

Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Tempat Penjualan Buah Kopi Di Kota Takengon Aceh Tengah Berbasis Android

Chairiah¹, Rita Novita Sari²

Program Studi Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Potensi
Utama

K. L. Yos Sudarso KM 6,5 No. 3A Tj. Mulia – Medan
E-mail: chairiah2000@gmail.com¹, rita.ns89@gmail.com²

Abstract

Warehouse is a room used to store and handle goods and materials. There are many coffee warehouses in Takengon city, where each coffee warehouse has a different price of coffee. Aceh Province is one of the province which produce Arabica coffee in Indonesia. The majority livelihoods people of Aceh province especially Central Aceh and Gayo Lues districts is coffee farmers. Coffee is one of the plantation commodities that has a high economic value between the other plantation crops. Searching for coffee warehouse at the moment is still carried out directly on the spot, so there is a lot of time and cost required to get information about the prices, telephone numbers, and warehouse locations, so that making difficult to compare between the price of coffee in other coffee warehouses and also information of location from coffee warehouses. There should be a receptacle that can be used to find information and compare between other coffee warehouses. So then created an Android-Based Design of an Information System Application for Selling Coffee in Takengon City, Central Aceh, which makes it easier to find information about telephone numbers, and coffee prices and locations.

Keywords: Application, Android, Coffe, Location, Warehouse

Abstrak

Gudang adalah ruangan yang digunakan untuk menyimpan dan menangani barang dan material. Ada banyak gudang kopi yang berada di kota Takengon, dimana masing-masing gudang kopi tersebut memiliki harga kopi yang berbeda-beda. Provinsi Aceh merupakan salah satu Provinsi penghasil kopi arabika di Indonesia. Mayoritas mata pencaharian masyarakat provinsi Aceh khususnya Kabupaten Aceh Tengah dan Gayo Lues salah satunya adalah petani kopi. Kopi merupakan salah satu komoditi perkebunan yang memiliki nilai ekonomis yang cukup tinggi di antara tanaman perkebunan lainnya. Pencarian gudang kopi sekarang ini masih dilakukan secara langsung ketempat, sehingga banyaknya waktu dan biaya yang dibutuhkan untuk mendapatkan informasi mengenai harga, nomor telephone, dan lokasi gudang sehingga sulit membandingkan antara harga kopi di gudang kopi yang lain serta informasi lokasi dari gudang kopi. Seharusnya ada sebuah wadah yang dapat digunakan untuk mencari informasi dan membandingkan antara gudang kopi yang lain. Maka dibuat Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Tempat Penjualan Buah Kopi Di Kota Takengon Aceh Tengah Berbasis Android, yang lebih memudahkan untuk mencari informasi mengenai nomor telephone, dan harga kopi dan lokasi.

Kata kunci: Aplikasi, Android, Kopi, Lokasi, Gudang

Received November 30, 2022; Revised Desember 02, 2022; Januari 01, 2023

* Chairiah, chairiah2000@gmail.com

I. LATAR BELAKANG

Di era globalisasi ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi berkembang dengan sangat pesat, sehingga memudahkan masyarakat melakukan aktifitas. Kehadiran teknologi tersebut dimaksudkan untuk mencapai hasil yang lebih baik dengan lebih efisien, efektif, serta ketepatan penggunaan. Salah satu teknologi yang berkembang pesat saat ini adalah mobile phone berbasis Android. Untuk itu salah satu hal yang dapat dilakukan untuk memanfaatkan berbagai fasilitas dan kemudahan android adalah dengan merancang sebuah aplikasi yang dapat digunakan oleh berbagai kalangan masyarakat tidak terkecuali juga bagi para petani dalam mengakses informasi. [1]

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. [2]

Gudang merupakan tempat penyimpanan berbagai produk dengan kuantitas besar maupun kecil yang dikelola oleh perusahaan sampai produk tersebut didistribusikan kepada konsumen. Definisi lainnya, gudang adalah ruangan yang digunakan untuk menyimpan dan menangani barang dan material. [3]

Provinsi Aceh merupakan provinsi yang terletak pada bagian barat Indonesia. Mayoritas mata pencaharian masyarakat provinsi Aceh khususnya Kabupaten Aceh Tengah dan Gayo Lues salah satunya adalah petani kopi. [4]

Kopi merupakan salah satu komoditi perkebunan yang memiliki nilai ekonomis yang cukup tinggi di antara tanaman perkebunan lainnya dan berperan penting sebagai sumber devisa negara. Kopi juga merupakan sumber penghasilan bagi tidak kurang dari 1,5 juta jiwa petani kopi di Indonesia (Rahardjo, 2012). Lebih lanjut Rahardjo (2012) menyatakan keberhasilan agribisnis kopi membutuhkan dukungan semua pihak yang terkait dalam proses produksi kopi baik saat pengolahan maupun pada saat pemasaran. [5]

