

Aplikasi Pemasaran Jok Kulit (Jok Kulit Store) Berbasis Android

David Hoky Tri Kurniawan*, Mochamad Alfian Rosid

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi yang dapat mempermudah penjual dan pembeli dalam melakukan proses transaksi jual beli jok kulit dengan menggunakan aplikasi pemasaran jok kulit berbasis android (jok kulit store). Kemudahan dalam mengakses internet selain untuk komunikasi jarak jauh dapat dimanfaatkan juga untuk melakukan transaksi jual beli secara online. Banyaknya situs jual beli yang bermunculan di zaman modern ini semakin banyak orang melakukan pembelian secara online dari pada pembelian secara tradisional. Solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan jual beli jok kulit agar dapat mengembangkan bisnis penjualannya salah satunya ialah *e-commerce*. *E-commerce* ialah sebuah transaksi jual beli secara online yang menggunakan internet sebagai medianya. Perkembangan *e-commerce* terbilang sangat pesat sebagai aktivitas online dengan menggunakan jaringan internet serta cara transaksi melalui transfer uang secara digital.

Kata Kunci: Jok Kulit, Pemasaran, *E-Commerce*

DOI:

<https://doi.org/10.47134/innovative.v2i3.86>

*Correspondence: David Hoky Tri Kurniawan

Email: davidhoky86@gmail.com

Received: 01-07-2023

Accepted: 15-08-2023

Published: 30-09-2023



Copyright: © 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: This study aims to create an application that can make it easier for sellers and buyers to carry out the process of buying and selling leather seats using an Android-based leather upholstery marketing application (leather upholstery store). The ease of accessing the internet apart from long-distance communication can also be used to make buying and selling transactions online. The number of buying and selling sites that have sprung up in this modern era, more and more people are making purchases online rather than buying traditionally. One of the solutions that can be used to overcome the problem of buying and selling leather seats so that they can develop their sales business is *e-commerce*. *E-commerce* is an online buying and selling transaction that uses the internet as its medium. The development of *e-commerce* is fairly rapid as an online activity using the internet network and the way of transactions through digital money transfers.

Keywords: Leather Seats, Marketing, *E-Commerce*

Pendahuluan

Jok kulit ialah alas yang terbuat dari kulit fungsinya dapat melapisi serta memperindah jok, tempati duduk (Koohang, 2023; Abanades, 2022; Alsubari, 2022). Diperlukannya jok kulit bagi pengendara sepeda motor, bukan hanya buat keindahan saja melainkan juga dapat digunakan untuk mengganjali atau menopangi tubuh dari goncangani pada saat mengendarai sepeda motor. Berdasarkan WHO (*World Health Organization*) salah satu manfaat jok kulit ialah menambah kenyamanan saat melakukan perjalanan jauh atau biasa disebut *touring*.

Setiap tahun pengguna kendaraan sepeda motor mengalami peningkatan. Di Indonesia, sepeda motor merupakan jenis kendaraan yang paling banyak digunakan oleh masyarakat luas (Guo, 2022; Khaw, 2022; Salminen, 2022; Xie, 2022; Urip et al., 2020). Hal ini terlihat dari persentase pengguna sepeda motor yang jauh lebih besar dibandingkan dengan jenis kendaraan lain dimana data Badan Pusat Statistik tahun 2019 menyebutkan bahwa jumlah sepeda motor mencapai sekitar 120 juta unit (81.78%) dari total keseluruhan kendaraan (Khaw, 2022; Duvaud, 2021; Galanakis, 2021; Gan, 2021; Urip et al., 2020). Selain itu, selama periode 2013 – 2017, terdapat peningkatan jumlah kendaraan sepeda motor yang cukup tinggi yaitu 7.4% per tahunnya (Elia, 2021; Gadekar, 2021; Hamid, 2021; Kowalczyk, 2021; Urip et al., 2020). Pemilik sepeda motor yang menyukai modifikasi tidak iakan membiarkan sepeda motornya terlihat biasa saja, melainkan akan merawat serta memperindah sepeda motornya dengan sebaik mungkin (Addo, 2021; Liu, 2021; Rauschnabel, 2021; Hidayat & Hidayat, 2019). Salah satu upaya perawatan untuk memperindah sepeda motor yaitu dengan memberikan jok kulit. Pengendara sepeda motor yang akan memperindah jok motornya menggunakan jok kulit dapat mencari dan membeli barang tersebut ke penjual jok kulit. Prosesi jual beli yang dilakukan ini sebagian besar masih menggunakan cara tradisional (Dominici, 2021; Meng, 2021; Payne, 2021; Nengsih & Kurniawan, 2021). Cara tradisional tersebut tidak efektif karena dapat menyita banyak waktu untuk aktivitas di luar (Chatterjee, 2021; Dirsehan, 2021; Geng, 2021; Ratna Gumilang, 2019).

Zaman modern ini semakin majunya teknologi informasi dan komunikasi membuat pengguna *smartphone* semakin tinggi. Menurut Kominfo, menyatakan bahwa pengguna internet di Indonesia hingga saat ini telah mencapai 82 juta orang. Berbagai kalangan dari usia tua dan muda telah banyak mengenal dan menggunakan *smartphone* karena banyak manfaat dan kemudahan yang diberikan (Astuti, 2019). Hal ini sejalan dengan Firmina (2019) yang menyatakan bahwa dari jumlah pengguna internet 80% diantaranya adalah remaja. *Smartphone* ini tidak pernah bisa lepas dari internet. Penggunaan internet ini sehingga semua orang dapat mengakses data serta dapat berkomunikasi dengan siapa saja walaupun meskipun dengan jarak yang jauh (Astuti, 2019).

