

Aplikasi Pemesanan Pakaian Olahraga Pada Apparel Store Berbasis Android

Stevianus¹, Eva Karla²

^{1,2}Ilmu Komunikasi, Universitas Gunadarma, Jl. Margonda Raya, Depok, Jawa Barat
e-mail: ¹ stevianus@staff.gunadarma.ac.id, ² eva_karla@staff.gunadarma.ac.id

ABSTRACT: *Many of us often neglect exercise, but we must understand how important it is for our health. The author created and developed this application to make it easier for users to learn the sportswear they need and place direct orders. The writer's research went through the following stages: (1) Performing analysis and data collection; (2) Designing applications; (3) Develop applications using Visual Studio Code and Flutter Framework as well as the Dart programming language; and (4) Test the app's functionality across three devices and users. The results of testing the app's features were positive, and everything worked. Testing on three different smartphones revealed that the program works without a hitch and has a great display. Users can access test results by filling out a questionnaire that is distributed to the user community. This survey allows users to rate the appearance, functionality and usability of the program.*

Keyword: Android, Sport Store, Apparel, clothes

1. PENDAHULUAN

Banyak dari kita sering mengabaikan olahraga, tetapi kita harus memahami betapa pentingnya olahraga bagi kesehatan kita. Sudah menjadi fakta bahwa olahraga teratur, jika dilakukan dengan benar dan lembut, dapat membantu menghindari berbagai jenis penyakit. Kesesuaian busana yang dikenakan merupakan salah satu faktor pendukung untuk mengikuti olahraga yang sangat signifikan namun terkadang diabaikan. Jika seseorang ingin merasa nyaman dan bebas bergerak saat berolahraga, mereka harus mengenakan pakaian olahraga yang sesuai.

Sampai saat ini jika ingin mendapatkan pakaian olahraga harus langsung ke toko. Namun belakangan ini, kami dapat memesan pakaian olahraga secara online. Apparel Store mengujinya. Sportswear bisa dipesan melalui Apparel Store, sebuah usaha rumahan, sesuai dengan desain pilihan kita. Apparel Store sekarang secara eksklusif menawarkan pakaian olahraga untuk dijual di dalam toko. Penulis tertarik untuk membuat aplikasi pemesanan baju olahraga berbasis Android agar banyak pelanggan yang mengetahui bisnis ini karena masih banyak pelanggan yang

belum mengetahuinya. Keputusan untuk menggunakan aplikasi berbasis android ini dilakukan karena dapat mempercepat proses pemesanan baju olahraga dan hemat energi.

Penulis berharap dapat membuat sebuah aplikasi pemesanan pakaian olahraga pada toko pakaian berbasis android yang akan mempermudah pelanggan dalam memesan pakaian olahraga menggunakan smartphone berdasarkan uraian diatas. Masalah tersebut dapat kita kenali, yaitu bagaimana cara membuat aplikasi pemesanan baju olahraga berbasis Android, berdasarkan latar belakang yang penulis berikan di atas.

2. TELAAH PUSTAKA

2.1. Baju Olahraga

Tidak hanya penampilan fisik yang harus kita persiapkan saat berolahraga, seperti menjaga kesehatan, cukup makan dan minum sebelum berolahraga, dll. Kesesuaian pakaian yang dikenakan merupakan salah satu faktor pendukung lain yang memegang peranan penting tetapi sering diabaikan. Jika seseorang ingin merasa nyaman dan bebas bergerak saat berolahraga, mereka harus memilih pakaian olahraga yang sesuai. Kemudian, di masa

kontemporer kita, muncul jasa pembuatan pakaian olahraga.

Saat ini, jasa manufaktur pakaian olahraga sangat dibutuhkan. Banyak orang yang menginginkan pakaian olahraga dengan model dan bahan yang tepat agar nyaman saat berolahraga. Karena keberadaan produsen pakaian olahraga sangat penting, industri ini berkembang pesat. Seseorang tidak bisa memesan pakaian olahraga dengan model pilihan mereka waktu dahulu. karena pada dahulu tidak ada layanan pemesanan pakaian olahraga dan masyarakat tidak memperhatikan kenyamanan dalam memakai pakaian olahraga. Banyak orang pada umumnya mendapat manfaat dari perusahaan jasa manufaktur pakaian olahraga ini di waktu sekarang.

