



Aplikasi *Mobile* Sederhana *Ulfa's Flower Shop* dengan Bahasa Dart Menggunakan Framework Flutter

Ulfa Ladayya¹, Nuur Wachid Abdulmajid²

^{1,2}Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Purwakarta, Purwakarta, Indonesia
Email: ¹ladayaulfa@upi.edu, ²nuurwachid@upi.edu

Abstract

Times are growing, technology is not a foreign thing to humans around the world. Technology has entered the life of every layer of society. With the existence of technology, all human activities become easier. One example is the existence of an application that makes it easier for everyone to solve their problems. For example, looking for the desired flower in a flower shop. As is known, flowers are very popular with all walks of life. Often, if there is an event, someone will definitely buy a bouquet of flowers to give to the person they are aiming for. However, the problem that occurs is ignorance of what types of flowers are in the shop. Don't even know if the shop sells the flowers they're looking for. The purpose of making articles from this application is so that consumers can easily see the types of flowers in the shop, details of the flowers, and also order flowers just to be stored so they don't run out and order greeting cards. The method used is the survey method, literature review, and ADDIE development model. This application is built from the Dart language with the Flutter framework. With the existence of technology, we can take advantage of it by building applications to market the business that is being carried out. Of course, an information application like the one the researcher made can make it easier for users to search for the types of flowers available, prices, and the colors that they want to buy without having to go to the store.

Keyword : *Mobile apps, Dart Language, Flutter, Digital Business, Technology*

Abstrak

Zaman semakin berkembang, teknologi bukanlah hal yang asing bagi manusia di seluruh dunia. Teknologi sudah masuk ke kehidupan setiap lapisan masyarakat. Dengan adanya teknologi semua aktivitas manusia menjadi mudah. Salah satu contohnya adalah adanya aplikasi yang memudahkan semua orang dalam menyelesaikan masalahnya. Misalnya mencari bunga yang diinginkan di toko bunga. Seperti yang diketahui bunga sangat digemari oleh semua kalangan masyarakat. Seringkali jika ada sebuah acara pastilah seseorang akan membeli buket bunga untuk diberikan kepada orang yang ditujunya. Namun, permasalahan yang terjadi ialah ketidaktahuan jenis-jenis bunga apa saja yang tersedia di toko tersebut. Bahkan banyak konsumen yang tidak mengetahui ketersediaan atau tidaknya bunga yang mereka cari. Tujuan dibuatnya artikel dari aplikasi ini ialah agar konsumen mudah untuk melihat jenis bunga yang ada di toko, detail bunganya, memesan bunga hanya untuk disimpan agar tidak kehabisan, dan dapat juga memesan kartu ucapan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode survei, kajian literatur, dan model pengembangan ADDIE. Aplikasi ini dibangun dari Bahasa dart dengan framework flutter. Dengan kehadiran teknologi kita dapat memanfaatkannya dengan membangun aplikasi untuk memasarkan bisnis digital yang sedang dijalani. Tentu aplikasi informasi seperti yang peneliti buat sangat berguna dan mempermudah user dalam mencari jenis bunga yang tersedia, harga, dan warna yang ingin dibeli tanpa harus ke toko terlebih dahulu.

Kata kunci : *Aplikasi Mobile, Bahasa Dart, Flutter, Bisnis Digital, Teknologi*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi seluler nirkabel begitu pesat, khususnya pada aplikasi seluler ini yang dianggap sebagai

perangkat esensial untuk didapatkan layanannya, yang tentunya sangat beragam mulai dari m-paying, m-learning, m-banking [1]. Dengan adanya teknologi



tersebut membuat banyak orang dapat berkarya. Seseorang yang cerdas dan memiliki banyak kreativitas sejatinya ialah seseorang yang memiliki keingintahuan yang sangat besar untuk mempelajari sesuatu hal yang baru. Keingintahuan yang lebih besar mendorong manusia untuk belajar lebih dalam di bidang yang merupakan *passion* nya. Misalnya saja bidang teknologi khususnya pembuatan aplikasi. Seseorang yang membangun aplikasi biasanya di disebut sebagai *developer*. Setiap langkah yang mereka lakukan digunakan untuk menciptakan sebuah produk baru, dimana produk tersebut akan mempermudah aktivitas manusia lainnya [2]. Mereka diharuskan dapat menciptakan aplikasi yang berguna untuk menyelesaikan permasalahan sekitar. Diharapkan jika aplikasi sudah jadi seutuhnya dapat bermanfaat bagi siapapun yang memakainya.