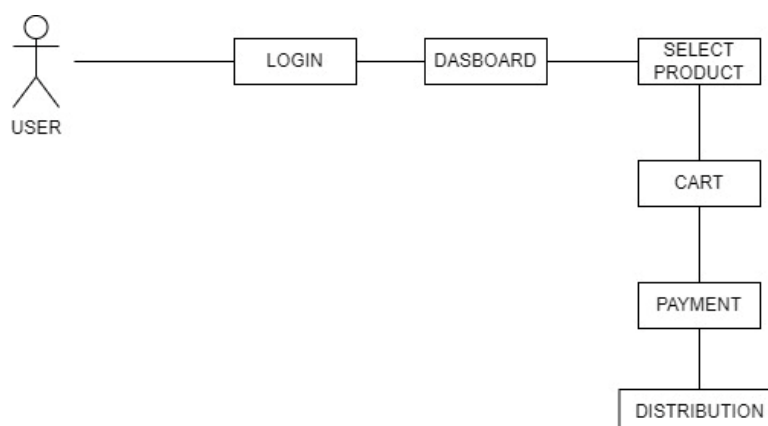
Kemudahan dalam mengakses internet selain untuk komunikasi jarak jauh dapat dimanfaatkan juga untuk melakukan transaksi jual beli secara online (Timothy, 2010). Menurut Kolter dan Armstrong menyatakan bahwa bentuk usaha modern untuk memasarkan produk dan jasanya serta membangun hubungan dengan pelanggan melalui internet (Nengsih & Kurniawan, 2021; Nangoy et al., 2016). Banyaknya situs jual beli yang bermunculan di zaman modern ini semakin banyak orang melakukan pembelian secara online dari pada pembelian secara tradisional (Hafsah et al., 2021). Menurut Chaffey & Chaffey (2008) mengungkapkan dengan adanya pemasaran secara online memberikan banyak manfaat diantaranya *Sell* (meningkatkan penjualan), *Servei* (menambahi nilai), *Speak* (mendekatkan ke pelanggan), *Savei* (menghemat biaya), *Sizzlei* (memperluas brand online) (Chaffey & Chaffey, 2008).

Solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan jual beli jok kulit agar dapat mengembangkan bisnis penjualannya salah satunya ialah *e-commerce* (Widagdo, 2016). *E-commerce* ialah sebuah transaksi jual beli secara online yang menggunakan internet sebagai medianya (Fadly & Utama, 2020). Perkembangan *e-commerce* berkembang sangat pesat dan juga sudah bukan menjadi hal baru lagi. Menurut Kalakotai dan Whinston, mendefinisikan *e-commerce* sebagai aktivitas dengan menggunakan jaringan internet serta cara transaksi melalui transfer uang secara digital (Barkatullah, 2017).

Metode

Penelitian ini terbentuk melalui beberapa tahapan diantaranya yaitu analisa kebutuhan sistem, pada tahapan ini dikumpulkan kebutuhan pengguna serta dilakukan penentuan konsep untuk menjawab kebutuhan pengguna tersebut, setelah itu dilakukan tahap desain/perancangan sistem, setelah tahapan desain selesai langkah selanjutnya adalah mengimplementasikan ke dalam kode program dan yang terakhir adalah tahap pengujian (Sari et al., 2019).

A. Perancangan dan Pembuatan Sistem

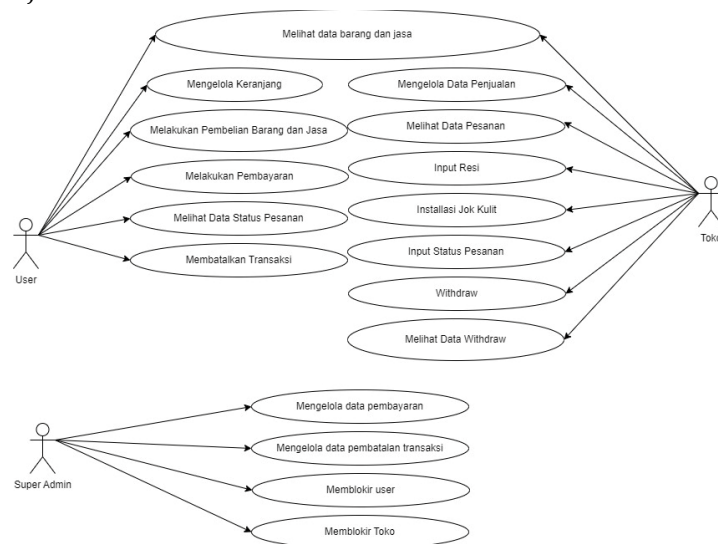


Gambar 1. Perancangan dan Pembuatan Sistem

Pada gambar 1 dapat dilihat bahwa sistem yang akan dibuat memiliki alur kerja yaitu *user* melakukan *login*, setelah itu akan tampil halaman *dashboard* kemudian *user* memilih *product* yang akan dibeli, setelah itu akan tampil halaman keranjang dan pada halaman *payment* *user* melakukan transaksi pembayaran dan barang akan dikirim.

B. Use Case Diagram

Perancangan *use case diagram* dipergunakan untuk melakukan pemodelan terhadap sistem yang akan dibangun, sehingga dapat dipahami alur informasi dan akses data dari aplikasi Jok Kulit Mojokerto.



