Informasi dan berfokus pada pelayanan pembuatan sistem informasi, pengelolaan dan pengadaan program aplikasi maupun hardware IT Instansi. Sesuai dengan ranahnya CV. Garuda Sarana Sejahtera menerima permintaan untuk merancang sebuah sistem informasi berbasis mobile penjualan mobil bekas pada perusahaan AV Mobil. Dengan adanya permasalahan pada jumlah customer showroom AV Mobil yang semakin menurun, hal ini dikarenakan metode pelayanan dan pemberkasan data yang masih serba manual serta kurangnya informasi yang bisa didapat oleh customer. Hasil akhir dari pengembangan ini adalah aplikasi TAV Mobil yang memudahkan perusahaan dan customer untuk melakukan kegiatan jual beli mobil bekas melalui aplikasi berbasis mobile. Pada proses pengembangan sistem ini menggunakan software Figma. Selama pengembangan perangkat lunak, metode yang digunakan adalah Waterfall, proses perancangan menggunakan Unified Modeling Language (UML). Tahap selanjutnya membuat desain user interface yang kemudian implementasi rancangan dan desain tersebut melalui coding. Sehingga hasil dari penelitian ini adalah sebuah prototype desain aplikasi TAV yang dapat dikembangkan lebih lanjut oleh pihak perusahaan.

Kata Kunci : *Figma, Mobile, Prototype, User Interface.*

PENDAHULUAN

Perkembangan di bidang teknologi informasi khususnya teknologi informasi berbasis web dapat mempermudah dan membantu berbagai bidang pekerjaan yang terkait dengan kemudahan akses, jarak dan waktu. Sehingga turut mendorong sebagian besar industri memanfaatkan teknologi informasi untuk meringankan berbagai kegiatan perekonomian yaitu menggunakan aplikasi web (H. Saragih, 2014). Sistem informasi penjualan mobil bekas berbasis aplikasi merupakan suatu inovasi yang dapat memberikan layanan kepada pengguna untuk mempermudah dalam kegiatan jual beli secara *online* melalui perangkat pribadi.

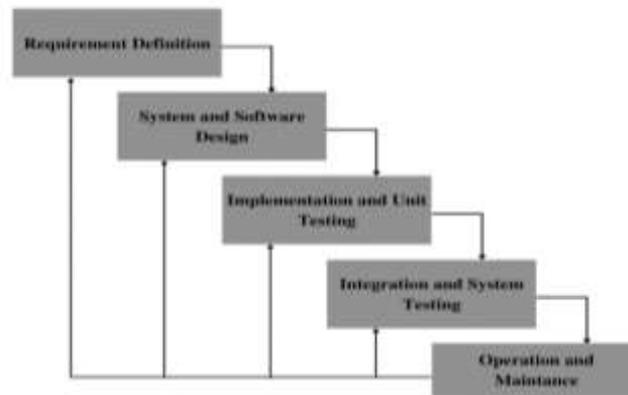
CV. Garuda Sarana Sejahtera (GSS) adalah perusahaan yang bergerak di bidang Teknologi Informasi dan berfokus pada pelayanan pembuatan sistem informasi, pengelolaan, dan pengadaan program aplikasi maupun *hardware* IT instansi. Sesuai dengan ranahnya CV. Garuda Sarana Sejahtera menerima permintaan untuk merancang sebuah sistem informasi berbasis aplikasi yaitu penjualan mobil bekas pada perusahaan AV Mobil.

Dengan adanya permasalahan pada jumlah *customer showroom* AV Mobil yang semakin menurun, hal ini dikarenakan metode pelayanan dan pemberkasan data yang masih serba manual serta kurangnya informasi yang bisa didapat oleh *customer*. Penelitian ini bertujuan untuk membantu dalam pembuatan aplikasi TAV Mobil dengan membuat *prototype* desain aplikasi TAV yang selanjutnya proses pengujian dan implementasi dapat dikembangkan lebih lanjut oleh pihak perusahaan.

