

Analisa Aplikasi Promosi Shirouoshien Berbasis Android

Akhsani Taqwiym¹, Lisa Amelia²

^{1,2}STMIK GI MDP

Jalan Rajawali No. 14 Palembang 30113

E-mail : akhsani.taqwiym@mdp.ac.id¹, lisa@mdp.ac.id²

ABSTRAK

Dalam prakteknya usaha shirouoshien memberikan informasi mengenai produk yang ditawarkan dengan data nama produk, harga produk, deskripsi produk, dan kontak yang dapat dihubungi oleh pelanggan jika berminat membeli produk yang ditawarkan. Untuk melakukan pemesanan, pelanggan wajib memberikan informasi produk yang diinginkan, nama, nomor telepon yang bisa dihubungi, alamat pengiriman, dan metode pengiriman produk untuk sampai kepada konsumen. Kegiatan yang terjadi di shirouoshien akan di implementasi dan diubah kedalam sistem berbasis android. Analisis yang digunakan didasarkan pada analisis terstruktur dan pemodela *entity-relationship*. Analisa aplikasi promosi shirouoshien berbasis android dengan metode penelitian model UML, memperoleh perancangan aplikasi sesuai dengan kebutuhan berdasarkan hasil pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian. Hasil yang diperoleh dari kuisioner yang disebarakan kepada 30 orang responden diperoleh nilai layak dengan nilai rata-rata 77. Responden terdiri dari 30 oang calon pengguna yaitu pelanggan shirouoshien. Hasil pengujian menunjukkan 45% pengguna menilai aplikasi promosi shirouoshien berbasis android cukup layak digunakan, 35% menilai layak sedangkan 20% menilai aplikasi ini kurang layak. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan aplikasi promosi shirouoshien berbasis android layak digunakan oleh pelanggan.

Kata kunci : Promosi, Android, UML (*Unified Modelling Language*)

ABSTRACT

In practice, shirouoshien businesses provide information about the products offered with data on product names, product prices, product descriptions, and contacts that customers can contact if they are interested in buying the products offered. To place an order, the customer is required to provide the desired product information, name, contact phone number, delivery address, and product delivery method to arrive at the consumer. Activities that occur in Shirōoshien will be implemented and converted into an Android-based system. The analysis used is based on structured analysis and entity-relationship modeling. Analysis of shirouoshien promotion applications based on android with the UML model research method, obtaining application design according to needs based on the results of data collection carried out in the study. The results obtained from the questionnaire distributed to 30 respondents obtained a decent value with an average value of 77. Respondents consisted of 30 potential users, namely shirouoshien customers. The test results showed 45% of users rated the Android-based Shirouoshien promotion application as quite feasible, 35% considered it feasible while 20% thought this application was not feasible. From these results it can be concluded that the Android-based shirouoshien promotion application is suitable for use by customers.

Keyword : Promotion, Android, UML (*Unified Modeling Language*)

1. PENDAHULUAN

Promosi adalah suatu kegiatan yang digunakan untuk memperkenalkan produk baik barang maupun jasa. Pada perkembangan teknologi saat ini, kegiatan promosi mengalami pengeseran metode diantaranya adalah metode yang awalnya mengandalkan promosi dari mulut ke mulut, menggunakan media masa seperti koran, banner, spanduk dan lain sebagainya saat ini promosi yang digunakan adalah promosi yang menggunakan media sosial, media online, dan pengembangan perangkat lunak.(Wijaya, 2017) Teknik perangkat lunak bertujuan untuk membantu dalam pengembangan dan pembuatan program atau aplikasi. Model pengembangan perangkat lunak antara lain adalah UML (*Unified Modeling Language*), UML adalah salah satu alat bantu yang sangat diandalkan di dunia pengembangan sistem yang berorientasi objek.(Zaliluddin & Rohmat, 2018) UML menyediakan Bahasa pemodelan visual yang memungkinkan bagi pengembang sistem untuk membuat cetak biru dalam bentuk yang baku, mudah dimengerti dan dilengkapi dengan mekanisme yang efektif untuk berbagi (*Sharing*) dan mengkomunikasikan rancangan yang lainnya.

