
IMPLEMENTASI M-COMMERCE PEMESANAN JASA KREATIF PADA CV. BUAT MAMA BANGGA

Raissa Amanda Putri¹, Adnan Buyung Nasution², Nurul Zuriandini³

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan

e-mail: ¹raissa.ap@uinsu.ac.id, ²adnanbuyungnasution@uinsu.ac.id ,
³nurulzuriandini@gmail.com

Abstract: *Mobile purchases are getting easier and the number of people around the world who can access smartphones and tablets is increasing, therefore the capacity of mobile purchases that can be done continues to increase rapidly. Deshine as the name of creative services from CV Buat Mama Bangga is one of the businesses that provides services in creative. Services offered include videography services, photography services, graphic design, and social media management. So far, the process of ordering creative services is still conventional, namely meeting directly with customers or by contacting via Whatsapp and Instagram DM. This results in many messages that are not read because they are stacked with other messages. So that makes many customers feel disappointed and the work becomes ineffective and efficient. Therefore, M-Commerce was built on CV. Buat Mama Bangga o use Research & Development and Rapid Application Development research methods as system development methods and firebase database as data storage. This M-Commerce has features in the form of product design management, project process management, transaction history and project completed. This M-Commerce can run in accordance with expectations where the transaction process is carried out on the application facilitating the information process that aims to make designs in accordance with customer orders.*

Keywords: *Android; M-Commerce; Rapid Application Development; Creative Services*

Abstrak: Pembelian secara mobile semakin mudah dan jumlah penduduk dunia yang dapat mengakses smartphone dan tablet semakin bertambah, oleh karena itu kapasitas pembelian mobile yang dapat dilakukan terus meningkat pesat. Deshine sebagai nama jasa kreatif dari CV. Buat Mama Bangga merupakan salah satu usaha yang menyediakan jasa dalam kreatif. Jasa yang ditawarkan meliputi jasa videografi, jasa fotografi, desain grafis, dan sosial media managemen. Selama ini proses pemesanan jasa kreatif masih secara konvensional yaitu ketemu langsung dengan customer atau dengan menghubungi via Whatsapp dan DM Instagram. Hal tersebut mengakibatkan banyaknya pesan yang tidak terbaca karena tertumpuk dengan pesan yang lain. Sehingga membuat banyak customer merasa kecewa dan pekerjaan menjadi tidak efektif dan efisien. Maka dari itu dibangun M-Commerce pada CV. Buat Mama Bangga menggunakan metode penelitian Research & Development dan Rapid Application Development sebagai metode pengembangan sistem serta firebase database sebagai penyimpanan data. M-Commerce ini memiliki fitur berupa manajemen produk desain, manajemen process project, history transaction dan project completed. M-Commerce ini dapat berjalan sesuai dengan harapan dimana proses transaksi dilakukan pada aplikasi memudahkan proses informasi yang bertujuan untuk membuat desain sesuai dengan pesanan customer.

Kata kunci: Android; M-Commerce; Rapid Application Development; Jasa Kreatif

PENDAHULUAN

Teknologi informasi saat ini mengalami perkembangan pesat. Pemanfaatan perangkat komputer sebagai bagian integral dari sistem informasi dapat menghasilkan kinerja yang lebih efektif dan tepat. Pada masa kini, smartphone berbasis Android mendominasi pasar dan menjadi yang paling banyak digunakan. Fungsionalitas smartphone kini secara bertahap menggeser peran komputer desktop dalam menjalankan berbagai aktivitas sehari-hari, termasuk kegiatan bisnis.

Android adalah sebuah sistem operasi yang dikembangkan oleh Google dengan menggunakan kernel Linux, dirancang untuk mendukung fungsi perangkat elektronik berlayar sentuh seperti tablet dan smartphone. Oleh karena itu, Android dapat dioperasikan melalui sentuhan, gesekan, atau ketukan pada layar perangkat. Pembuat aplikasi juga memiliki kebebasan untuk mengembangkan aplikasi mereka sendiri dengan menggunakan kode sumber yang telah diterbitkan oleh Google. Melalui konsep open source ini, Android mendukung ekosistem yang kaya dengan jutaan aplikasi, baik yang gratis maupun berbayar, yang dapat diunduh melalui platform distribusi aplikasi Google Play.