2.2. Pemrograman Java Android

Android adalah sistem operasi untuk smartphone yang berjalan di Linux. Android menyediakan platform terbuka bagi pemrogram untuk membuat aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh berbagai perangkat seluler. Startup Silicon Valley kecil bernama Android Inc. pertama kali mengembangkan Android. Selain itu, pada tahun 2005, Google mengambil alih sistem operasi tersebut dan membuatnya tersedia sebagai sistem operasi open source. Oleh karena itu tersedia tanpa biaya untuk semua pengguna, termasuk kode sumber sistem operasi.

2.3. Darts

Lars Bak dan Kasper Lund menciptakan bahasa pemrograman tujuan umum yang dikenal sebagai Dart. Bahasa pemrograman ini dibuat sebagai bahasa pemrograman aplikasi yang ramah penerapan dan pembelajaran. Bahasa pemrograman Google ini dapat digunakan untuk membuat berbagai platform, termasuk aplikasi web dan seluler, server, dan perangkat keras berkemampuan Internet of Things. Karena Google merilis bahasa pemrograman Dart di bawah lisensi BSD, pengembang dapat menggunakannya tanpa batasan.

Dart adalah bahasa pemrograman berbasis kelas dan berorientasi objek yang menggunakan sintaks bahasa pemrograman C. Fakta bahwa Dart adalah bahasa pemrograman tipe dinamis adalah salah satu manfaatnya, seperti yang telah disebutkan sebelumnya. Kompiler bawaan, bahasa pemrograman ini

dapat diubah menjadi bahasa pemrograman JavaScript.

2.4. Struktur Navigasi

Struktur navigasi, juga dikenal sebagai aliran atau struktur program, adalah desain hubungan (chain of labor) yang dapat membantu mengatur semua komponen pembuatan aplikasi multimedia. Sebelum mengembangkan aplikasi multimedia, struktur navigasi harus ditentukan. Empat jenis struktur navigasi yang paling populer adalah sebagai berikut:

- a. Struktur Navigasi Linier
- b. Struktur Navigasi Non-Linier
- c. Struktur Navigasi Hirarki

2.5. Bahasa UML

Bahasa Pemodelan Terpadu, atau UML, adalah bahasa untuk standar pemodelan, atau, dengan kata lain, bahasa dengan sintaks dan semantik. Berikut adalah beberapa diagram UML:

- a. Use case diagram
- b. Class diagram
- c. Activity diagram
- d. Sequence diagram
- e. Component diagram
- f. Deployment diagram

3. METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian adalah perencanaan upaya penelitian untuk mempelajari hasil dari setiap masalah unik dengan maksud untuk dapat menjawab pertanyaan dari masalah yang sedang berlangsung. Kerangka digunakan untuk menjelaskan teknik penelitian. Teknik berikut digunakan dalam pengembangan aplikasi penelitian ini:

a. Studi Literatur

Untuk melakukan studi literatur, bahan referensi dikumpulkan dari buku, artikel, makalah, jurnal, makalah, dan situs web.

b. Analisis Data

Untuk menentukan dan memahami algoritma yang akan digunakan dan data yang akan diolah dalam pembuatan aplikasi rekomendasi, saat ini sedang dilakukan analisis terhadap temuan studi literatur.

4. PEMBAHASAN

4.1 Perancangan dan Implementasi

Materi penelitian dibagi menjadi beberapa bagian, dimulai dengan perencanaan aplikasi dan beralih ke desain dan eksekusi aplikasi. Penggunaan perangkat bantu diagram UML seperti use case diagram, struktur navigasi, dan analisis use case. Pengembangan Aplikasi Penggunaan smartphone dengan aplikasi Apparel Store yang terinstal diperlukan untuk aplikasi ini. membuka program dan menampilkan halaman beranda. Di halaman beranda, Anda dapat memilih desain dari portofolio, memilih paket, memesan pakaian yang dipersonalisasi, dan menelusuri informasi tentang toko pakaian.

