



Implementasi Aplikasi Desain Kita Berbasis Mobile Dalam Upaya Peningkatan Pendapatan Percetakan Indonesia

Implementation Of Desain Kita Application To Increase Earnings Printing Indonesia

THF. Harumy^{1)*}, D. Maulana¹, F. S. Fadri¹, M. Fahmi¹; C. Utami¹ Maisyura¹

¹Universitas Pembangunan Pancabudi, Medan, Indonesia

*Corresponding Email: hennyharumy@hotmail.com

Abstrak

Saat ini seseorang jika ingin mencetak baju pasti lebih memilih sesuatu yang instan karena rata-rata mereka sibuk dengan pekerjaannya dan tidak memiliki waktu untuk menempah baju. Maka dari itulah kami membuat Aplikasi Desain Kita Berbasis Android mencoba memberikan kemudahan bagi pengguna untuk mendesain bajunya sendiri sesuai dengan tema dan warna yang diinginkan tanpa harus pergi ke sehingga lebih efisien dan efektif. Pada Penelitian ini, dikembangkan aplikasi Desain baju berbasis *Mobile*. Analisa Perancangan sistem pada aplikasi Desain Kita Menggunakan UML. Untuk Implementasi Aplikasi desain Kita dirilis pada versi web dan android untuk memudahkan akses informasi kepada customer. Penelitian ini lebih mengkhhususkan pengembangan pada sistem operasi Android dan Web. Aplikasi Desain Kita bermitra dengan beberapa percetakan di Indonesia selama ini Percetakan hanya menerima pemesanan secara manual, namun setelah bergabung dengan Aplikasi Desain kita pemesanan untuk mitra juga didapat secara online sehingga hal tersebut membantu meningkatkan pendapatan percetakan baju di Indonesia. Aplikasi Desain Kita saat ini telah di download ± 50.000 user dan mendapat rating baik dari customer. Saat ini Desain Kita telah bermitra dengan ± 10 percetakan baju baik digital printing dan Sablon.

Kata Kunci: Android, Aplikasi, Desain, Percetakan.

Abstract

Currently someone if you want to print clothes would prefer something instant because the average they are busy with his work and do not have time to order clothes. That's why we created our Android Based Design Application trying to make it easy for users to design their own clothes according to the desired theme and color without having to go to more efficient and effective. In this study, Mobile-based clothes design Application was developed. Analyze Designing system on Application of Design We Using UML. For Application Implementation Our designs are released on web and android versions for easy access to information to customers. This research focuses more on the development of Android and Web operating systems. Application Design We are partnering with several printing companies in Indonesia so far Printing only receives manual submissions, but after joining our Design Application ordering for partners is also obtained online so it helps to increase printing revenue in Indonesia. Application Design We have now downloaded $\pm 50,000$ users and got good ratings from customers. Currently Design We have partnered with ± 10 good quality printing printing and screen printing.

Keywords : Android, Application, Desain , Printing.

How to Cite: THF. Harumy D. Maulana. F. S. Fadri. M. Fahmi. C. Utami. Maisyura. (2018). Implementasi Aplikasi Desain Kita Berbasis Mobile Dalam Upaya Peningkatan Pendapatan Percetakan Indonesia. *JITE (Journal Of Informatics And Telecommunication Engineering)*. Vol (2). No (1): 9-15