M-Commerce merujuk pada semua transaksi komersial yang dilakukan melalui aplikasi atau situs mobile. Secara umum, M-Commerce dapat dianggap sebagai subkategori dari e-commerce atau sebagai bentuk versi mobile dari e-commerce. Pertumbuhan kategori M-Commerce terjadi dengan cepat, dengan persentase dan pangsa pembelian digital yang dilakukan melalui perangkat mobile semakin meningkat setiap tahun. Kemudahan dalam pembelian melalui perangkat mobile semakin terlihat, dan dengan bertambahnya jumlah penduduk dunia yang memiliki akses ke smartphone dan tablet, kapasitas untuk melakukan pembelian melalui mobile terus meningkat pesat.

Secara umum, konsep jasa merujuk pada kegiatan atau layanan yang tidak bersifat materi, namun dapat diidentifikasi, yang direncanakan dan dilaksanakan dengan tujuan memenuhi permintaan dan kepuasan konsumen. Secara umum, industri kreatif merujuk pada seluruh proses penciptaan, kreativitas, ide, dan gagasan yang dilakukan oleh individu atau kelompok, yang kemudian menghasilkan karya atau produk. Istilah "industri kreatif" sendiri merupakan gabungan dari dua kata, yaitu "industri" dan "kreatif". Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, industri diartikan sebagai kegiatan memproses atau mengolah barang dengan menggunakan sarana dan peralatan. Sementara itu, kreatif adalah kata sifat yang mencerminkan bahwa seseorang atau kelompok terkait memiliki daya cipta dan kemampuan untuk menciptakan. Sistem pesanan jasa adalah suatu sistem dalam perusahaan jasa yang mengoperasikan penyediaan tenaga kerja kontinu atau penghasilan barang yang tidak berwujud. Setelah selesai proses produksi barang pesanan, hasilnya dapat dilihat, dan sesuai dengan proses pemesanan yang dilakukan oleh konsumen.

Deshine sebagai nama jasa kreatif dari CV. Buat Mama Bangga merupakan salah satu usaha yang menyediakan jasa dalam kreatif. Jasa yang ditawarkan meliputi jasa videografi, jasa fotografi, desain grafis, dan sosial media managemen. Selama ini proses pemesanan jasa kreatif masih secara konvensional yaitu ketemu langsung dengan customer atau dengan menghubungi via Whatsapp dan DM Instagram. Hal tersebut mengakibatkan banyaknya pesan yang tidak terbaca karena tertumpuk dengan pesan yang lain. Sehingga membuat banyak customer merasa kecewa dan pekerjaan menjadi tidak efektif dan efisien.

Dari uraian permasalahan diatas CV. Buat Mama Bangga harus memiliki sistem yang baik dalam menjalankan bisnisnya. Dengan demikian, aplikasi M-

Commerce menjadi suatu kebutuhan. M-Commerce adalah bentuk sistem perdagangan elektronik yang memanfaatkan perangkat mobile, memberikan dukungan kepada pelanggan dalam melaksanakan proses pemesanan jasa kreatif. Tujuan penelitian yaitu Implementasi M-Commerce Pemesanan Jasa Kreatif Pada CV. Buat Mama Bangga

METODE

Tempat dan waktu penelitian pada penelitian ini di Jalan William Iskandar Gg. Murni No. 1, Sei Kera Hilir I, Medan. Data utama yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh melalui akun Instagram CV Buat Mama Bangga, yang dapat diakses melalui *platform* tersebut.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode yang menerapkan pendekatan *Research & Development*. Metode penelitian *Research & Development* merupakan suatu pendekatan yang digunakan untuk menciptakan produk khusus, yang selanjutnya diuji untuk menilai sejauh mana efektivitas produk yang dihasilkan.

Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menghimpun informasi melalui berbagai metode, termasuk wawancara, observasi, studi literatur, dan analisis dokumen. Jenis data yang digunakan adalah data primer, yang diperoleh langsung dari individu atau lembaga yang menjadi fokus penelitian.