Gambar 2. Use Case Diagram Pemasaran Jok Kulit

C. Rancangan Antar Muka User

1. Rancangan Halaman Detail Barang

Pada halaman ini akan menampilkan detail dari barang dan jasa, dari gambar, harga, informasi *took*, dan deskripsi barang. Terdapat 3 tombol pada halaman ini tombol *cart* yang akan menghubungkan halaman ini dengan halaman keranjang, tombol *Buy Now* untuk pergi ke halaman pembayaran, dan tombol *home* untuk kembali ke *dashboard user*.



Gambar 3. Rancangan Halaman Detail Barang dan Jasa

2. Rancangan Halaman Keranjang

Halaman keranjang menampilkan detail barang yang akan dibeli, serta menampilkan jumlah nilai dari barang yang akan dibeli. Terdapat 2 tombol pada halaman ini yakni tombol *back* untuk kembali ke halaman *dashboard*, dan tombol beli sekarang untuk ke halaman transaksi.



Gambar 4. Rancangan Halaman Keranjang

3. Rancangan Halaman Transaksi

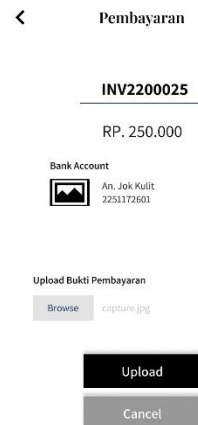
Pada halaman transaksi sistem akan melakukan perhitungan jumlah ongkir berdasarkan lokasi *user* dan lokasi toko serta berat barang yang akan dikirim, terdapat 2 tombol pada halaman ini yakni tombol *back* untuk menuju halaman keranjang dan tombol pembayaran untuk menuju halaman pembayaran.



Gambar 5. Rancangan Halaman Transaksi

4. Rancangan Halaman Pembayaran

Halaman ini digunakan untuk melakukan *upload* bukti pembayaran, terdapat beberapa informasi di halaman ini yakni nomor *invoice*, nilai dari *invoice*, dan informasi rekening tujuan. Terdapat 4 tombol untuk halaman ini yakni tombol *back* untuk menutup halaman pembayaran dan berpindah ke halaman *dashboard*, tombol *browse* untuk melakukan *upload* bukti pembayaran, tombol *upload* untuk mengirim bukti pembayaran ke *database*, tombol *cancel* untuk membatalkan *invoice*.



Gambar 6. Rancangan Halaman Pembayaran

5. Rancangan Halaman Status Transaksi

Halaman ini digunakan untuk melihat status transaksi, untuk menyelesaikan transaksi ini *user* dapat menekan tombol Pesanan Telah Sampai, Ketika tombol tersebut ditekan sistem akan mengirim dana pembelian ke dompet toko, dan tombol paket telah sampai akan berubah menjadi tombol *Home*.



Gambar 7. Rancangan Halaman Status Transaksi

6. Rancangan Halaman Pembatalan Transaksi

Halaman pembatalan transaksi digunakan untuk menampilkan detail dari transaksi yang dibatalkan, yang didalamnya terlampir juga status pembatalan, bukti pengembalian dana dan bukti pembayaran yang telah dilakukan oleh *user*.



Gambar 8. Rancangan Halaman Pembatalan Transaksi

D. Rancangan Antar Muka Toko

1. Rancangan Detail Produk

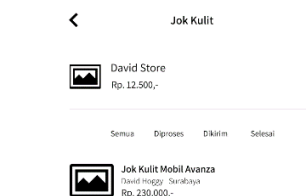
Halaman ini digunakan untuk menampilkan detail produk yang didalamnya terdapat 2 tombol yang bisa digunakan untuk hapus produk dan edit produk.



Gambar 9. Rancangan Halaman Detail Produk

2. Rancangan Halaman Data Pesanan

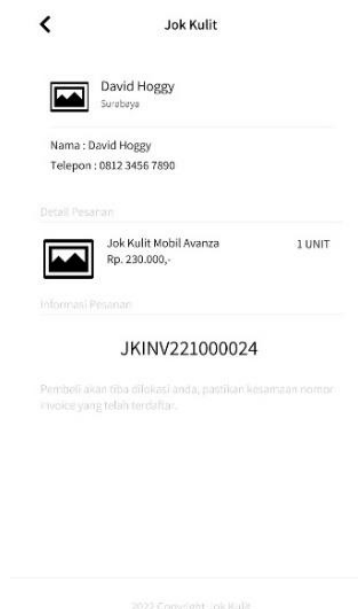
Halaman ini memiliki 4 tombol filter yang dapat di gunakan untuk mempermudah dalam melihat data pesanan yakni tombol semua untuk menampilkan semua pesanan, tombol diproses untuk menampilkan pesanan yang harus dikirim, tombol dikirim untuk menampilkan pesanan yang sedang dikirim dan akan di kerjakan, dan tombol selesai untuk melihat data pesanan yang telah selesai.



Gambar 10. Rancangan Halaman Data Pesanan

3. Rancangan Halaman Instalasi

Halaman instalasi digunakan untuk menampilkan halaman pesanan transaksi pemasangan jok kulit dengan informasi nomor *invoice* yang sama dengan nomor *invoice* milik *user*.



Gambar 11. Rancangan Halaman Instalasi

4. Rancangan Halaman Input Resi

Halaman ini digunakan untuk input nomor resi yang sudah diberikan oleh pihak ekspedisi JNE, didalamnya juga terdapat informasi mengenai data transaksi yang dipesan oleh *user*.