PENDAHULUAN

Percetakan baju saat ini sudah sangat banyak, akan tetapi sekarang ini orang-orang lebih menyukai belanja sesuatu secara *online*, karena konsumen tidak ingin mencari tempat percetakan yang belum tentu desainnya bisa sesuai dengan keinginannya. Maka dari itu kami membuat percetakan baju secara *online* yang bernama Desain Kita. Dengan aplikasi ini seseorang yang dari manapun, kapanpun bisa dengan mudah memesan pakaian dan membuat desain sesuai keinginan tanpa harus datang ketempat percetakan. Baju pada saat ini semakin banyak motif desain nya, akan tetapi tidak semua yang dijual dipasar atau di tempat belanja ada yang sesuai keinginan konsumen. Maka dari itu pasti konsumen mencari percetakan yang dapat membuat sesuai desain yang diinginkan konsumen. Aplikasi Desain Kita inilah yang akan memberikan kemudahan dalam mendesain sesuai selera konsumen dengan mudah. Selain itu Aplikasi Desain Kita juga menjadi media bagi percetakan untuk mendapatkan pemesanan secara online yang tentunya dapat menjadi upaya peningkatan pendapatan. Pemasaran awal yang akan dituju adalah mempromosikan terlebih dahulu kepada teman, sekolah, organisasi, kantor dll. Dalam produksi ini konsumen dapat memesan secara *online*

dan dapat menentukan ukuran, warna dan desain sesuai yang diinginkan dan setelah itu akan di kirimkan kepada mitra untuk proses pencetakannya. Sejauh ini pemasaran dari aplikasi Desain Kita sudah berjalan baik dan sudah banyak *user* yang mendownload lewat *PlayStore*, pemesanan baju juga meningkat sekitar 15 sampai dengan 20 *piece*/hari. Ada beberapa faktor yang mendorong dalam penerapan aplikasi desain kita, antara lain

Untuk mengetahui peluang usaha dibidang percetakan baju. Untuk mengetahui minat konsumen tentang percetakan baju secara online. Selanjutnya Untuk meningkatkan pendapatan Percetakan Indonesia dengan metode pemesanan *online*.

Di saat ini banyak persoalan yg muncul di kalangan wirausaha, khususnya wirausaha percetakan baju. Dari beberapa persoalan yang ada salah satunya dikalangan masyarakat saat ini yang lebih menyukai prosedur yang lebih mudah. Kami memanfaatkan *smartphone* sebagai peluang bisnis sambil belajar menciptakan suatu aplikasi dan produk. Tujuan penciptaan aplikasi Desain Kita ini agar konsumen lebih mudah dalam proses percetakan baju, dan percetakan dapat menerima pesanan secara *online* karena Saat ini masih terdapat *merchant*/pengusaha dibidang percetakan

yg kurang memanfaatkan *smartphone* sebagai media transaksi dan promosi, dan kami pun menciptakan suatu produk baju kaos dengan label Desain Kita sesuai nama aplikasinya.

Kelayakan dari usaha ini sangat besar karena dapat meringankan user untuk melakukan desain baju dan memberikan alternatif *income* bagi percetakan baju dengan metode pemesanan baju secara *online* kepada mitra, dimana saja dan kapan saja melalui aplikasi *mobile* sehingga dapat menjadi alternatif *income* bagi percetakan.

Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan Aplikasi Dan Website Desain Kita untuk meningkatkan *income* dan pendapatan percetakan di Indonesia ?

Bagaimana Analisa Dan Implementasi Aplikasi Dan Website Desain Kita untuk meningkatkan *income* dan pendapatan percetakan di Indonesia ?

Tujuan dan Manfaat

Tujuan :

Untuk Merancang Aplikasi Dan Website Desain Kita untuk meningkatkan *income* dan pendapatan percetakan di Indonesia.

Untuk Menganalisa Implementasi Aplikasi Dan Website Desain Kita untuk meningkatkan *income* dan pendapatan percetakan di Indonesia.

Manfaat

Manfaat Dari Implementasi dan analisa Aplikasi Desain Kita adalah dalam upaya menambah *Income* Percetakan Indonesia dengan metode desain dan pemesanan secara *online* berbasis aplikasi *Mobile*.

