

Syntax Literate : Jurnal Ilmiah Indonesia p-ISSN: 2541-0849
e-ISSN : 2548-1398
Vol. 4, No. 3 Maret 2019

APLIKASI PROMOSI REMPEYEK KACANG DESA SROWOT BERBASIS ANDROID

Jatmiko Indriyanto dan Dwi Setia Mujiono

Politeknik Harapan Bersama Tegal

Email: jatmikoinndri@yahoo.com dan dwichoshy@gmail.com

Abstrak

Android merupakan suatu bentuk operasi untuk perangkat mobile yang berbasis Linux, melingkupi sistem operasi, middleware dan aplikasi. Android menyediakan platform yang besar bagi para pengembang usaha untuk membuat aplikasi mereka. Rempeyek kacang di desa Srowot hanya diketahui segelintir orang, dan promosi yang kurang bagus. Promosi adalah teknik untuk mempublikasikan suatu produk atau menawarkan produk barang atau jasa dengan tujuan menarik pembeli atau konsumen agar membeli atau mengkonsumsinya. Tujuan dilakukannya promosi adalah menyebar luaskan informasi tentang produk kepada target pasar atau konsumen, mendapatkan kenaikan laba, membentuk citra produk di mata konsumen, dan untuk mendapatkan pelanggan baru. Oleh karena itu, pada penelitian ini dibuat sebuah aplikasi yang dapat menampilkan promo-promo melalui device Android. Dengan adanya aplikasi ini, pemakai atau konsumen tersebut bisa mengetahui promo-promo terdekat. Aplikasi yang digunakan untuk mengimplementasikan penelitian ini yaitu aplikasi Android Studio. Metode yang digunakan dalam penelitian kali ini adalah deskriptif. Hasil pengujian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi meningkatkan promosi rempeyek kacang.

Kata Kunci : *Android, rempeyek kacang, desa Srowot*

Pendahuluan

Di wilayah Kecamatan Kalibagor juga mempunyai kearifan lokal yaitu produk rempeyek kacang Banyumas. Rempeyek kacang Desa Srowot dikenal rempeyek yang bentuknya bulat dan renyah rasanya. Saat ini banyak aplikasi berteknologi *smartphone* yang diciptakan untuk membantu kerja manusia, baik dibidang bisnis, promosi, pemerintah dan pendidikan. Aplikasi dibidang promosi sudah merambah ke berbagai kalangan, namun belum ada yang mempromosikan mengenai Rempeyek Kacang. Rempeyek Kacang tumbuh dan berkembang di Desa Srowot, hasil produksinya pun semakin beraneka ragam. Promosi rempeyek kacang masih terbatas penjualannya, sehingga perlu media yang tepat dalam mempromosikan rempeyek kacang kepada masyarakat.

Adanya potensi yang belum dimanfaatkan dalam upaya menyediakan promosi rempeyek kacang Desa Srowot. Potensi tersebut adalah memanfaatkan media yang berbasis android. Android merupakan sebagian dari sistem yang mempunyai kelebihan dibidang pengembangan aplikasi, dengan sistem *open source* program, Android bisa dibuat oleh semua kalangan tanpa membayar. Android memiliki tujuan pokok untuk membuat penemuan-penemuan baru khususnya dalam bidang alat komunikasi, piranti telepon bergerak (*Smartphone*) agar pemakainya bisa mengetahui lebih luas mengenai suatu kemampuan serta menambah pengalaman yang lebih jika dibandingkan dengan *platformmobile* lainnya. Aplikasi penelitian ini sudah memanfaatkan media berbasis android yang bertujuan untuk menciptakan pembaruan piranti telepon bergerak (*Smartphone*) supaya pemakai dapat mencari tahu lebih luas lagi mengenai suatu kemampuannya dan memberikan khazanah keilmuan baru serta pengalaman dibandingkan dengan *platform mobile*. Menurut Paul Renata, dalam penelitian "ARCHITECTURE FOR MOBILE MARKETING IN ANDROID:ADVERTISING THROUGH BUSINESS INTELLIGENCE" bisa menggunakan *handphone android* untuk menyebarkan informasi dan data. Dalam penelitian "APLIKASI ANDROID SEBAGAI MEDIA ALTERNATIF PROMOSI PRODUK DAN TRAINING DI PT DJARUM BERBASIS AUGMENTED REALITY" menurut Andi Santoso, dikatakan aplikasi android bisa sebagai media promosi dan pemasaran yang *efektif* ke konsumen. Pangkal pikir yang diraikan dijadikan alasan untuk mengajukan ide penelitian yang berjudul "*Aplikasi promosi rempeyek kacang desa srowot berbasis android*".

