

## PERANCANGAN APLIKASI ANDROID UNTUK PENJUALAN MODEL KUAH MERAH SEBAGAI KEUNIKAN KULINER PALEMBANG

Muhamad Liandri<sup>1\*</sup>, Terttiaavini<sup>2</sup>, Berliana Inasti<sup>3</sup>, Fadilah Eka Sari<sup>4</sup>, Putri Kaneshia Rahmadina<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Indo Global Mandiri Palembang, Indonesia

[2022210017@students.uigm.ac.id](mailto:2022210017@students.uigm.ac.id)<sup>1\*</sup>, [avini.saputra@uigm.ac.id](mailto:avini.saputra@uigm.ac.id)<sup>2</sup>

[2022210006@students.uigm.ac.id](mailto:2022210006@students.uigm.ac.id)<sup>3</sup>, [2022210008@students.uigm.ac.id](mailto:2022210008@students.uigm.ac.id)<sup>4</sup>

[20222100021@students.uigm.ac.id](mailto:20222100021@students.uigm.ac.id)<sup>5</sup>

Received: 20-12- 2023

Revised: 26-12-2023

Approved: 28-12-2023

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi di era digital menuntut para pelaku bisnis untuk terus melakukan inovasi dalam strategi pemasaran produk. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah aplikasi Android yang dapat meningkatkan pemasaran dan penjualan model kuah merah sebagai produk masakan unik. Model kuah merah berpotensi menjadi sensasi kuliner sebagai unsur unik dalam masakan tertentu. Aplikasi ini dirancang untuk membantu pelanggan mendapatkan informasi lengkap tentang model saus merah, termasuk penjelasan detail, nilai gizi, dan cara konsumsi yang menarik. Selain itu, aplikasi juga menyediakan fungsi interaktif seperti pemesanan online, review pelanggan, dan panduan memasak, sehingga memudahkan pengguna dalam menikmati dan memasak hidangan model kuah merah. Metode pengembangan aplikasi mengadopsi pendekatan terstruktur, memanfaatkan bahasa pemrograman Java dan lingkungan pengembangan Android Studio. Tahap desain meliputi analisis kebutuhan pengguna, perancangan antarmuka pengguna yang responsif, dan implementasi fungsionalitas yang mendukung keunikan model kuah merah. Keberhasilan aplikasi diharapkan dapat meningkatkan visibilitas dan daya tarik produk di pasar kuliner. Selain itu, pemantauan kinerja aplikasi dan umpan balik pengguna akan menjadi dasar pengembangan lebih lanjut, termasuk penambahan fitur, optimalisasi pengalaman pengguna, dan strategi pemasaran yang lebih efektif. Dengan merancang aplikasi Android ini, kami berharap dapat memberikan kontribusi positif dalam memperluas pangsa pasar, memperkenalkan model kuah merah yang unik, dan mendukung pertumbuhan bisnis memasak yang berkelanjutan.

**Kata kunci:** Aplikasi Android, Pemasaran Kuliner, Kuah Merah, Inovasi, Pengembangan Bisnis

### PENDAHULUAN

Mahasiswa adalah individu yang belajar di Universitas (Kamisa, 1997). Peran mahasiswa Memiliki dampak yang kuat terhadap kemajuan dan kemandirian bangsa. Mahasiswa adalah orang-orang kampus yang menjadi tolak ukur kemajuan dan keberhasilan manajemen Universitas. Maka dibutuhkan kreativitas mahasiswa untuk mendorong perkembangan UMKM yang ada di Indonesia maka dari itu diciptakan aplikasi pemesanan produk UMKM berbasis android sebagai strategi meningkatkan perekonomian Indonesia.

Palembang sebagai salah satu kota di Indonesia, memiliki keunikan kuliner yang kaya, salah satunya adalah model kuah merah. Meskipun cita rasa kuah merah telah diterima secara lokal, tantangan tetap ada dalam memperkenalkannya lebih luas dan meningkatkan penjualan. Dalam konteks ini, pemanfaatan aplikasi Android dapat menjadi strategi inovatif untuk meningkatkan penetrasi pasar, memberikan aksesibilitas yang lebih baik, dan mendukung promosi kuliner khas Palembang. Untuk meningkatkan daya saing dan pemasaran kuah merah Palembang, penggunaan teknologi informasi dapat menjadi solusi yang efektif.