Rekayasa perangkat lunak adalah sebuah profesi yang dilakukan oleh seorang perancang perangkat lunak yang berkaitan dengan pembuatan, pemeliharaan aplikasi perangkat lunak dengan menerapkan teknologi dan praktik dari ilmu komputer, manajemen proyek, dan bidang-bidang

lainnya.(Syarif dkk., 2016) Adaptasi rekayasa perangkat lunak yang diterapkan pada usaha shirouoshien adalah kegiatan promosi yang dilakukan oleh shirouoshien dalam mempromosikan produknya. Dalam Prakteknya shirouoshien memberikan informasi mengenai produk yang ditawarkan dengan data nama produk, harga produk, deskripsi produk, dan kontak yang dapat dihubungi oleh pelanggan jika berminat membeli produk yang ditawarkan. Untuk melakukan pemesanan, pelanggan wajib memberikan informasi produk yang diinginkan, nama, nomor telpon yang bisa dihubungi, alamat pengiriman, dan metode pengiriman produk untuk sampai kepada konsumen. Kegiatan yang terjadi di shirouoshien akan di implementasi dan diubah kedalam sistem berbasis android. Analisis yang digunakan didasarkan pada analisis terstruktur dan pemodelan *entity-relationship*. Tahapan utama dalam metodologi ini adalah analisis, design sistem, design obyek dan implementasi. Aplikasi yang dirancang untuk membantu promosi shirouoshien adalah aplikasi android. Aplikasi android adalah aplikasi yang dibuat untuk perangkat-perangkat bergerak seperti *smartphone*, *smartwatch*, *tablet*, dan lainnya.

2. METODOLOGI

Metodologi penelitian ini berupa study kasus dengan menggunakan metode model UML, yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu pengumpulan data, pada tahap awal ini kegiatan yang dilakukan merupakan pengumpulan data-data yang berkaitan dengan permasalahan

yang terjadi pada penelitian. Tahap berikutnya adalah tahap Analisa data, pada tahap ini menjelaskan mengenai sistem, dimana pada tahap perancangan sistem ini akan berkaitan perancangan sistem yang sesuai dengan kebutuhan yang digunakan pada aplikasi promosi secara online.

2.1 Pengumpulan Data

Pada tahapan pertama yaitu pengumpulan data digunakan jenis data, sumber data, dan pengumpulan data. Adapun hasil yang diperoleh sebagai berikut:

a. Jenis data yang dibutuhkan

Data primer adalah data yang didapat dari obserbasi maupun hasil wawancara secara langsung yang diperoleh dari lapangan.(Sudarmilah dkk., 2012) Data yang diperoleh dari usaha shirouoshien terdiri dari data jenis produk, harga, pelanggan, dan transaksi. Data sekunder adalah data yang digunakan dalam penelitian secara tidak langsung. Data yang diperoleh dari sumber-sumber jurnal, buku, prosiding, dan hasil penelitian sebelumnya mengenai pembahasan perancangan aplikasi promosi berbasis android.

b. Sumber data

Sumber data yang dibutuhkan dalam penelitian ini diperoleh dari usaha shirouoshien.

c. Pengumpulan data

Dalam pengumpulan data penelitian ini digunakan tiga cara yaitu:

- Metode observasi secara langsung,(Hasanah, 2016) dimana pengumpulan data

dilakukan secara langsung ke usaha shirouoshien dan mengamati permasalahan yang terjadi dimulai dari proses promosi, penjualan, dan transaksi.

- Wawancara, metode ini merupakan pengumpulan data yang diperoleh dari hasil wawancara langsung kepada pemilik usaha shirouoshien.
- Tinjuana Pustaka, metode ini dilakukan pengumpulan data dari beberapa sumber pustaka yang berkaitan dengan permasalahan dan berhubungan dengan penelitian.

