

RANCANG BANGUN APLIKASI PENGELOLAAN PESANAN PADA UMKM BAKSO "RIZKI BAROKAH" DI ERA DIGITAL

DESIGN AND DEVELOPMENT OF AN ORDER MANAGEMENT APPLICATION FOR MSME BAKSO "RIZKI BAROKAH" IN THE DIGITAL ERA

Sholihul Ibad^{*1}, Mochamad Nur Fatah², Ayu Santi Nur Fitriani³, Yumiyanto Cahya Saputra⁴

^{1,2,3,4} Institut Teknologi dan Bisnis Tuban
Email : ^{1*}sholihulibad80@gmail.com

Abstrak - Aplikasi berbasis desktop merupakan teknologi berbasis komputer yang berguna untuk memberikan kemudahan dalam mengelola data sehingga mampu menghasilkan sebuah laporan dengan cara yang efisien. Warung Bakso Rizki barokah adalah UMKM yang mempersiapkan berbagai olahan bakso dan memiliki harga terjangkau. Karena harganya terjangkau menjadikannya mulai dikenal masyarakat kalangan menengah ke bawah sehingga mengharuskannya menerima pemesanan yang cukup banyak. Tentu, hal ini akan menjadi sebuah masalah ketika pengelolaan data pemesanan hingga pembayaran tidak dikerjakan dengan baik. Apalagi selama ini pengelolaannya masih bersifat manual sehingga karyawan harus bekerja lebih teliti dalam mencatat pemesanan hingga pembayaran pesanan, serta laporan yang rawan akan kekeliruan. Untuk itu, perlu dilakukan sebuah perancangan serta pembangunan sebuah aplikasi berbasis desktop dalam mengelola data tersebut. Pada penelitian ini akan dirancang dan dibangun sebuah aplikasi dengan cara study literatur - survei UMKM - analisis sistem - implementasi sistem. Ini akan jadi aplikasi berbasis desktop untuk mengelola data pesanan, maka dengan aplikasi berbasis desktop yang dibangun dapat membantu dalam mengelola data pesanan dan pembayaran oleh pemilik dan karyawan Bakso Rizki barokah.

Kata kunci: Aplikasi Desktop; UMKM; Pemesanan;

Abstract - Desktop-based applications are computer-based technology that is useful for providing convenience in managing data so that it can produce reports in an efficient way. Warung Bakso Rizki Barokah is an MSME that serves various processed meatballs and has affordable prices. Because the price is affordable, it is starting to become known to the lower middle class, which requires it to receive quite a lot of orders. Of course, this will be a problem if the management of order data and payment is not done properly. Moreover, so far the management is still manual, so employees have to work more carefully in recording orders and paying for orders, as well as reports that are prone to errors. For this reason, it is necessary to design and build a desktop-based application to manage this data. In this research, an application will be designed and built by means of literature study - MSME survey - system analysis - system implementation. This will be a desktop-based application for managing order data, so the desktop-based application that is built can help in managing order and payment data by owner and employee of Bakso Rizki Barokah.

Keywords: Desktop Applicatio; MSME; Ordering;

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



1. PENDAHULUAN

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) di Indonesia memiliki peranan penting dalam perekonomian nasional, terutama dalam kontribusinya terhadap Produk Domestik Bruto (PDB). Mengingat pentingnya peranan UMKM dibidang ekonomi, sosial dan politik, maka saat ini perkembangan UMKM diberi perhatian cukup besar diberbagai belahan dunia. Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) mempunyai peranan yang strategis dalam pembangunan ekonomi nasional. Selain berperan dalam pertumbuhan ekonomi dan penyerapan tenaga kerja, UMKM juga berperan dalam pendistribusian hasil-hasil pembangunan.UMKM diharapkan mampu memanfaatkan sumber daya nasional, termasuk pemanfaatan tenaga kerja yang sesuai dengan kepentingan rakyat