Teknologi informasi memberikan peluang untuk mengembangkan dan memasarkan produk kuliner secara lebih efisien dan inovatif.

Penelitian ini mempunyai tujuan : 1).Menganalisis potensi pemanfaatan teknologi informasi dalam pengembangan model kuah merah Palembang; 2). Meneliti strategi pemasaran yang dapat diterapkan dengan memanfaatkan teknologi informasi untuk mempromosikan kuah merah Palembang; 3). Mengidentifikasi hambatan dan tantangan yang perlu diatasi dalam implementasi teknologi informasi dalam pengembangan dan pemasaran kuah merah Palembang.

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk; 1). Memberikan kontribusi pada pengembangan kuliner Palembang, khususnya kuah merah, melalui pemanfaatan teknologi informasi; 2).Memberikan wawasan bagi pelaku industri kuliner tentang potensi pasar dan strategi pemasaran yang dapat meningkatkan daya saing produk; 3).Menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang tertarik pada pengembangan kuliner dengan memanfaatkan teknologi informasi.

### **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode prototype,di mana pada penelitian ini sistem yang di gunakan berupa pemesanan makanan berbasis aplikasi android, dengan metode prototype yang di gunakan untuk meminimalisir kesalahan yang mungkin terjadi antara pengguna dan perancang serta metode prototype yang di gunakan bisa memberi interaksi antara pengguna dan perancang sebagai proses prototyping dalam sehingga penyesuaian dapat dilakukan sesedini mungkin.

#### **1. Pendahuluan:**

Melakukan analisis mendalam terhadap karakteristik kuah merah Palembang dan tren pasar kuliner menggunakan teknologi informasi.

#### **2. Perencanaan Prototipe:**

Menyusun rencana pengembangan prototype, termasuk langkah-langkah teknis, pemilihan platform Android, dan strategi integrasi teknologi informasi.

#### **3. Desain Prototipe:**

Membuat desain antarmuka aplikasi Android yang intuitif dengan fokus pada presentasi model kuah merah dan pengalaman pengguna yang optimal.

#### **4. Pengembangan Prototipe:**

Implementasi aplikasi Android yang memungkinkan pengguna untuk menjelajahi, memesan, dan berinteraksi dengan model kuah merah secara digital.

#### **5. Uji Prototipe:**

Melakukan uji coba internal untuk memastikan kestabilan, keamanan, dan kinerja aplikasi Android. Mengumpulkan umpan balik dari pengguna internal.

#### **6. Perbaikan Prototipe:**

Memperbaiki bug dan melakukan perbaikan berdasarkan umpan balik pengguna internal sebelum melakukan pengujian lebih lanjut.

#### **7. Uji Eksternal:**

Melibatkan pengguna target eksternal dalam uji coba untuk mengumpulkan umpan balik lebih lanjut terkait antarmuka, fungsionalitas, dan respons pasar.

#### **8. Evaluasi dan Iterasi:**

Menganalisis hasil uji coba eksternal dan melakukan iterasi pada prototipe untuk meningkatkan aspek-aspek yang perlu diperbaiki.

9. Implementasi Akhir:

Menyusun versi akhir dari aplikasi Android yang siap untuk peluncuran, memastikan kesiapan untuk digunakan secara luas.

10. Peluncuran dan Pemasaran:

Meluncurkan aplikasi secara resmi, mendukungnya dengan kampanye pemasaran online menggunakan teknologi informasi untuk meningkatkan kesadaran dan penerimaan masyarakat.

11. Pemeliharaan:

Memberikan pemeliharaan rutin, pembaruan, dan peningkatan berkelanjutan berdasarkan umpan balik pengguna dan perubahan tren pasar.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai sistem internal suatu organisasi yang kombinasi orang, fasilitas, teknologi, media, metode, dan kontrol dengan tujuan memelihara saluran komunikasi penting, menangani jenis kejadian rutin tertentu, memberikan sinyal kepada manajemen. dan lain-lain. Peristiwa internal dan eksternal penting dan memberikan dasar yang kuat untuk pengambilan keputusan kecerdasan.

Perkembangan dunia digital yang pesat dan semakin modern memang menggembirakan misalnya berbagai perubahan sistem secara langsung dan tidak langsung sistem perdagangan, metode perdagangan dan sistem pemasaran. Dulu, konsumen untuk membeli suatu barang atau produk, seorang konsumen harus bertemu dengan penjual produk tersebut dalam hal ini pembeli dan penjual harus bertatap muka hingga tercapai kesepakatan transaksi antara penjual dan pembeli. Kontak antara pembeli dan penjual juga terbatas, tapi sekarang dengan kemajuan zaman dan teknologi, terutama kemajuan internet, jarak, waktu, dan biayanya dapat dengan mudah diatasi.