Metode Penelitian

Metode penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Metode penelitian deskriptif adalah metode penelitian yang proses pengumpulan datanya dengan beberapa cara diantaranya yaitu bagaimana si peneliti bisa memperoleh data untuk menghasilkan sebuah deskripsi tentang fenomena sosial yang diteliti. Melalui data deskriptif, peneliti mampu mengidentifikasi mengapa, apa dan bagaimana fenomena sosial terjadi.

Adapun tujuan dari metode penelitian deskriptif ini adalah untuk mendeskripsikan, menjelaskan dan memvalidasi apa-apa yang ditemukan dalam proses

penelitian. Tujuan tersebut dapat tercapai oleh peneliti setelah mendeskripsikan karakteristik individu atau kelompok yang diteliti.

Hasil dan Pembahasan

1. Perancangan Sistem

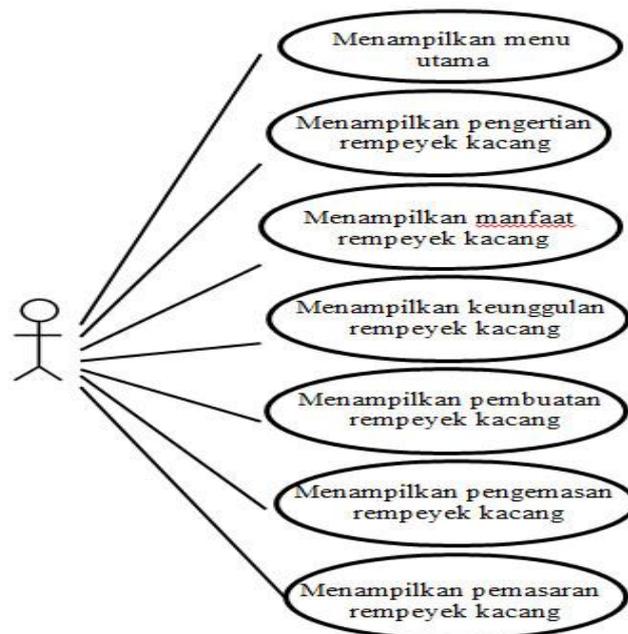
Perancangan merupakan bagian penting dalam pembuatan suatu sistem aplikasi. Perancangan sistem ini bertujuan agar memberi gambaran secara umum mengenai aplikasi ini dibuat.

2. Perancangan UML

Ketika merancang sebuah perencanaan proses digunakan *Unified Modelling Language* (UML) yang merupakan bahasa yang mendasar untuk melakukan gambaran secara detail, konstruksi dan dokumentasi dari komponen-komponen perangkat lunak (*software*) dan digunakan untuk permodelan bisnis.

a. Use Case Diagram

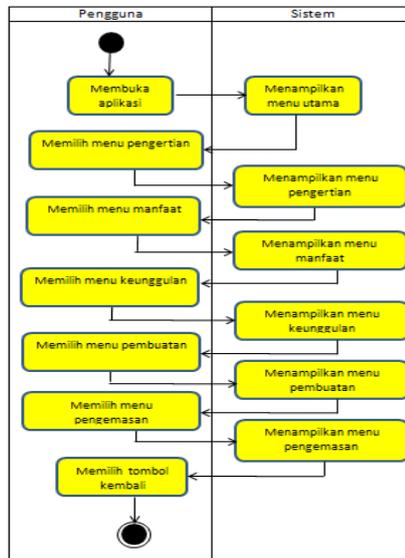
Berikut ini diagram *use case* yang digunakan pada aplikasi android rempeyek kacang.