Salah satu manfaat dari setiap aplikasi yang telah di bangun oleh *developer* adalah seseorang dapat melakukan kegiatan tertentu dimanapun mereka berada. Itu berarti sebuah aplikasi akan mempermudah semua kegiatannya. Contohnya aplikasi kesehatan, keuangan, *marketplace*, dan lainnya. Adanya aplikasi-aplikasi tersebut tentunya sudah berdasarkan permasalahan yang ada sebelumnya. Misalnya susah nya untuk mencari barang secara langsung, ingin mencari barang *import*, bingung mengelola keuangan untuk usaha rumahan, susah

mencari obat dalam waktu yang urgent, dan kendala-kendala lainnya. Dari semua permasalahan tersebut bermunculan lah aplikasi-aplikasi yang memudahkan masyarakat hingga saat ini. Setiap waktu pasti akan ada saja aplikasi yang hadir di kehidupan manusia untuk menyelesaikan permasalahan yang dialami. Namun, tidak menutup kemungkinan semua aplikasi tersebut bermula dari aplikasi sederhana hingga menjadi aplikasi yang sudah sangat lengkap fiturnya, karena pasti nya akan selalu ada *upgrade* fitur. Dengan banyaknya aplikasi yang telah dibangun oleh *developer*, itu memperlihatkan bahwasanya sebagian kegiatan yang dilakukan oleh orang-orang sudah berdasar pada teknologi.

Setiap aplikasi yang tercipta pasti didahului dengan adanya permasalahan tertentu. Begitu juga yang terjadi pada toko bunga. Banyak dari *customer* yang ingin menghadiahkan buket bunga untuk orang yang disayanginya, tapi tidak mengetahui bunga apa saja yang dijual di toko bunga, sehingga ketika mereka sampai di toko bunga, *customer* kecewa, karena jenis bunga yang diinginkan tidak tersedia di toko tersebut. Dari permasalahan-permasalahan tersebut lah peneliti ingin menyelesaikannya dengan membuat aplikasi yang masih sederhana ini (masih *front-end* atau antar muka nya saja) yakni aplikasi *Ulfa's Flower Shop*. Selain itu, pembuatan aplikasi ini juga termasuk ke dalam pemanfaatan teknologi dalam

sebuah bisnis atau wirausaha. Dengan dibuatnya aplikasi untuk bisnis yang ada, maka secara tidak langsung kita telah memanfaatkan keberadaan teknologi yakni memasarkan atau mengenalkan usaha tersebut melalui sebuah aplikasi. Pengaruh dari era digital ini sudah memberikan tranformasi dalam pergerakan kehidupan, salah satunya pergerakan kehidupan dalam dunia bisnis [3]. Dengan adanya era tersebutlah dapat menjadi peluang yang baik bagi bisnis yang dijalani, karena peluang usahanya akan lebih mudah dan lebih cepat.

II. METODE PENELITIAN

Dalam membuat artikel ini peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif. Metode penelitian deskriptif sendiri ialah jenis penelitian survei. Penelitian survei yang dilakukan yakni melalui *google formulir*. Peneliti juga menggunakan metode penelitian kajian pustaka. Selain itu, metode penelitian yang dipakai ialah model pengembangan ADDIE. Adapun tahapannya adalah sebagai berikut.

- *Analyze* (Analisis),
- *Design* (Perancangan),
- *Develompent* (Pengembangan),
- *Implementation* (Implementasi),
- *Evaluation* (Evaluasi).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3. Aplikasi *Mobile Sederhana Ulfa's Flower Shop* dengan Bahasa Dart Menggunakan Framework Flutter

3.1. Hasil survei Aplikasi Sederhana *Ulfa's Flower Shop*

Dalam survei ini, peneliti memberikan 5 pertanyaan utama yang berisi tentang “Aplikasi *mobile* sederhana *Ulfa's Flower Shop*”. Pertanyaan-pertanyaan ini diberikan secara online dengan media *google formulir*. Berikut merupakan hasil survei dari “Aplikasi *mobile* sederhana *Ulfa's Flower Shop*”.