2.2 Analisa Data

Sistem promosi yang dilakukan oleh shirouoshien yang telah berjalan mengalami kendala, sistem yang masih menggunakan media telpon/HP, atau pelanggan harus mengenal usaha shirouoshien terlebih dahulu untuk mengetahui informasi produk yang tersedia pada usaha shirouoshien mengakibatkan tidak semua pelanggan ataupun masyarakat mengetahui secara luas. Dengan adanya teknologi informasi dan menggunakan media internet dapat membuat peluang bagi perluasan promosi untuk memasarkan dan mengenalkan produk yang ditawarkan. Berikut ini aliran data promosi yang dilakukan oleh usaha shirouoshien tentang penjualan souvenir, pakaian, yang sedang berjalan saat ini dan tergambar pada gambar 1. Promosi shirouoshien yang sedang berjalan.



Gambar 1. Promosi Shirouoshien Yang Sedang Berjalan.

Sistem promosi shirouoshien yang sedang berjalan jika digambarkan kedalam aliran sistem informasi promosi secara online dapat terlihat pada gambar 2. Sistem Informasi Promosi shirouoshien secara online.



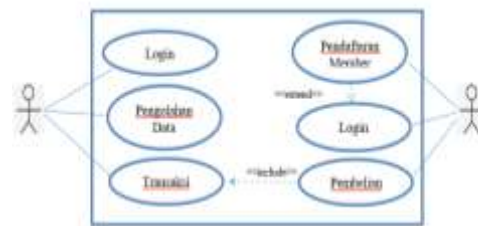
Gambar 2. Sistem Informasi Promosi shirouoshien Secara Online.

Berdasarkan dari gambar 1 dan 2 diatas, terlihat ada perubahan dari sistem manual ke sistem aplikasi berbasis android dalam promosi produk shirouoshien. selain itu, aplikasi yang digunakan sebagai media promosi shirouoshien dapat digunakan sebagai media komunikasi antara admin shirouoshien dan pelanggan dalam melakukan transaksi dikarenakan aplikasi berbasis android ini dapat di akses dari manapun dan kapan saja.

2.3 Perancangan sistem

Perancangan sistem yang digunakan adalah dengan UML. Tahapan

ini melakukan rancangan dari sistem yang akan dirancang.(Wati & Kusumo, 2016) Sesuai dengan kebutuhan sistem layak akan dirancang, ada input, proses, dan output pada sistem informasi promosi shirouoshien. perancangan sistem yang akan dibangun disesuaikan dengan kebutuhan yang diperoleh dari hasil pengumpulan data dengan tujuan menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh usaha shirouoshien. dalam merancang sistem dilakukan pula analisis tentang hubungan basis data yang ditampilkan dalam sistem. Use case digunakan untuk mengetahui siapa saja actor yang terlibat dalam sistem informasi promosi di shirouoshien. untuk mempermudah dalam analisisnya, use case tergambar pada gambar 3. Use case diagram yang diusulkan.



Gambar 3. Use Case Diagram Yang Diusulkan.

Class diagram menggambarkan struktur *statis class* yang ada didalam sistem *class* merepresentasikan sesuatu yang diproses oleh sistem.(Rosadi & Lokayati, 2007) Dalam pelaksanaan secara manual, shirouoshien melakukan promosi terlebih dahulu kemudian dilanjutkan transaksi dan pengiriman barang jika ada konsumen yang akan membeli produk.(Etika Profesi & Henderi, 2018) Pada use case yang diusulkan admin hanya perlu update produk dimulai dari memasuki aplikasi dengan item login, kemudian pelanggan akan dapat melihat produk dan langsung dapat berinteraksi dengan sistem dengan menambahkan item produk ke keranjang belanja terlebih dahulu ataupun langsung melakukan transaksi.