Gambar 1. Use case diagram

b. Activity Diagram

Activity Diagram yaitu menggambarkan proses-proses yang terjadi didalam menu promosi rempeyek kacang, dari aktivitas mulai sampai aktivitas berhenti. Perhatikan gambar berikut ini :



Gambar 2. Activity Diagram

3. Implementasi Interface

Implementasi *Interface* berfungsi untuk mengimplementasikan rancangan tampilan interface pada aplikasi promosi rempeyek kacang desa Srowot berbasis android, agar aplikasi ini mampu terwujud seperti yang direncanakan Implementasi *interface* pada aplikasi ini adalah sebagai berikut:

a. Tampilan *Splash Screen*



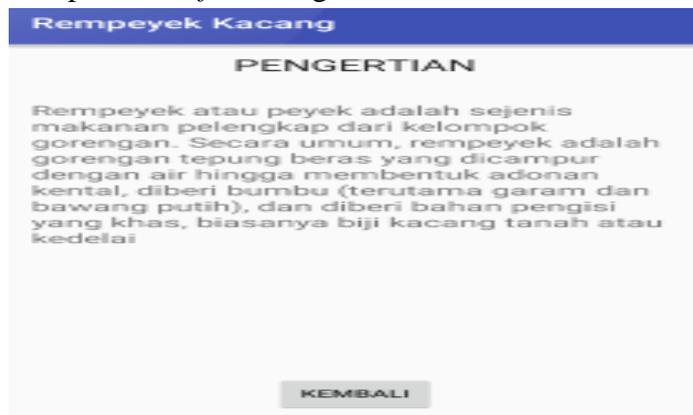
Gambar 3. Tampilan *Splash Screen*

b. Tampilan menu



Gambar 4. Tampilan Menu

c. Tampilan *Interface* Pengertian



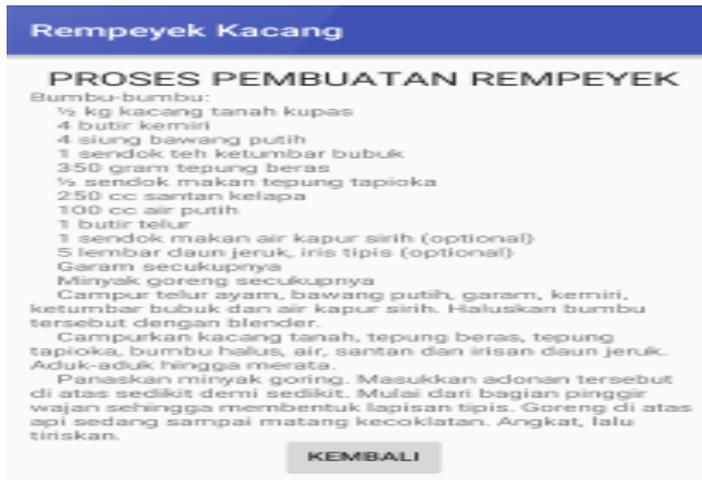
Gambar 5. Interface Pengertian

d. Tampilan *Interface* Keunggulan



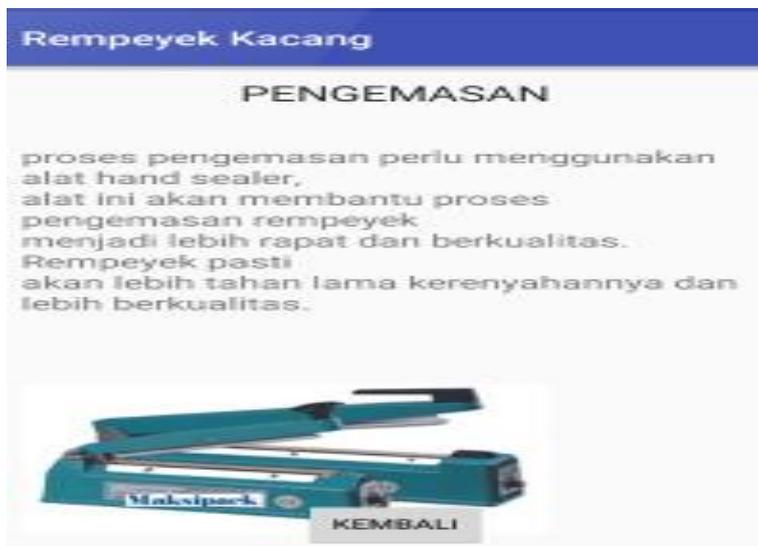
Gambar 6. Interface Keunggulan

e. Tampilan Interface Pembuatan



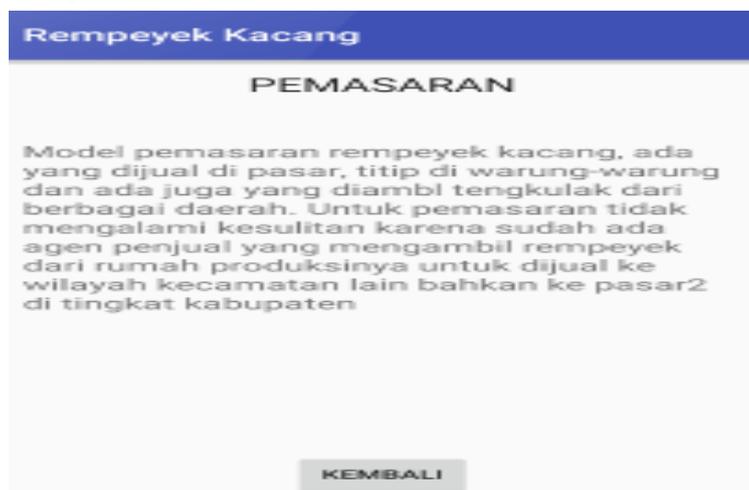
Gambar 7. Interface Pembuatan

f. Tampilan *interface* Pengemasan



Gambar 8. Interface Pengemasan

g. Tampilan *Interface* Pemasaran



Gambar 9. *Interface* Pemasaran

h. Tampilan *Interface* Video



Gambar 10. *Interface* Video

3. Pengujian Sistem

Aplikasi promosi rempeyek kacang desa srowot berbasis android ini telah melalui uji *Black Box* dan *White Box* dan diperoleh hasil :

a. *Black Box Testing*

Semua fungsi perangkat lunak telah berjalan semestinya sesuai dengan kebutuhan fungsional yang telah didefinsikan.