Usaha ini memanfaatkan era digital dalam pengembangan pemasaran produk karena era digital ditandai dengan penerapan teknologi informasi di berbagai bidang aspek aktivitas. Kemajuan teknologi membawa dampak ini sangat penting bagi masa depan umat manusia. Kemampuan perlu menggunakan teknologi informasi untuk beradaptasi dengan perkembangan yang semakin kompleks. era digital menciptakan dunia baru (cyberspace) yang memberikan keluasaan melakukan aktivitas dalam ruang maya yang tak terbatas. Beberapa kegiatan langsung disesuaikan dengan era digital yaitu wilayah Ekonomi, pendidikan dan sosial budaya.

Salah satu strategi pemasaran yang sering digunakan para UMKM adalah Digital Marketing, berikut manfaat dari digital marketing adalah

- (1) Menghemat biaya pemasaran
- (2) Cakupan pasar luas;
- (3) Meningkatkan hubungan dengan konsumen;
- (4) Meningkatkan kesadaran merek;
- (5) Kenyamanan meningkatkan penjualan;
- (6) Kemudahan analisis pengembangan usaha;
- (7) Daya Saing perusahaan besar;
- (8) Media digital lebih populer konsumen;
- (9) Toko virtual 24 jam;
- (10) Kenyamanan menentukan target pasar;
- (11) Kemudahan penggunaan untuk mengevaluasi.

Kinerja sistem adalah pelanggan dapat mengakses sistem dengan meng-scan barcode yang tersedia. Jika pelanggan sudah berhasil masuk maka di dalam aplikasi terdapat kategori pilihan menu makanan dan minuman yang tersedia yang bisa pelanggan akses dan pilih untuk selanjutnya masuk ke proses pemesanan. Untuk konfirmasi pesanan akan di gerakan oleh kasir atau pelayan yang akan memproses pesanan pelanggan yang selanjutnya akan di antar ke pemesan dan melanjutkan proses pembayaran.

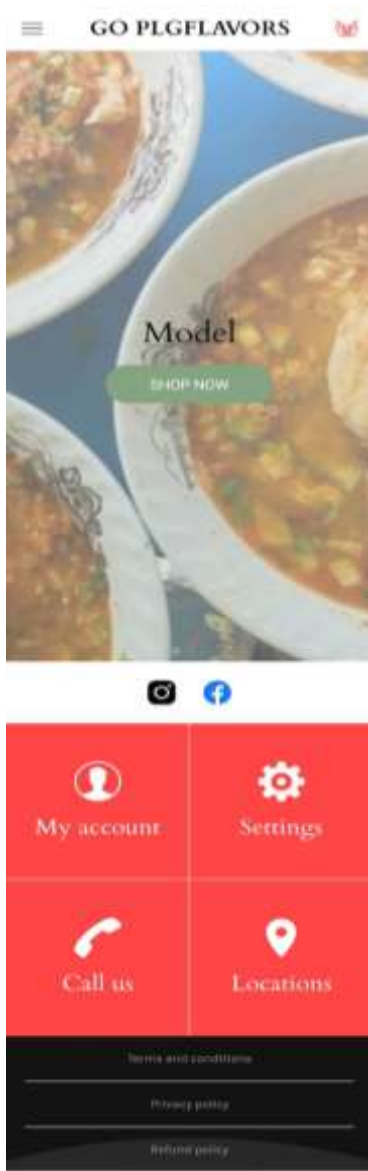
Desain adalah langkah pertama dalam fase pengembangan produk. Desain juga merupakan proses penerapan teknik dan prinsip untuk mendefinisikan secara rinci suatu perangkat, proses, atau sistem yang memungkinkan realisasi fisik. Pentingnya desain produk bagi bisnis selanjutnya adalah untuk meningkatkan daya saing. Desain yang prima akan menjadi ciri khasnya. Sistem akan mencapai tujuan yang dibuat atau diciptakan. Desain sistem meliputi dari kegiatan perancangan yang menghasilkan spesifikasi sistem. Bagian dari desain sistem dapat berupa konsep desain antarmuka, proses dan data, dirancang untuk menghasilkan spesifikasi sistem yang sesuai membutuhkan. Karena harus menonjol dari produk serupa di pasaran. Produk dengan desain unik akan tetap kompetitif.