The screenshot shows a mobile application interface for 'Jok Kulit'. At the top, there's a back arrow and the title 'Jok Kulit'. Below this is a user profile section with a placeholder image, the name 'David Hoggy', and the location 'Surabaya'. Further down, contact information is listed: 'Nama : David Hoggy' and 'Telepon : 0812 3456 7890'. The 'Detail Pesanan' (Order Details) section shows a product image, 'Jok Kulit Mobil Avanza', a price of 'Rp. 230.000,-', and a quantity of '1 PCS'. Below the order details is the 'Form Pengiriman' (Shipping Form) section, which includes a label 'Nomor Resi' and a text input field containing the number '0812345678901234'. A prominent black button with the text 'INPUT RESI' is positioned at the bottom of the form. At the very bottom of the screen, a small copyright notice reads '© 2022 Copyright Jok Kulit'.

Gambar 12. Rancangan Halaman Input Resi

5. Rancangan Halaman Input Data Pengiriman

Halaman ini berfungsi untuk input data pengiriman ke *database* dengan *foreignkey* nomor resi yang terdaftar pada transaksi.

This screenshot displays the 'Input Data Pengiriman' (Input Shipping Data) screen in the 'Jok Kulit' application. The layout is consistent with the previous screen, showing the user's name 'David Hoggy' from 'Surabaya' with phone number '0812 3456 7890'. The order details remain the same: 'Jok Kulit Mobil Avanza' for 'Rp. 230.000,-' in '1 UNIT'. The 'Form Pengiriman' section now includes a 'Nomor Resi' field with the value '0812345678901234'. Below this, there is a section for 'Informasi Pengiriman' (Shipping Information) which states: 'Paket telah diterima oleh pihak ekspedisi JNE Mojangan' and 'Dikirimkan pada 20-11-2022 pukul 10:00:00'. There is also an 'Input Keterangan' (Input Description) field with the text 'Paket telah diterima dan JNE Mojangan'. A black button labeled 'KIRIM' (SEND) is located at the bottom of the form. The footer at the bottom of the screen indicates '© 2022 Copyright Jok Kulit'.

Gambar 13. Rancangan Halaman Input Data Pengiriman

6. Rancangan Halaman Withdraw

Halaman ini dirancang untuk melakukan *withdraw* atas nominal dompet pada toko, proses pengajuan *withdraw* akan berhasil nilai dompet cukup memadai dengan nilai *withdraw*.



2022 Copyright Jok Kulit

Gambar 14. Rancangan Halaman *Withdraw*

7. Rancangan Halaman *History Withdraw*

Halaman ini menampilkan *history withdraw* yang pernah dilakukan.



2022 Copyright Jok Kulit

Gambar 15. Rancangan Halaman *History Withdraw*

Hasil dan Pembahasan

A. Antarmuka Aplikasi

Penelitian ini menghasilkan 3 antarmuka pemasaran jok kulit yaitu antarmuka untuk *user*, antarmuka untuk toko dan antarmuka untuk super admin.

1. Halaman Detail Produk *User*

Pada halaman ini akan menampilkan detail dari barang dan jasa, dari gambar, harga, informasi toko, dan deskripsi barang. Terdapat 3 tombol pada halaman ini tombol *cart* yang akan menghubungkan halaman ini dengan halaman keranjang, tombol *Buy Now* untuk pergi ke halaman pembayaran, dan tombol *home* untuk kembali ke *dashboard user*.



Gambar 16. Halaman Detail Produk *User*

2. Halaman Keranjang *User*

Halaman keranjang menampilkan detail barang yang akan dibeli, serta menampilkan jumlah nilai dari barang yang akan dibeli. Terdapat 2 tombol pada halaman ini yakni tombol *back* untuk kembali ke halaman *dashboard*, dan tombol beli sekarang untuk ke halaman transaksi.



Gambar 17. Halaman Keranjang *User*

3. Halaman Pembelian *User*

Pada halaman transaksi sistem akan melakukan perhitungan jumlah ongkir berdasarkan lokasi *user* dan lokasi toko serta berat barang yang akan dikirim, terdapat 2 tombol pada halaman ini yakni tombol *back* untuk menuju halaman keranjang dan tombol pembayaran untuk menuju halaman pembayaran.



Gambar 18. Halaman Pembelian User

Berikut ini adalah potongan *source code* yang digunakan untuk menghitung ongkos kirim pada gambar 18.

```

if ($err2) {
    echo "cURL Error #:" . $err2;
} else {
    $decode = json_decode($array_ongkir, true);

    $ongkir = $decode['rajaongkir']['results'][0]['costs'][0]['cost'][0]['value'];
    $etd = $decode['rajaongkir']['results'][0]['costs'][0]['cost'][0]['etd'];
}
if($roleid == 1){
    $F["ekspedisi"] = $ongkir;
    $F["estimate"] = $etd;
    $query2 = "UPDATE cart SET ongkir = '$ongkir' WHERE cartid = '$cartid'";
}else{
    $F["ekspedisi"] = 0;
    $F["estimate"] = "";
    $query2 = "UPDATE cart SET ongkir = 0 WHERE cartid = '$cartid'";
}
array_push($response["data_cart"], $F);
$run2 = mysqli_query($con, $query2);
$cek2 = mysqli_affected_rows($con);

```

\$err2 digunakan sebagai parameter kondisi jika tidak terjadi eror konfigurasi API maka data ongkir dan estimasi pengiriman akan di ambil dan di lakukan *push* ke *array response*, *array response* akan dikirim dan diterima oleh aplikasi android.