METODE

Metode penelitian yang diterapkan pada penelitian ini adalah dengan pengembangan metode *waterfall*. *Waterfall* merupakan model pengembangan sistem informasi yang sistematis dan sekuensial (Pressman, 2002). Pada tahapan model *waterfall*, alur perangkat lunak digambarkan menggunakan *tools* UML (*Unified Modelling Language*). UML merupakan keluarga notasi grafis yang didukung oleh model-model tunggal,

yang membantu pendeskripsian dan desain sistem perangkat lunak, khususnya sistem yang dibangun menggunakan pemrograman berorientasi objek (Fowler, 2005).



Gambar 1. Metode *Waterfall*

Gambar 1 adalah bagan metode *waterfall* yang merupakan metode pengembangan sistem yang digunakan pada penelitian ini.

Metode ini menghasilkan *prototype* dari suatu perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai perantara pengembang dengan pengguna untuk berinteraksi dalam pengembangan sistem informasi. *Prototype* adalah sebuah versi awal dari perangkat lunak yang digunakan untuk mendemonstrasikan konsep, mencoba berbagai pilihan desain, dan menggali lebih banyak permasalahan dan solusinya (Sommerville, 2016).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisa Kebutuhan

1. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang terjadi pada sistem jual beli mobil bekas AV Mobil diantaranya :

- Proses *inventory* data dan pembukuan laporan penjualan yang dilakukan secara manual.
- Informasi dan usaha promosi pada AV mobil masih sangat terbatas dan belum bisa mencakup sesuai dengan target pasar.
- Kurangnya inovasi *marketing*, masih menggunakan cara lama yang ditujukan kepada target pasar menjadi salah satu penyebab tingkat penjualan semakin menurun.

2. Kebutuhan Fungsional

Sistem yang akan dibangun harus terlebih dahulu ditentukan siapa pelaku sistem, pelaku melakukan apa pada sistem yang akan dibangun. Maka pelaku yang dibutuhkan adalah bagian *user* dan admin. Berikut ini kebutuhan sistem bagian *User* :

- Melakukan *login* pada sistem;
- Mengelola data *user* ;
- Mengelola data barang;
- Mengelola data akun;
- Melakukan komunikasi dengan admin;

- 6) Membuat jadwal pemesanan; dan
- 7) Melakukan transaksi pembelian.

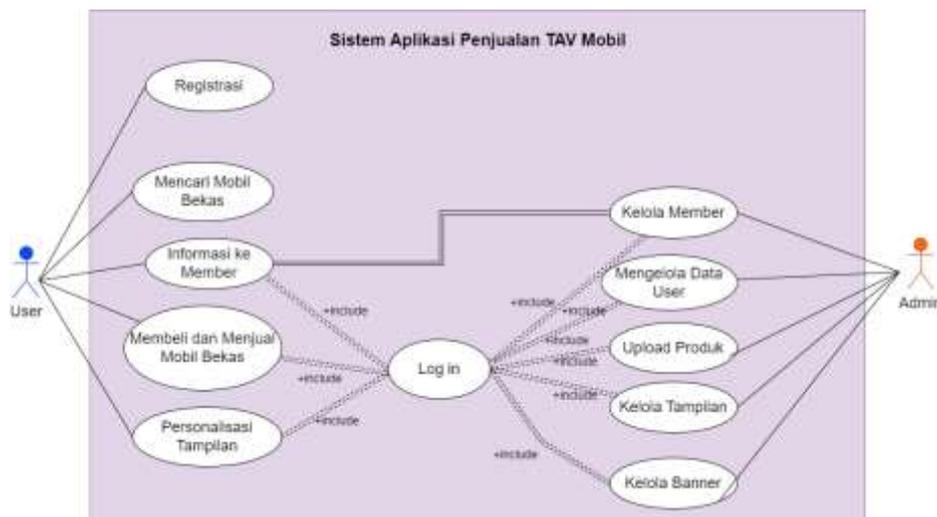
Berikut ini kebutuhan sistem bagian Admin :

- 1) Dapat melakukan *login* pada sistem;
- 2) Mengelola data penjualan;
- 3) Mengelola *inventory*;
- 4) Membuat laporan penjualan;
- 5) Membuat laporan penjualan; dan
- 6) Memberikan informasi kepada *user*.