3. LANDASAN TEORI

3.1 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah kombinasi dari penggunaan teknologi, data, proses, dan teknologi informasi yang saling berhubungan untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan memberikan informasi untuk mendukung sebuah organisasi. (Rachman Andi dkk., 2017). Menurut Hamin Tohari ada beberapa karakteristik sistem, diantaranya:

- a. *Komponen atau elemen (component)*
Suatu sistem terdiri dari komponen-komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja membentuk satu kesatuan.
- e. *Interface)*
Penghubung sistem adalah suatu media (penghubung) antara suatu subsistem dengan subsistem lainnya yang membentuk satu kesatuan, sehingga sumber-sumber data mengalir dari subsistem yang satu ke yang lainnya.
- f. *Masukan (input)*
Masukan merupakan hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi luaran yang berguna, luaran juga merupakan tujuan akhir dari sistem.
- g. *Luaran (output)*
Luaran merupakan hasil dari diperoleh dari data yang diolah dan diklasifikasikan menjadi luaran yang dapat berguna untuk mencapai tujuan akhir dari suatu sistem.
- h. *Pengolah (process)*
Pengolahan merupakan suatu sistem yang mumpuni bagian pengolah yang akan mengubah *input* menjadi *output*.
- i. *Sasaran (Objective)*
Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang dihasilkan sistem. Sistem dapat dikatakan berhasil jika mengenai sasaran dan tujuannya.

- b. *Batas sistem (boundary)*
Batas sistem merupakan batas daerah yang membatasi antara satu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem merupakan ruang lingkup dari sistem atau subsistem itu sendiri.
- c. *Lingkungan luar sistem (environment)*
Lingkungan luar sistem merupakan segala sesuatu diluar batas sistem yang satu dengan yang mempengaruhi operasi suatu sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan atau merugikan.
- d. *Penghubung Sistem (*

3.2 Promosi

Promosi adalah kegiatan pemasaran (*Marketing*) maupun penjualan (*Sales*) dalam rangka untuk meninormasikan dan mendorong permintaan konsumen terhadap produk atau jasa dari suatu perusahaan dengan mempengaruhi konsumen supaya membeli produk atau jasa yang dijual oleh perusahaan. (Wijaya, 2017). Promosi penjualan (*sales promotion*) adalah bentuk persuasi langsung melalui penggunaan berbagai insentif yang dapat diatur untuk merangsang pembelian produk dengan segera dan meningkatkan jumlah barang yang di beli pelanggan. Promosi penjualan (*sales promotion*) yaitu insentif jangka pendek untuk mendorong pembeli atau penjualan dari suatu produk dan jasa. Promosi penjualan termasuk berbagai jenis peralatan yang bersifat unik seperti pembagian kupon, perlombaan, pemotongan harga, pemberian hadiah, dan lain sebagainya. (Fitri & Syahputri, 2011)

3.3 UML (*Unified Modelling Language*)

Unified Modelling language (UML) adalah bahasa pemodelan umum yang menjadi standar di bidang ilmu komputer dan rekayasa perangkat lunak. Standar ini di Kelola dan diciptakan oleh kelompok manajemen objek. UML sangat berguna dalam pemodelan *real-time embedded system*. UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan,

membangun, dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. (Wati & Kusumo, 2016).

Untuk merancang sebuah aplikasi dengan menggunakan UML, dibutuhkan

Tabel 1. Tipe Diagram UML

Diagram	Tujuan
<i>Activity</i>	Perilaku procedural dan paralel
<i>Class</i>	<i>Class</i> , Fitur, dan relasinya
<i>Communication</i>	Interaksi diantara obyek. Lebih menekankan ke link
<i>Component</i>	Struktur dan koneksi dari komponen
<i>Composite structure</i>	Dekomposisi sebuah <i>class</i> saat <i>runtime</i>
<i>Deployment</i>	Penyebaran/instalasi ke klien
<i>Interaction overview</i>	Gabungan antara <i>activity</i> dan <i>sequence diagram</i>
<i>Object</i>	Contoh konfigurasi <i>instance</i>
<i>Package</i>	Struktur hierarki saat kompilasi
<i>Sequence</i>	Interaksi antara obyek lebih menekankan pada urutan
<i>State Machine</i>	Bagaimana <i>event</i> mengubah sebuah obyek
<i>Timing</i>	Interaksi antara obyek lebih menekankan pada waktu
<i>Use case</i>	Bagaimana user berinteraksi dengan sebuah sistem