dan mencapai pertumbuhan ekonomi yang maksimum. Menambahkan UMKM telah menunjukkan peranannya dalam penciptaan kesempatan kerja dan sebagai salah satu sumber penting bagi pertumbuhan Produk Domestik Bruto (PDB)[1]. Pertumbuhan dan perkembangan sektor UMKM sangat berkembang pesat, tidak terkecuali di Kabupaten Tuban. Institut Teknologi dan Bisnis Tuban sebagai salah satu Perguruan Tinggi di Kabupaten Tuban turut serta kontribusi dalam pengembangan UMKM salah satunya dengan kegiatan pembelajaran luar kampus. Fokus kegiatan ini yakni pemberdayaan bagi Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM). adalah kegiatan pendampingan, pemberdayaan dan fasilitasi terhadap UMKM sasaran, salah satunya yaitu UMKM Bakso “Rizki barokah”. Usaha Kecil dan Menengah (UMKM) diharapkan menjadi pondasi perekonomian nasional yang dapat memberikan kontribusi kepada kebangkitan ekonomi Indonesia[2]. Usaha mikro atau usaha kecil menengah menjadi prioritas dalam menangani gejolak ekonomi makro[3]. , UMKM di Indonesia merupakan salah satu jenis usaha yang memiliki banyak peminat, namun masih sedikit UMKM yang menerapkan TI diproses bisnis mereka. Perkembangan perangkat keras komputer dengan segala kecanggihannya membawa dampak positif dan negatif dalam dunia bisnis informasi[4]. ilmu dan pengetahuan yang luas serta kemampuan tata kelola yang baik merupakan faktor penting yang bisa menjadi bekal untuk mengembangkan bisnis yang telah dijalankan maupun yang masih baru[5]. Berkembangnya teknologi dapat dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi[6]. aplikasi adalah penerapan, penggunaan atau penambahan. Dari pengertian aplikasi, dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan software yang berfungsi untuk melakukan berbagai bentuk pekerjaan atau tugas-tugas tertentu seperti penerapan, penggunaan dan penambahan data[7]. pengelolaan pelaporan transaksi dengan multilokasi dan multi produk dapat dilakukan dengan memanfaatkan sistem informasi yang terkomputerisasi sehingga dapat menyajikan informasi yang dibutuhkan secara cepat[8]. Penerapan Teknologi Informasi dapat meningkatkan transformasi bisnis melalui kecepatan, ketepatan dan efisiensi pertukaran informasi dalam jumlah yang besar[9]. Hal ini memberikan kemudahan dalam mengolah data penjualan, mengolah data pembelian, mengolah data pemesanan, pembuatan laporan[10]. Aplikasi desktop adalah aplikasi yang berjalan lokal dalam lingkungan desktop dan hanya dapat diakses oleh pengguna desktop[11].

Aplikasi berbasis desktop merupakan program perangkat lunak yang dirancang untuk diinstal dan dijalankan pada komputer pribadi atau workstation. Jenis aplikasi ini telah memainkan peran penting dalam dunia komputasi sejak era komputer pribadi dimulai. Meskipun perkembangan teknologi telah membawa munculnya aplikasi berbasis web dan mobile, aplikasi desktop masih memiliki relevansi yang signifikan dalam berbagai bidang. Keuntungan Aplikasi Berbasis Desktop. Aplikasi berbasis desktop menawarkan sejumlah keuntungan yang membuatnya tetap relevan di era modern. Beberapa keuntungan utama meliputi: Kinerja dan Responsivitas: Aplikasi desktop umumnya memiliki kinerja yang lebih baik dibandingkan aplikasi berbasis web atau mobile, karena mereka dapat memanfaatkan sumber daya sistem secara langsung. Hal ini sangat penting untuk aplikasi yang memerlukan pemrosesan data yang intensif atau grafis yang kompleks. Fitur dan Fungsionalitas: Aplikasi desktop sering kali menawarkan fitur dan fungsionalitas yang lebih kaya dan lengkap dibandingkan aplikasi berbasis web. Ini termasuk integrasi yang lebih mendalam dengan sistem operasi, akses ke perangkat keras, dan kemampuan untuk bekerja secara offline. Keamanan dan Privasi: Aplikasi desktop dapat menawarkan tingkat keamanan yang lebih tinggi karena data pengguna disimpan secara lokal dan tidak harus melalui jaringan yang rentan terhadap ancaman keamanan. Ini penting untuk aplikasi yang menangani informasi sensitif atau rahasia. Pengalaman Pengguna: Dengan antarmuka yang dapat disesuaikan dan responsivitas tinggi, aplikasi desktop dapat menyediakan pengalaman pengguna yang lebih baik. Desain antarmuka pengguna yang kaya dan intuitif meningkatkan produktivitas dan kepuasan pengguna. Di era digital yang terus berkembang, aplikasi berbasis desktop menghadapi berbagai tantangan dan peluang yang perlu diperhatikan oleh pengembang dan pengguna. Aplikasi berbasis desktop tetap menjadi komponen penting dalam ekosistem perangkat lunak global. Meskipun menghadapi tantangan dari aplikasi berbasis web dan mobile, aplikasi desktop menawarkan keunggulan dalam hal kinerja, fungsionalitas, dan keamanan yang membuatnya tetap relevan. Untuk menghadapi masa depan, pengembang aplikasi desktop perlu beradaptasi dengan tren teknologi baru, termasuk integrasi cloud dan kecerdasan buatan, serta terus meningkatkan pengalaman pengguna. Dengan memanfaatkan peluang yang ada dan mengatasi tantangan yang muncul, aplikasi berbasis desktop dapat terus berkembang dan memberikan nilai tambah yang signifikan bagi pengguna dan organisasi di seluruh dunia