Provinsi Aceh merupakan salah satu Provinsi penghasil kopi arabika di Indonesia. Daerah penghasil kopi terbesar di Provinsi Aceh adalah kabupaten Aceh Tengah dan Bener Meriah. Luas areal perkebunan kopi di kedua Kabupaten ini mencapai 80% (96 ribu hektar) dari total luas lahan kopi di Provinsi Aceh (121 ribu hektar). Perkebunan kopi yang ada seluruhnya merupakan perkebunan rakyat dengan jumlah petani mencapai 77 ribu Kepala Keluarga (KK) (Dinas Perkebunan Provinsi Aceh, 2014). Luas nya areal

pertanian kopi dan banyaknya para petani kopi di Aceh Tengah termasuk juga di Kota Takengon. Yang mana nantinya pada saat musim panen maka buah kopi yang sudah di petik oleh para petani akan di jual kepada pembeli atau dijual ke Gudang kopi. Karena banyaknya kopi dan juga petani kopi maka banyak juga Gudang kopi yang ada di Kota Takengon. Yang mana hal ini menjadi bahan pertimbangan para petani untuk memilih ke gudang kopi mana hasil panen mereka akan dijual. Dan ini membuat para petani memiliki kriteria tersendiri dalam memilih gudang kopi/tempat untuk menjual hasil panen mereka pada saat musim panen, untuk menentukan ke Gudang kopi mana hasil panen akan dijual maka para petani membutuhkan informasi mengenai gudang kopi/tempat penjualan buah kopi, harga kopi, lokasi, yang saat ini untuk mendapat kan informasi tersebut para petani masih melakukan survei langsung dimana hal ini membutuhkan waktu dan juga biaya transportasi ke Gudang kopi. [6]

Android menjadi pilihan bagi perusahaan teknologi yang menginginkan sistem operasi berbiaya rendah, bisa dikustomisasi, dan ringan untuk perangkat teknologi tinggi. Android juga dikembangkan menjadi aplikasi tambahan di televisi, konsol permainan, kamera digital, dan perangkat elektronik lainnya. Sifat Android yang terbuka telah mendorong munculnya sejumlah besar komunitas pengembang aplikasi untuk menggunakan kode sumber terbuka sebagai dasar proyek pembuatan aplikasi, dengan menambahkan fitur-fitur baru bagi pengguna tingkat lanjut atau mengoperasikan Android pada perangkat yang secara resmi dirilis dengan menggunakan sistem operasi lain (Kaswandari, 2017). Android dianggap sebagai platform masa depan yang lengkap, terbuka dan bebas sebagai berikut (Safaat, 2012):

1. Lengkap (complete platform), para desainer dapat melakukan pendekatan yang komprehensif ketika mereka sedang mengembangkan platform Android. Android merupakan sistem operasi yang aman dan banyak menyediakan tools dalam membangun software dan memungkinkan untuk peluang pengembangan aplikasi.
2. Terbuka (open source), platform Android disediakan melalui lisensi open source, pengembang dapat dengan bebas untuk mengembangkan aplikasi. Android sendiri menggunakan Linux karnel 2.6.
3. Bebas (Free Platform), Android adalah platform atau aplikasi yang bebas develop. Tidak ada lisensi atau biaya royalti untuk dikembangkan pada platform Android. Tidak ada biaya keanggotaan diperlukan. Tidak diperlukan biaya pengujian. Tidak

ada kontrak yang diperlukan. Aplikasi untuk Android dapat didistribusikan dan diperdagangkan dalam bentuk apapun. (Heni Pridia Rukmini Sari,2021). [7]

Aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputasi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan. Aplikasi biasanya berupa perangkat lunak yang berbentuk Software yang berisi kesatuan perintah atau program yang dibuat untuk melaksanakan sebuah pekerjaan yang diinginkan. [8]

Flutter merupakan sebuah framework open source atau SDK dari Google untuk dapat mengembangkan aplikasi dengan sistem operasi Android dan iOS. Bahasa dart digunakan oleh framework ini dalam penulisan kode nya. Flutter memiliki perbedaan dengan bahasa pemrograman lain yang dapat meng-compile code dalam native-code (seperti Android NDK, LLVM, AOT-compiled) dalam build aplikasi tanpa interpreter pada prosesnya, sehingga dapat lebih cepat dalam tahap compile-nya. [9]

Berdasarkan penelitian yang dilakukan [10] dengan judul penelitian “Perancangan Aplikasi Pencarian Studio Foto Di Kota Makassar Berbasis Android”. Ada banyak studio foto yang berada di kota Makassar, dimana masing-masing studio foto tersebut memiliki fasilitas yang berbeda-beda. Maka dibuat Aplikasi Pencarian studio foto di Kota Makassar Berbasis Android, yang lebih memudahkan untuk mencari informasi mengenai harga dan fasilitas studio foto dan menampilkan lokasi studio foto menggunakan Google Maps. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu terdapat sistem booking pada aplikasi tersebut.

Penelitian yang dilakakukan [11] dengan judul penelitian “Perancangan Sistem Informasi Sewa Kontrakan Pada Perumahan Gasela Pinang Awan Berbasis Android”. Kesulitan mencari informasi rumah sewa menyebabkan pencari rumah sewa harus melakukan survey langsung ke lokasi untuk mendapatkan informasi tentang rumah sewa seperti ketersediaan rumah sewa, harga rumah sewa, fasilitas rumah sewa dan melakukan pemesanan secara langsung. Sistem informasi ini dapat memberikan sarana penyedia informasi yang dapat memfasilitasi pencari rumah sewa untuk mendapatkan informasi rumah sewa yang sesuai dengan kriteria dan melakukan pemesanan tanpa harus datang

ke lokasi langsung. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu terdapat sistem booking pada aplikasi tersebut.

