



Jurnal Sistem Informasi Mahakarya (JSIM)

JSIM, Vol. 5, No. 1, Juni 2022, Hal. 57 – 64

ISSN : 2776-849X

RANCANG BANGUN APLIKASI PENGEPEL GETAH KARET DI KABUPATEN OGAN KOMERING ULU BERBASIS ANDROID

Defi Pujiyanto¹, Sri Hartati², Nilam Permata³,

¹Program Studi Manajemen Informatika, Universitas Mahakarya Asia

^{2,3}Jl. Jend A. Yani No.267A Tanjung Baru, Baturaja, OKU, Sumatera Selatan

Korespondensi Email : dhelphie85@gmail.com¹, hartatiakmi1984@gmail.com², nilampermata217@gmail.com³,

Abstrak

Perkebunan karet memiliki peranan yang besar bagi masyarakat di Kab. Ogan Komering Ulu yang menggantungkan hidupnya untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Dengan demikian pendapatan petani adalah penentu utama kesejahteraan petani. Fluktuasi harga karet dapat berpengaruh pada pendapatan. Dari pendapatan yang diperoleh ini akan dilihat bagaimana pula kesejahteraan petani karet. Tujuan penulisan tugas akhir ini adalah untuk mengetahui informasi seputar harga karet terbaru dan informasi data pengepul.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dihasilkan sebuah Aplikasi Pengepul Getah Karet di Kab. Ogan Komering Ulu Berbasis Android yang mana aplikasi tersebut dapat di download pada laman google play store. Aplikasi ini menghasilkan dua buah aplikasi yang mana satu palikasi untuk admin dan satu aplikasi untuk pengguna. Dari hasil pengujian sistem aplikasi ini dapat berjalan sebagaimana mmestinya dan dapat di gunakan oleh para pengepul dan masyarakat yang ingin memperoleh informasi harga karet dari pengepul.

Kata Kunci : Aplikasi, Getah Karet, Harga

APPLICATION OF RUBBER SUBSTEPINGIN KAB. OGAN KOMERING ULU BASED ON ANDROID

Abstract

The Rubber plantations have a big role for the community in Kab. Ogan Komering Ulu who depends on his life to fulfill his daily needs. Thus, farmers' income is the main determinant of farmers' welfare. Fluctuations in rubber prices can affect income. From the income obtained, it will be seen how the welfare of rubber farmers is. The purpose of writing this final project is to find out information about the latest rubber prices and information on collecting data.

Based on the research that has been done, it produces an Application for Rubber Sap Collectors in Kab. Ogan Komering Ulu is based on Android where the application can be downloaded on the google play store page. This application produces two applications, one application for the admin and one application for the user. From the results of testing this application system can run as it should and can be used by collectors and the public who want to obtain information on rubber prices from collectors..

Keywords: Application, Rubber, price

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Gadget adalah salah satu bentuk teknologi yang berkembang begitu pesat. Dimana teknologi informasi mengalami perkembangan di berbagai bidang, Salah satunya seperti dalam bidang perdagangan yaitu pemasaran getah karet di masyarakat.

Getah pohon karet atau lateks merupakan bahan baku karet yang dipergunakan untuk pembuatan berbagai macam alat seperti keperluan dalam rumah ataupun pemakaian diluar rumah. Produksi getah karet tersebar di beberapa daerah salah satunya di Kabupaten Ogan Komering Ulu.

Transaksi penjualan getah karet biasanya dimulai dengan penjual yang menghubungi para pengepul yang dikenal terlebih dahulu. Banyak nya para pengepul di Kabupaten Ogan Komering Ulu membuat para penjual getah karet kesulitan menghubungi kontak semua para pengepul untuk membandingkan harga.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis mengambil judul “Aplikasi Pengepul Getah Karet di Kab. Ogan Komering Ulu Berbasis Android” diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk para petani karet dalam sistem penjualan getah karet yang ada di sekitar Kab. Ogan Komering Ulu.

2. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan Aplikasi Pengepul Getah Karet di Kab. Ogan Komering Ulu Berbasis Android yaitu aplikasi ini berbasis android. Semua pemilik android studio min SDK versi 25 API keatas dapat mengakses aplikasi ini sampai target SDK versi 31 API. Aplikasi ini seputar berita getah karet, kontak pengepul dan informasi harga karet terupdate di Kabupaten Ogan Komering Ulu.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka penyusun merumuskan permasalahannya sebagai berikut:

- Bagaimana cara membuat aplikasi pengepul getah karet menggunakan dua hak akses untuk penginputan dan menampilkan hasil penginputan?
- Bagaimana cara menggunakan aplikasi pengepul getah karet menggunakan dua hak akses untuk penginputan dan menampilkan hasil penginputan?

4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Untuk memenuhi syarat mencapai gelar Ahli Madya di Universitas Mahakarya Asia kampus Baturaja.
- Menghasilkan suatu aplikasi pengepul getah karet di Kab. Ogan Komering Ulu.
- Untuk memberikan kemudahan bagi penjual dan pembeli getah karet di Kab. Ogan Komering Ulu.

5. Manfaat Penelitian

Dengan adanya aplikasi pengepul getah karet dapat memberikan beberapa manfaat yaitu;

- Bagi Mahasiswa
 - Terpenuhinya syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya di Universitas Mahakarya Asia kampus Baturaja.
 - Mengetahui cara pembuatan aplikasi pengepul getah karet.
 - Mempunyai karya dari hasil penelitian yang dilakukan.
- Bagi Universitas Mahakarya Asia
 - Meningkatnya reputasi Universitas Mahakarya Asia baik secara internal maupun external.
 - Mengetahui secara langsung kemampuan yang dimiliki oleh mahasiswa.
 - Sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas kampus.
- Bagi Pengepul dan Penjual Getah Karet Kab. Ogan Komering Ulu
 - Mendapatkan calon penjual getah karet yang lebih banyak.
 - Mendapatkan informasi terkini tentang harga karet di Kab. Ogan Komering Ulu.
 - Dapat memilih pembeli getah karet.
 - Menjadi solusi untuk para petani karet memilih pengepul atau pengepul yang memiliki harga beli tinggi.

KAJIAN TEORI

1. Aplikasi

Menurut (Andi Juansyah, 2015:2) Aplikasi secara istilah pengertian aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju. Menurut kamus komputer eksekutif, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpaku pada sebuah komputasi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan. Pengertian aplikasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, "Aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu".

2. Android

Menurut Joni Karman (2019:1) Android adalah sebuah sistem operasi perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Awalnya, Google inc memberi android inc merupakan pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel atau smartphone. Kemudian untuk dalam mengembangkan android, dibentuklah Open Handset Alliance, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak dan telekomunikasi. Termaksud Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia. berikut ini ada versi-versi Android:

a. Android Versi 2.0 -2.1 (Eclair)

Eclair adalah makanan penutup yakni kue yang biasanya berbentuk persegi panjang yang dibuat dengan krim di tengah dan lapisan coklat di atasnya. Di rilis pada bulan Oktober 2009, dengan rilisnya Android versi ini google menambahkan fitur bluetooth 2.1, flash dan kamera dengan digital zoom, multi-touch, live wallpaper dan lainnya.

Ini rilis pada 19 Oktober 2011. Yang baru dalam Android ini adalah perubahan interface dari Android sebelumnya, antara lain pengoptimalan multitasking, variasi layar beranda yang bisa disesuaikan dan interaktivitas mendalam serta cara baru yang ampuh untuk berkomunikasi dan berbagikonten. Nama Ice Cream Sandwich diambil dari makanan dimana lapisan es krim yang biasanya berupa vanila yang terjepit antara dua cookies coklat, dan biasanya berbentuk persegi panjang.

b. Android Versi 2.2 -2.2.3 (Froyo : Frozen Yoghurt)