4. Halaman Pembayaran User

Halaman ini digunakan untuk melakukan *upload* bukti pembayaran, terdapat beberapa informasi di halaman ini yakni nomor *invoice*, nilai dari *invoice*, dan informasi rekening tujuan. Terdapat 4 tombol untuk halaman ini yakni tombol *back* untuk menutup halaman pembayaran dan berpindah ke halaman *dashboard*, tombol *browse* untuk melakukan *upload* bukti pembayaran, tombol *upload* untuk mengirim bukti pembayaran ke database, tombol *cancel* untuk membatalkan *invoice*.



Gambar 19. Halaman Pembayaran User

5. Halaman Pengiriman User

Halaman ini digunakan untuk melihat status transaksi, untuk menyelesaikan transaksi ini *user* dapat menekan tombol Pesanan Telah Sampai, Ketika tombol tersebut ditekan sistem akan mengirim dana pembelian ke dompet toko, dan tombol paket telah sampai akan berubah menjadi tombol Home.



Gambar 20. Halaman Pengiriman User

6. Halaman Pembatalan Transaksi *User*

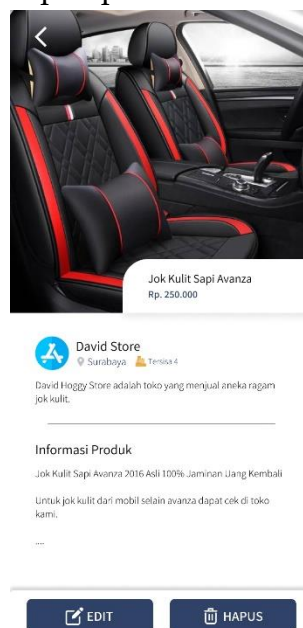
Halaman pembatalan transaksi digunakan untuk menampilkan detail dari transaksi yang dibatalkan, yang didalamnya terlampir juga status pembatalan, bukti pengembalian dana dan bukti pembayaran yang telah dilakukan oleh *user*.



Gambar 21. Halaman Pembatalan Transaksi *User*

7. Halaman Detail Produk Toko

Halaman ini digunakan untuk menampilkan detail produk yang didalamnya terdapat 2 tombol yang bisa digunakan untuk hapus produk dan edit produk.

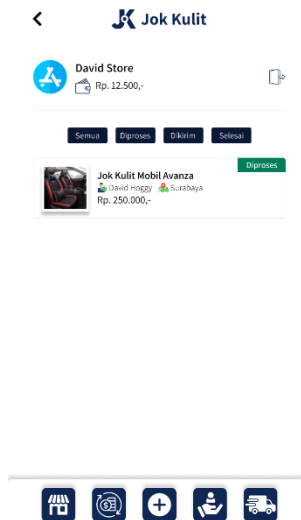


Gambar 22. Halaman Detail Produk Toko

8. Halaman Data Pesanan Toko

Halaman ini memiliki 4 tombol filter yang dapat di gunakan untuk mempermudah dalam melihat data pesanan yakni tombol semua untuk menampilkan semua pesanan,

tombol diproses untuk menampilkan pesanan yang harus dikirim, tombol dikirim untuk menampilkan pesanan yang sedang dikirim dan akan di kerjakan, dan tombol selesai untuk melihat data pesanan yang telah selesai.



Gambar 23. Halaman Data Pesanan Toko

Berikut ini adalah potongan *source code* dari gambar 23.

```

APITransactions server_all =
RetrofitServer.connectionRetrofit().create(APITransactions.class);
Call<ResponseTransactions> all_transaction = server_all.api_get_all(storeid);
all_transaction.enqueue(new Callback<ResponseTransactions>() {
    @Override
    public void onResponse(Call<ResponseTransactions> call,
Response<ResponseTransactions> response) {
        data_transaction = response.body().getData_transaction();

        adapter = new StoreTransactionAdapter(context, data_transaction, userid,
storeid);
        recycler.setAdapter(adapter);
        adapter.notifyDataSetChanged();
        loading.dismiss();
    }

    @Override
    public void onFailure(Call<ResponseTransactions> call, Throwable t) {
        loading.dismiss();
        Toast.makeText(TransactionStoreActivity.this, "Gagal terhubung dengan
server.", Toast.LENGTH_SHORT).show();
    }
}

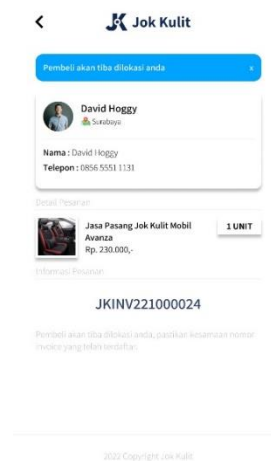
```

```
}
});
```

Server_all memanggil data konfigurasi RetrofitServer yang sudah terdaftar, dan server_all akan dijalankan pada all_transaction untuk mengirim parameter ke web service guna mengambil data transaksi yang dimiliki oleh pemilik toko.

9. Halaman Instalasi Toko

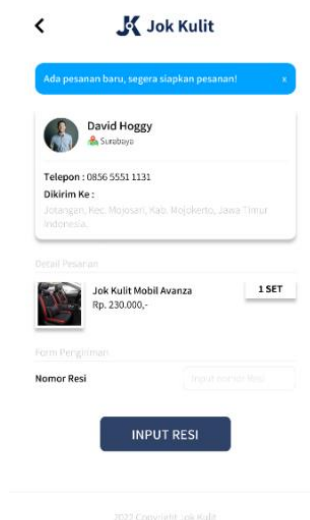
Halaman instalasi digunakan untuk menampilkan halaman pesanan transaksi pemasangan jok kulit dengan informasi nomor *invoice* yang sama dengan nomor *invoice* milik *user*.