4.2. Analisis Proses Pemesanan

Appreal Store merupakan aplikasi untuk pemesanan baju olahraga yang memudahkan customer tanpa langsung datang ke toko. Cara pemesanan baju olahraga pada aplikasi yaitu:

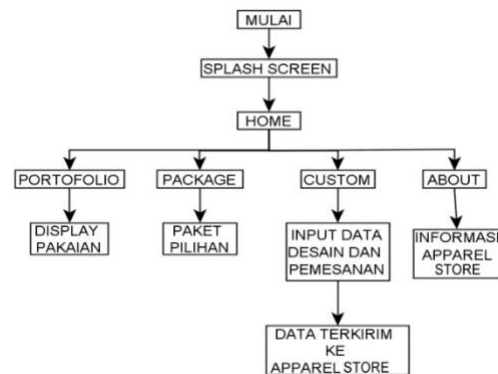
- Pada ponsel cerdas dengan aplikasi Apparel Store yang dimuat, konsumen meluncurkan aplikasi terlebih dahulu.
- Smartphone pelanggan kemudian menampilkan menu utama, dan ketika mereka memilih tombol Portofolio, tampilan desain pakaian admin ditampilkan.
- Kemudian setelah customer melihat desain baju, maka customer klik tombol kembali lalu klik tombol Package pada menu utama. Maka akan muncul paket beserta harga yang tersedia.
- Setelah itu customer klik tombol kembali, lalu klik tombol Custom pada menu utama. Maka akan muncul tampilan formulir dan customer mengisi formulir dengan lengkap beserta desain yang di pilih dan klik tombol kirim maka akan terkirim ke admin via gmail.

Apabila terjadi masalah maka customer dapat klik tombol About pada menu utama akan tampil informasi tentang Apparel Store.

4.3. Pembuatan Struktur Navigasi

Alur aplikasi dijelaskan secara singkat menggunakan struktur navigasi. Sebelum mengembangkan aplikasi, disarankan untuk menentukan struktur navigasi. Struktur navigasi hierarki digunakan untuk membuat aplikasi ini. Sebuah aplikasi dapat memiliki panduan dan arah informasi yang jelas dengan

menggunakan struktur navigasi yang tepat, yang terlihat seperti ini:



Gambar 1. Struktur Navigasi Aplikasi

4.4. Use Case Diagram

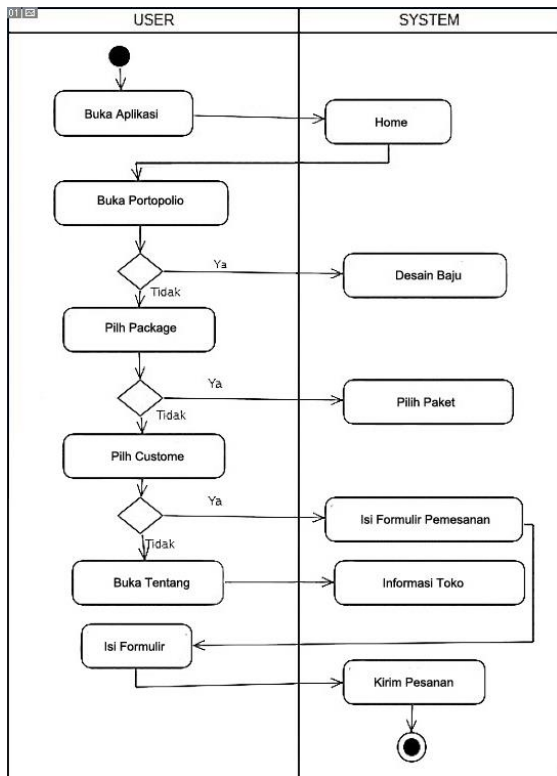
Dalam pembuatan aplikasi, Use Case Diagram merupakan hal yang penting karena dapat memberikan gambaran suatu urutan dalam aplikasi yang kita buat. Adapun tersebut akan dijelaskan melalui gambar 2. berikut:



Gambar 2. Diagram UseCase Aplikasi

4.5. Diagram Aktifitas

Diagram Activity digunakan untuk menggambar aktivitas website terhadap pengguna. Diagram ini berfungsi sebagai mendeskripsikan aktivitas yang dibentuk dalam suatu sistem. Diagram ini menunjukan alur kerja dari sebuah system. Pada gambar 3. ini merupakan activity diagram user pada aplikasi Apparel Store.