3.1.1 Pertanyaan pertama dari “Aplikasi *mobile* sederhana *Ulfa's Flower Shop*”



Gambar 3.1.1 Bagan Fitur Pertama

Dari pertanyaan pertama ini, yakni “Apakah Bapak/Ibu setuju di dalam aplikasi sederhana *Ulfa's Flower Shop* memiliki fitur jenis-jenis bunga ? Fitur ini dibuat agar konsumen dapat melihat jenis-jenis bunga yang dijual di toko”. Seperti data yang sudah tertera di bagan *pie* tersebut

dijelaskan bahwasanya 100% responden setuju di dalam aplikasi sederhana ini terdapat fitur jenis-jenis bunga dan 0% yang tidak setuju.

3.1.2 Pertanyaan kedua dari “Aplikasi mobile sederhana *Ulfa’s Flower Shop*”



Gambar 3.1.2 Bagan Fitur Kedua

Untuk pertanyaan kedua sendiri adalah “Apakah Bapak/Ibu setuju di dalam aplikasi sederhana *Ulfa’s Flower Shop* memiliki fitur detail dari jenis bunga (seperti harga, warna yang tersedia, dan lainnya)?”. Dari bagan tersebut dapat terlihat bahwasanya semua responden setuju terdapat fitur detail bunga yakni 100% setuju dan tidak ada yang tidak setuju (0% tidak setuju).

3.1.3 Pertanyaan ketiga dari “Aplikasi mobile sederhana *Ulfa’s Flower Shop*”



Gambar 3.1.3 Bagan Fitur Ketiga

Pertanyaan survei yang ketiga yaitu “Apakah Bapak/Ibu setuju di dalam aplikasi sederhana *Ulfa’s Flower Shop* memiliki fitur pemesanan bouquet bunga (hanya agar tidak kehabisan) dan kartu ucapan?”. Dari bagan tersebut dapat terlihat bahwasanya 100% responden setuju dengan fitur ketiga ini dan 0% responden tidak setuju.

3.1.4 Pertanyaan keempat dari “Aplikasi mobile sederhana *Ulfa’s Flower Shop*”

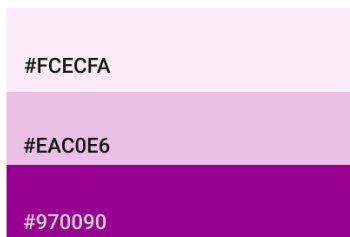


Gambar 3.1.4 Bagan Pertanyaan keempat

Pertanyaan keempat yakni “Apakah Bapak/Ibu setuju warna dari aplikasi sederhana *Ulfa’s Flower Shop* sesuai dengan color pallet (warna yang ada di bawah ini)?”. Dari *color pallet* yang telah disediakan sebanyak 93% responden setuju dengan warna tersebut dan 7% yang tidak setuju.

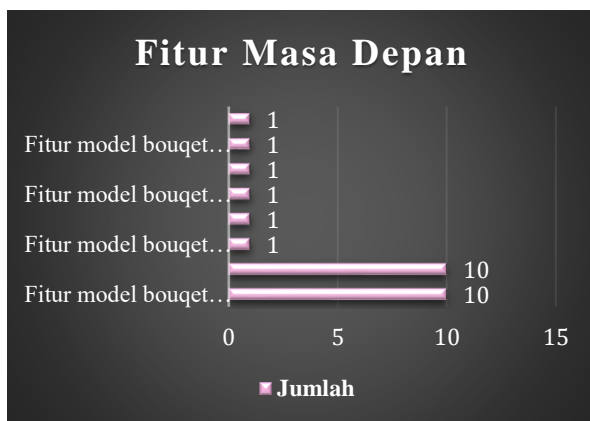
Berikut merupakan *color pallet* yang akan digunakan untuk pembuatan aplikasi ini.

Color Pallet



Gambar 3.1.4 Color Pallet

3.1.5 Pertanyaan kelima untuk “Aplikasi mobile sederhana *Ulfa’s Flower Shop*”



Gambar 3.1.5 Bagan Pertanyaan kelima

Pertanyaan terakhir dari survei ini yakni “Fitur apa saja Bapak/Ibu sarankan untuk pengembangan aplikasi sederhana *Ulfa’s Flower Shop* di masa yang akan datang?”. Dari bagan tersebut dapat disimpulkan bahwasanya responden menginginkan fitur model *bouquet* (menampilkan beberapa model *bouquet*), fitur model kartu ucapan, fitur pilihan jenis bunga, fitur *souvenir* pesta, fitur ulasan (berfungsi untuk menampung penilaian atau testimoni dari pembeli, fitur *chat*, fitur pembayaran, fitur *hampers* (kemasan yang lebih estetik dan menarik).