B. Perancangan Sistem

1. Use Case Diagram

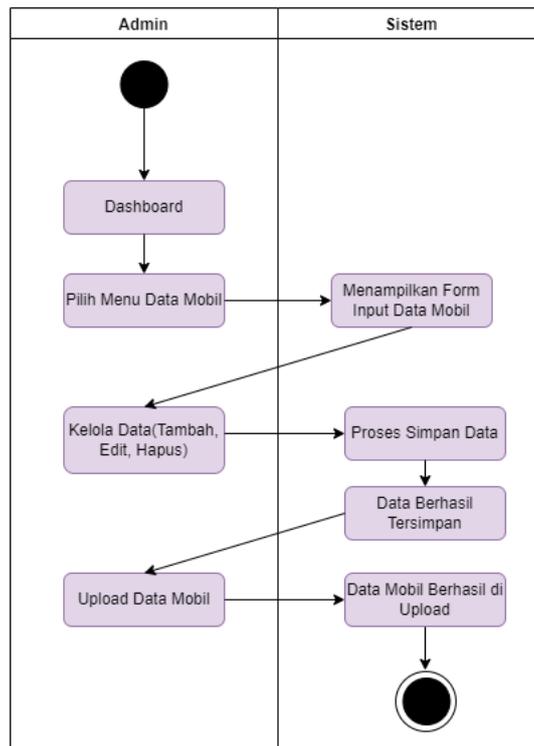
Seperti yang terlihat pada Gambar 2. *Use case diagram* merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit – unit yang saling bertukar pesan antar aktor (Sugiarti, 2013).



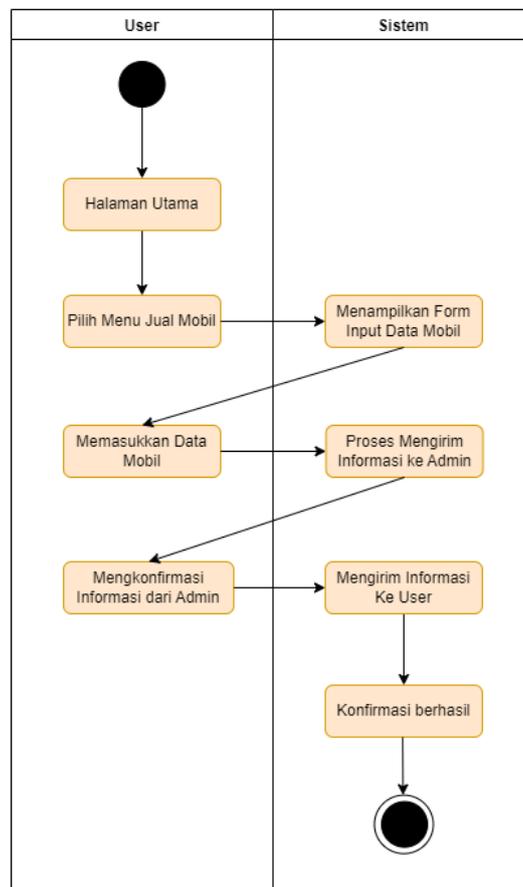
Gambar 2. *Use Case Diagram* pada sistem aplikasi penjualan TAV Mobil

2. Activity Diagram

Activity diagram digunakan untuk memodelkan alur kerja atau *work flow* sebuah proses bisnis dan urutan aktifitas di dalam suatu proses (Munawar, 2005).