Gambar 24. Halaman Instalasi Toko

10. Halaman Input Resi Toko

Halaman ini digunakan untuk input nomor resi yang sudah diberikan oleh pihak ekspedisi JNE, didalamnya juga terdapat informasi mengenai data transaksi yang dipesan oleh *user*.



Gambar 25. Halaman Input Resi Toko

11. Halaman Input Data Pengiriman Toko

Halaman ini berfungsi untuk input data pengiriman ke database dengan *foreignkey* nomor resi yang terdaftar pada transaksi.



The screenshot shows the 'Jok Kulit' app interface. At the top, there's a back arrow and the app logo. Below it, a blue banner states 'Pesanan sedang dikirim oleh pihak ekspedisi'. The user profile 'David Hoggy' is shown with a profile picture and contact details. A list of items for sale is displayed, including 'Jok Kulit Mobil Avanza' for Rp. 230.000. Below this, there's a section for 'Form Pengiriman' with fields for 'Input Keterangan' and 'Input nomor pengiriman'. A 'KIRIM' button is at the bottom right. The footer indicates '2023 Copyright jok.kulit'.

Gambar 26. Halaman Input Data Pengiriman Toko

12. Halaman *Withdraw* Toko

Halaman ini dirancang untuk melakukan *withdraw* atas nominal dompet pada toko, proses pengajuan *withdraw* akan berhasil nilai dompet cukup memadai dengan nilai *withdraw*.

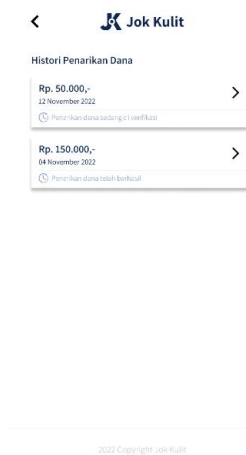


The screenshot shows the 'Jok Kulit' app interface for a withdrawal. At the top, there's a back arrow and the app logo. Below it, the 'Rekening Tujuan' section shows the user's BCA account details. A field for 'Masukkan jumlah penarikan' (Enter withdrawal amount) is present, with the value 'Rp. 350.000' entered. A 'Konfirmasi' button is at the bottom right. The footer indicates '2023 Copyright jok.kulit'.

Gambar 27. Halaman *Withdraw* Toko

13. Halaman *History Withdraw* Toko

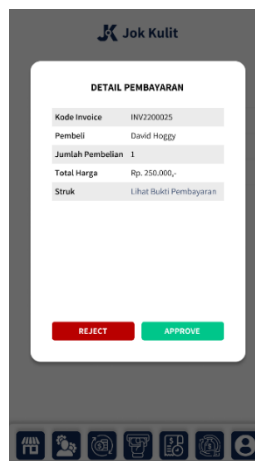
Halaman ini menampilkan *history withdraw* yang pernah dilakukan.



Gambar 28. Halaman *History Withdraw* Toko

14. Halaman Mengelola Data Pembayaran Super Admin

Halaman ini digunakan untuk menyetujui pembayaran *user* atau menolak pembayaran *user*.



Gambar 29. Halaman Mengelola Data Pembayaran Super Admin

Berikut ini adalah potongan *source code* dari gambar 29.

```
InvoiceAPI server_approve =
RetrofitServer.connectionRetrofit().create(InvoiceAPI.class);
Call<ResponseInvoice> approve = server_approve.api_approve(invoiceid);
approve.enqueue(new Callback<ResponseInvoice>() {
    @Override
    public void onResponse(Call<ResponseInvoice> call, Response<ResponseInvoice>
response) {
        int kode = response.body().getKode();
        String pesan = response.body().getPesan();
        loading.dismiss();
        layoutPayment = findViewById(R.id.layoutPayment);
```

```

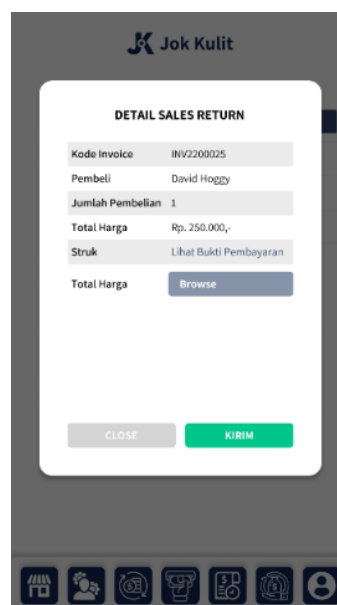
        layoutPayment.setVisibility(View.VISIBLE);
        detail_payment = findViewById(R.id.rlDetailStruck);
        detail_payment.setVisibility(View.GONE);
        image_payment = findViewById(R.id.rlImageStruck);
        image_payment.setVisibility(View.GONE);
        data_invoice.clear();
        invoiceid = "";
        get_all();
    }
    @Override
    public void onFailure(Call<ResponseInvoice> call, Throwable t) {
        Toast.makeText(PaymentActivity.this, "Gagal terhubung dengan server.",
        Toast.LENGTH_SHORT).show();
    }
});

```

Aplikasi akan mengirim data *invoice* kepada *web service* untuk melakukan Update database guna mengubah status transaksi menjadi telah dibayar. *Approve.enqueue* digunakan untuk menangkap respon dari web service, apabila respon berhasil maka persetujuan pembayaran berhasil, jika tidak maka aplikasi akan menampilkan notifikasi pesan Gagal terhubung dengan server.