Gambar 3. Diagram Aktivitas Sistem

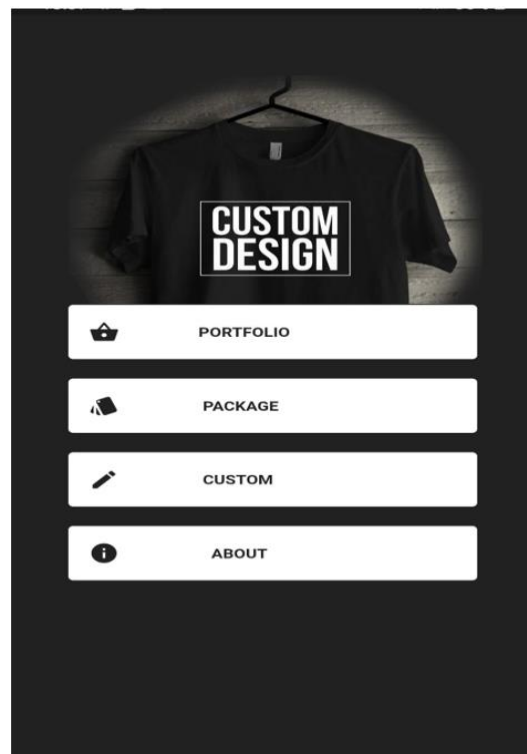


Gambar 4. Tampilan Awal Aplikasi

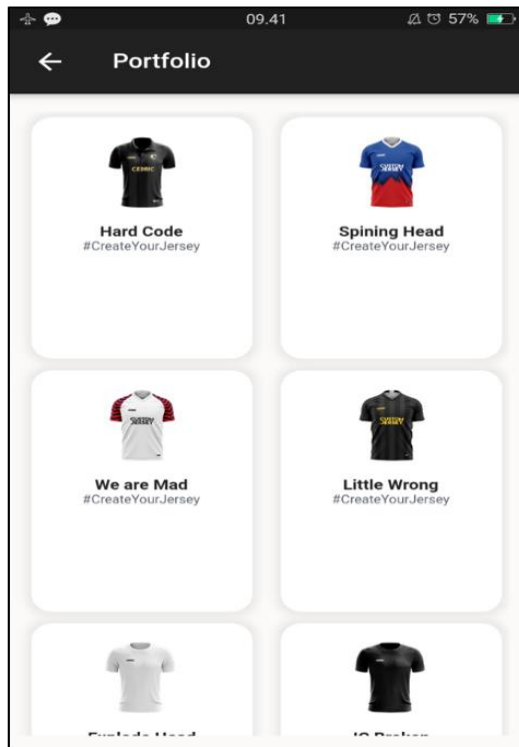
Berdasarkan gambar 3 Activity Diagram user aplikasi Apparel Store terdiri dari user dan sistem . Proses pada diagram ini dijelaskan penggunaan membuka aplikasi hingga melakukan transaksi di aplikasi.

4.6. Pengembangan Aplikasi

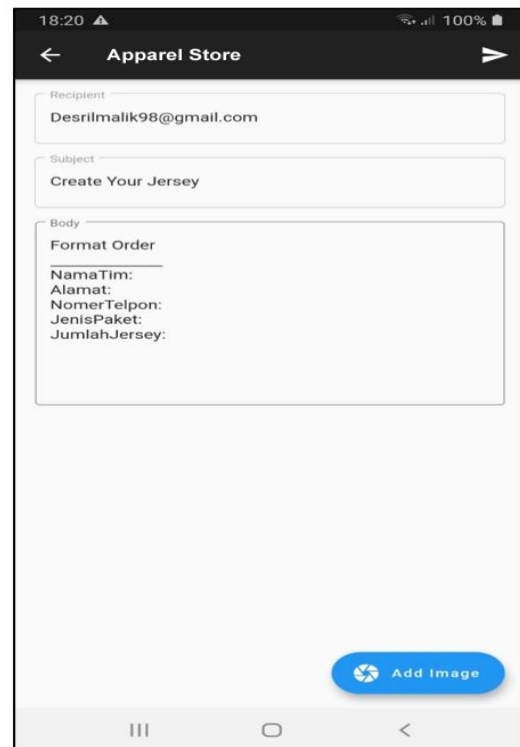
Pada tahap ini akan dijelaskan mengenai perancangan dan pembuatan dalam aplikasi ini. Perancangan ini sangat penting karena memudahkan pembuat aplikasi dalam membuat tampilan yang menarik untuk aplikasi ini. Desain ini diimplementasikan secara kasar sebelum direalisasikan sepenuhnya selama fase pengkodean. Tergantung dari kebutuhan aplikasi yang dibuat, beberapa hasil pengembangan seperti tampilan dapat dimanfaatkan.