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan serangkaian kegiatan dalam mencari kebenaran suatu studi penelitian yang diawali dengan suatu pemikiran yang membentuk rumusan masalah sehingga menimbulkan hipotesis awal, dengan dibantu dan persepsi penelitian terdahulu, sehingga penelitian bisa diolah dan dianalisis yang akhirnya membentuk suatu kesimpulan[12].

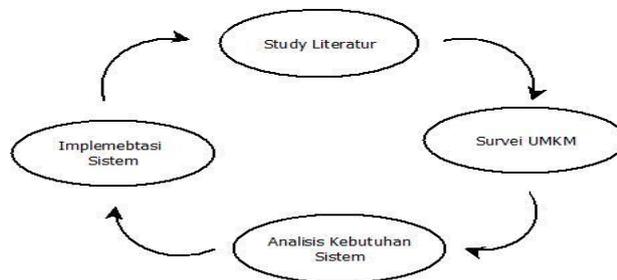
2.1 METODOLOGI

Metodologi penelitian yang digunakan dapat diuraikan pembahasan masing-masing tahap dalam penelitian yang akan dilaksanak adalah sebagai berikut :

1. Studi Literatur
 Pada tahap ini dilakukan pencarian sherching teori yang diperoleh dari berbagai jurnal, dan sumber internet untuk melengkapi perbendaharaan konsep dan teori dari objek judul.
2. Survei UMKM
 Pada tahap ini dilakukan proses pengumpulan data dengan metode survey, wawancara dan observasi untuk membuat suatu keputusan yang dapat dijadikan alasan sebagai pembuatan aplikasi berbasis desktop Bakso Rizki barokah
3. Analisis kebutuhan Sistem
 Pada tahap ini dilakukan identifikasi yang dibutuhkan pada sistem aplikasi. Hal ini diharapkan peneliti dapat menemukan solusi efisien yang dapat membangun suatu aplikasi pengelolaan pesanan berbasis desktop.
4. Implementasi sistem .
 Pada tahap ini dilakukan implementasi dan uji coba aplikasi pesanan berbasis desktop pada UMKM Bakso Rizki barokah.

2.2 KONSEP METODOLOGI

Kerangka kerja ini merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penyelesaian masalah. Berikut adalah gambaran kerangka kerja penelitian yang dilaksanakan.



Gambar 1. Kerangka Kerja Penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam tahapan pengumpulan kebutuhan dan perbaikan dilakukan pengumpulan kebutuhan berupa wawancara dan studi literatur untuk menghasilkan data-data maupun fitur-fitur untuk pembangunan aplikasi. Hasil dari analisi kebutuhan sistem konsep yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi ini secara garis besarnya yakni ada 3 bagian yaitu perancangan database, flowchart aplikasi, dan use case diagram. Tiga bagian ini menjadi garis besar konsep perancangan pembuatan aplikasi penglolaan pesanan berbasis desktop dengan dan Perancangan antarmuka atau solusi desain dibuat untuk menggambarkan bentuk aplikasi pemesanan yang akan dirancang sebagai berikut.