b. *White Box Testing*

Tidak ditemukan kesalahan logika pada sistem dan sistem dapat berfungsi dengan baik.

Berdasarkan kuesioner yang dibagi ke beberapa anggota masyarakat di Desa Srowot, hasilnya sebagai berikut:

c. Hasil Uji Produk

Dari penampilan uji produk akan memberikan hasil uji produk dalam bentuk skor yang dilakukan oleh penilai (90 penilai). Penilai uji produk didasarkan pada format lampiran 1 yang sudah ditetapkan oleh peneliti. Hasil uji produk dapat diperiksa pada tabel 1-3.

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ATTRIBUT OPERATION	90	0	20	18.39	5.395
ATTRIBUT REALIBILITY AND DURABILITY	90	0	10	9.22	2.593
ATTRIBUT CONFORMANCE	90	0	10	9.22	2.593
ATTRIBUT SERVICEABLE	90	0	20	18.56	5.097
ATTRIBUT APEARANCE	90	0	20	18.57	5.017
ATTRIBUT PERCEIVED QUALITY	90	10	10	10.00	0.000
TOTAL NILAI HASIL UJI PRODUK OLEH 90 PENGUJI	90	10	90	84.06	17.528
Valid N (Bitwise)	90				

Nilai 6 atribut pada uji produk 1 adalah 84.06 dan standar deviation 17.528

Tabel 1. Hasil Uji Produk

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ATTRIBUT OPERATION	90	0	20	18.39	5.396
ATTRIBUT REALIBILITY					
AND DURABILITY	90	0	10	8.78	3.294
ATTRIBUT					
CONFORMANCE	90	0	10	8.67	3.418
ATTRIBUT SERVICEABLE	90	0	20	17.44	6.630
ATTRIBUT APEARANCE	90	0	20	17.33	6.837
ATTRIBUT PERCEIVED					
QUALITY	90	10	10	9.56	2.072
TOTAL NILAI HASIL UJI					
PRODUK OLEH 90	90	10	90	80.28	18.181
PENGUJI					
Valid N (Bitwise)	90				