Penelitian yang dilakukan [12] dengan judul penelitian “Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Geografis Bimbingan Belajar (BIMBEL) Di Kota Jambi”. Dari hasil kuesioner, yang menjadi kendala pada siswa siswi dan masyarakat yaitu sulitnya dalam pencarian tempat Bimbel terdekat serta informasi tempat Bimbel yang bagus, yang dapat membantu siswa siswi dalam mengembangkan kemampuan belajar yang dilakukan di luar jam pelajaran sekolah. Kesimpulan dari penelitian ini adalah telah menghasilkan sebuah Sistem Informasi Geografis Bimbel di Kota Jambi berbasis android yang bisa menjadi solusi bagi siswa siswi dan mahasiswa dalam memilih tempat bimbingan belajar yang diinginkan. Penelitian yang penulis lakukan memiliki perbedaan dengan penelitian di atas, yaitu dari segi sasaran pengguna yaitu para petani kopi dan tempat penelitian yang berada dikota Takengon Aceh Tengah, dan juga aplikasi yang peneliti bangun dapat dijalankan minimal dengan android versi 4.4 KitKat, sedangkan penulis tidak.

Penelitian yang dilakukan [13] dengan judul penelitian “Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Sumsel Tourism Berbasis Android”. Para wisatawan dari luar Sumsel yang baru pertama kali mengunjungi provinsi ini akan kesulitan mengakses detail informasi tempat wisata dan penginapan. Berdasarkan penelitian dan pengujian sistem, dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu telah dibangun aplikasi Sistem Informasi berbasis android dengan nama Sumsel Tourism yang memberikan informasi berupa tempat wisata, tempat penginapan berupa deskripsi singkat, budget, foto, rute perjalanan menuju ke lokasi dan terdapat juga fitur pemesanan tiket tempat wisata. Melalui aplikasi yang diakses secara online ini user atau wisatawan menjadi lebih mudah untuk mendapatkan informasi secara cepat dan akurat saat berpariwisata. Penelitian yang penulis lakukan memiliki perbedaan dengan penelitian di atas, yaitu dari segi tempat penelitian yang berada dikota Takengon Aceh Tengah, serta aplikasi yang peneliti buat terdapat fitur pemesanan tempat wisata melalui QRbarcode, sedangkan penulis tidak memiliki fitur seperti itu.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan [14] dengan judul penelitian “Sistem Informasi Geografis Tempat Wisata Edukasi di DKI Jakarta Berbasis Android”. Penelitian ini menerapkan aplikasi berbasis Android yang akan dibutuhkan oleh para wisatawan untuk mengetahui segala sesuatu tentang lokasi tempat-tempat wisata edukasi

di DKI Jakarta dengan menggunakan Java sebagai bahasa pemrogramannya. Penelitian yang penulis lakukan memiliki perbedaan dengan penelitian di atas, yaitu dalam bahasa pemrograman yang digunakan yaitu penulis menggunakan bahasa Dart sedang kan penelitian ini menggunakan bahasa Java, serta penelitian ini menggunakan aplikasi eclipse dalam pengembangan sistemnya, sedangkan yang penulis lakukan menggunakan visual studio code dan android studio.

Penelitian yang dilakukan [15] dengan judul penelitian “Pemanfaatan Aplikasi Mobile Untuk Mempercepat Pencarian Tempat Indekos Berbasis Android”. Dengan antusiasme mahasiswa/pegawai yang besar untuk mencari indekos, maka sangat dibutuhkannya informasi data penyewaan indekos berupa foto indekos, fasilitas indekos, daftar harga tiap indekos yang disewakan, serta peta indekos melalui Google Maps dengan bantuan GPS. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan uji produk, maka dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi Indekos Berbasis Android Untuk mempercepat Pencarian Indekos Di Purwokerto memiliki kualitas produk yang baik dan layak untuk digunakan oleh masyarakat umum dan juga sangat bermanfaat bagi pengguna indekos yang akan mencari atau melihat indekos di Purwokerto. Penelitian yang penulis lakukan memiliki perbedaan dengan penelitian di atas, yaitu dari segi sasaran pengguna yaitu para petani kopi dan tempat penelitian yang berada dikota Takengon Aceh Tengah, aplikasi yang peneliti buat berjalan melalui media mobile device pada platform Android dengan minimum kebutuhan sistem operasi android 4.1 (Jelly Bean).

Untuk menjembatani kebutuhan para petani, maka dibutuhkan aplikasi yang dapat menampilkan informasi gudang kopi/tempat penjualan buah kopi yang ada di Kota Takengon Aceh Tengah. Sistem Informasi Tempat Penjualan Buah Kopi Berbasis Android di Kota Takengon Aceh Tengah dapat membantu para petani dalam mencari tempat penjualan buah kopi untuk memperoleh informasi tentang tempat penjualan buah kopi dengan lebih cepat, sehingga para petani menjadi lebih efisien dalam mencari tempat penjualan buah kopi sesuai dengan yang diinginkan. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan oleh penulis, maka penulis berkesimpulan untuk mengangkat judul **“Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Tempat Penjualan Buah Kopi Di Kota Takengon Aceh Tengah Berbasis Android”**.