15. Halaman Data Pembatalan Transaksi Super Admin

Halaman ini digunakan untuk melakukan persetujuan pembatalan transaksi, superadmin harus melakukan pengembalian dana kepada *user* sebelum menyetujui pembatalan transaksi.



Gambar 30. Halaman Data Pembatalan Transaksi Super Admin

16. Halaman Blokir *User* Super Admin

Halaman ini digunakan untuk memblokir *user*.



Jok Kulit

DATA USER

Cari produk

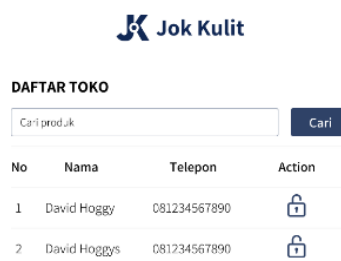
No	Nama	Telepon	Action
1	David Hoggy	081234567890	
2	David Hoggys	081234567890	



Gambar 31. Halaman Blokir *User* Super Admin

17. Halaman Blokir Toko Super Admin

Halaman ini digunakan untuk memblokir toko.



Jok Kulit

DAFTAR TOKO

Cari produk

No	Nama	Telepon	Action
1	David Hoggy	081234567890	
2	David Hoggys	081234567890	



Gambar 32. Halaman Blokir Toko Super Admin

B. Hasil Pengujian

Tahap pengujian terhadap program yang dibuat menggunakan *blackbox testing*, pengujian difokuskan pada proses masukan dan keluaran. Tabel 1 berikut merupakan hasil pengujian *black box* pada halaman menu *scan QR Code*.

Tabel 1. Hasil Pengujian dengan Metode Black Box

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1	Halaman <i>login</i>	Diberikan input <i>username</i> dan <i>password</i>	Dapat melakukan <i>login</i> setelah menginputkan <i>username</i> dan <i>password</i>	Sesuai Harapan	Valid
2	Halaman detail produk toko	Diberikan input tombol edit dan hapus	Dapat digunakan untuk edit dan hapus produk	Sesuai Harapan	Valid
3	Halaman input resi toko	Diberikan input nomer resi .	Dapat menampilkan nomer resi yang sudah diberikan oleh pihak ekspedisi	Sesuai Harapan	Valid

Simpulan

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa aplikasi pemasaran jok kulit dapat berjalan dengan baik dalam melakukan transaksi jual beli jok kulit. Toko dapat memproses sesuai pesanan *user*. Super admin dapat mengolah data pada aplikasi untuk memblokir toko yang sudah lama tidak aktif dan juga mengolah data transaksi pembayaran. Selain itu *user* juga dapat menggunakan jasa pemasangan sesuai lokasi yang sudah ditentukan dengan pemesanan lebih awal. Dengan demikian adanya aplikasi pemasaran jok kulit ini dapat mempermudah proses transaksi jual beli jok kulit dan juga jasa pemasangan yang lebih efisien.

Daftar Pustaka

- Abanades, S. (2022). A critical review of biogas production and usage with legislations framework across the globe. *International Journal of Environmental Science and Technology*, 19(4), 3377–3400. <https://doi.org/10.1007/s13762-021-03301-6>
- Addo, P. C. (2021). Customer engagement and purchase intention in live-streaming digital marketing platforms: 实时流媒体数字营销平台中的客户参与和购买意向. *Service Industries Journal*, 41(11), 767–786. <https://doi.org/10.1080/02642069.2021.1905798>
- Alsubari, S. N. (2022). Data analytics for the identification of fake reviews using supervised learning. *Computers, Materials and Continua*, 70(2), 3189–3204. <https://doi.org/10.32604/cmc.2022.019625>
- Astuti, F. (2019). *Perilaku Hate Speech Pada Remaja Di Media*.
- Barkatullah, A. H. (2017). *Hukum Transaksi Elektronik Di Indonesia*.

- Chaffey, D., & Chaffey, S. (2008). *E-Marketing Excellence* (12th ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780080878966>
- Chatterjee, S. (2021). Exploring healthcare/health-product ecommerce satisfaction: A text mining and machine learning application. *Journal of Business Research*, 131, 815–825. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2020.10.043>
- Dirsehan, T. (2021). Role of mobile food-ordering applications in developing restaurants' brand satisfaction and loyalty in the pandemic period. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 62. <https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2021.102608>
- Dominici, A. (2021). Determinants of online food purchasing: The impact of socio-demographic and situational factors. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 60. <https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2021.102473>
- Duvaud, S. (2021). Expasy, the Swiss Bioinformatics Resource Portal, as designed by its users. *Nucleic Acids Research*, 49. <https://doi.org/10.1093/nar/gkab225>
- Elia, S. (2021). Resources and digital export: An RBV perspective on the role of digital technologies and capabilities in cross-border e-commerce. *Journal of Business Research*, 132, 158–169. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2021.04.010>
- Fadly, H. D., & Utama, S. (2020). Membangun pemasaran online dan digital branding ditengah pandemi covid-19. *Jurnal Ecoment Global Kajian Bisnis Dan Manajemen*, 5(2), 213–222. <https://doi.org/10.32670/coopetition.v10i1.25>
- Gadekar, V. (2021). Nanomedicines accessible in the market for clinical interventions. *Journal of Controlled Release*, 330, 372–397. <https://doi.org/10.1016/j.jconrel.2020.12.034>
- Galanakis, C. M. (2021). Innovations and technology disruptions in the food sector within the COVID-19 pandemic and post-lockdown era. *Trends in Food Science and Technology*, 110, 193–200. <https://doi.org/10.1016/j.tifs.2021.02.002>
- Gan, W. (2021). A Survey of Utility-Oriented Pattern Mining. *IEEE Transactions on Knowledge and Data Engineering*, 33(4), 1306–1327. <https://doi.org/10.1109/TKDE.2019.2942594>
- Geng, D. (2021). Eco-innovation and its role for performance improvement among Chinese small and medium-sized manufacturing enterprises. *International Journal of Production Economics*, 231. <https://doi.org/10.1016/j.ijpe.2020.107869>
- Guo, Y. (2022). Way to success: Understanding top streamer's popularity and influence from the perspective of source characteristics. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 64. <https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2021.102786>
- Hafsah, H., Dharma, A. T., Pekanbaru, K., & Delima, P. (2021). PEMANFAATAN INTERNET PADA SMARTPHONE DALAM MENDUKUNG KEGIATAN BISNIS ONLINE. 1(2), 79–87.
- Hamid, R. A. (2021). How smart is e-tourism? A systematic review of smart tourism recommendation system applying data management. *Computer Science Review*, 39. <https://doi.org/10.1016/j.cosrev.2020.100337>
- Hidayat, A. D., & Hidayat, D. (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Modifikasi Sepeda Motor Retro Klasik. *E-Proceeding Art Design*, 6(1), 46–55. <https://libraryeproceeding.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/8810/8676>