Landasan Teori

Menurut Buyens Aplikasi *mobile* berasal dari kata *Application* dan *mobile*. *Application* yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah program siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju sedangkan *mobile* dapat di artikan sebagai perpindahan dari suatu tempat ke tempat yang lain. Kata *mobile* mempunyai arti bergerak atau berpindah, sehingga aplikasi *mobile* adalah sebutan untuk aplikasi yang berjalan di *mobile* device. Dengan menggunakan aplikasi *mobile*, dapat dengan mudah melakukan berbagai macam aktifitas mulai dari hiburan, berjualan, belajar, mengerjakan pekerjaan kantor, browsing dan lain sebagainya. Pemanfaatan aplikasi *mobile* untuk hiburan paling banyak digemari oleh pengguna telepon seluler, karena dengan memanfaatkan adanya fitur game, music player, sampai video player membuat kita mejadi semakin mudah

menikmati hiburan kapan saja dan dimanapun. Perangkat *mobile* memiliki banyak jenis dalam hal ukuran, desain layout, tetapi mereka memiliki kesamaan karakteristik yang sangat berbeda dari desktop system. Perangkat *mobile* (Muhammad Iqbal, Muhammad Zarlis, 2017) .(I. S. T. Henny Febriana Harumy, 2016)

Pengertian sistem menurut Jogianto mengemukakan bahwa sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem ini menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang nyata adalah suatu obyek nyata, seperti tempat, benda, dan orang-orang yang betul-betul ada dan terjadi. Dengan demikian sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran yang tertentu. Pendekatan sistem yang merupakan jaringan kerja dari prosedur lebih menekankan urutan-urutan di dalam sistem. Menurut Richard F. Neuschel suatu prosedur adalah suatu urutan operasi kelirikal (tulis-menulis), yang melibatkan beberapa orang didalam satu atau lebih departemen, yang diterapkan untuk menjamin penanganan yang seragam dari transaksi-transaksi bisnis yang terjadi. (Joperson, 2015) dalam

(T. Henny Febriana Harumy , Julham Sitorus, 2018).(Harumy & Nasution, 2017). Menurut Buyens (2001) aplikasi *mobile* berasal dari kata *Application* dan *mobile*. *Application* yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah program siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju sedangkan *mobile* dapat di artikan sebagai perpindahan dari suatu tempat ke tempat yang lain. Kata *mobile* mempunyai arti bergerak atau berpindah, sehingga aplikasi *mobile* menurut Purnama (2010) adalah sebutan untuk aplikasi yang berjalan di *mobile* device. Dengan menggunakan aplikasi *mobile*, dapat dengan mudah melakukan berbagai macam aktifitas mulai dari hiburan, berjualan, belajar, mengerjakan pekerjaan kantor, browsing dan lain sebagainya.(H. M. Z. N. A. T. Henny Febriana Harumy, 2018) (Wimatra, Nasution, Harumy, & Sunardi, 2016)(Nasution et al., 2016).

METODE PENELITIAN

Saat ini banyak persoalan yg muncul di kalangan wirausaha, khususnya wirausaha percetakan baju. Dan dari beberapa persoalan yang ada salah satunya dikalangan masyarakat saat ini yang lebih menyukai prosedur yang lebih

mudah, kami memanfaatkan *smartphone* sebagai peluang bisnis sambil belajar menciptakan suatu aplikasi dan produk. Tujuan perancangan aplikasi Desain Kita ini agar konsumen lebih mudah untuk mendesain dan mencetak baju. Prioritas dari aplikasi cetak baju ini antara lain yaitu cara membuat konsumen tertarik dengan aplikasi Desain Kita dan untuk menambah pendapatan percetakan baju melalui aplikasi Desain Kita lalu sasaran untuk pemasaran produk percetakan baju.