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan rancangan dan kebutuhan sistem yang sudah dianalisis sebelumnya diperoleh aplikasi berbasis android. Proses pengujian sistem dilakukan dengan proses pengujian sistem yaitu melakukan uji coba tentang kesesuaian dari sistem yang dirancang seperti: (1) Kesalahan dalam penulisan kode program dengan software pemrograman yang digunakan, (2) kesalahan dalam membuat rumus untuk proses, kesalahan tampil aplikasi waktu dioperasikan oleh pengguna. Kesalahan yang tampil ini dapat mengakibatkan jalannya suatu aplikasi terganggu, dan juga aplikasi dapat berhenti sebelum waktu proses selesai. (3). Kesalahan diwaktu membuat logika aplikasi, kesalahan pada bagian ini sangat sulit dilihat, disebabkan kesalahan tidak terlihat pada waktu aplikasi berjalan. Pada saat dijalankan aplikasi akan tampil normal dan baik, namun output salah. Pada tahap ini sistem diuji setelah selesai

sejumlah elemen grafis yang bisa dikombinasikan menjadi diagram. Tipe diagram UML dapat dilihat pada tabel berikut ini:

dikerjakan. Pemeliharaan aplikasi ditujukan untuk sistem dapat berjalan secara stabil dan berjalan dengan baik. Selain itu aplikasi yang dirancang juga menyediakan fasilitas keamanan pengguna dimana pengguna dapat mengakses item transaksi jika pengguna terdaftar sebagai pengguna aplikasi shirouoshien. Setelah dilakukan pengembangan aplikasi akan dilakukan analisis terkait kelayakan dengan pemberian nilai terkait 10 aspek.

Aspek yang dimaksud merupakan 10 pertanyaan yang diberikan kepada responden, dan hasil penilaian akan dihitung dengan menggunakan *skala likert* dari kategori tidak layak hingga sangat layak. Dalam perancangan aplikasi ini menggunakan aplikasi android studio, javascript, dan software pendukung lainnya. Akses untuk admin sebagai pengelola dari data update produk, promosi, penjualan, dan transaksi. Akses sebagai pelanggan dapat melihat produk, memasukkan item produk kedalam keranjang belanja, dan transaksi.

Pada bagian Analisa dari kelayakan sistem dilakukan dengan menggunakan pendekatan Metode *System Usability Scale*, Metode ini adalah penggunaan data kuesioner dapat digunakan dalam mengukur *Usability* suatu aplikasi yang berbasis komputer, menurut pandangan satu sisi segi pemakai aplikasi. Kemudian Teknik ukuran SUS kuesioner dipakai adalah ukuran persepsi terdiri dari 5 nilai 1-5. Responden diminta untuk memberikan skor "Sangat setuju", "Setuju", "Netral", "Kurang Setuju", "Sangat Kurang Setuju". Adapun pertanyaan yang dinilai dapat dilihat Tabel 2. Soal Analisa tentang aplikasi promosi berbasis android dengan metode SUS

Tabel 2. Soal Analisa Tentang Aplikasi Promosi Berbasis Android Dengan Metode SUS Yang Diberikan Kepada 30 Responden

Kode	Item Soal
R1	Apakah saya sering menggunakan aplikasi promosi shirouoshien berbasis android
R2	Saya melihat sistem pada aplikasi promosi shirouoshien berbasis android sangat sederhana
R3	Saya melihat sistem aplikasi promosi shirouoshien berbasis android mudah digunakan oleh pengguna
R4	Pada waktu menggunakan aplikasi berbasis android shirouoshien saya tidak butuh bantuan
R5	Saya melihat manfaat sistem

	aplikasi promosi shirouoshien berbasis android yang dirancang sudah sesuai
R6	Saya menilai pengguna akan mudah menggunakan aplikasi promosi shirouoshien berbasis android
R7	Saya menilai aplikasi promosi shirouoshien berbasis android sudah menjalankan tugasnya dengan baik
R8	Menurut saya aplikasi promosi shirouoshien berbasis android sangat sulit digunakan oleh pengguna
R9	Saya percaya diri menggunakan aplikasi promosi shirouoshien berbasis android
R10	Saya perlu belajar sebelum menggunakan aplikasi promosi shirouoshien berbasis android