3.2. Pembahasan

Pesatnya perkembangan teknologi, membuat banyak masyarakat beralih ke sistem yang praktis dan fleksibel untuk digunakan. Kebermanfaatan dari teknologi tersebut tidak dapat dielakkan oleh semua manusia dalam kehidupannya. Kehadirannya menyebabkan ketergantungan masyarakat terhadap teknologi itu sendiri. Sementara, kecanggihannya dapat menambah wawasan manusia menjadi lebih luas. Teknologi informasi banyak di gunakan juga dalam dunia bisnis. Untuk rancangan bisnis, teknologi informasi sudah menjadi komponen yang sangat esensial didalam setiap perencanaannya [4]. Artinya kita sebagai manusia yang cerdas terhadap teknologi dapat memanfaatkan sisi baik dari kehadiran teknologi dalam kehidupan ini. Seperti yang kita ketahui bersama, teknologi informasi banyak dimanfaatkan oleh manusia untuk melihat kesempatan dalam berbisnis seperti berbisnis secara online [5]. Pemakaian teknologi digital tersebut berdampak pada seluruh komponen aktivitas manusia, termasuk salah satunya pemasaran [6]. Pemasaran yang berlandaskan konsep digital bermanfaat dalam mendapatkan konsumen, membangun pilihannya, menaikkan penjualan yang berujung dalam peningkatan profit, dan lainnya. Oleh karena itu, teknologi mempunyai peran yang sangat aktif di semua komponen-



komponen dari bisnis. Semua hal ini didukung oleh *user* yang sudah piawai dalam pemakaian *smartphone*.

Dunia bisnis terus berkembang mulai dari usaha rumahan hingga *outlet-outlet* besar yang buka di berbagai daerah mulai dari makanan, minuman, pakaian, kerajinan, dan lainnya. Perkembangan ini juga diiringi dengan perkembangan teknologi yang signifikan. Banyak pelaku usaha yang sudah memulai bisnis nya dengan memasarkan produknya secara digital. Itu menandakan bahwasanya teknologi sudah merambah ke dalam dunia bisnis. Teknologi bertransformasi dan berkembang dengan cepat. Perubahan digital bergerak dengan cepat, sehingga membuat banyak kegiatan bisnis menghasilkan hubungan baru antara bisnis tersebut dengan pelanggannya serta mengubah lahan pemasaran [7]. Dengan adanya digitalisasi dalam bisnis membawa tranformasi yang besar dalam dunia bisnis. Digitalisasi dalam kerangka bisnis diartikan sebagai rancangan operasi yang otomatis dan digital [8].

Sebuah rancangan operasi yang otomatis dan digital dalam kerangka bisnis, salah satunya dapat diwujudkan dalam bentuk aplikasi informasi, seperti Aplikasi *mobile* sederhana *Ulfa's Flower Shop*. Aplikasi ini dibuat dari Bahasa *dart* dan menggunakan *framework* *flutter*. *Flutter* merupakan struktur antarmua *user portable google* untuk mengaktifkan antarmuka *local* terbaik dari *android* dan

ios [9]. *Flutter* juga diartikan sebagai *toolkit UI google* untuk membangun aplikasi yang indah untuk aplikasi, web, dan desktop dari satu landasan kode [10]. *Platform* ini baru, tetapi sangatlah menjanjikan dan membuat perhatian perusahaan besar, karena dapat menekan biaya pengembangan dengan jumlah bug di dalam aplikasi. Dalam pengembangannya, ia mempunyai kecepatan pengembangan yang tinggi yang mana produktivitasnya dapat dilihat dari beberapa fiturnya. Fitur-fitur tersebut seperti *hot reload*, basis kode tunggal, UI deklaratif, dan kompilasi menjadi kode biner. *Flutter* sendiri tidak memakai *JavaScript* dalam ragam apapun. Bahasa pemrograman yang dipakai di dalam *flutter* ialah bahasa *dart*. Bahasa *dart* tersebut nantinya akan di kompilasi menjadi kode biner yang mana itu akan mencapai kecepatan proses yang dapat sebanding dengan *objective-C*, *swift*, *java*, ataupun *kotlin*. *Flutter* juga menaikkan kecepatan *rendering* dari antarmuka yang mana *widget* akan digambarkan ulang sesuai dengan apa yang diperlukan dan itupun jika sesuatu sudah berubah dalam pengembangannya.