Gambar 3. *Activity Diagram* pada Admin ketika melakukan *upload* data mobil.



Gambar 4. *Activity Diagram* pada User ketika membuat pengajuan jual mobil

C. Impementasi User Interface

1. Halaman Login

Halaman *login* adalah halaman dimana admin atau *user* harus memasukan *e-mail* dan *password* sebelum memasuki halaman web.



Gambar 5. Tampilan Halaman *Login*

2. Halaman Utama

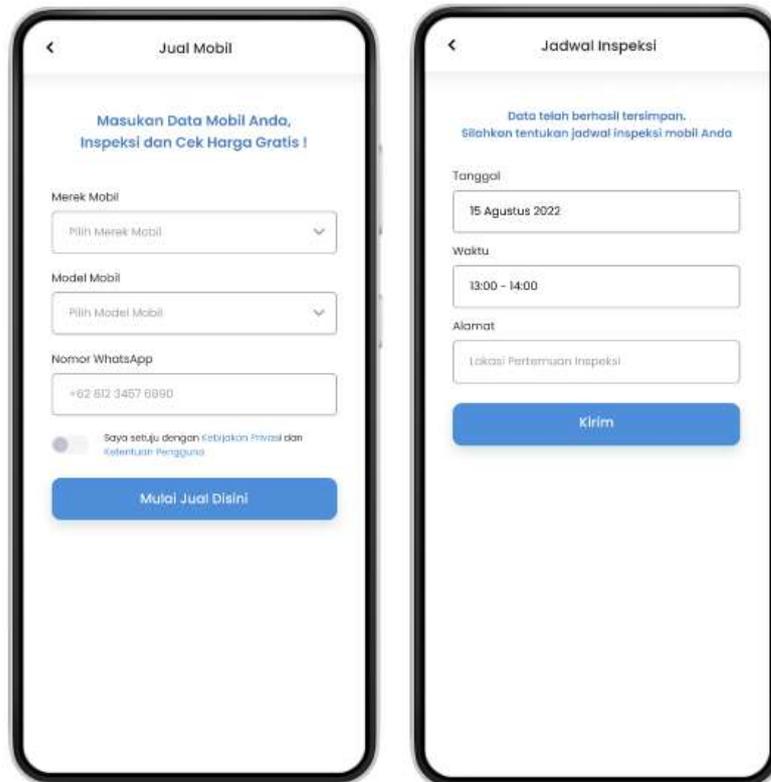
Halaman utama merupakan halaman yang akan ditampilkan pertama kali ketika *user* mengakses sistem. Pada halaman ini ditampilkan informasi seperti *banner* TAV, Menu Bar, Pencarian.



Gambar 6. Tampilan Halaman Utama Aplikasi TAV Mobil

3. Halaman Menu Jual Mobil

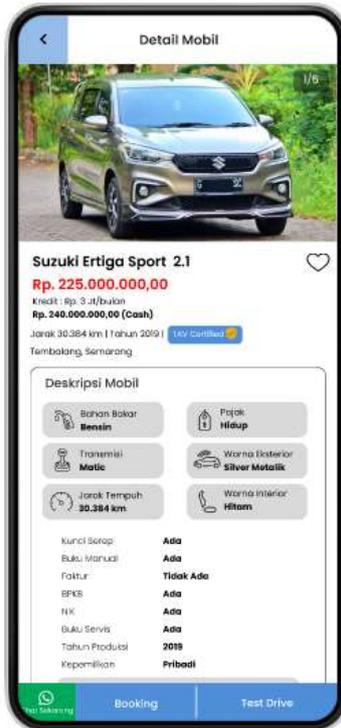
Halaman ini menampilkan *form* data mobil yang ingin dijual dan dilanjutkan dengan menentukan jadwal inspeksi.



