

Digital Marketing Application to Increases Livestock Sales in Sacrificial Cages in Ganggang Panjang Sidoarjo Village Based on Android

Aplikasi Digital Marketing Meningkatkan Penjualan Ternak pada Kandang Qurban di Desa Ganggang Panjang Sidoarjo Berbasis Android

Achmad Ainun Gusti Refinda, Arif Senja Fitriani
{achmadainungr@gmail.com, asfjim@umsida.ac.id}

Program Studi Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Abstract. *The need for qurban animals both for the needs of the Eid al-Adha holiday and needs other than Eid al-Adha such as aqiqah, or other important events are very much needed where in the selection of sacrificial animals such as goats or cows are both very important. types of sacrificial goats and cows, the condition of the sacrificial animals so that the results given are very good. In the process of selecting, purchasing, distributing sacrificial animals, they still use the manual method, which is less efficient, so there is a need for an application system that can assist in selecting, purchasing, and distributing sacrificial animals. In running the business, most of the service processes that are applied are still manual by checking the condition of the animal by coming to the place so that it is difficult for the customer to come twice or contact by phone. Then, in managing transaction data and issuing notes, it is also still manual. "DIGITAL MARKETING APPLICATION TO INCREASING LIVESTOCK SALES IN QURBAN STAGES IN GANGGANG PANJANG VILLAGE, SIDOARJO BASED ON ANDROID" was created to simplify the process of buying and selling livestock services so as to facilitate work and improve service in these small and medium enterprises. From the results of this study it can be concluded that this system can increase effectiveness because it is not done manually, the features in the information system are easy to use and the transaction data management runs well.*

Keywords – *Android-based Application; Digital Marketing; Livestock Sales; Qurban Animals; Transaction Data Management.*

Abstrak. *Kebutuhan hewan qurban baik untuk kebutuhan hari raya idul adha maupun kebutuhan selain idul adha seperti aqiqah, atau acara penting lainnya sangat dibutuhkan dimana dalam pemilihan hewan kurban seperti kambing atau sapi sangat penting keduanya. jenis kambing dan sapi kurban, kondisi hewan kurban sehingga hasil yang diberikan sangat baik. Dalam proses pemilihan, pembelian, pendistribusian hewan kurban masih menggunakan cara manual sehingga kurang efisien sehingga perlu adanya sistem aplikasi yang dapat membantu dalam melakukan pemilihan, pembelian dan pendistribusian hewan kurban. Dalam menjalankan bisnisnya, proses pelayanan yang diterapkan kebanyakan masih bersifat manual dengan cara cek kondisi hewan dengan datang ke tempat sehingga menyusahakan customer datang dua kali atau menghubungi melalui telepon. Lalu, dalam pengelolaan data transaksi dan pemberian nota juga masih manual. "APLIKASI DIGITAL MARKETING MENINGKATKAN PENJUALAN TERNAK PADA KANDANG QURBAN DI DESA GANGGANG PANJANG SIDOARJO BERBASIS ANDROID" dibuat untuk mempermudah proses pelayanan jasa jual beli hewan ternak sehingga dapat memudahkan pekerjaan dan dapat meningkatkan pelayanan di usaha kecil menengah ini. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa sistem ini dapat meningkatkan efektifitas karena tidak dilakukan secara manual, fitur-fitur yang ada pada sistem informasi mudah digunakan dan pengelolaan data transaksi berjalan dengan baik.*

Kata Kunci – *Aplikasi Berbasis Android; Pemasaran Digital; Penjualan Hewan Qurban; Hewan Kurban; Manajemen Data Transaksi.*

I. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi di era industri 4.0 dalam bidang teknologi mendorong inovasi baru agar lebih maju dan memberikan dampak yang sangat positif untuk dunia perdagangan [1]. Dengan jumlah user internet yang setiap harinya semakin bertambah dan menambah peluang bagi para pengusaha untuk mengembangkan usahanya melalui *smartphone* [2]. Qurban/berqurban adalah suatu ibadah untuk mereka yang sanggup untuk melakukannya. Pada umumnya hukum berqurban adalah sunnah namun ketentuan tersebut dapat berubah menjadi wajib apabila orang tersebut dinyatakan mampu dan berqurban atas dirinya [3]. Qurban yang hukumnya wajib, yaitu untuk melaksanakan nadzar seseorang atas janji orang tersebut atau karena ikrar seseorang yang menjadikannya wajib untuk melaksanakannya sendiri [4].