Aplikasi *mobile* sederhana "*Ulfa's Flower Shop*" ini merupakan aplikasi toko bunga segar yang dapat digunakan oleh semua *user*, baik hanya melihat-lihat bunga saja atau memesan bunga untuk disimpan agar tidak kehabisan. Aplikasi ini belum sepenuhnya berfungsi, artinya aplikasi ini baru dalam melalui proses



pembuatan front-end nya saja atau antar mukanya. Untuk sisi *back-end* nya belum tersedia di aplikasi ini. Aplikasi ini baru memuat tiga fitur, yakni fitur jenis-jenis bunga, detail bunga, serta order bunga dan kartu ucapan. Walaupun aplikasi ini hanya memuat front-end atau antar muka nya saja, tetapi user dapat mencoba untuk memakainya.

Aplikasi ini peneliti bangun dengan tujuan agar siapapun yang sedang mencari bunga yang ingin dibeli dapat melihat terlebih dahulu jenis bunga apa saja yang ada di toko. Ide pembuatan aplikasi ini berdasarkan pengalaman peneliti yang kesusahan untuk mencari bunga segar yang diinginkan. Dari permasalahan tersebut peneliti ingin mempermudah user dalam mencari bunga segar. Tentunya aplikasi ini adalah aplikasi sederhana yang baru dibangun.

Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian *research and development* (R&D). Produk yang dirancang dan dibangun berupa front-end aplikasi toko bunga yang berbasis android. Untuk model pengembangannya sendiri menggunakan model pengembangan ADDIE seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya di bagian metode penelitian. Model ini terdiri dari lima tahap, yakni *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Develompent* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi).

3.2.1 Alur Pembuatan Aplikasi Sederhana “Ulfas’s Flower Shop

Pembangunan aplikasi ini dilalui dari lima tahap model pengembangan ADDIE, yakni sebagai berikut.

a. *Analyze* (Analisis)

- **Pengumpulan data**

Dalam tahap awal ini, peneliti melakukan pengumpulan data yang diperlukan untuk membangun aplikasi. Pengumpulan data ini dilakukan dengan cara survei. Survei diberikan kepada responden melalui *google formulir*. Survei ini terdiri dari lima pertanyaan yang berisikan tentang fitur - fitur dan warna aplikasi.

- **Analisis Kebutuhan Pengguna**

User membutuhkan aplikasi yang mudah untuk digunakan maupun dioperasikan dan juga aplikasi yang memberikan informasi lebih detail sesuai dengan konteks aplikasi.

- **Analisis Kebutuhan Fungsional**

- Aplikasi ini terdiri dari tiga fitur dengan 2 icon di bottom bar dan satu fitur lagi yang ternavigasi dari salah satu icon di aplikasi.
- Halaman pertama dari aplikasi memperlihatkan jenis-jenis bunga yang dijual di dalam *card* dan disertai nama bunganya.

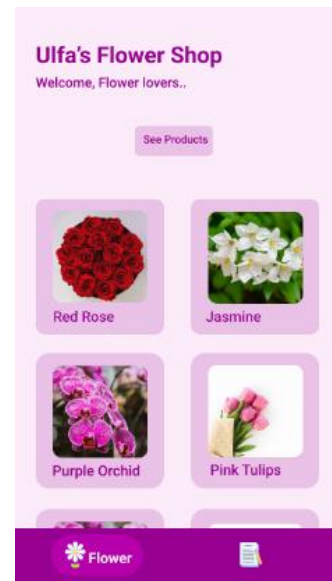
- Halaman keduanya ternavigasi dari *card* yang ada di halaman pertama dan itu menjadi fitur kedua.
- Selanjutnya halaman ketiga ialah icon kedua di aplikasi.

b. **Design (Perancangan)**

Dalam tahap perancangan ini, dimulai dengan membuat *design* aplikasi yang akan dibuat dan juga menyiapkan data-data untuk API *local*. Berikut merupakan *design-design* yang telah dibuat.

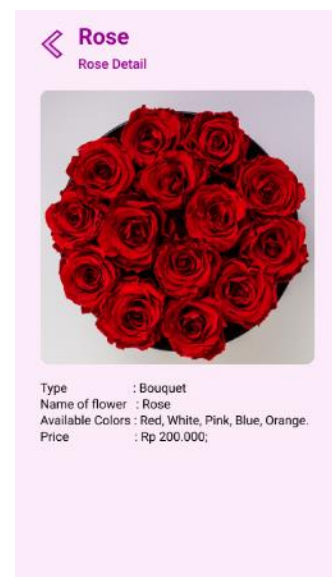
- **Fitur Jenis-jenis bunga**

Desain aplikasi untuk fitur pertama ini dirancang dengan model button *see product* untuk melihat semua *card* tersebut. Produk dari toko ini dibuat di dalam *card* yang diberikan nama bunga di bawah gambarnya. Icon untuk jenis-jenis bunga ini dibuat dari icon flower dengan inisial nama flower. Untuk gambar dan icon akan berubah saat proses *develop*, karena menyesuaikan dengan gambar dan icon yang dapat di bangun.