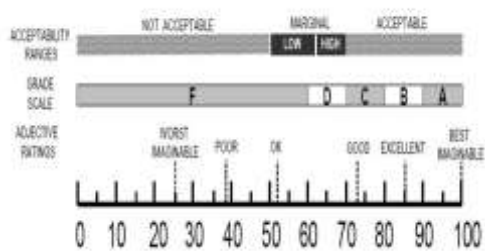
Hasil dari kuesioner kemudian dihitung dengan menggunakan yang telah ditentukan untuk mendapatkan nilai SUS pada tabel 3. Hasil perhitungan kuisisioner dengan nilai SUS.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Kuisisioner Dengan Nilai SUS

Responden	Skor Hasil Hitung (Data Contoh)										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5	Q 6	Q 7	Q 8	Q 9	Q 10		
1	4	3	3	0	3	2	3	4	3	3	28	70
2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	28	70
3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	36	90
4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	33	83
5	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29	73
6	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	35	88
7	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	29	73
8	4	3	4	3	4	2	4	3	2	3	32	80
9	3	3	3	3	4	2	4	3	3	3	31	78
10	4	0	4	0	4	3	2	2	2	2	23	58
11	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	36	90
12	4	2	4	2	4	2	4	2	2	2	28	70
13	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	28	70
14	4	2	4	2	4	3	4	2	4	3	32	80
15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
16	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	34	85
17	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	29	73
18	4	3	4	3	4	2	4	3	2	3	32	80
19	3	3	3	3	4	2	4	3	3	3	31	78
20	2	2	2	2	2	3	2	2	2	4	23	58
21	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	29	73
22	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	29	73

23	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	98
24	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	33	83
25	3	0	4	3	3	3	4	3	3	3	29	73
26	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	36	90
27	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	32	80
28	4	0	4	3	4	4	4	3	3	3	32	80
29	2	2	4	2	3	3	4	4	3	4	31	78
30	4	0	4	3	3	3	4	4	3	3	31	78
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)												77

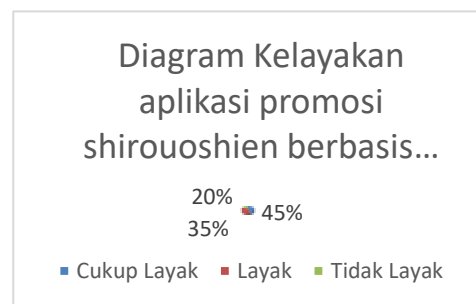
Hasil penelitian dari skor SUS dapat dilihat pada tabel 2. Hasil perhitungan kuisioner dengan nilai SUS. Setelah diperoleh data kuisioner terhadap 30 responden kemudian diproses dengan metode SUS diperoleh skor rata-rata SUS sebesar 77 dengan tiga puluh responden. Kemudian hasilnya dicocokkan dengan kelas yang telah ditentukan dalam metode penelitian. Kelompok kelas dibuat kedalam enam kelas seperti I, II, III, IV, V, dan VI. Hasil uji dari aplikasi promosi shirouoshien yang telah dirancang digolongkan kedalam kelas III, dimana kelas tersebut bagus. Untuk lebih jelas rentang nilai kelas dapat terlihat pada gambar 4. Kelompok dibuat dalam enam kelas.



Gambar 4. Kelompok Dibuat Dalam Enal Kelas

Berdasarkan perhitungan pada tabel 2 dengan pengujian beta diberikan nilai oleh responden pada sistem aplikasi promosi berbasis android yang telah dibangun, diperoleh nilai layak dengan nilai rata-rata 77. Responden terdiri dari 30 oang calon pengguna yaitu pelanggan shirouoshien. Hasil pengujian

menunjukkan 45% pengguna menilai aplikasi promosi shirouoshien berbasis android cukup layak digunakan, 35% menilai layak sedangkan 20% menilai aplikasi ini kurang layak. Perhitungan yang dilakukan tergambar pada gambar 5. Diagram kelayakan penilaian aplikasi oleh pelanggan.