Nama Froyo diambil dari kependekan dari Frozen Yoghurt yaitu yoghurt yang telah mengalami proses pendinginan sehingga terlihat seperti es krim. Versi ini dirilis pada bulan Mei 2010 dengan update memperbaiki segi kecepatan dan pengadopsian Javascript dari browser Google Chrome dengan fitur-fiturnya.

c. Android Versi 2.3 -2.4 (Gingerbread)

Nama Gingerbread diambil dari jahe atau cookie dengan rasa khas jahe yang biasanya berbentuk boneka mirip manusia. Versi ini dirilis pada bulan Desember

2010. Smartphone pertama yang memakai versi Android ini adalah Nexus S yang dikeluarkan oleh produsen Samsung. Android 2.3 Gingerbread ini merupakan OS Android yang paling lama berkuasa bahkan sampai sekarang beberapa vendor masih mengeluarkan ponsel dengan versi ini. Adapun perbaikan di versi Gingerbread ini adalah tambahan fitur dukungan untuk SIP internet calling, kemampuan nirkabel NFC, dukungan untuk dual kamera, dukungan untuk sensor giroskop dan sensor lainnya, fitur download manager, sejumlah tweak untuk penggunaan di Tablet, dan lainnya.

d. Android Versi 3.0 -3.2 (Honeycomb)

Nama Honeycomb diambil dari nama sereal manis yang terbuat dari jagung dengan rasa madu yang berbentuk sarang lebah, makanan ini yang populer sejak tahun 1965. Untuk versi ini merupakan versi yang ditujukan untuk gadget Tablet. Android Honeycomb rilis pada Februari 2011, kemudian upgrade ke versi 3.1 dan 3.2.

e. Android Versi 4.0 (Ice Cream Sandwich)

Android Ice Cream Sandwich atau biasa dikenal dengan nama Android 4.0 ICS adalah versi terbaru Android yang sangat mendukung baik untuk smartphone, tablet, dan lainnya. Android.

Sistem Android versi 1.0 ini pertama kali hadir di tahun 2008, tepatnya pada oktober 2008. Ponsel pertama yang menggunakan sistem Android adalah HTC.

Pada bulan Februari 2009 rilis update pertama Android versi 1.1 yang masih belum memiliki nama, dan untuk Android versi selanjutnya google memutuskan untuk memberi nama versi Android dengan nama makanan ringan, tujuannya adalah agar mudah diingat oleh para pengguna dan pen cinta Android.

f. Android Versi 4.1 -4.3 (Jelly Bean)

Android 4.1 Jelly Bean diumumkan pada 27 Juni 2012 pada konferensi Google I/O yang secara resmi dikenalkan ke publik sekitar Oktober 2012. Versi ini adalah yang tercepat dan terhalus dari semua versi Android. Fitur baru yang terdapat di versi ini adalah meningkatkan kemudahan dan keindahan tampilan dari Ice Cream Sandwich dan memperkenalkan pengalaman pencarian Google yang baru di Android. Android 4.2 Jelly Bean juga menawarkan peningkatan kecepatan dan kemudahan Android 4.1 serta mencakup semua fitur baru seperti Photosphere dan desain baru aplikasi kamera, keyboard Gesture Typing, Google Now dan lainnya. Untuk nama Jelly Bean diambil dari sejenis permen yang juga populer disebut dengan kacang jeli.

g. Android Versi 4.4 (KitKat)

Awalnya Android versi ini diisukan bernama Key Lime Pie. Namun pada tanggal Oktober 2013 Google merilis Kitkat sebagai generasi Android berikutnya. Android versi ini memiliki banyak fitur & semakin memanjakan para pengguna Android. Diantaranya: Immersive mode, Akses kontak langsung dari aplikasi telepon, Google Now Launcher, dan pastinya memiliki interface UI yang baru.

h. Android Versi 5.0 (Lollipop)

Android 5.0 merupakan versi paling baru dari sistem operasi Android, Android 5.0 sendiri dianggap membawa update yang fantastis, banyak perubahan yang disertakan Google di dalamnya.