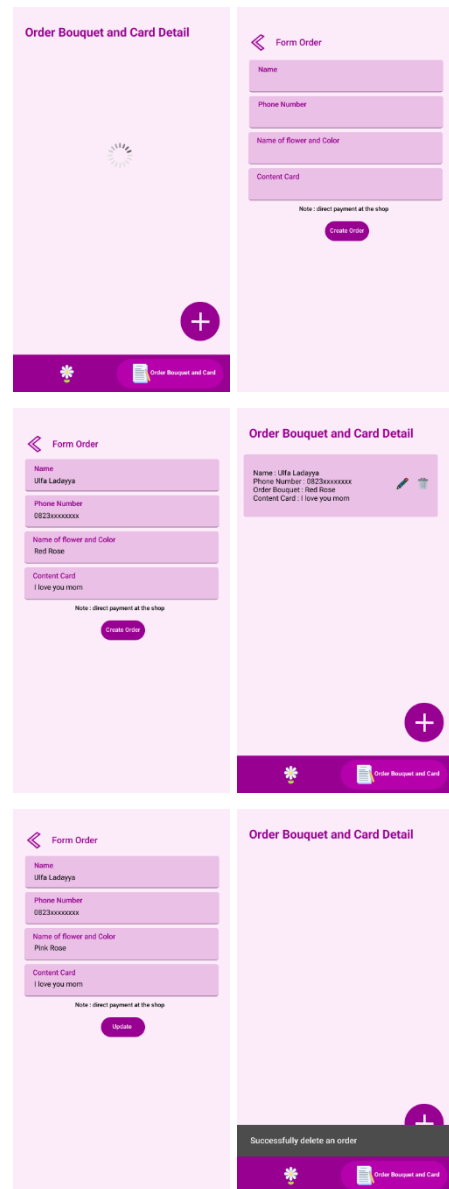
- **Fitur Detail Bunga**

Desain aplikasi untuk fitur kedua ini ialah untuk fitur detail bunga. Fitur ini dapat dilihat oleh user jika user klik salah satu *card* yang ada di design sebelumnya. Jadi, *card* sebelumnya itu ternavigasi ke halaman ini. Di halaman ini terdiri dari nama bunga, tipe bunga, warna bunga yang tersedia, dan juga harga bunga. Untuk saat ini yang tersedia ialah buket bunga.



- **Fitur Order bunga dan kartu ucapan**

Desain aplikasi untuk fitur ketiga ini adalah untuk fitur order bunga dan kartu ucapan. Saat user klik fitur ini, maka akan tampil *loading*, jika sebelumnya sudah pernah order maka akan tampil card order, jika belum akan kosong. Untuk order nya user dapat klik icon plus dan mengisi form order. Setelah itu user dapat langsung create order. Setelah melakukan pemesanan, maka akan tampil card order nya. Disamping kanan didalam konten card terdapat dua icon, yakni edit dan delete, jika ingin mengedit karena ada kesalahan penulisan ataupun mengganti orderan, user dapat klik icon pensil dan mengubah pemesanan dengan button update. Jika user ingin menghapus orderan dapat klik icon *trash* atau tempat sampah. Setelah menghapus akan ada pemberitahuan bahwasanya orderan berhasil di hapus.



c. **Development (Pengembangan)**

Tahap selanjutnya di model ini ialah tahap *development* atau pengembangan. Di tahap inilah pembuatan aplikasi dimulai. Aplikasi ini mulai dibuat kode pemrogramannya sesuai dengan *design* yang telah di buat. Pertama dimulai dengan pembuatan project baru untuk menampung kode pemrograman yang akan dibuat. Setelah itu, membuat



folder-folder yang akan dibutuhkan ke depannya. Seperti *folder assets*, *helper*, *model*, *screens*, dan *style*. Folder *assets* mempunyai sub folder *images* dan *json_file*. Sub folder *images* sendiri digunakan untuk menampung foto yang dibutuhkan dalam proses *develop* aplikasi. Sedangkan sub folder *json_file* dibutuhkan untuk menyimpan *file json local* yang telah dibuat sebelumnya. *File json local* tersebut memuat tiga puluh data bunga yang mana setiap data terdiri dari *id*, *urlImage*, *type*, *flowersName*, *availableColors*, dan *price*. Data-data tersebut nantinya akan dipanggil di setiap halaman yang membutuhkan data tersebut. Untuk fotonya sendiri dicari di website gratis yang menyediakan foto-foto bunga. Pada kesempatan ini, foto yang akan ditampilkan ialah foto dari *network* atau bukan foto yang disimpan di *local project* yang sedang dibuat.