II. METODE

Untuk dapat mengimplementasikan sistem di atas, maka secara garis besar digunakan beberapa metode sebagai berikut:

Metode Pengumpulan Data

Di dalam menyelesaikan penelitian ini penulis menggunakan 2 (dua) metode studi yaitu :

1. Studi Lapangan

Merupakan metode yang dilakukan dengan mengadakan studi langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data yaitu peninjauan langsung ke Kota Takengon Aceh Tengah. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah :

a. Pengamatan (*Observation*)

Merupakan salah satu metode pengumpulan data yang cukup efektif untuk mempelajari suatu sistem. Kegiatannya dengan melakukan pengamatan langsung di lokasi Takengon Aceh Tengah untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan penelitian dengan melakukan pengamatan terhadap data informasi lokasi.

b. Wawancara (*Interview*)

Memperoleh data dengan cara bertanya langsung kepada pemilik gudang kopi untuk mendapatkan informasi serta data-data mengenai judul yang penulis ambil. Sehingga menghasilkan data informasi tempat penjualan buah kopi di Kota Takengon Aceh Tengah.

1. Siapa nama pemilik dari gudang kopi ini?
2. Apakah gudang memiliki nomor telepon yang dapat dihubungi?
3. Jenis kopi apa saja yang dibeli oleh pihak gudang?
4. Apakah harga semua kopi perkilo sama, atau ada jenis kopi dengan harga yang berbeda dari setiap jenis kopinya?
5. Berapa harga kopi gelondong perkilo?
6. Berapa harga kopi gabah perkilo?
7. Berapa harga kopi biji hijau perkilo?

Sistem informasi yang dibangun membutuhkan masukan atau input agar sistem tersebut bisa berjalan sesuai dengan tujuan dibuatnya sistem. Analisa Input dalam penelitian ini adalah data-data yang didapatkan pada saat wawancara dan observasi yang

mana data-data ini dibutuhkan dalam pembuatan sistem. Berikut input yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem :

No	Nama Pemilik Gudang Kopi	Nama Gudang Kopi	Alamat Gudang Kopi	No hp Gudang Kopi	Harga kopi Gelondong	Harga kopi Gabah	Harga kopi Biji Hijau
1	Drs. H Rasyid	Gudang H. Rasyid / Oro Coffee	Jl. Raya Bireuen-Takengon No.KM.100 Mongal, Kec. Bebesen, Kabupaten Aceh Tengah, Aceh 24471	85276837747	Rp 12.000	Rp 34.000	Rp 75.000
2	Jemalin	Tiara Global Coffe	Mekar Jadi Ayu, Jl. Tawardi, Kec. Wih Pesam, Kabupaten Bener Meriah, Aceh 24471	85213133737		Rp 35.000	Rp 75.000
3	H. Selamat	Gudang Kopi H. Selamat	Bebesen, Kec. Bebesen, Kabupaten Aceh Tengah, Aceh 24471	82230505292			Rp 80.000
4	Ilham Yunus	Gudang Ilham Yunus	Jl. Simpang Empat, Takengon, Aceh Tengah	82237836435			Rp 70.000
5	Jikri Gayo	Gudang Jikri Gayo	Jl. Simpang Empat, Takengon, Aceh Tengah	81272812576		Rp 34.000	Rp 67.000

Gambar .1. Data Gudang Kopi

c. *Sampling*

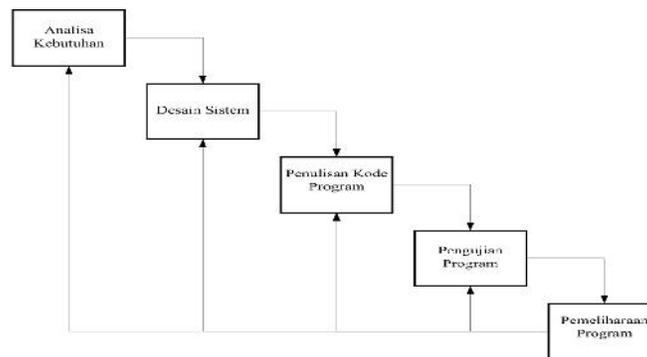
Peneliti memilih data-data yang tersedia dan sesuai serta di perlukan dalam penelitian ini, yaitu aplikasi penelitian terdahulu dan skripsi penelitian terdahulu untuk dijadikan sampel pada penelitian ini. Adapun data sample yang diperoleh penulis yaitu data lokasi gudang kopi, harga setiap jenis kopi, dan fasilitas yang disediakan oleh pihak gudang kopi.

2. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Penulis melakukan studi pustaka untuk memperoleh data-data yang berhubungan dengan penulisan Skripsi dari berbagai sumber bacaan seperti membaca buku-buku, jurnal-jurnal, e-book, serta artikel yang berhubungan dengan judul yang diambil penulis.