i. Android Versi 6.0 (Marshmallow)

Android 6.0 Dirilis pada tahun 2015. Ini Perangkat pertama yang dikirim bersama Marshmallow yang telah terpasang sebelumnya adalah smartphone Google Nexus 6P dan Nexus 5X, dengan tablet Pixel C-nya. Tujuan marshmallow memoles sudut kasar dan membuat versi Lollipop lebih baik lagi.

j. Android Versi 7.0 (Nougat)

Dirilis pada Tahun 2016. Sebelum Nougat terungkap Android N dirujuk secara internal oleh Google sebagai "New York Cheesecake". Berikut adalah fitur yang dimilikinya:

- 1) Doze on the Go untuk waktu siaga yang lebih baik lagi.
- 2) Multi Window untuk penggunaan duaaplikasi secara bersamaan.
- 3) Aplikasi Setelan yang Lebih Baik.
- 4) Hapus semua di layar aplikasi baru- baru ini.
- 5) Balas langsung ke pemberitahuan.
- 6) Notifikasi dibundel.
- 7) Pengaturan Cepat akan mengubah kustomisasi.

k. Android Versi 8.0 (Oreo)

Pada bulan Maret 2017, Google Rilis Android 8.0 Oreo, bulan Agustus, Google mengkonfirmasi Oreo akan menjadi nama publik untuk Android 8.0. Seperti yang kita ketahui Ini adalah kedua kalinya Google memilih nama merek dagang untuk Android (Oreo dimiliki oleh Nabisco).

l. Android Versi 9.0 (Pie)

Android Pie 9.0 diluncurkan pada tahun 2018. Handphone Android yang lebih dulu mencoba sistem operasi ini adalah Google Pixel, hp Android One, dan menyusul beberapa pabrik hp dunia seperti: Samsung, Sony, Xiaomi, Nokia (HMD Global), Oppo, Vivo, dan OnePlus. Dibanding sistem operasi pendahulunya, Android Pie punya beberapa fitur terbaru dan memang lebih disesuaikan untuk hp masa kini.

3. Android Studio

Menurut Herlina Dan Musliadi (2019:4) android studio merupakan Lingkungan pengembangan perangkat lunak terpadu Integrated Development Environment (IDE) untuk pengembangan aplikasi android, berdasarkan IntelliJ IDEA. Selain merupakan editor kode IntelliJ dan alat pengembangan yang berdaya guna, android studio juga menawarkan banyak fitur untuk meningkatkan produktivitas anda saat membuat aplikasi android, misalnya:

- a. Sistem versi berbasis Gradle yang fleksibel.
- b. Emulator yang cepat dan kaya fitur.
- c. Lingkungan yang menyatu untuk pengembangan

bagi semua perangkat android.

- d. Instant Run untuk mendorong perubahan ke aplikasi yang berjalan tanpa membuat APK baru.

Menurut Andi Juansyah (2015:5), Android studio adalah IDE (Integrated Development Environment) resmi untuk pengembangan aplikasi Android dan bersifat open source atau gratis. Peluncuran Android Studio ini diumumkan oleh Google pada 16 mei 2013 padaevent Google I/O Conference untuk tahun 2013. Sejak saat itu, Android Studio menggantikan Eclipse sebagai IDE resmi untuk mengembangkan aplikasi Android. Android studio sendiri dikembangkan berdasarkan IntelliJ IDEA yang mirip dengan Eclipse disertai dengan ADT plugin (Android Development Tools). Android studio memiliki fitur :

- a. Proyek berbasis pada Gradle Build.
- b. Refractory dan pembenahan bug yang cepat..
- c. Tools baru yang bernama “Lint” diklaim dapat memonitor kecepatan, kegunaan, serta kompatibilitas aplikasi dengan cepat.
- d. Mendukung Proguard And App-signing untuk keamanan.
- e. Didukung oleh Google Cloud Platform untuk setiap aplikasi yang dikembangkan.