Selanjutnya *folder helper* digunakan untuk menyimpan file database untuk fitur order, karena fitur ini menggunakan *database local*. Di dalam file database nya sendiri memuat kode pemrograman untuk membuat database dalam menampung *create order*, *read all order*, *update order*, dan *delete order*. Untuk folder model menampung list dan detail bunga yang telah dibuat sebelumnya menjadi *json local*. Di dalam file ini

memuat *property* yang ada di dalam data *local json* yang dibuat *variable*, *constructor*, *factory model from json*, dan *map to json* nya. Semua itu akan berguna saat akan membuat *service* dari *json local* nya untuk menampilkan data di halaman aplikasi.

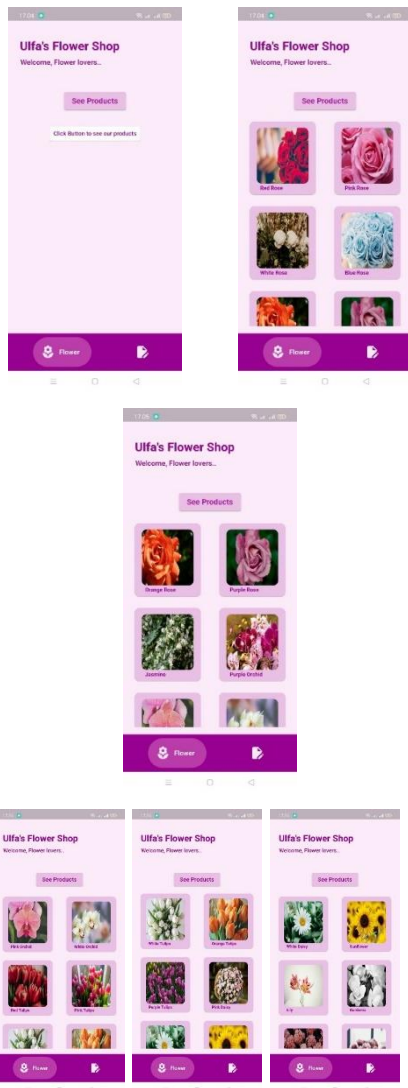
Folder lainnya adalah folder *screen* yang menampung halaman-halaman dari fitur di dalam aplikasi. Untuk aplikasi sederhana ini baru terdapat empat file yang akan membangun aplikasi ini. File-file tersebut diantaranya untuk membuat fitur halaman jenis-jenis bunga, detail bunga, order bunga serta kartu ucapan, dan juga halaman untuk membuat *bottom navigation bar*. Selain itu terdapat folder *style* yang berisikan file untuk *set text style* di dalam aplikasi. Disini diatur *fontStyle*, *fontWeight*, dan *color*. Lalu, untuk menjalankan aplikasi ini saat masih di *develop* ialah dengan mendaftarkan *route page* nya di file *main.dart*.

d. **Implementation (Implementasi)**

Untuk pengimplementasiannya sendiri, aplikasi sederhana ini sudah pernah di coba oleh salah tu koresponden dari peneliti. Koresponden yang saat itu adalah user aplikasi memberikan pendapat bahwasanya aplikasi ini dapat berjalan dengan baik walaupun masih antar mukanya atau *front end* nya saja.

Beliau menjelaskan aplikasi sederhana ini bermanfaat bagi siapapun yang ingin tahu bunga apa saja yang dijual di toko bunga tersebut dan warna apa saja yang tersedia. Menurut beliau aplikasi ini termasuk ke dalam aplikasi informasi bagi semua masyarakat yang menggunakannya. Berikut merupakan *screenshot release* dari aplikasi atau aplikasi yang sudah di *deploy*.