Seperti peternakan sapi dan kambing yang sangat banyak diminati dalam berbagai keperluan agama seperti aqiqah, kurban saat Idul Adha, maupun untuk konsumsi [5]. Pada tahun 2019 pengonsumsi daging sapi berjumlah

18.913,246 ton sedangkan untuk daging kambing 8.608,121 ton. Namun saat ini jual beli para peternak sapi dan

kambing masih menggunakan media yang sangat minim informasi dan kurang maksimal [6]. Maka dari itu untuk meningkatkan proses penjualan memerlukan media informasi berbasis *Android*. Pelanggan juga lebih mudah mendapatkan informasi peternakan yang dibutuhkan melalui aplikasi *smartphone* [7]. Pelanggan dan pembeli juga bisa melakukan transaksi secara tidak langsung dengan mudah hanya dengan sekali klik. Aplikasi ini memudahkan para pelanggan untuk mencari informasi seputar hewan kurban dimulai dari usia hewan ternak, jenis hewan ternak, berat dan panjang hewan, sampai harga hewan [8]. Dengan permasalahan yang ada maka penulis melakukan penelitian tentang “Aplikasi *Digital Marketing* Meningkatkan Penjualan Ternak pada Kandang Qurban di Desa Ganggang Panjang Sidoarjo Berbasis *Android*” [9].

II. METODE

A. Pengumpulan data

Pada tahap ini yang akan dilakukan untuk menyelesaikan penelitian ini yaitu :

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini menentukan kebutuhan apa saja yang diperlukan oleh sistem yang akan dirancang nanti dengan melakukan wawancara langsung kepada pemilik Kandang Qurban

b. Desain Sistem

Setelah mendapatkan data yang dibutuhkan, penulis mencoba merancang Desain Sistem sebagai langkah awal sebelum masuk ke pengkodean guna membantu menentukan perangkat keras dan sistem persyaratan yang dibutuhkan [10].

c. Pengkodean

Jika Desain Sistem sudah dirancang dan sudah memenuhi kebutuhan yang dibutuhkan oleh pemilik Kandang Qurban, pada langkah ini penulis memulai merancang aplikasinya.

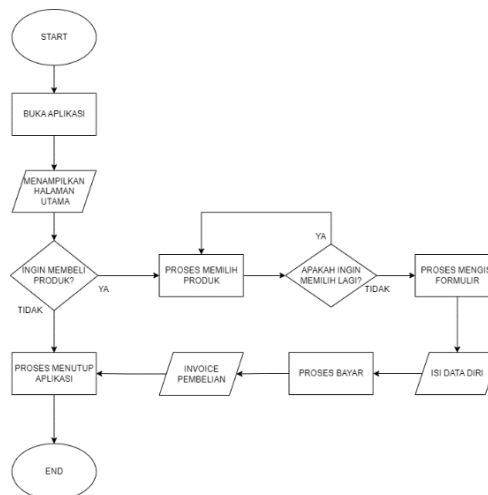
d. Pengujian

Ditahap ini akan menyesuaikan dengan Desain Sistem dan Pengkodean jika keduanya sudah dibangun maka akan dilakukan pengujian pada aplikasi yang dirancang [11].

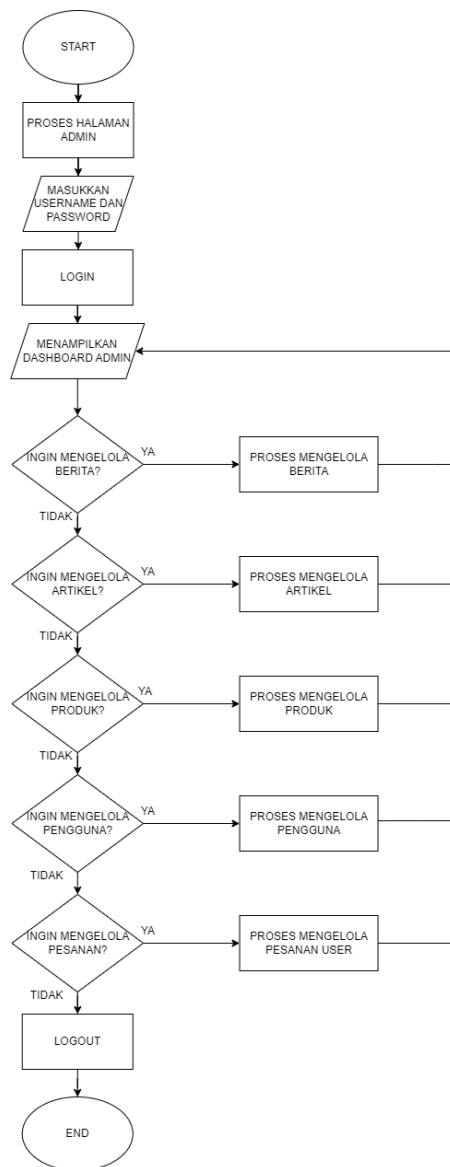
e. Pemeliharaan

Tahap akhir yaitu aplikasi membutuhkan langkah Pemeliharaan untuk perubahan/pengembangan pada sistem, serta melakukan perbaikan pada sistem apabila terdapat gangguan fungsi pada aplikasi.