Jendela utama android studio terdiri dari:

- a. Toolbar memungkinkan dapat melakukan berbagai tindakan, termasuk menjalankan aplikasi dan meluncurkan fitur android.
- b. Menu navigasi membantu anda menjelajah tampilan struktur yang lebih ringkas yang terlihat di jendela project.
- c. Jendela editor adalah tempat anda membuat dan memodifikasi kode..
- d. Panel jendela fiturmemungkinkan dapat memperluas ataumengecilkan setiap jendela fiturStatus barmenampilkan status project dansIDE itusendiri, serta semua peringatan.

4. JAVA

Menurut Nofriadi (2018:1), bahasa pemrogramanjava merupakan salah satu dari sekian banyak bahasa pemrograman yang dapat dijalankan diberbagai sistem operasi termasuk telepon genggam. Java adalah bahasa pemrograman yang dapat dijalankan diberbagai komputer, termasuk telepon genggam. Bahasa pemrograman ini pertama kali dibuat oleh James Gosling saat masih bergabung Sun Microsystems. Bahasa pemrograman ini merupakan pengembangan dari bahasa C++ karena banyak mengadopsi sintak C dan C++.

5. Firebase

Menurut Nando Septian Husni dan Muhamad Alam Syah (2019). Firebase adalah sebuah platform aplikasi untuk pengembangan Android dan Web oleh Firebase pada tahun 2011. Dan pada tahun 2014 Firebase di akuisisi oleh Google. Selama 2018, Platform Firebase telah memproduksi 18 produk yang sudah digunakan oleh 1.5 juta aplikasi.

Berikut ini beberapa produk dari Firebase :

- a. Membangun Aplikasi Untuk Mengembangkan

aplikasi, Firebase memiliki beberapa produk. Produk tersebut adalah :

- 1) Cloud Firestore
- 2) ML Kit
- 3) Cloud Function
- 4) Authentication
- 5) Hosting
- 6) Cloud Storage
- 7) Realtime Database

- b. Meningkatkan Kualitas Aplikasi

Untuk meningkatkan kualitas aplikasi, produk firebase yang mereka kembangkan diantaranya :

- 1) Crash Reporting
- 2) Performance Monitoring
- 3) Test Lab

- c. Mengembangkan BisnisUntuk mengembangkan bisnis,produk firebase diantaranya :

- 1) Analytics
- 2) Predictions
- 3) Pengujian A/B Firebase
- 4) Cloud Messaging
- 5) Remote Config
- 6) Dynamic Links
- 7) App Indexing
- 8) Invites

METODOLOGI PENELITIAN

1. Perancangan Sistem

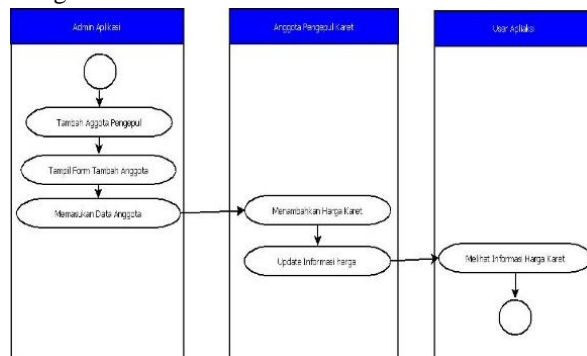
a. Usecase Diagram

Diagram use case merupakan pemodelan untuk kegiatan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Ada dua hal utama dalam use case yaitu :

- 1) Aktor merupakan orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang akan dibuat.
- 2) Use case merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit – unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.