Melalui wawancara dan observasi, peneliti mendapatkan informasi tentang sistem yang sudah ada serta kebutuhan data yang diperlukan untuk pengembangan sistem yang direncanakan. Selain itu, kuesioner dan studi pustaka juga digunakan sebagai sarana untuk mengumpulkan data yang relevan dalam penelitian ini. Berikut adalah penjelasan tentang asal data tersebut:

1. Wawancara

Tujuan wawancara adalah untuk mendapatkan informasi dan kriteria yang relevan. Dalam hal ini, penulis melakukan wawancara dengan Bapak Umbaru Shodiq Marbun, yang menjabat sebagai *Chief Executive Officer* (CEO) di CV. Buat Mama Bangga.

2. Observasi

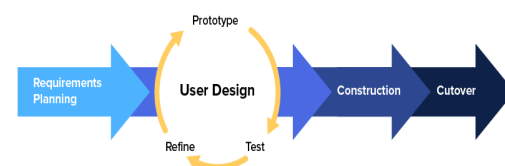
Observasi, yang juga dapat disebut sebagai pengamatan, adalah proses sistematis dalam mengumpulkan informasi. Dalam konteks ini, penulis melakukan observasi terhadap aktivitas di Kantor CV. Buat Mama Bangga secara sistematis.

3. Studi Pustaka

Untuk melakukan studi pustaka, peneliti meneliti berbagai penelitian sebelumnya, termasuk jurnal, skripsi, dan buku-buku yang relevan dengan isu penelitian ini.

Metode Pengembangan RAD

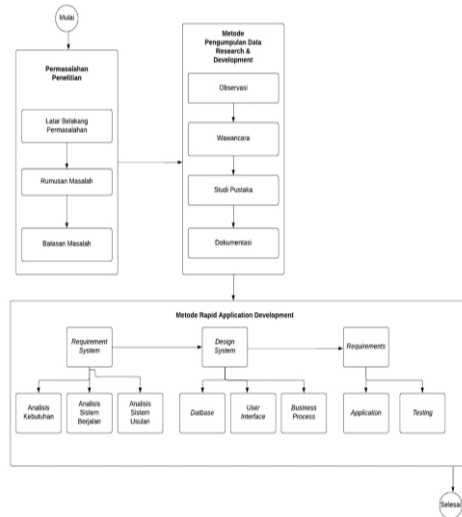
Rapid Application Development (RAD) merupakan salah satu metode pengembangan aplikasi yang sering digunakan saat ini. Pendekatan ini menitikberatkan pada pembuatan *prototype*, iterasi, dan umpan balik berulang, memungkinkan pengembangan dan perbaikan aplikasi secara cepat. Hal ini sangat sesuai dengan tuntutan dan dinamika perkembangan dunia digital yang sangat cepat. Metode ini berbeda dengan pendekatan pengembangan lainnya, seperti *Waterfall Model*, yang dianggap kurang efektif karena mengharuskan aplikasi dirancang secara menyeluruh dari awal hingga akhir sebelum dapat dieksekusi. Tahapan-tahapan dari RAD dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 1. Rapid Application Development

Kerangka Berfikir

Berdasarkan cara pengumpulan data dan rencana pengembangan sistem yang akan digunakan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan dalam kerangka berfikir berikut ini:



Gambar 2. Kerangka Berfikir

HASIL DAN PEMBAHASAN

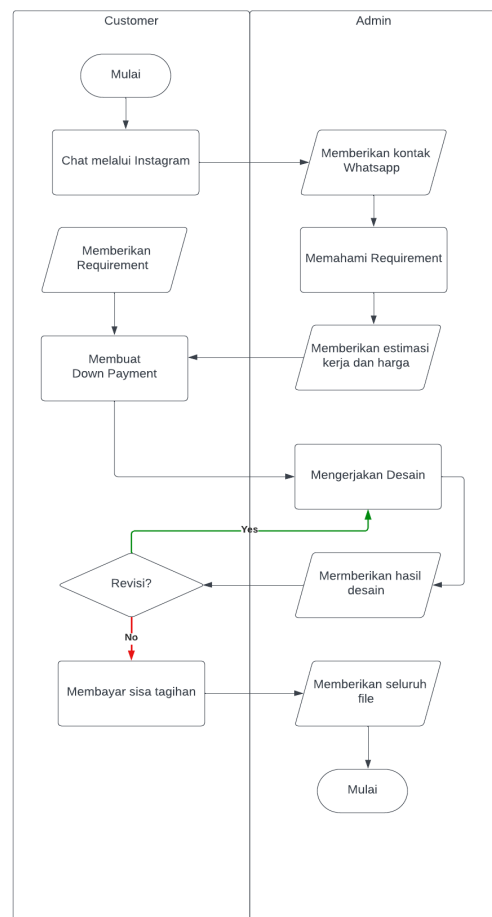
Analisis Sistem Berjalan

Pada bagian ini, dijelaskan alur atau flow dari sistem beroperasi di CV Buat Mama Bangga. Flowmap dibawah tersebut dimulai dalam pemesanan pada CV. Buat Mama Bangga yang dilakukan customer menghubungi CV. Buat Mama Bangga melalui *Direct Message* pada sosial media Instagram untuk menanyakan gimana proses dalam pemesanan pada CV. Buat Mama Bangga.

Kemudian admin akan memberikan kontak Whatsapp kepada calon customer, dan proses selanjutnya yaitu diskusi yang akan dilakukan via *Whatsapp*. Apabila requirement customer terpenuhi oleh pihak CV. Buat Mama Bangga, maka kesepakatan mengenai harga dilakukan. Kemudian customer akan memberikan Down Payment agar desainnya diproses sesuai dengan keinginan customer. Setelah hasil dari requirement customer telah selesai, kemudian customer akan melakukan evaluasi atau revisi terhadap hasil yang telah dikerjakan. Apabila terdapat revisi

dari hasil tersebut maka customer akan memberitahu pihak CV. Buat Mama Bangga terkait dengan revisi yang lebih lanjut.

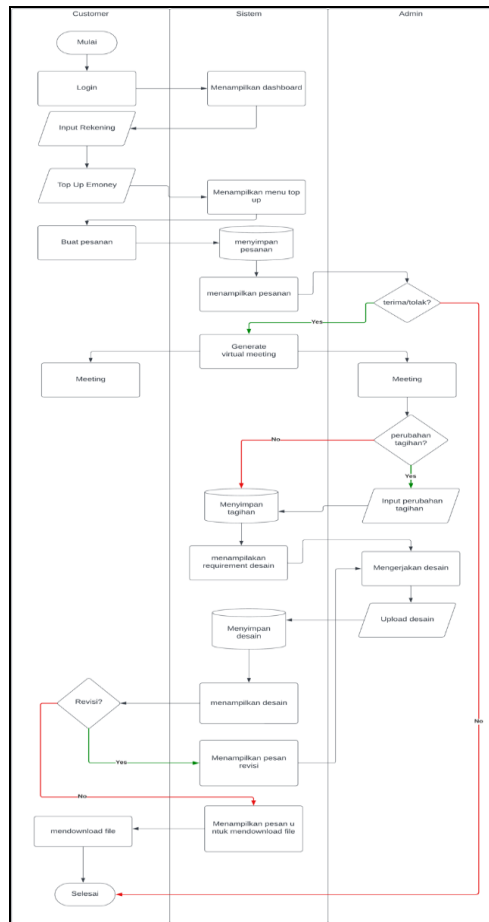
Jika customer sepakat dengan hasil yang telah diselesaikan oleh pihak CV. Buat Mama Bangga maka customer akan membayar sisa tagihan yang belum dibayarkan terkait dengan desain yang telah disiapkan oleh CV. Buat Mama Bangga, dan apabila sisa pembayaran telah dilakukan oleh customer maka perusahaan CV. Buat Mama Bangga akan mengirimkan semua file desain yang telah dikerjakan sesuai dengan keinginan customer.



Gambar 3. Analisis Sistem Berjalan

Analisis Sistem Usulan

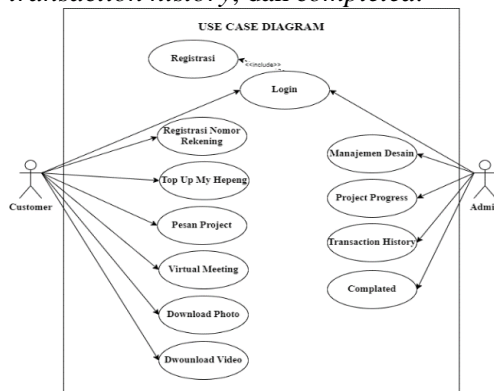
Pada penelitian ini, sistem dapat diusulkan adalah pengembangan aplikasi yang berfungsi selaku klien pada sistem operasi Android, dengan menggunakan layanan *Firebase* dari *Google*, dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 4. Analisis Sistem Usulan