Nilai 6 atribut pada uji produk 2 adalah 84.28 dan standar deviation 18.181

Tabel 2. Hasil Uji Produk 2

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ATTRIBUT OPERATION	90	0	20	18.61	5.030
ATTRIBUT REALIBILITY					
AND DURABILITY	90	0	10	9.00	3.017
ATTRIBUT					
CONFORMANCE	90	0	10	8.78	3.294
ATTRIBUT SERVICEABLE	90	0	20	17.44	6.630
ATTRIBUT APEARANCE	90	0	20	17.56	6.588
ATTRIBUT PERCEIVED					
QUALITY	90	10	10	9.56	2.072
TOTAL NILAI HASIL UJI					
PRODUK OLEH 90	90	10	90	81.06	16.835
PENGUJI					
Valid N (Bitwise)	90				

Nilai 6 atribut pada uji produk 3 adalah 81.06 dan standar deviation 16.835

Tabel 3. Hasil Uji Produk 3

Dari 3 kali pengujian yang dilakukan oleh 10 masyarakat Desa Srowot dan 20 orang dari masyarakat luar pengguna *smartphone android*. Pengujian dilakukan sebanyak 3 kali, (30 x 3 = 90kali penilaian) didapatkan nilai uji produk pertama adalah 84,06, sedangkan untuk nilai uji produk kedua adalah 80,28, untuk pengujian ketiga adalah 80,06 dari hasil 3 kali pengujian dapat disimpulkan bahwa batas nilai uji produk telah melewati batas yang telah ditentukan yaitu >75 dan produk dinyatakan berhasil.

No	Nama	Aplikasi mudah digunakan		Aplikasi sudah sesuai fungsinya	
		YA	TIDAK	YA	TIDAK
1	Budi Raharjo	√		√	
2	Daim		√	√	
3	Sulistiyasni	√		√	
4	Arief G	√			√
5	Zaenal A	√		√	
6	Susilo		√	√	
7	Darsono	√		√	
8	Megiantoro	√		√	
9	Eko S	√			√
10	Weni		√	√	
11	Satrio A	√		√	
12	Atika Ratna D	√		√	
13	Evi Martiani	√		√	

Tabel 4. Hasil Kuesioner
Hasil akurasi 86%

Kesimpulan

Berdasarkan uji aplikasi beberapa kali dan kuesioner yang diisi oleh anggota masyarakat, maka diambil kesimpulan Aplikasi promosi rempeyek kacang Desa Srowot berbasis android sudah sesuai dan bisa untuk promosi produk rempeyek kacang desa Srowot.

BIBLIOGRAFI

- Andi Santoso, Tri Listyorini, Arief Susanto. *Aplikasi android sebagai media alternatif promosi produk dan training di PT Djarum berbasis augmented reality*. Jurnal SIMETRIS, Vol 6 No 2 November 2015
- Haryoto. 2009. *Membuat Rempeyek Kacang Tanah.*: Kanisius.
- I wayan sudarta, m. Th. Handayani Paksi bali dewa. *Tingkat Penerapan dan Pengetahuan Wanita Tani tentang Industri Rempeyek pada Kelompok Wanita Tani Mekar Sari di Desa Bukian Kecamatan Payangan Kabupaten Gianyar*. E-Jurnal Agribisnis dan Agrowisata, vol. 4, Juli 2015.
- Kusrianto, Muhammad Rachmadi. *Sistem Informasi Promosi Berbasis Lokasi Menggunakan Android*. Jurnal IJCCS, 2015
- Muniya Alteza, Lina Nur Hidayati, Arum Darmawati Winarno. 2013. *Optimalisasi pengelolaan usaha pengrajin peyek melalui peningkatan kompetensi manajerial. IKM*.
- Randeska Manullang, Mica Siar Meiraza Tengku Teviana. *Peningkatan daya saing produk rempeyek kelompok uppks lestari di kelurahan sei sikambang c kota medan*. JPKM, vol. 23, Juli 2017.
- Siti Fariza Ahmad Darbi B. 2015. *Analisis penjualan rempeyek jangkrik perspektif ekonomi Islam*. Hukum Islam.
- Sri Murwanti Henri Dwi Wahyudi. 2018. *Kewirausahaan Sosial Bagi Kelompok Pengrajin Peyek Cetul Desagadingsantren*. The 7th University Research Colloquium.
- Syamsu Hadi, Ade Rustiana Nurzaman. *Strategi pengembangan industri kecil (studi kasus pengelolaan keripik sermier super pak mudji)*. Economic Education Analysis Journal, vol. 7, 2018.