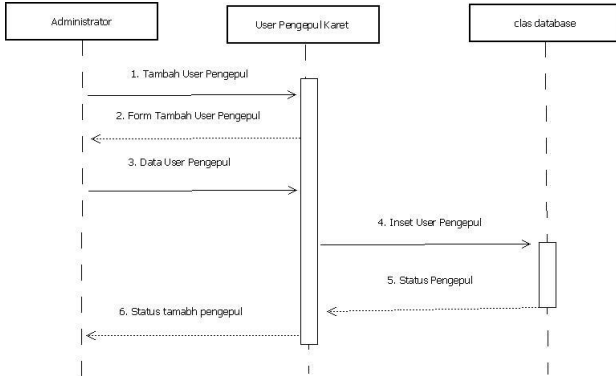
b. Activity Diagram

Diagram aktivitas menggambarkan aktivitas yang dilakukan oleh sistem kepada pengguna bukan aktivitas yang dilakukan oleh pengguna satu ke pengguna lain. Gambar 2 merupakan activity diagram sistem yang dibangun.



c. Squence Diagram

Sequence diagram menggambarkan kelakuan obyek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup obyek dan pesan yang dikirim dan diterima antar obyek. Dalam membuat sequence diagram perlu melihat skenario yang terdapat di dalam use case diagram. Gambar 3 merupakan sequence diagram sistem yang dibangun.



HASIL DAN ANALISIS

1. Hasil Implementasi

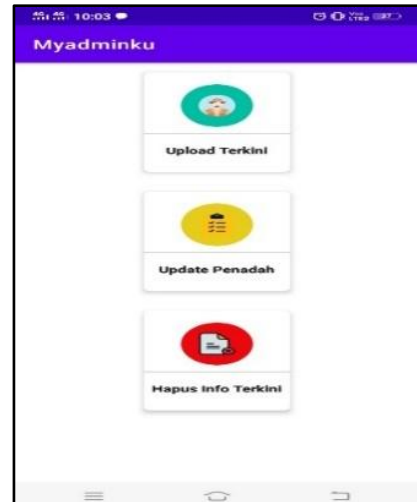
Hasil yang didapatkan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sebuah “Aplikasi Pengepul Getah Karet Di Kab. Ogan Komering Ulu Berbasis Android” yang dibuat menggunakan Android Studio. Dimana terdapat dua aplikasi yaitu aplikasi Myadmin yang digunakan oleh admin untuk mengelola dan menginput data serta aplikasi kedua yaitu aplikasi Pegaret OKU yang digunakan untuk oleh para user dimana pada aplikasi ini akan menampilkan hasil inputan. Untuk menjalankan perangkat ini harus menggunakan internet.

a. Aplikasi Myadmin

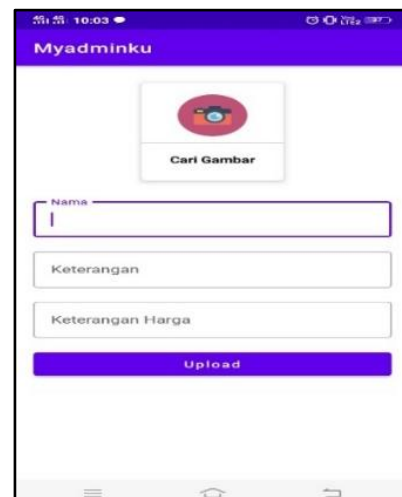
Aplikasi yang digunakan oleh admin untuk menginput data dan informasi.



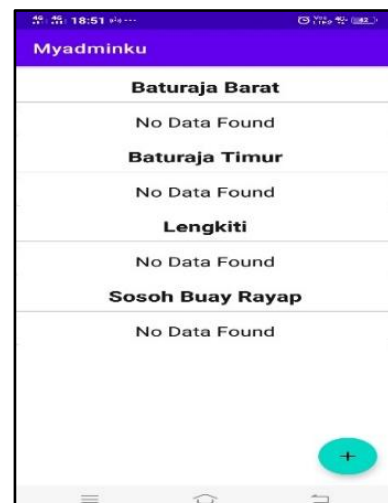
Gambar 1 Tampilan Aplikasi Di Layar Handphone