B. Flowchart

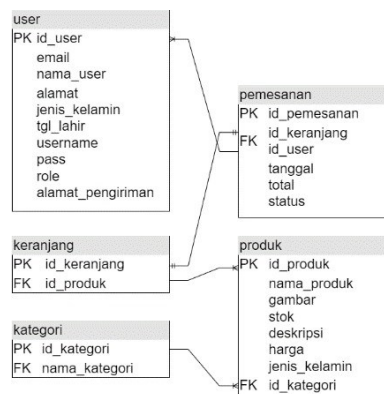


Gambar 1. Flowchart user



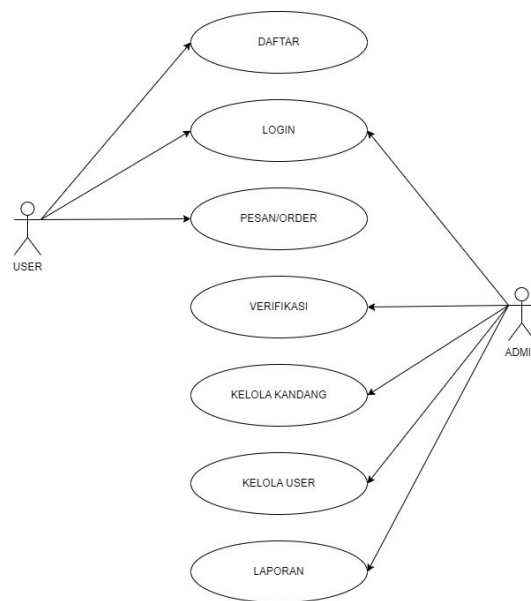
Gambar 2. Flowchart Admin

C. Relasi tabel database



Gambar 3. Relasi Tabel Database

D. Diagram use case



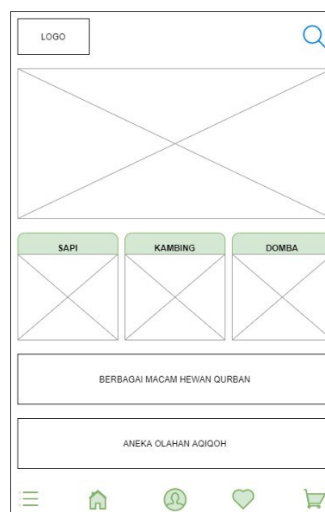
Gambar 5. Diagram Use Case

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

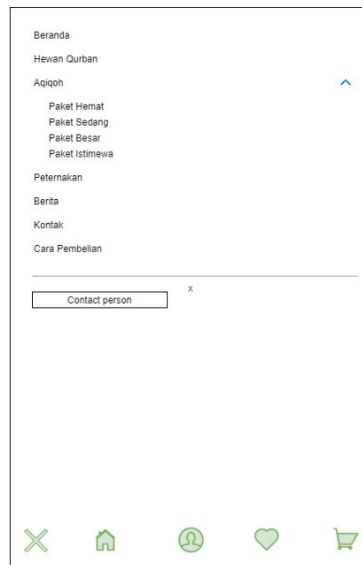
A. Hasil penelitian

Dalam penelitian ini dapat dihasilkan sebuah aplikasi yang berjudul “APLIKASI DIGITAL MARKETING MENINGKATKAN PENJUALAN TERNAK PADA KANDANG QURBAN DI DESA GANGGANG PANJANG SIDOARJO BERBASIS ANDROID”. Aplikasi ini dirancang untuk mempermudah pihak penyedia hewan ternak dalam menerima pesanan, pengolahan data transaksi, dan juga pemasaran informasi terbaru terkait tentang hewan ternak [12]. Selain itu memberikan kemudahan bagi para pelanggan yang akan menggunakan layanan digital marketing untuk hewan ternak [13].