Gambar 2. Rancangan GUI Registrasi

Pada gambar 2 diatas dapat dijelaskan yang dibentuk adalah rancangan GUI form registrasi untuk mendaftarkan akun user untuk login pada sistem.

ID MASAKAN

NAMA MASAKAN

HARGA

ID USER

NAMA USER

Tabel

Gambar 3. Rancangan GUI Masakan

Pada gambar 3 diatas dapat dijelaskan yang dibentuk adalah rancangan GUI form masakan yang mana form tersebut digunakan untuk mendata daftar masakan atau menu pada sistem.

ID TRANSAKSI

NAMA PELANGGAN

ID MASAKAN

TANGGAL

HARGA

JUMLAH BELI

TOTAL BAYAR

STATUS

Mie Ayam
Bakso
Mie Bakso
Bakso Jumbo

Tabel Transaksi

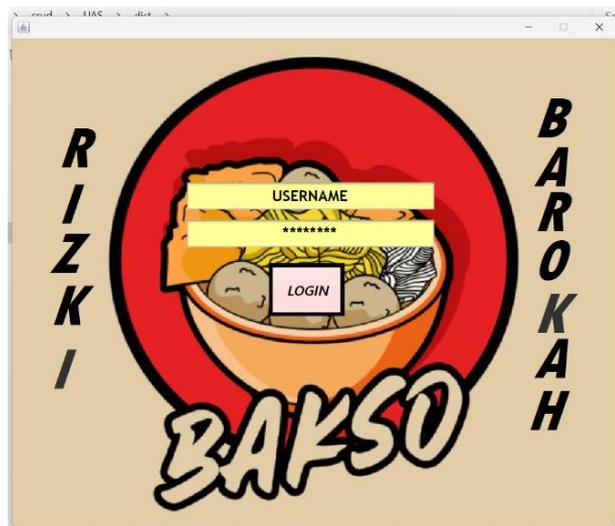
Tabel

Gambar 4. Rancangan GUI Transaksi

Pada gambar 4 diatas dapat dijelaskan yang dibentuk adalah rancangan GUI form transaksi yang mana form tersebut akan digunakan untuk mendata transaksi penjualan pada sistem.

Setelah membuat perancangan GUI maka langkah selanjutnya implementasi GUI secara menyeluruh dengan pembuatan form-form yang dibutuhkan untuk memenuhi masalah yang ada pada UMKM maka akan implementasikan dengan form yakni form Login, Dashboard, Registrasi, Masakan dan Transaksi dengan penjelasan sebagai berikut:

1. User Interface Login



Gambar 5. User Interface Login

User Interface login ini apabila ingin masuk ke aplikasi maka harus memasukan username dan password yang ada dalam database aplikasi di tabel registrasi setelah sesuai username dan password maka akan beralih ke user interface Dashboard.

2. User Interface dashboard



Gambar 6. User Interface Dashboard

Setelah berhasil login maka akan beralih ke user interface dashboard dalam form dashboard ini terdapat info waktu seperti hari tanggal bulan tahun dan jam, info nama pengguna, logout dan beberapa menu untuk masuk form lain yaitu form Transaksi, form Masakan, dan Form Registrasi. Dari tiga tombol form tadi masing masing role terdapat hak aksesnya masing-masing jadi setiap role tidak mempunyai hak akses yang sama. Ada juga fitur sholtcat yang digunakan sebagai pintasan dalam beralih ke form-form yang lain.