Gambar 2 Tampilan Halaman Menu Utama



Gambar 3 Halaman Upload Terkini



Gambar 4 Halaman Data Penadah Myadminku



Gambar 5 Cara Menambahkan Data Pengepul



Gambar 6 Tampilan Isi Data Pengepul



Gambar 9 Cara Hapus Info Terkini



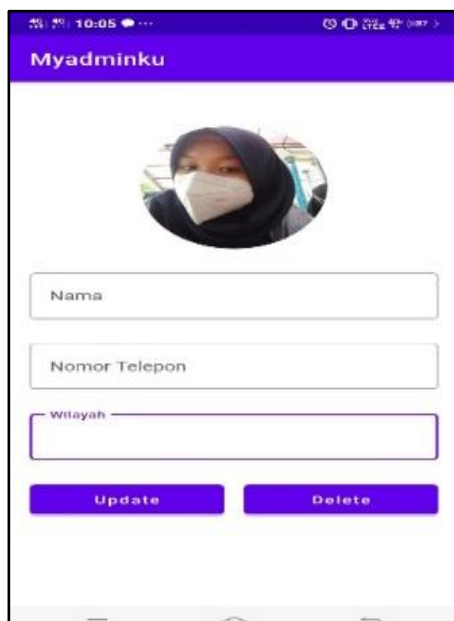
Gambar 7 Cara Mengubah Dan Menghapus Data Pengepul

b. Aplikasi Pegaret OKU

Aplikasi Pegaret OKU adalah aplikasi yang akan digunakan oleh para user, pada aplikasi ini akan menampilkan hasil inputan seputar info terkini harga karet dan data pengepul.



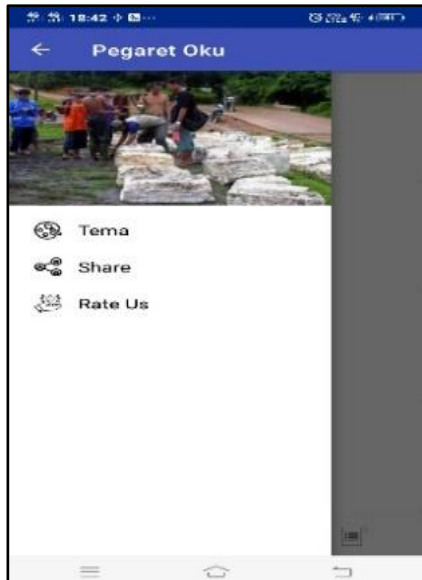
Gambar 10 Tampilan Aplikasi Di layar Handphone



Gambar 8 Tampilan Mengubah Dan Menghapus Data Pengepul



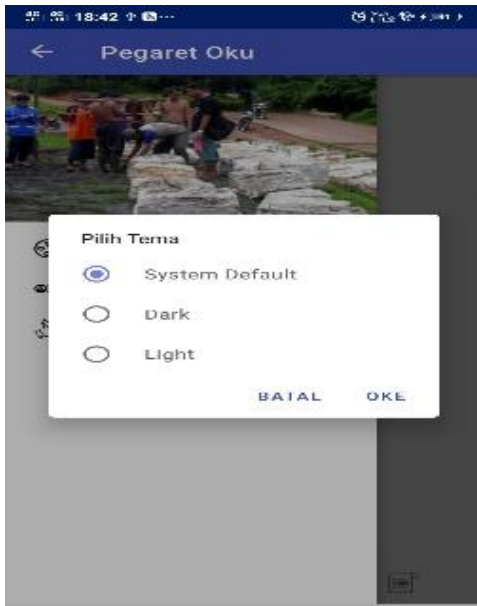
Gambar 11 Halaman Info Terkini



Gambar 12 Tampilan Navigation Drawer



Gambar 15 Tampilan Penilaian Aplikasi



Gambar 13 Memilih Tema Aplikasi Pegaret OKU



Gambar 16 Halaman Data Pengumpul Aplikasi Pegaret OKU



Gambar 14 Tampilan Membagikan Aplikasi



Gambar 17 Tampilan Halaman About Aplikasi Pegaret OKU

2. Hasil Analisis Pengujian Sistem

Pengujian sistem di lakukan dengan cara langsung menjalankan aplikasi baik halaman aplikasi admin, pengepul maupun pengguna palikasi. adapun tabel pengujian dapat di lihat pada tabel di bawah ini :