Gambar 5. Diagram Kelayakan Penilaian Aplikasi Promosi Shirouoshien berbasis Android oleh pengguna

5. KESIMPULAN

Analisa aplikasi promosi shirouoshien berbasis android dengan metode penelitian model UML, memperoleh perancangan aplikasi sesuai dengan kebutuhan berdasarkan hasil pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian. Hasil yang diperoleh dari kuisioner yang disebarkan kepada 30 orang responden diperoleh nilai layak dengan nilai rata-rata 77. Responden terdiri dari 30 oang calon pengguna yaitu pelanggan shirouoshien. Hasil pengujian

menunjukkan 45% pengguna menilai aplikasi promosi shirouoshien berbasis android cukup layak digunakan, 35% menilai layak sedangkan 20% menilai aplikasi ini kurang layak. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan aplikasi promosi shirouoshien berbasis android layak digunakan oleh pelanggan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kementrian Riset dan Teknologi Indonesia dengan nomor kontrak 829/SP2H/LH/MONO/LL2/2020, yang telah mendanai penelitian ini,. Kepada Kampus STMIK GI Multi Data Palembang dan pihak-pihak yang terkait sehingga penelitian ini dapat diimplementasikan dan direalisasikan untuk toko shirouoshien sehingga dapat membantu dalam mempromosikan dan melakukan transaksi dalam jual beli secara online.

DAFTAR PUSTAKA

- Etika Profesi, D., & Henderi. (2018). ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KEPEGAWAIAN MENGGUNAKAN UNIFIED MODELING LANGUAGE (UML) Analysis And Design Of Employee Information System Use Unified Modeling Language (UML). *Ijccs*, *x*, No.x(1), 22–33.
- Fitri, D. A., & Syahputri, W. (2011). *Aplikasi Jual Beli Online Produk Usaha Kecil dan Menengah Berbasis Android*.
- Hasanah, H. (2016). TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *Jurnal At-Taqaddum*, 8(1). <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Rachman Andi, R., Beny, & Fernando, E. (2017). Perancangan E-Commerce Berbasis Website Pada Toko Dunia Palembang. *Jurnal Ilmiah Processor*, 12(2), 1102–1117. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Perancangan+E-Commerce+Berbasis+Website+Pada+Toko+Mirabella+Batik+Jambi+Androidi&btnG=
- Rosadi, D., & Lokayati, D. (2007). Sistem Informasi Aset Berorientasi Objek. *Jurnal Computech & Bisnis*, 1(2), 119–126. <http://jurnal.stmik-mi.ac.id/index.php/jcb/article/view/14>
- Sudarmilah, E., Supardi, A., & Muliawan, E. A. (2012). Aplikasi Administrasi Laboratorium Pada Rumah Sakit PKU Muhammadiyah Delanggu. *Jurnal Emitter*, 12(01), 8–15.
- Syarif, M., Somantri, M., & Christiyono, Y. (2016). PERANCANGAN APLIKASI BERNAMA MY LANDMARK BERBASIS SIG UNTUK INFORMASI PENJUALAN TANAH PADA PERANGKAT BERGERAK ANDROID. *Transient*, 5(2), 117–124.
- Wati, E. F., & Kusumo, A. A. (2016). Penerapan Metode Unified Modeling Language (UML) Berbasis Desktop Pada Sistem Pengolahan Kas Kecil Studi Kasus Pada PT Indo Mada Yasa Tangerang. *Jurnal Informatika*, 5(1), 24–36.
- Wijaya, N. (2017). PERANCANGAN APLIKASI PROMOSI SONGKET PALEMBANG BERBASIS ANDROID. *JUSIM*, 2(2), 10–22.
- Zaliluddin, D., & Rohmat, R. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web (Studi Kasus Pada Newbiestore). *Infotech Journal*, 4(1), 236615.