Tampilan aplikasi android yang telah dibuat :

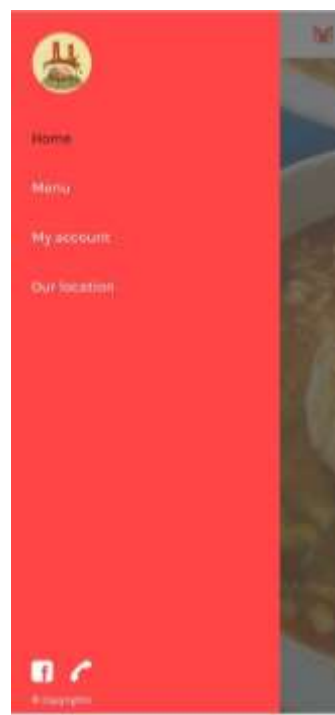


Gambar 1 Tampilan 'Log in'

Gambar 1 menunjukkan bahwa pengguna harus memasukkan email dan kata sandi untuk mengidentifikasi pengguna guna memastikan identitas mereka dan mencegah akses tidak sah.



Gambar 2 Tampilan 'Halaman Utama'



Gambar 3 "Tampilan pilihan"

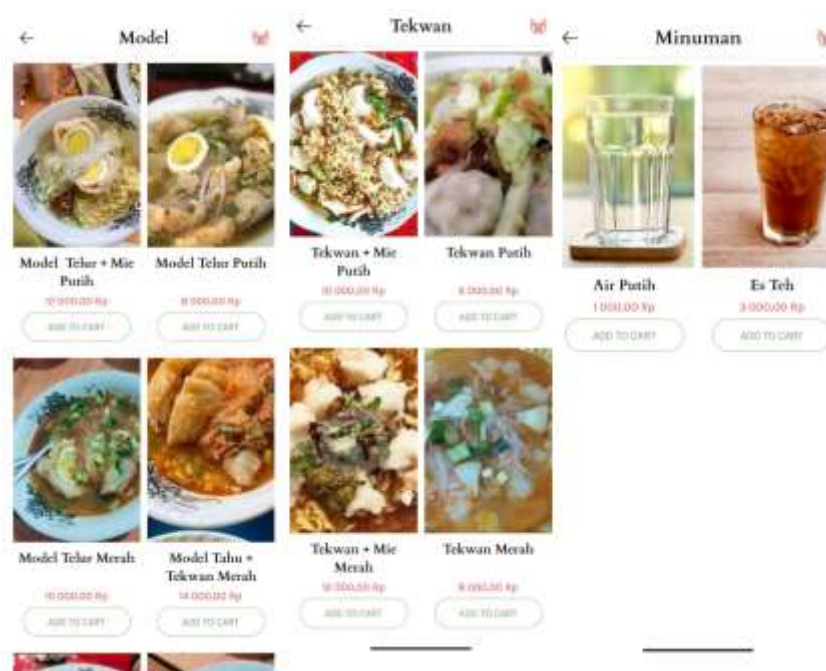
Gambar 2 merupakan halaman beranda yang menampilkan menu utama, media sosial yang digunakan penjual untuk memasarkan model kuah merah, akun pengguna, pengaturan, nomor telepon penjual dan lokasi penjualan, sehingga memudahkan pengguna untuk langsung menuju tempat penjualan lokasi model kuah merah.

Gambar 3 hampir sama dengan Gambar 2. Gambar 3 menunjukkan halaman beranda, menu, akun pengguna, lokasi penjualan, dan media sosial penjual serta nomor telepon penjual di kiri bawah.



Gambar 4 ‘Tampilan Halaman Menu’

Gambar 4 menampilkan halaman menu yang terdiri dari model, tekwan dan minuman.



Gambar 5 ‘Menu’

Gambar 5 menampilkan beberapa menu pilihan model kuah merah, tekwan dan minuman.



Gambar 6 ‘Tampilan Keranjang Menu’      Gambar 7 ‘Tampilan Konfirmasi Pesanan’.