Tabel Pengujian Aplikasi Admin

No	Komponen yang di Uji	Skenario	Metode	Hasil
1	Instalasi APK Pegaret OKU	Mennginstal aplikasi Pegaret OKU	Pengintsala n langsung pada hendphone	Berhasil Melakukan Instalasi di hendphone
2	Halaman Login Adim	Admin login dengan user dan password	Pengujian langsung pada halaman login admin	Berhasil Melakukan Login Aplikasi
3	Halaman Menambah User	Admin menambahkan user pengepul	Pengujian langsung menambahkan user	Berhasil menambahkan user
4	Halaman User	User login aplikasi	User login dengan user dan password yang telah di buat	User Berhasil login aplikasi
5	Halaman update harga karet	User melakukan update harga karet	User menambahkan informasi harga karet	User berhasil menambahkan informasi harga karet.

Tabel Pengujian Aplikasi User

No	Komponen yang di Uji	Skenario	Metode	Hasil
1	Pencarian di Google Playstore	Mencari aplikasi dengan kata kunci PEGARET OKU	Pencarian google Playstore	Ditemukan Aplikasi Pegaret OKU
2	Instalasi Aplikasi	Melakukan Instalasi Aplikasi	Menggunakan handphone melakukan instalasi Aplikasi	Proes intsalasi berjalan Normal
3	Melihat Informasi halaman Harga	Melihat Informasi Harga	Pengecekan halaman Harga	Terdapat halaman harga dari masing-masing pengepul karet

KESIMPULAN

Dari mulai penelitian yang dilakukan sampai hasil, beserta data-data yang telah didapat maka dapat disimpulkan bahwa sebagai berikut:

1. Pembuatan aplikasi pengepul getah karet membutuhkan dua aplikasi sebagai user dan admin.
2. Aplikasi admin digunakan untuk menginput data dan informasi seputar getah karet.
3. Aplikasi user digunakan untuk menampilkan hasil dari inputan data.
4. Untuk menjalankan aplikasi membutuhkan internet.
5. Data yang diinputkan akan masuk ke firebase.
6. Berdasarkan dari hasil pengujian sistem Aplikasi ini berjalan dengan baik, baik aplikasi admin, maupun user.

SARAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan, terdapat beberapa saran untuk penelitian selanjutnya yaitu:

1. Diharapkan pengembangan aplikasi selanjutnya dapat menambahkan fitur-fitur yang lebih lengkap seperti fitur pencarian harga karet, form pendaftaran menjadi pengepul, tombol otomatiske nomor pengepul, dan fitur lokasi pengepul menggunakan Google Maps.
2. Diharapkan pengembangan selanjutnya pengepul dapat memperbarui info sendiri.
3. Diharapkan pengembangan selanjutnya dapat di akses dalam semua versi perangkat android.
4. Jangkauan lebih global tidak di OKU saja.
5. Pengujian pada aplikasi ini masih secara manual di harapkan untuk penelitian selanjutnya pengujian menggunakan metode pengembangan aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

Herlinah, Musliadi. 2019. Pemrograman Aplikasi Android dengan Android Studio, Photoshop, dan Audition. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Husni, Nando Septian, dan Muhamad Alam Syah. 2019. Membangun Ojek Online Menggunakan Firebase. Tangerang Selatan: Udacoding.

Juansyah, Andi. 2015. Pembangunan Aplikasi Child Tracker berbasis Assisted - Global Positioning System (A-Gps) Dengan Platform Android. Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA). Edisi. 1 Volume. 1. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.

Karman, Joni. 2019. Sistem Informasi Geografis berbasis Android Kasus Aplikasi SIG pariwisata. Yogyakarta: CV BudiUtama

Nofriadi. 2018. Java Fundamental Dengan Netbeans 8.0.2. Yogyakarta: BudiUtama.