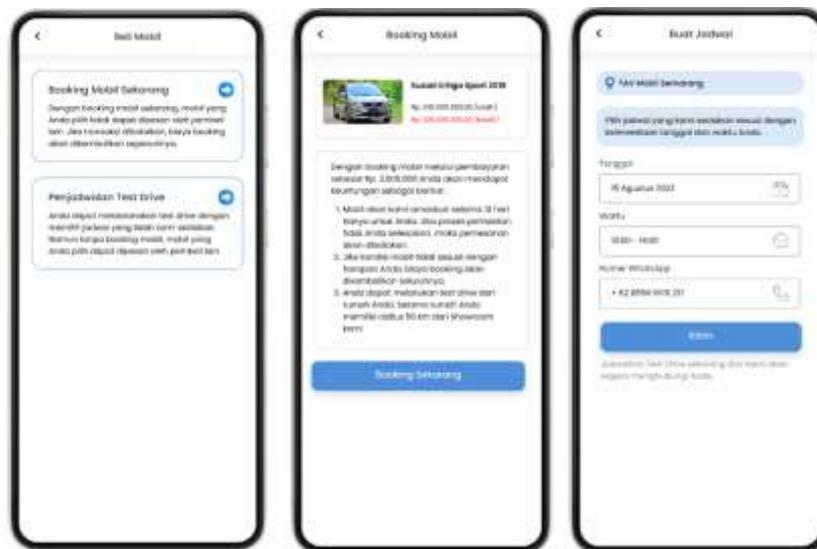
Gambar 7. Halaman pada Menu Jual Mobil

4. Halaman Menu Beli Mobil

Halaman ini menampilkan detail produk yang dipilih oleh *user*. Detail produk mencakup harga mobil, spesifikasi mobil, laporan hasil inspeksi mobil. *Customer* dapat melanjutkan transaksi dengan memilih menu *Booking* atau *Test Drive* untuk uji coba mobil.



Gambar 8. Halaman Detail Produk



Gambar 9. Halaman *Booking*

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut :

- Pembuatan Desain *User Interface* Aplikasi Penjualan Mobil (TAV) menggunakan *software editing Figma* dengan *user interface* yang menarik, sederhana dan lebih efisien
- Dalam penelitian ini penulis menghasilkan sebuah *prototype* aplikasi TAV yang kompatibel dengan *mobile device*.

Berdasarkan pelaksanaan penelitian ini yang dapat penulis sampaikan sebagai berikut :

- Pengembangan serta inovasi dari sistem aplikasi TAV Mobil ini masih perlu dikembangkan mengikuti kebutuhan oleh perusahaan terkait.



- b) Dalam dunia digital yang semakin berkembang ini, membuat dan mengembangkan sebuah aplikasi bukan hal yang sulit di lakukan saat ini, karena informasi terkait teknologi semakin berkembang sangat pesat dan mudah di pelajari oleh siapapun.

UCAPAN TERIMAKASIH

Selama berjalannya penelitian ini , penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada CV. Garuda Sarana Sejahtera Semarang karena telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian pada perusahaan terkait. Tak lupa juga kepada seluruh pihak yang turut membantu lancarnya penelitian ini hingga akhir. Semoga dengan artikel ini dapat memberikan manfaat bagi masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Fowler, M. (2005). *UML DISTILLED Edisi 3, Panduan Singkat Bahasa Pemodelan Objek Standar*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- H. Saragih, H. (2014). *Rencana Strategis Teknologi Informasi (IT) dan Sistem Informasi (IS) Pada Proses Bisnis Perusahaan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Munawar. (2005). *Pemodelan Visual dengan UML*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Pressman, R. (2002). *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi(Buku Dua)*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sommerville, I. (2016). *Software Engineering. 10th ed. Pearson*.
- Sugiarti, Y. (2013). *Analisis dan Perancangan UML (Unified Modelling Language)*. Yogyakarta: Graha Ilmu.