Use Case Diagram Customer

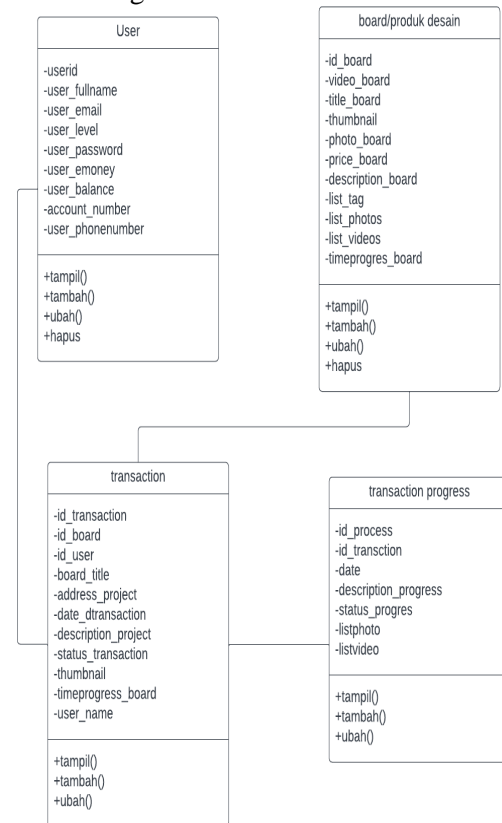
Pada gambar dibawah, terlihat bahwa actor yang terlibat adalah customer dan admin, customer dapat melakukan use case registrasi, login, registrasi nomor rekening, topup my hepeng, pesan proyek, virtual meeting, download photo, download video. Pada actor admin dapat melakukan login, manajemen desain, project progress, transaction history, dan completed.



Gambar 5. Use Case Diagram

Class Diagram

Dalam class diagram di bawah ini, diberikan gambaran tentang hubungan antara objek-objek yang akan diimplementasikan dalam kode [15]. Dari dua aktor dalam kasus penggunaan, yaitu pelanggan dan Admin, terlihat bahwa pelanggan dapat melakukan beberapa kegiatan pemesanan, sedangkan Admin hanya dapat menunggu data pesanan desain dari pelanggan terlebih dahulu. Admin juga memiliki kemampuan untuk menerima lebih dari satu pesanan desain dan melakukan banyak manipulasi data desain. Berikut adalah konsep diagram kelas untuk aplikasi yang sedang dikembangkan:



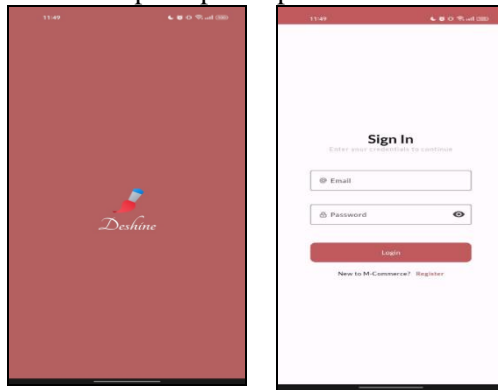
Gambar 6. Class Diagram

Implementasi Antarmuka Customer

Splash Screen dan Login

Setelah masuk aplikasi, user akan ditampilkan splashscreen sebelum memasuki menu login. Setelah splashscreen berakhir user akan diteruskan ke menu login. Menu login berisikan 2 inputan berupa email dan password

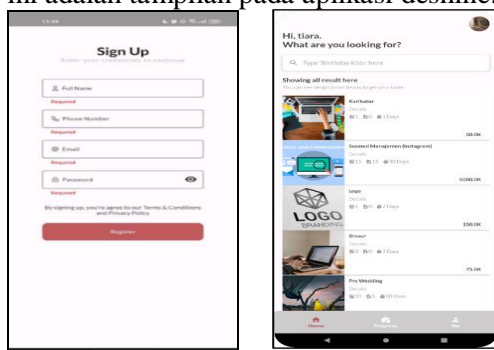
disertakan tombol *login*. Berikut ini adalah tampilan pada aplikasi *deshine*:



Gambar 7. *Splash Screen dan Login*

Register dan Halaman Utama Customer

Jika *user* belum memiliki akun, pada menu *login* memiliki tombol *register* yang digunakan untuk menuju halaman dibawah ini pada halaman dibawah ini, diperlihatkan 4 inputan berupa nama lengkap, nomor hp, *email* dan *password* beserta tombol *register*. Setelah *user register* dan *login*, maka *customer* pertama kali akan memasuki menu *home* yang berisi katalog dari produk desain. Katalog dari produk desain berisikan sesuai dengan batasan masalah yang telah dipaparkan. Dimana halaman ini juga dapat dilakukan *search* untuk mencari produk desain yang diinginkan. Berikut ini adalah tampilan pada aplikasi *deshine*:

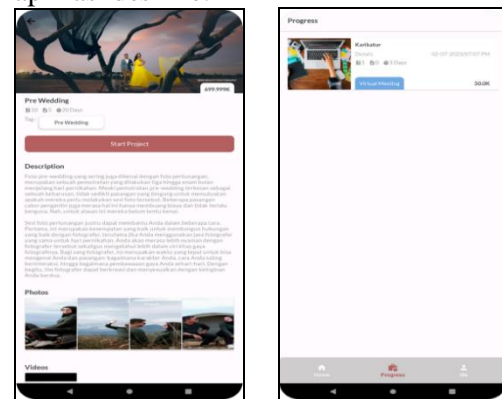


Gambar 8. *Register dan Halaman Utama Customer*

Halaman Detail Produk Desain dan Halaman Progress Customer

Setelah *login*, *customer* akan dihadapkan oleh tab *home* dimana tab *home* berisikan katalog dari produk. Gambar dibawah ini merupakan salah

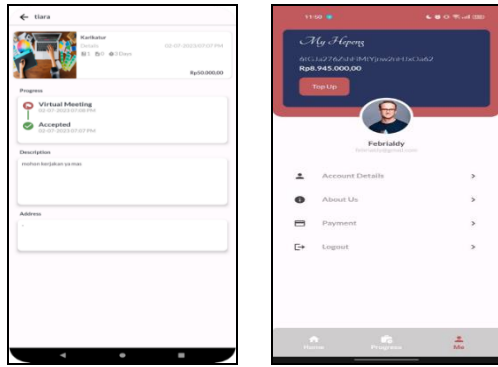
satu detail informasi dari katalog produk dari tab *home*. Halaman ini berisikan informasi video yang akan didapat oleh *customer*, photo, harga beserta deskripsi dari produk desain. Ketika *customer* memilih produk desain yang ingin dikerjakan dan membayar proyek tersebut, produk tersebut akan masuk ke tab *progress* yang berisikan produk desain yang sedang dikerjakan. Dimana halaman tersebut memuat berupa informasi terkait produk dan status pengerjaannya. Berikut ini adalah tampilan *customer* pada aplikasi *deshine*:



Gambar 9. *Halaman Detail Produk Desain dan Halaman Progress Customer*

Halaman Detail Progress Customer dan Halaman Profile

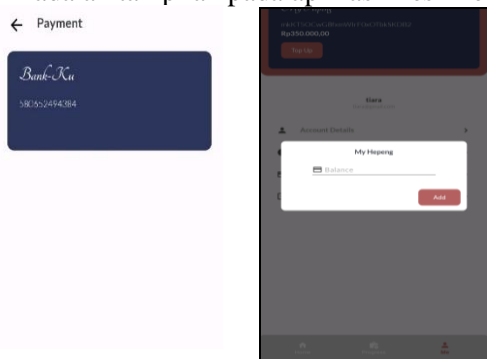
Untuk dapat mengakses halaman ini, *customer* diharuskan memasuki tab *progress* terlebih dahulu, kemudian memilih produk desain yang sedang dikerjakan. Dimana pada halaman ini menampilkan *progress* yang dikerjakan oleh *deshine*. *Progress* yang dikerjakan oleh desain berisikan informasi berupa tahapan yang sedang berlangsung, deskripsi dari produk desain yang ingin dikerjakan dan disertai juga dengan alamat tempat produk desain tersebut dikerjakan (jika ada). Setelah *login* dimana *user* akan ditampilkan oleh 3 tab, yaitu tab *home*, *progress* dan *me*. Tab *me* menampilkan informasi profile dari *customer*. Dimana *user* dapat mengubah data diri, menginput *e-money*, menginput nomor rekening serta keluar dari aplikasi atau *logout*. Berikut ini adalah tampilan pada aplikasi *deshine*:



Gambar 10. Halaman Detail Progress *Customer* dan Halaman *Profile*

Halaman *Account Number* dan Halaman *Top Up My Hepeng*

Untuk dapat mengakses fitur ini *customer* diharuskan memasuki tab *me* terlebih dahulu kemudian klik menu *payment*. Hal ini bertujuan untuk melakukan transaksi, *customer* diharuskan untuk memasukkan nomor rekening terlebih dahulu. Setelah *user* memasukkan nomor rekening yang dapat diakses di tab *me* kemudian menu *payment customer* kembali lagi ke tab *me* dan diharuskan *top up my hepeng* sebagai mata uang transaksi di aplikasi. Berikut ini adalah tampilan pada aplikasi *Deshine*:



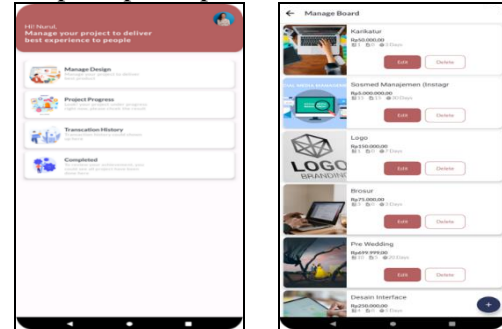
Gambar 11. Halaman *Account Number* dan Halaman *Top Up My Hepeng*

Implementasi Antarmuka Admin

Halaman Utama Admin dan Halaman *Manage Design*

Setelah admin *login* ke aplikasi tampilan pertama kali dari *dashboard* admin adalah 4 fitur yaitu *manage desain*, *project progress*, *transaction history* dan *completed*. Ketika admin sudah *login* dan dihadapkan dengan halaman *dashboard*,

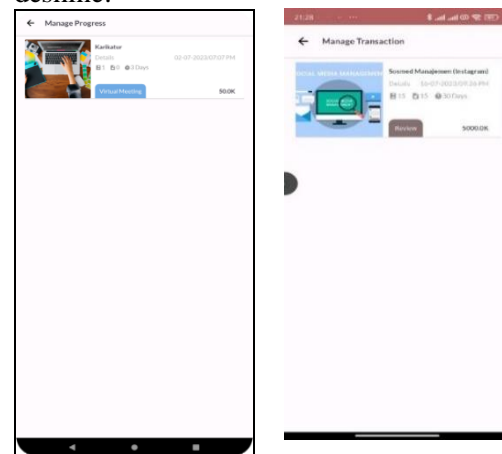
maka fitur pertama pada aplikasi yaitu *manage design*. Pada halaman ini *user* dapat melakukan edit, hapus ataupun tambah produk desain. Berikut ini adalah tampilan pada aplikasi *deshine*:



Gambar 12. Halaman Utama Admin dan Halaman *Manage Design*

Halaman *Project Progres* dan Halaman *Transaction History*

Setelah *login* pada aplikasi halaman ini merupakan fitur kedua dari aplikasi yaitu *project progress*. Halaman ini menampilkan daftar pesanan desain yang sedang diproses, dimana admin melakukan update dari progress pesanan desain. Setelah *login* pada aplikasi dan menampilkan *dashboard*, halaman ini merupakan fitur ketiga dari aplikasi yaitu *Transaction History*. Halaman ini digunakan untuk melakukan *update* terkait pengerjaan dari produk desain. Halaman ini menampilkan daftar pesanan desain yang masuk, dimana admin melakukan terima atau tolak desain. Berikut ini adalah tampilan pada aplikasi *deshine*:



Gambar 13. Halaman *Project Progres* dan Halaman *Transaction History*

Halaman Completed

Ketika admin sudah *login* ke aplikasi dan menampilkan menu *dashboard*, fitur ini merupakan fitur keempat. Halaman ini menampilkan produk desain yang sudah selesai dikerjakan. Berikut ini adalah tampilan pada aplikasi deshine:



Gambar 14. Halaman Completed

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan, yaitu :

1. Perancangan aplikasi yang telah dilakukan telah sesuai dengan kebutuhan dari CV. Buat Mama Bangga, dimana aplikasi pemesanan yang dibangun memberikan informasi pembuatan jasa desain grafis, videografi, fotografi, dan sosial media menajamen dengan proses transaksi menggunakan My-Hepeng.
2. Aplikasi yang dibangun berbasis android, serta di implementasikan menggunakan firebase database dan bahasa pemrograman kotlin.