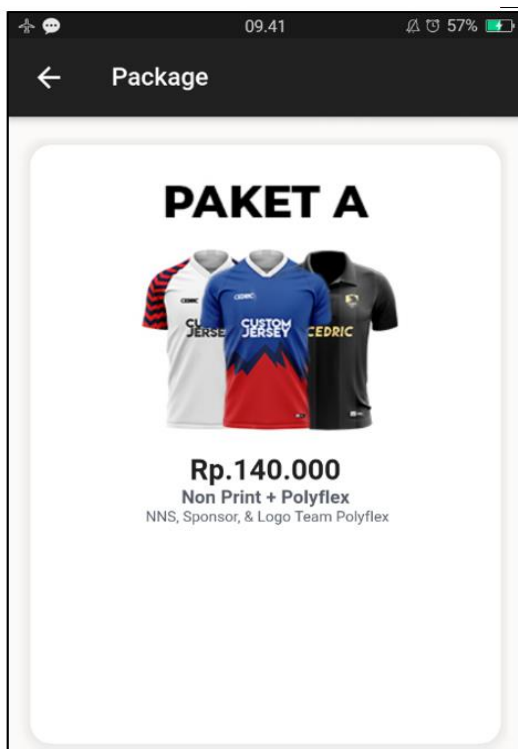
Gambar 7. Menu Aplikasi



Gambar 8. Katalog Custom



Gambar 10. Formulir Pemesanan Kaos



Gambar 9. Detail Kaos

5. KESIMPULAN

Hasil ujicoba aplikasi hasil pengembangan pada penelitian berupa Aplikasi Pemesanan Pakaian Olahraga Pada Apparel Store Berbasis Android. Aplikasi yang dihasilkan berisi informasi mengenai pemesanan baju aplikasi berbasis android yang disajikan dalam teks dan gambar. Semua fungsi aplikasi lulus pengujian dengan gemilang. Pengujian pada tiga perangkat berbeda Xiaomi Redmi 4x, Samsung A7 2018, dan Samsung J8 menghasilkan aplikasi berjalan tanpa masalah. Hasil uji coba terhadap pengguna meliputi tampilan, jalannya aplikasi, kebermanfaatan hasil uji coba tampilan baik, aplikasi berjalan dengan lancar, aplikasi bermanfaat. Dengan demikian, secara umum aplikasi ini berjalan dengan baik dan layak untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1.] Harahap, Nazarudin Safaat. 2012. Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung: Informatika.
- [2.] Juhara, Zamrony P. 2016. Panduan Lengkap Pemrograman Android. Yogyakarta: Andi Offset.
- [3.] M. S. Daulay. 2007. Mengenal Hardware Software dan Pengelolaan Instalasi Komputer. Yogyakarta: Andi Offset.
- [4.] Safaat, N. Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android, 1st ed., Penerbit Informatika, Bandung, 2011.
- [5.] Sutopo, Ariesto Hadi, dan Fajar Masya. 2005. Pemrograman Berorientasi Objek dengan Java. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [6.] Utami, Endah Tri. 2011. Kupas Tuntas Android dari Nol Sampai Mahir. Jakarta: Gudang Ilmu.
- [7.] Arif Wicaksana. 2016. Pengertian Use Case Diagram, Fungsi, Manfaat Dari Use Case Diagram. URL: <https://medium.com/> [Tanggal Akses 27 Juni 2019].
- [8.] Sukindar. 2016. Kelebihan Bahasa Pemrograman Dart [online]. URL: <https://teknajurnal.com/> [Tanggal Akses 24 Juni 2020].