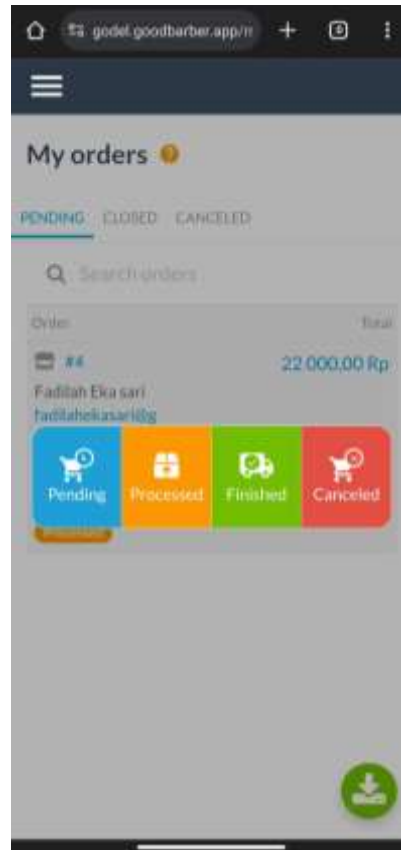
Gambar 6 menunjukkan keranjang menu. Setelah memilih menu yang diinginkan, pengguna menambahkannya ke keranjang belanja atau memilih untuk segera melakukan pemesanan.

Pada Gambar 7 konfirmasi pesanan, pengguna dapat melihat ringkasan pesanan dan total biaya. Sistem mengirimkan konfirmasi pesanan ke email yang terkait dengan akun pengguna. Pengguna membayar melalui metode pembayaran yang telah ditentukan sebelumnya dalam aplikasi.



Gambar 8 ‘Tampilan Pesanan Sudah Selesai’

Gambar 8 menampilkan pesanan sudah selesai dipesan,penjual akan memproses pesanan.



Gambar 9 'Tampilan Pembaruan Status Pesanan'

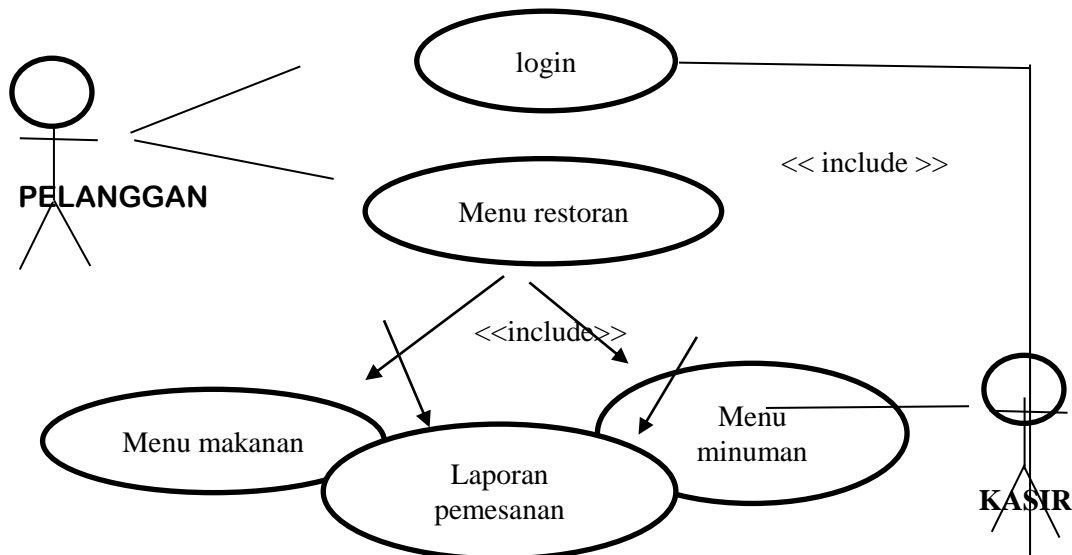
Pada Gambar 9, sistem memproses pesanan dengan meneruskannya ke restoran atau penyedia makanan terkait. Sistem menyimpan informasi pesanan, termasuk detail produk dan informasi pelanggan. Pengguna dapat melihat status pesannya melalui aplikasi, termasuk apakah pesanan sedang diproses, dalam perjalanan, atau sudah sampai.

### Diagram sistem

Fungsi utama sistem adalah fungsi pemesanan. Saat memesan melalui aplikasi, pembayaran dilakukan menggunakan sistem pembayaran saldo. Pelanggan dapat mengakses menu dan setelah memilih, pelanggan dapat melakukan pemesanan. Saat ingin melakukan pembayaran, pelanggan akan menerima informasi saldonya.