Metode Perancangan Sistem

Dalam penelitian ini, pengembangan sistem aplikasi yang penulis gunakan berupa rancangan *Waterfall* yang merupakan sebuah proses hidup perangkat lunak yang memiliki sebuah proses yang linier dan sekuensial [16]. Seperti pada Gambar 1. dibawah ini :



Gambar 2. Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Tempat Penjualan Buah Kopi Di Kota Takengon Aceh Tengah Berbasis Android Menggunakan Metode *Waterfall*

Keterangan :

1. Analisa Kebutuhan

Berisi tentang hal-hal yang harus ada pada hasil perancangan agar mampu menyelesaikan masalah yang ada sesuai tujuan. Pada tahap ini layanan sistem, kendala, dan tujuan ditetapkan oleh hasil konsultasi dengan pengguna yang kemudian didefinisikan secara rinci untuk mengetahui mengenai sistem. Sistem yang harus dipenuhi yaitu dapat memberikan informasi mengenai gudang kopi.

2. Desain Sistem

Penulis merancang sistem informasi data berbasis mobile android, yang akan di bangun berdasarkan model yang di hasilkan pada tahap analisis untuk melanjutkan ke tahapan proses selanjutnya, yang dirancang memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Perancangan desain sistem menggunakan pemodelan Unified Modeling Language (UML).
2. Spesifikasi perangkat keras yang dibutuhkan, Sebagai berikut :
 - a. Laptop Dell Inc Intel Core i5-6300U
 - b. Hardisk 500 GB
 - c. RAM 8 GB
 - d. *Smartphone Android*
 - e. Kabel *USB*
3. Perangkat Lunak (Software) :
 - a. Sistem Operasi Windows
 - b. Visual Studi Code
 - c. Flutter SDK
 - d. MySQL

3. Penulisan Kode Program

Penulisan kode program menggunakan *Dart* dan database *MySQLS*. Hal ini sangat memudahkan proses pasca perancangan kode program. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

4. Pengujian Program

Selanjutnya dilakukan pengujian aplikasi secara menyeluruh dengan pengujian program melalui *blackbox testing* dan melihat apakah sistem telah berjalan dengan baik sesuai dengan kebutuhan target dari aplikasi yang dirancang.

5. Pemeliharaan Program

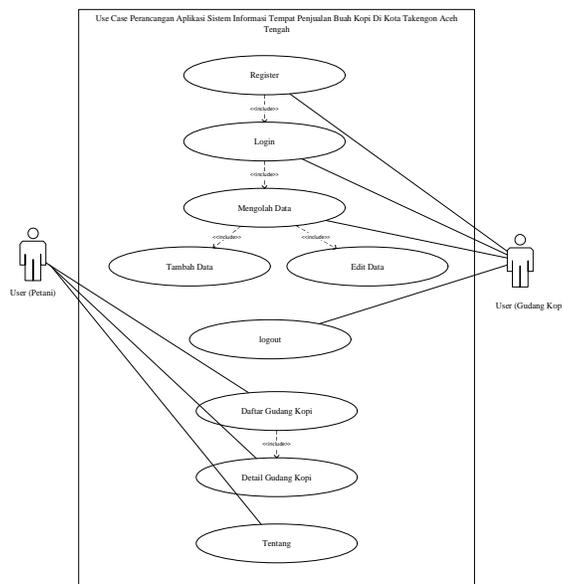
Langkah terakhir dilakukan pemeliharaan aplikasi sekaligus melakukan penjagaan sistem. Apakah sistem memiliki kesalahan yang belum terdeteksi, sehingga kesalahan-kesalahan sistem perlu diperbaiki kedepannya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Use Case Diagram

Menurut [15] *Use Case* atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

Setelah Dalam penyusunan suatu program diperlukan suatu model data yang berbentuk diagram yang dapat menjelaskan suatu alur proses yang di bangun. Berikut adalah bentuk diagram *Use Case* yang dapat dilihat pada Gambar 2. sebagai berikut:



Gambar 3. Use Case Diagram Aplikasi Sistem Informasi Tempat Penjualan Buah Kopi Di Kota Takengon Aceh Tengah Berbasis Android

Hasil Tampilan Aplikasi

1. Tampilan On Boarding Page

Tampilan untuk memulai. Mulai merupakan button yang akan melanjutkan user ke halaman berikutnya yaitu, halaman home. Dapat dilihat pada Gambar 3. dibawah ini :



Gambar 4. Tampilan On Boarding Page

2. Tampilan Home

Tampilan halaman home berisi menu daftar gudang dan tentang. Dapat dilihat pada Gambar 4. dibawah ini :



Gambar 5. Tampilan Home

3. Tampilan Daftar Gudang Kopi

Tampilan daftar gudang kopi, yaitu berisi daftar-daftar gudang kopi yang ada di Kota Takengon yang akan di masukkan ke dalam aplikasi. Dapat dilihat pada Gambar 5. dibawah ini :



Gambar 6. Tampilan Daftar Gudang Kopi

4. Tampilan Detail Gudang Kopi

Tampilan Halaman detail gudang kopi menampilkan informasi detail tentang gudang kopi. Dapat dilihat pada Gambar 6. dibawah ini :