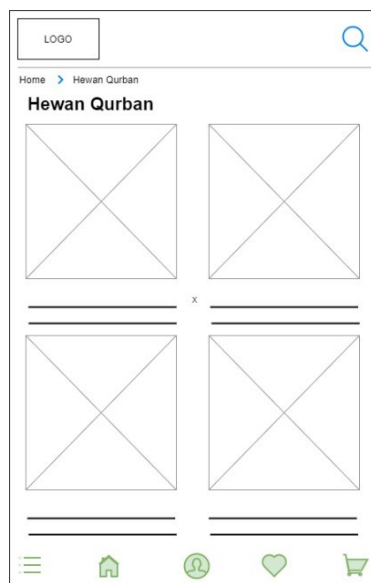
B. Tampilan program



Gambar 6. Tampilan Login



Gambar 7. Tampilan Submenu



Gambar 8. Hewan Qurban

IV. KESIMPULAN

Selama ini transaksi hewan ternak untuk qurban sepatu masih dilakukan secara manual atau masih dalam batasan via telepon, chat atau datang langsung ke kantor cuci sepatu. Dan melalui cara tersebut jelas membutuhkan waktu dan tenaga yang lebih untuk memperoleh informasi tentang jasa/ paket yang disediakan oleh pemilik kandang. Oleh karena itu dengan adanya APLIKASI DIGITAL MARKETING MENINGKATKAN PENJUALAN TERNAK PADA KANDANG QURBAN DI DESA GANGGANG PANJANG SIDOARJO BERBASIS ANDROID diharapkan dapat memudahkan para pelanggan dalam memesan hewan ternak maupun untuk qurban di Desa Ganggang Panjang Sidoarjo.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih utamanya kepada kedua orang tua saya yang sering memberi support dan doa hingga bisa sampai saat ini. Kemudian saya ucapkan terimakasih banyak kepada dosen-dosen Universitas Muhammadiyah Sidoarjo dan teman-teman seperjuangan karena telah membantu saya untuk berbagai hal.

REFERENSI

- [1] Baihaqy, Muwafiq; Asnawi, Muhammad; Fatimah, S. (2020). Rancang Bangun Mobile Verifikator Hewan Layak Qurban. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ*, 7(2), 194–201.
- [2] Dharmana, W., Diaz, R. A. N., & Ratniasih, N. L. (2019). Aplikasi Business to Business Marketplace Jasa Pariwisata Menggunakan Kotlin. *Jurnal Media Aplikom*, 11(1), 49–73.
- [3] Enggar Krisnada, F., & Tanone, R. (2020). Aplikasi Penjualan Tiket Kelas Pelatihan Berbasis Mobile menggunakan Flutter. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 5(3), 281–295. <https://doi.org/10.28932/jutisi.v5i3.1865>
- [4] Hidayat, Khuluqil Rahmat Luki Ardiantoro, N. S. (2020). Perancangan Aplikasi Penjualan Ternak Berbasis *Android* (Studi Kasus Pada Kelompok Ternak Wonosari Pacet Mojokerto). *Program Studi SI Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Islam Majapahit (UNIM)*, 1–10.
- [5] Marcellino, A., Sularno, & Sularno. (2021). PEMBANGUNAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DIALIANSI COFFE-BREW BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN ANDROID STUDIO. 1(1), 13–20.
- [6] Rahman, F., Husni S, M., & Hidayat, W. (2016). Aplikasi Peternakan Ayam Broiler Berbasis *Android* (*Android Based Application for Broiler Chickens Farm*). *E-Proceeding of Applied Science*, 2(2), 580–589.
- [7] Santoso, W. A., Purwoko, H., & Rusmardiana, A. (2021). *Aplikasi Penjualan Hewan Peliharaan Pada Toko*. 1171–1177.
- [8] Setiaji, A. (2020). RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN DESAIN JERSEY BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN TEKNOLOGI FIREBASE (Studi Kasus : Konfeksi Minister). *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 2(2). <https://doi.org/10.31326/sistek.v2i2.664>
- [9] Subowo, E., & Saputra, M. (2019). Sistem Informasi Peternakan Ayam Broiler *Android*. *Surya Informatika*, 6(1), 53–65.
- [10] Suprantonno, W., Setiawan, E. B., Komputer, I. U., Dipatiukur, J., Bandung, N., & Barat, J. (2018). *Perancangan Aplikasi E-Pet Solution Berbasis Android*.
- [11] Suryadi, I. O. dan R. L. (2017). Sistem Informasi Penjualan Kambing Dan Pemesanan Aqiqah Berbasis E-Commerce Pada Ukm Hasanah. *Jurnal Informa*, 3. <http://informa.poltekindonusa.ac.id/index.php/informa/article/view/18>
- [12] Syahmaji, A. (2021). RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN DAGING SAPI ONLINE BERBASIS INTERNET OF THINGS (IOT).
- [13] Waluyo, R., Karini, Z., & Purnomo, K. A. (2018). Aplikasi M-Commerce Berbasis *Android* Sebagai Media Informasi dan Penjualan Kambing. *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 4(1), 1.