Gambar 1. Sistem Web desainkita.id

Saat ini sistem yang dibangun ada 2 jenis yaitu sistem website dan juga sistem aplikasi *mobile*. Sistem Aplikasi digunakan untuk proses pemesanan desain baju sesuai dengan keinginan user/ konsumen. Adapun tampilan aplikasi *mobile* yang dibuat adalah sebagai berikut :

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sistem Aplikasi *Mobile* desain kita dapat dikategorikan sangat simple dengan fitur – fitur yang sangat user friendly seperti berikut ini :



Gambar 2. Sistem Aplikasi *Mobile* Desain kita di *play store*

Sistem Aplikasi desain Kita saat ini telah didownload kurang lebih oleh 50 ribu user. Saat ini 477 orang telah mereview aplikasi ini dengan nilai rata – rata yaitu 3,9 dari poin 5. Aplikasi desain kita memiliki fitur yang sangat mudah digunakan yaitu:

a). Fitur pemilihan jenis warna baju yang dapat ditentukan sesuai dengan

keinginan. Selanjutnya akan muncul tampilan baju tampak depan dan belakang untuk kemudahan pengeditan desain. Selanjutnya User dapat memilih desain yang diinginkan untuk di tampilkan pada baju, desain dapat berupa gambar dan teks. Selanjutnya user dapat memperbesar dan memperkecil desain gambar ataupun teks yang digunakan.

b). Fitur “share to friends” adalah Desain baju yang telah diselesaikan, pada fitur ini memungkinkan *user* mengirimkan desain ke aplikasi yang lain seperti *Whatsapp, Instagram, BBM* dan lain – lain. Selanjutnya jika *customet* melakukan pemesanan dapat langsung mengklik *button* pesan yang akan di kirimkan ke tim/Mitra untuk dilakukan pencetakan. Hal inilah yang menjadikan pendapatata percetakan meningkat oleh aplikasi Desain kita. Berikut adalah tabel pemesan baju melalui aplikasi Desain Kita.



Tabel 1. Penjualan Baju melalui Aplikasi Desain Kita

Analisa Pengguna/ User

Untuk Analisa Pengguna/User kita dapat melakukan melalui analisa SWOT seperti sebagai berikut :

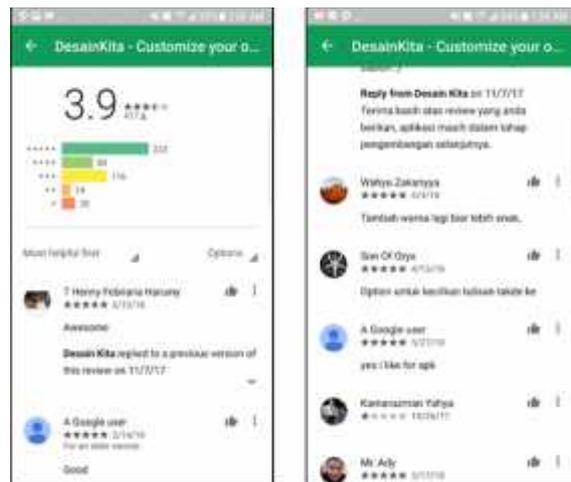
Tabel 2. Analisa SWOT

Faktor	Keterangan
Strength	1. Mendesain baju lebih mudah dengan fitur aplikasi. 2. Aplikasi telah didownload 10000 user 3. Fleksibilitas dalam desain baju 4. Membuat pengorderan desain baju lebih mudah
Weakness	1. Butuh pemahaman tentang pengoperasian aplikasi android 2. Pemesanan belum bisa mendukung
Opportunity	1. Belum ada produk sejenis berbentuk aplikasi di pasar 2. Antusiasme para user dalam menggunakan aplikasi (dara terlihat dari statistik install user dan try-out pemesanan desain melalui aplikasi)
Threats	1. Modal usaha yang minim 2. Tindak plagiatisme karena belum terlindungi hukum hak cipta

Strategi Pemasaran	Keterangan
Kebijakan Produk	Usaha ini bergerak dalam bidang produksi dan distribusi. Jenis produk ini berupa baju kaos yang telah dibuat desain sesuai dengan user melalui aplikasi
Kebijakan Harga	Harga yang diberikan kepada konsumen yaitu sebesar Rp. 70.000, per itemnya. Namun ada kebijakan potongan harga jika mencapai kuantitas yang ditentukan.
Kebijakan Promosi	Untuk memperkenalkan produk aplikasi ini, maka diperlukan promosi kepada user yaitu dengan cara mengislatkan aplikasi lewat media sosial seperti facebook, instagram, dan whatsapp resmi. Juga akan dilakukan potongan harga untuk menarik minat konsumen.