Gambar 7. Tampilan Detail Gudang Kopi

5. Tampilan Tentang

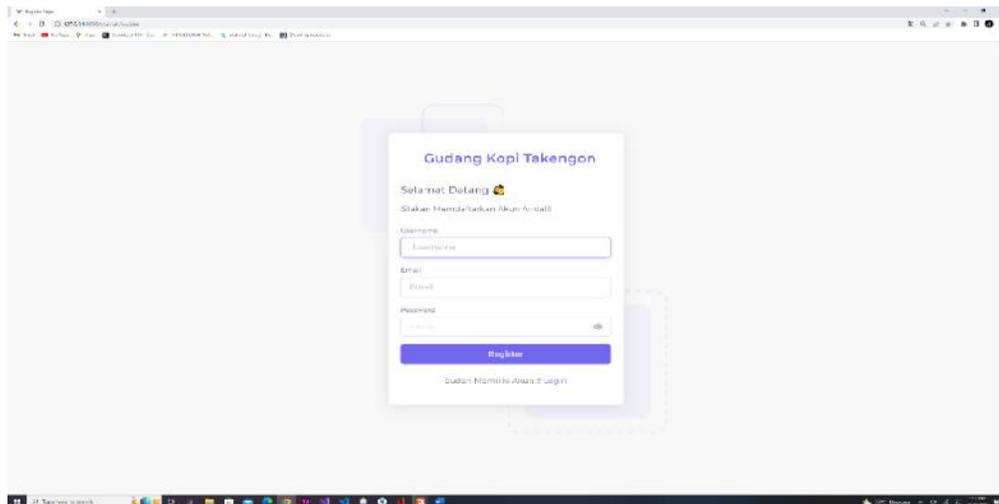
Tampilan dari halaman tentang berisi identitas dari pembuat aplikasi. Dapat dilihat pada Gambar 7. dibawah ini :



Gambar 8. Tampilan Tentang

6. Tampilan Register

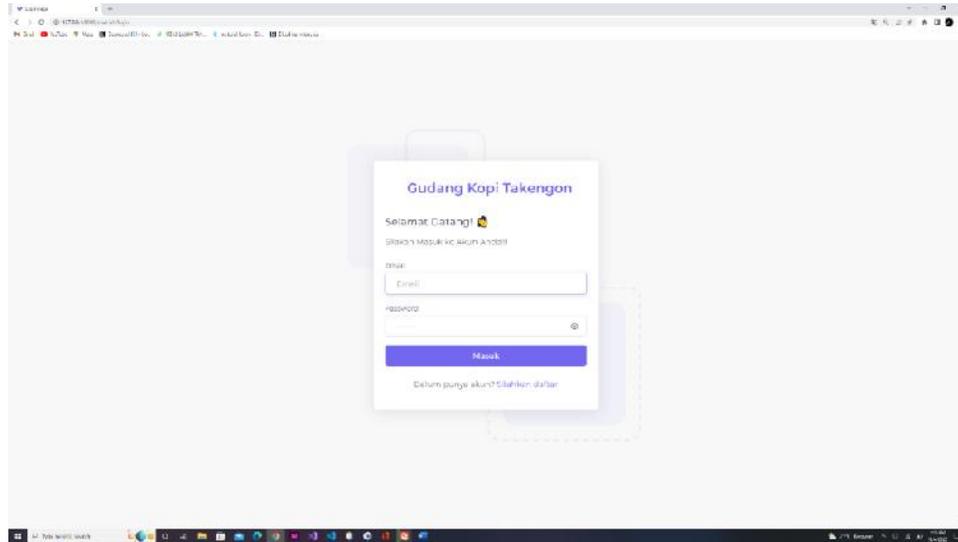
Register merupakan menu awal dari program Aplikasi Sistem informasi Tempat Penjualan Buah Kopi Berbasis Android bagi yang belum memiliki akun, yaitu dengan memasukkan username, email, dan password terlebih dahulu. Berikut tampilan pada menu register dapat dilihat pada Gambar 8. dibawah ini :



Gambar 9. Tampilan Register

7. Tampilan Login

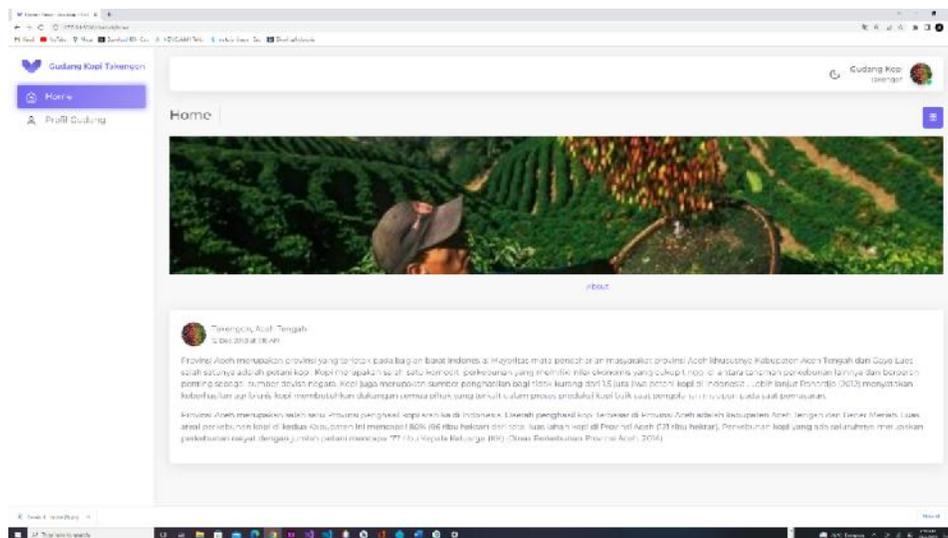
Login merupakan menu awal dari program Aplikasi Sistem informasi Tempat Penjualan Buah Kopi Berbasis Android bagi yang sudah memiliki akun, yaitu dengan memasukkan username, dan password terlebih dahulu. Berikut tampilan pada menu register dapat dilihat pada Gambar 9. dibawah ini :