DAFTAR PUSTAKA

A. Nofitri, “Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Smartphone Dengan Menerapkan Metode Simple Additive Weighting (SAW),” *J. SANTI - Sist. Inf. dan Tek. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 14–26, 2021, doi:

- 10.58794/santi.v1i1.6.
- S. Herlambang, “Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Melalui Media Online Di Masa Pandemi Covid-19,” *Optim. J. Ekon. dan Bisnis Aktual*, vol. 18, no. 1, 2021.
- E. M. Zam, “Peran Literasi Teknologi Informasi dan Komunikasi Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid - 19,” vol. 1, no. 1, pp. 9–18, 2021.
- M. S. Anwar and U. Latifa, “Perancangan Aplikasi Monitoring Kualitas Air Pada Budidaya Ikan Nila Berbasis Iot Menggunakan Android Studio,” *J. POLEKTRO J. Power Elektron.*, vol. 11, no. 2, pp. 175–183, 2022.
- A. Nasution, B. Efendi, and I. K. Siregar, “Pelatihan Membuat Aplikasi Android Dengan Android Studio Pada SMP Negeri 1 Tinggi Raja,” *J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 1, pp. 53–58, 2019.
- R. Irviani and N. Fitri, “Analisis Pemanfaatan Mobile Commerce Untuk Hijab Dan Busana Daerah Gedong Tataan Untuk Meningkatkan Aset Penjualan,” *J. Aktual*, vol. 17, no. 2, pp. 101–108, 2020, doi: 10.47232/aktual.v17i2.38.
- M. Qamal, “Sistem Informasi Warung Makan Sate Apaleh Kecamatan Gandapura Kabupaten Bireuen Berbasis Web,” *J. Teknol. Terap. Sains 4.0*, vol. 1, no. 3, p. 289, 2021, doi: 10.29103/tts.v1i3.3269.
- S. Samsudin, M. D. Irawan, and A. H. Harahap, “Mobile App Education Gangguan Pencernaan Manusia Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Animate Cc,” *J. Teknol. Inf.*, vol. 3, no. 2, p. 141, 2019, doi: 10.36294/jurti.v3i2.1009.
- M. M. M. Isoni, “Efektifitas Implementasi Tipografi dalam Desain Grafis Berdasarkan Perspektif Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) di Indonesia,” *J. Vis. Ideas*, vol. 2, no. 2, 2022.
- S. Rejeki and D. B. Srisulistiwati, “Sistem Informasi Jasa Pelayanan

-
- Mobil Pariwisata Menggunakan Metode RAD,” *J. Sist. Inf. Univ. Suryadarma*, vol. 8, no. 1, 2021.
- N. Nurmiati, A. A. H. Dani, and M. Muhallim, “Rancang Bangun Aplikasi M-commerce Berbasis Android Pada Toko Online Di Kota Palopo,” *Smart Edu Bul. Educ.*, vol. 1, no. 2, 2022.
- Y. H. Dwiyantri, “Peran Research & Development Expenditures (R&D) Dan Advertising Expenditure (AD) Terhadap Nilai Perusahaan Pada Sektor Perbankan Di Bursa Efek Indonesia,” *J. Ekon. dan Bisnis*, vol. 1, no. 1, 2022.
- R. A. Ramadhan, N. Heryana, and A. Riza, “Penerapan Multimedia Interaktif Game Edukasi Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Metode Research and Development,” *J. Ilm. Wahana Pendidik.*, vol. 7, no. 4, 2021.
- N. Hidayat and K. Hati, “Penerapan Metode Rapid Application Development (RAD) dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Rapor Online (SIRALINE),” *J. Sist. Inf. STMIK Antar Bangsa*, vol. 10, no. 1, pp. 8–17, 2021.
- Y. A. Maria, M. Fajar, and Afifah, “Implementasi Pendekatan Berorientasi Objek Terpadu Untuk Pengembangan Sistem Informasi Yang Terintegrasi Pada PT. Sapta Karya,” *J. Ilmu Komput.*, pp. 24–37, 2019.