Diagram sistem terpenting dari sistem pemesanan ini adalah untuk memudahkan pelanggan. Pelanggan dapat dengan mudah mengakses menu restoran seperti Red Sauce Shop hanya dengan memindai barcode di mejanya, lalu cukup login dan memasukkan nomor teleponnya. Pelanggan selanjutnya dapat memilih kategori menu makanan dan minuman yang dapat dipilih, dan pilihan menu makanan tersebut akan dimasukkan ke dalam icon keranjang belanja di pojok kanan atas dan masuk ke proses pemesanan.

Aktor kedua dalam sistem adalah kasir yang berperan menerima pesanan yang masuk dengan terlebih dahulu login ke sistem kemudian memeriksa notifikasi pesanan yang masuk. Pesanan pelanggan yang diproses akan dikirimkan ke pelanggan untuk proses pembayaran.



## KESIMPULAN

Pemanfaatan teknologi informasi untuk mengembangkan dan memasarkan model sambal merah sebagai kuliner khas Palembang mempunyai potensi besar untuk meningkatkan daya saing produk, meningkatkan visibilitas dan memperluas pasar. Dari hasil penelitian dapat diambil beberapa kesimpulan penting:

1. Pengembangan dan inovasi model saus merah:  
Penerapan teknologi informasi memungkinkan para pengusaha kuliner Palembang mengembangkan model sambal merah secara inovatif. Penggunaan teknologi seperti aplikasi pencarian resep, simulasi rasa, dan analisis tren memasak dapat membantu menciptakan variasi saus merah yang lebih menarik dan selaras dengan perubahan selera konsumen.
2. Strategi pemasaran yang lebih efektif:  
Teknologi informasi memungkinkan strategi pemasaran yang lebih efektif. Memanfaatkan media sosial, platform online, dan aplikasi khusus memasak dapat menjadi sarana untuk mempromosikan model kuah merah secara lebih luas. Melalui analisis data konsumen, pemasar dapat menyesuaikan promosi agar lebih sesuai dengan preferensi target pasarnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. F. Tompoh, S. R. Sentinuwo, and A. A. E. Sinsuw, "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Restoran Berbasis Android," J. Tek. Inform., vol. 9, no. 1, pp. 1-9, 2016, doi: 10.35793/jti.9.1.2016.13749.

- [2] D. Purnomo, “Model Prototyping,” *JIMP-Jurnal Inform. Merdeka Pasuruan*, vol. 2, no. 2, pp. 54–61, 2017.
- [3] B. C. Neyfa and D. Tamara, “Perancangan Aplikasi E-Canteen Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Object Oriented Analysis & Design (OOAD) ‘ E - Canteen ’ Android -Based Application Design Using Object Oriented Analysis & Design Method tempat makan pada umumnya , dimana Area k,” *Penelit. Komun. dan Opini Publik*, vol. 20, no. 1, pp. 83–91, 2018.
- [4] (Terttiaavini & Saputra, 2020)Terttiaavini & Saputra. (2020). Menggunakan Digital Marketing Bagi Masyarakat Terdampak Covid-19 Di Kampung Keluarga Berhasil ( Kb ). *Seminar Nasional AVoER XII 2020*, 18–19.
- [5] Terttiaavini, T., & Saputra, T. S. (2022). Literasi Digital Untuk Meningkatkan Etika Berdigital Bagi Pelajar Di Kota Palembang. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(3), 2155. <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i3.8203>
- [6] Heryati, A., & Erduandi, E. (2018). Sistem Informasi Pengembangan Karir Mahasiswa Universitas Indo Global Mandiri. *Jurnal Ilmiah Informatika Global*, 8(2), 1–6. <https://doi.org/10.36982/jiig.v8i2.314>
- [7] (Eliya Berliana, Nadila Nurhalizah, Ningsih Wahyuni, 2021)Eliya Berliana, Nadila Nurhalizah, Ningsih Wahyuni, L. H. (2021). *Peran Dunia Digital Sistem Informasi Manajemen Pembelian Online Dan Offline Yang Bekerja Melayani Konsumen*. 1(2), 80–95.
- [8] M Yoka Agustian, H. H. (2023). *Analisa Faktor Menentukan Kepuasan Penggunaan Sistem Informasi Akademik (SIMAK) Fakultas Teknik Universitas Sriwijaya*.