Gambar 10. Tampilan Register Pada User Gudang Kopi (Web)

8. Tampilan Home User Gudang Kopi

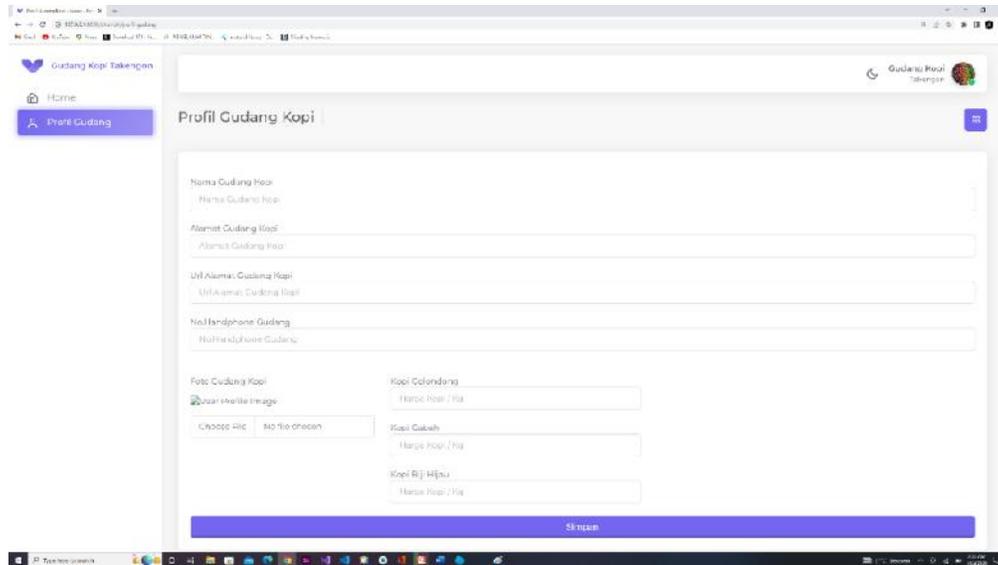
Tampilan Home pada User Gudang Kopi adalah tampilan awal sistem yang disajikan setelah melakukan login pada User Gudang Kopi (Web). Adapun tampilan halaman home dapat dilihat pada Gambar 10. dibawah ini :



Gambar 11. Tampilan Home Pada User Gudang Kopi (Web)

9. Tampilan Profil Gudang Kopi Pada User Gudang Kopi

Tampilan Profil Gudang Kopi pada User Gudang Kopi berisi data dari detail gudang kopi. Adapun tampilan halaman home dapat dilihat pada Gambar 11. dibawah ini :



Gambar 12. Tampilan Profil Gudang Pada User Gudang Kopi (Web)

Hasil Pengujian

Setelah melakukan uji coba terhadap sistem, maka dapat disimpulkan hasil yang didapatkan yaitu :

1. Aplikasi sitem informasi tempat penjualan kopi berbasis android berjalan dengan baik.
2. Sistem ini membantu para petani dan pihak gudang dalam mendapatkan dan memberi informasi tentang penjualan buah kopi.

Kelebihan Sistem

Adapun kelebihan-kelebihan sistem yang dapat disimpulkan dari “Perancangan Sistem Informasi Tempat Penjualan Buah Kopi di Kota Takengon Aceh Tengah Berbasis Android” ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem informasi tempat penjualan buah kopi yang ada di Kota Takengon Aceh Tengah memberikan kemudan bagi para petani dalam mendapatkan informasi tempat penjualan buah kopi yang ada di Kota Takengon Aceh Tengah.
2. Memperkecil pengeluaran dan mempersingkat waktu dalam mencari informasi tempat penjualan buah kopi yang ada di Kota Takengon Aceh Tengah.

3. Sistem Ini Juga dapat digunakan sebagai media promosi bagi pihak gudang kopi dalam mendapatkan pelanggan.

Kekurangan Sistem

Adapun kekurangan-kekurangan sistem yang dapat disimpulkan dari “Perancangan Sistem Informasi Tempat Penjualan Buah Kopi di Kota Takengon Aceh Tengah Berbasis Android” ini adalah sebagai berikut:

1. Sampel data yang diperlukan masih sedikit.
2. Teknologi yang digunakan menghabiskan banyak memori penyimpanan.
3. Aplikasi yang dibangun belum memiliki fasilitas *backup* data secara otomatis, sehingga proses penyimpanan data dilakukan oleh admin secara manual.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan selama membuat aplikasi sistem pendukung keputusan ini, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil akhir dari penelitian ini adalah Aplikasi Sistem Informasi Tempat Penjualan Buah Kopi di Kota Takengon Aceh Tengah.
2. Mempercepat para petani dalam mendapatkan informasi tempat penjualan buah kopi yang ada di Kota Takengon Aceh Tengah.
3. Memperkecil pengeluaran dalam mencari informasi tempat penjualan buah kopi yang ada di Kota Takengon Aceh Tengah.