- Khaw, K. W. (2022). Modelling and Evaluating Trust in Mobile Commerce: A Hybrid Three Stage Fuzzy Delphi, Structural Equation Modeling, and Neural Network Approach. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 38(16), 1529–1545. <https://doi.org/10.1080/10447318.2021.2004700>
- Koohang, A. (2023). Shaping the Metaverse into Reality: A Holistic Multidisciplinary Understanding of Opportunities, Challenges, and Avenues for Future Investigation. *Journal of Computer Information Systems*, 63(3), 735–765. <https://doi.org/10.1080/08874417.2023.2165197>
- Kowalczyk, P. (2021). Cognitive, affective, and behavioral consumer responses to augmented reality in e-commerce: A comparative study. *Journal of Business Research*, 124, 357–373. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2020.10.050>
- Liu, M. (2021). The adoption and impact of E-commerce in rural China: Application of an endogenous switching regression model. *Journal of Rural Studies*, 83, 106–116. <https://doi.org/10.1016/j.jrurstud.2021.02.021>
- Meng, Y. (2021). What makes an online review more helpful: An interpretation framework using xgboost and shap values. *Journal of Theoretical and Applied Electronic Commerce Research*, 16(3), 466–490. <https://doi.org/10.3390/jtaer16030029>
- Nangoy, S., Mandey, S. L., & Kawet, L. (2016). *Pengaruh Promosi, Harga, Dan Distribusi Terhadap Keputusan Pembelian Pakaian Pada Matahari Departemen Store Manado (Studi Kasus Di Matahari Departemen Store Manado Town Square)*. 1(24).
- Nengsih, T. A., & Kurniawan, F. (2021). Analisis Perbandingan Keputusan Membeli di Pasar Tradisional dan Modern. *Indonesian Journal of Islamic Economics and Business*, 6(1), 17–31.
- Pahleviannur, M. R. (2022). *Penentuan Prioritas Pilar Satuan Pendidikan Aman Bencana (SPAB) menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process (AHP)*. Pena Persada.
- Pahleviannur, M. R., Wulandari, D. A., Sohiba, S. L., & Santoso, R. R. (2020). Strategi Perencanaan Pengembangan Pariwisata untuk Mewujudkan Destinasi Tangguh Bencana di Wilayah Kepesisiran Drini Gunungkidul. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(2), 116–126.
- Payne, E. H. M. (2021). Digital servitization value co-creation framework for AI services: a research agenda for digital transformation in financial service ecosystems. *Journal of Research in Interactive Marketing*, 15(2), 200–222. <https://doi.org/10.1108/JRIM-12-2020-0252>
- Ratna Gumilang, R. (2019). Implementasi Digital Marketing Terhadap Peningkatan Penjualan Hasil Home Industri. *Coopetition Journal of Scientific Management*, 10(1), 9–14. <https://doi.org/10.32670/coopetition.v10i1.25>
- Rauschnabel, P. A. (2021). Augmented reality is eating the real-world! The substitution of physical products by holograms. *International Journal of Information Management*, 57. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2020.102279>
- Salminen, J. (2022). Creating and detecting fake reviews of online products. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 64. <https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2021.102771>

-
- Sari, A. M., Lestari, R., Yani, D., Informasi, S., Informasi, F. T., Inggris, B., Akuntansi, S. I., Informasi, F. S., Bina, U., & Informatika, S. (2019). *APLIKASI PENGENALAN KEBUDAYAAN JAWA BERBASIS DESKTOP*. 12(2).
- Timothy, J. (2010). *Membangun Bisnis Online* (1st ed.). PT Elex Media Komputindo. <https://doi.org/121100711>
- Urip, J., Km, S., & Ii, K. (2020). Perilaku Berisiko dalam Berkendara dan Kejadian Kecelakaan Sepeda Motor pada Mahasiswa. *Jurnal [Title]*, 3(4), 273–286.
- Widagdo, P. B. (2016). *Analisis perkembangan e-commerce dalam mendorong pertumbuhan ekonomi wilayah di Indonesia*.
- Xie, C. (2022). Tourism e-commerce live streaming: Identifying and testing a value-based marketing framework from the live streamer perspective. *Tourism Management*, 91. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2022.104513>