3. User Interface Registrasi

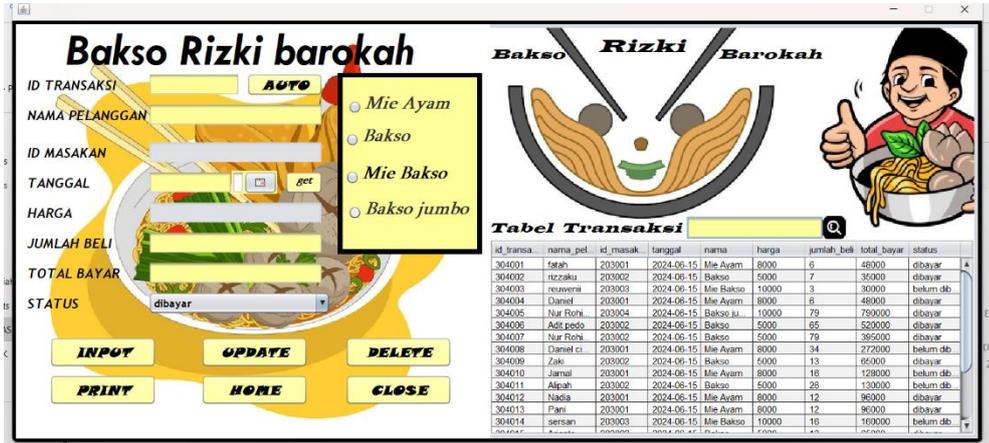


Gambar 7. User Interface Registrasi

Ketika pengguna memilih form registrasi maka akan tampil halaman registrasi, difrom ini admin dapat menambahkan, mengupdate dan mendelete suatu data yang ada di halaman registrasi dan mencetak laporan yang ada pada tabel registrasi, dalam penginputan suatu data di awali dengan tombol auto yakni tombol untuk memunculkan id secara otomatis dan akan urut sesuai terakhir kali id dalam tabel registrasi jadi tidak perlu menginput id secara manual , ada juga fitur pencarian dengan kata kunci pencarian yakni id user dan nama user yang akan mempercepat dalam mencari data apabila id atau

nama sudah sesuai maka akan langsung tampil di textfiled pengisian data ,hal ini dapat mempermudah dalam pengelolaan user pengguna pada aplikasi.

4. User Interface Transaksi



Gambar 8. User Interface Registrasi

Ketika pengguna memilih form transaksi maka akan tampil halaman transaksi, di from ini admin dapat menambahkan, mengupdate dan mendelete suatu data yang ada di halaman transaksi dan mencetak laporan yang ada pada tabel transaksi, dalam penginputan suatu data di awali dengan tombol auto yakni tombol untuk memunculkan id secara otomatis dan akan urut sesuai terakhir kali id dalam tabel transaksi jadi tidak perlu menginput id secara manual, ada juga fitur pencarian yang akan mempercepat dalam mencari data apa bila ingin mengupdate atau menghapus data ,hal ini dapat mempermudah dalam pengelolaan transaksi pengguna pada aplikasi, atribut dari tabel transaksi ada yang mengambil dari form masakan yaitu dengan berelasi sama id masakan jadi atribut yang akan ditampilkan di from masakan tampil di tabel transaksi melalui id masakan ada juga radio button masakan yang akan di gunakan untuk menampilkan harga dan menghitung jumlah pesanan dengan tombol hitung maka akan keluar total bayar pesanan tersebut.

5. User Interface Masakan



Gambar 9. User Interface Masakan

Ketika pengguna memilih form masakan maka akan tampil halaman masakan, di from ini admin dapat menambahkan, mengupdate dan mendelete data masakan yang ada di halaman transaksi dan mencetak laporan yang ada pada tabel masakan , dalam penginputan suatu data di awali dengan tombol auto yakni tombol untuk memunculkan id secara otomatis dan akan urut sesuai terakhir kali id dalam tabel registrasi jadi tidak perlu menginput id secara manual. Atribut yang ada di tabel masakan ada yang berelasi sama tabel registrasi yaitu id user ini digunakan sebagai penanggung jawab dari masakan tersebut oleh karena itu berelasi sama tabel dan ada penambahan nama user yang di ambil dari tabel registrasi, ada juga fitur pencarian yang akan mempercepat dalam mencari data,hal ini dapat mempermudah dalam pengelolaan masakan.

4. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa seiring perkembangan zaman kita harus mengikuti perkembangan zaman dimana sekarang zaman di mana era digital dan teknologi dapat membantu perkembangan UMKM oleh karena itu penelitian di atas diharapkan dapat membantu UMKM berkembang di era digital dan dapat meningkatkan kekuatan untuk bersaing dengan UMKM" lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami sebagai penyusun tidak akan bisa berjalan sendiri, penelitian ini tentunya mendapat dukungan dan bantuan berbagai pihak, oleh karena itu kami sebagai penyusun penelitian ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Kastip selaku pemilik UMKM Bakso "Rizki Barokah".

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rahmana, "Definisi UMKM," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2020.
- [2] I. Artikel, "Peningkatan Kemampuan Pengelolaan Transaksi Melalui Implementasi Sistem Informasi PoS Untuk Para Peternak Arjuna Farm , Deli Serdang," vol. 2, no. 2, pp. 110–118, 2022.
- [3] Y. Hasan, "Penerapan Aplikasi Android Dalam Pengelolaan Transaksi Usaha Mikro," vol. 1, no. 1, pp. 12–16, 2020.
- [4] D. Nurahman, F. Prasetyo, and H. E. Pratama, "Perancangan Program Pengelolaan Transaksi Pembelian dan Penjualan Perlengkapan Olahraga Pada Abadi Sport," vol. 07, pp. 61–66, 2022.
- [5] M. Nasihin and N. D. Arizona, "Sistem Informasi AKUNTER (Akuntansi Terpadu) Berbasis Web Sebagai Pengelolaan Transaksi Keuangan Pada Mutiara Laundry," vol. 6, no. 3, pp. 401–407, 2020.
- [6] R. T. Prastiti, D. S. Rusdianto, and M. T. Ananta, "Pengembangan Sistem Pengelolaan Transaksi Keuangan dan Persediaan Barang Toko Kosmetik Berbasis Desktop (Studi Kasus: Rumah Melati Bandung)," vol. 3, no. 5, pp. 5033–5041, 2019.
- [7] H. Basri *et al.*, "Pembuatan Aplikasi Penjualan Buku Berbasis Java Desktop dengan Netbeans (Creating a Java Desktop based Book Sales Application with Netbeans)," *J. IlmiahTeknik Elektro UML*, vol. 1, no. 1, 2020.
- [8] R. Afriansyah, P. Manufaktur, N. Bangka, J. T. Mesin, P. Manufaktur, and N. Bangka, "Manutech : Jurnal Teknologi Manufaktur Pengembangan Sistem Informasi Pelaporan Transaksi Penjualan Dengan Multilokasi dan Multi Harga Produk Pada Konter," vol. 12, no. 02, 2020.
- [9] S. I. Pendidikan, D. M. Melalui, and K. Pengabdian, "No Title".
- [10] N. Ramadana, D. S. Rusdianto, and B. Priyambadha, "Sistem Pengelolaan Transaksi Toko Perhiasan Perak Berbasis Desktop (Studi Kasus : Toko Perak Beben Banjarmasin)," vol. 2, no. 11, pp. 5081–5088, 2022.
- [11] D. Pada, P. Ud, A. Gemilang, S. Informasi, and S. Royal, "PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN DAN PEMBAYARAN BERBASIS," vol. 9986, no. September, 2022.
- [12] *Buku ini di tulis oleh Dosen Universitas Medan Area Hak Cipta di Lindungi oleh Undang-Undang Telah di Deposit ke Repository UMA pada tanggal 27 Januari 2022.* 2022.
- [13] Y. Agus Pranoto and S. A. Wibowo, "Aplikasi Desktop Sistem Triase Untuk Pendukung Prioritas Tingkat Kegawatan," *J. Mnemon.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–6, 2020, doi: 10.36040/mnemonic.v3i1.2319.
- [14] A. Amarudin and A. Sofiandri, "Perancangan dan Implementasi Aplikasi Ikhtisar Kas Masjid Istiqomah Berbasis Desktop," *J. Tekno Kompak*, vol. 12, no. 2, p. 51, 2023, doi: 10.33365/jtk.v12i2.148.
- [15] R. Rosaly and A. Prasetyo, "Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-Simbol," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 2, no. 3, pp. 5–7, 2020.