V. SARAN

Penulis menyadari bahwa aplikasi ini memiliki banyak kekurangan, saran untuk pengembangan aplikasi pada waktu mendatang adalah:

1. Sistem ini fiturnya masih terbatas seperti belum adanya fitur pencatatan pemasukan pembelian kopi, dan juga untuk fitur chat nya masih menghubungkan ke whatsapp.
2. Kedepannya diharapkan ruang lingkup aplikasi dapat di perluas, tidak hanya di Kota Takengon Aceh tengah saja.
3. Diperlukan pengembangan lanjut bagian *intefaceny* sehingga dapat menarik perhatian dan meningkatkan *userexperience*.

VI. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada Allah SWT atas segala rahmat dan kenikmatan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi ini. Teristimewa untuk ayah saya dan ibu saya tercinta, dan adik saya yang saya sayangi, untuk keluarga, dan teman-teman saya, terimakasih atas doa-doanya yang tiada henti dan telah memberi bantuan, bimbingan, dorongan, semangat, nasehat dan biaya serta dukungan kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan laporan Skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Rakhman Arif, Achmad Sutanto. (2018). Analisa Sistem Informasi Geografis Tempat Laundry Berbasis Android. Jurnal SMART COMP, Vol. 7, No. 1.
- Gunadhi Erwin, Mikhail Yazid Bustomi. (2019). Sistem Informasi Agribisnis Kopi Berbasis Android. Jurnal Algoritma, Vol. 16, No. 01.
- Rahardjo Benedictus. (2017). Perancangan Sistem Manajemen Gudang Material Penunjang di PT XYZ. Jurnal Teknik Industri, Vol. 12, No. 2.
- Harahap Muhammad Ridwan. (2017). Identifikasi Daging Buah Kopi Robusta (Coffea Robusta) Berasal Dari Provinsi Aceh. Journal Of Islamic Science and Technologi, Vol. 3, No. 2.
- Gayo M. Uda Chandra, Muhammad Rusdi, Yulia Dewi Fazlina. (2018). Distribusi Spasial Lahan Kopi Eksisting Berdasarkan Ketinggian dan Arah Fungsi Kawasan di Kabupaten Aceh Tengah (Spatial Distribution of Existing Coffee Land Based on Altitude and Direction of Function Area in Central Aceh Regency). Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pertanian Unsyiah, Vol 3, No. 4.
- Juliaviani Noratun, Sahara, Ratna Winandi. (2017). Transmisi Harga Kopi Arabika Gayo Di Provinsi Aceh. Jurnal Agribisnis Indonesia, Vol. 5, No. 1.
- Sari Heni Pridia Rukmini, Lioe Lyly Soemarni, Dewi Turgarini. (2021). Strategi Penggunaan Aplikasi Android dalam Meningkatkan Sistem Informasi Wisata Gastronomi Kota Ternate. Jurnal Sains Sosio Humaniora, Vol. 5. No. 2.
- Satiaji Ari. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Desain Jersey Berbasis Android Dengan Menggunakan Teknologi Firebase (Studi Kasus: Konfeksi Minister). Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi, Vol. 2, No. 2.
- Arifin Muhammad, Evangs Mailoa. (2021). Application Of Haversine Formula In Nearest Salatiga Repair Shop Search Geographic Information System Using Flutter Framework. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Vol. 5, No. 2.
- Magfirah, Baharuddin Rahman. (2021). Perancangan Aplikasi Pencarian Studio Foto Di Kota Makassar Berbasis Android. Prosiding Seminar Ilmiah Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi, Vol. 10, No. 1.
- Fani Anggi Yulia. (2022). Perancangan Sistem Informasi Sewa Kontrakan Pada Perumahan Gasela Pinang Awan Berbasis Android. Jurnal, Vol. 10. No. 2.
- Rani Pegi Artika, Agus Nugroho, Abdul Harris. (2020). Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Geografis Bimbingan Belajar (BIMBEL) Di Kota Jambi. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Teknik Informatika, Vol. 2, No.4.
- Permatasari Febby Ayu, Ali Nurdin, Jon Endri. (2019). Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Sumsel Tourism Berbasis Android. Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika (JURASIK), Vol. 4.
- Putra Denny Setia. (2017). Sistem Informasi Geografis Tempat Wisata Edukasi di DKI Jakarta Berbasis Android. Jurnal Integrasi, Vol. 9, No. 2.
- Gunawan Hendro, Ardi Kurniawan Hadi Saputro. (2017). Pemanfaatan Aplikasi Mobile Untuk Mempercepat Pencarian Tempat Indekos Berbasisi Android. Jurnal Jurnal Muara Sains, Teknologi, Kedokteran, dan Ilmu Kesehatan, Vol. 1, No. 2.

Rosa, Ariani Sukanto, M. S. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika Bandung.