Pengujian Terhadap Pengguna

Pengujian terhadap pengguna dilihat dari banyak nya comment yang tulis oleh user mengenai aplikasi desain Kita. Gambaran dapat terlihat sebagai berikut :



Gambar 3. Hasil Pengujian Pengguna User

dari hasil pengujian pengguna/ user aplikasi desain kita memiliki nilai 3,9 dari

5 point. Survey ini di buat oleh user yang telah menggunakan aplikasi Desain Kita. Jumlah user yang melakukan survey adalah 477 orang. Data ini diambil secara random. Dari 477 user sebanyak 222 orang memberikan penilaian sangat baik (*****) untuk penggunaan aplikasi ini. Selanjutnya 80 orang pemngguna memberikan penilaian baik (****). Selanjutnya 116 orang memberikan penilaian Cukup (**). Urutan selanjutnya adalah 24 orang memberikan penilaian kurang baik (**) dan yang terakhir adalah 35 orang memberikan penilaian sangat kurang baik (*) untuk penggunaan aplikasi ini. sehingga secara keseluruhan Aplikasi Desain Kita mendapat *point* 3,9 dari 5 . Dari hasil survey tersebut aplikasi desain kita merupakan aplikasi yang diterima oleh user/ pengguna yang ingin berkreasi mendesain baju nya sendiri.

SIMPULAN

Adapun kesimpulan dari Analisa sistem desain kita ini adalah :

a). Perancangan Aplikasi Dan Website Desain Kita dapat meningkatkan income dan pendapatan percetakan di Indonesia.

b). Analisa Dan Implementasi Aplikasi Dan Website Desain Kita dapat meningkatkan income dan pendapatan percetakan digital printing di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Harumy, T. H. F., & Nasution, D. (2017). Neural Network Prediksi Industri Hilir Aluminium Untuk Peningkatan Pendapatan Daerah (Pt Inalum Asahan). In *Semnasteknomedia 2017* (P. 3.9-7). Yogyakarta: Stmik Amikom Yogyakarta.
- Muhammad Iqbal, Muhammad Zarlis, T. H. F. H. (2017). Inovasi Aplikasi Check In Spot Nelayan Untuk Binaan Kecamatan Bagan Deli Medan (Pp. 1–6). Jayapura: Seminar Nasional Aptikom (Semnastikom).
- Nasution, D., Harumy, T. H. F., Haryanto, E., Fachrizal, F., Julham, & Turnip, A. (2016). A Classification Method For Prediction Of Qualitative Properties Of Multivariate Eeg-P300 Signals. *Proceedings Of The 2015 International Conference On Automation, Cognitive Science, Optics, Micro Electro-Mechanical System, And Information Technology, Icacomit 2015*, 82–86. <https://doi.org/10.1109/Icacomit.2015.7440180>
- T. Henny Febriana Harumy , Julham Sitorus, M. L. (2018). Sistem Informasi Absensi Pada Pt . Cospar Sentosa Jaya Menggunakan Bahasa Pemrograman Java. *Jurnal Teknik Informartika*, 5(1), 63–70.
- T. Henny Febriana Harumy, H. M. Z. N. A. (2018). Aplikasi *Mobile* Zagiyan (Zaringan Digital Nelayan) Dalam Menunjang Produktivitas Dan Keselamatan , Dan Kesehatan Nelayan. *It Journal Research And Developmen*, 2(2), 52–61.
- T. Henny Febriana Harumy, I. S. (2016). Sistem Penunjang Keputusan Penentuan Jabatan Manager. In *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia 2016* (Pp. 6–7). Yogyakarta: Amikom.
- Wimatra, A., Nasution, D., Harumy, T. H. F., & Sunardi. (2016). Backpropagation Model For Bidikmisi Recipients. *Internetworking Indonesia Journal*, 8(2), 59–65.