I. Halaman Fitur Bunga (Jenis-jenis bunga)



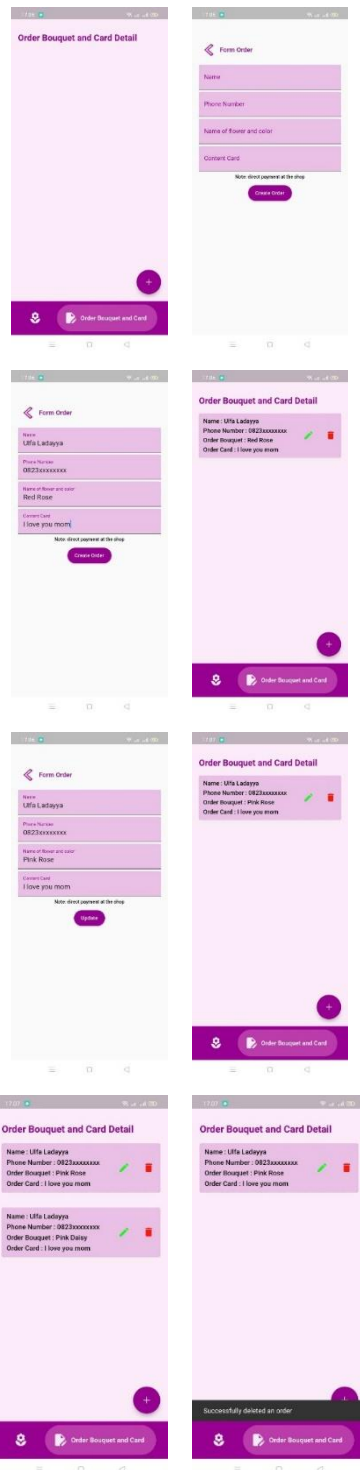
Gambar d.I. Halaman fitur bunga (jenis-jenis bunga)

II. Halaman Fitur Detail Bunga



Gambar d.II. Halaman fitur detail bunga

III. Halaman *order bouquet and card*



Gambar d.III. Halaman fitur *order bouquet and card*

e. *Evaluation (Evaluasi)*

Dari pernyataan salah satu koresponden peneliti sebelumnya yang mencoba aplikasi ini, bahwasanya aplikasi ini berjalan dengan baik. Namun, beliau menyatakan aplikasi ini masih harus diperbaiki bagian order, karena tidak terdapat button back ke halaman order. Setelah diperbaiki dan dicoba kembali oleh beliau, beliau menyatakan ini sudah mempermudah user untuk kembali ke halaman sebelumnya.

IV. KESIMPULAN

Dengan adanya teknologi dalam kehidupan akan mempermudah segala aktivitas, sehingga hal tersebut mempunyai peran penting dalam perubahan gaya hidup masyarakat. Hal tersebut juga sangat berdampak pada *style* dalam berbisnis yang memanfaatkan teknologi. Pemanfaatan teknologi ini tentu menjadi suatu hal yang baik bagi kita semua. Dengan memanfaatkan teknologi dalam bisnis dapat mempercepat pemasaran bisnis yang sedang dikelola. Salah satunya pemanfaatan teknologi tersebut yakni dengan menggunakan aplikasi. Pembuatan aplikasi untuk bisnis tentunya dapat meningkatkan profit penjualan lebih cepat, karena semua masyarakat telah menyatu dengan teknologi. Dengan begitu aplikasi informasi seperti aplikasi *mobile* sederhana *Ulfa's*



flower shop dapat memudahkan *user* yang ingin membeli bunga.

Available:<http://jurnal.umus.ac.id/index.php/jecma/article/view/219/130>.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Rafique, A. O. Almagrabi, A. Shamim, F. Anwar, and A. K. Bashir, "Investigating the Acceptance of Mobile Library Applications with an Extended Technology Acceptance Model (TAM)," *Comput. Educ.*, vol. 145, p. 103732, 2020, doi: 10.1016/j.compedu.2019.103732.
- [2] M. Danuri, "Development and transformation of digital technology," *Infokam*, vol. XV, no. II, pp. 116–123, 2019.
- [3] W. Maryati and I. Masriani, "Peluang Bisnis Di Era Digital Bagi Generasi Muda Dalam Berwirausaha: Strategi Memperkuat Perekonomian," *J. MEBIS (Manajemen dan Bisnis)*, vol. 4, no. 2, pp. 125–130, 2019, doi: 10.33005/mebis.v4i2.62.
- [4] P. Nabilah, Y. Mhd, and Nurbaiti, "Revolusi Industri 4.0 : Peran Teknologi Dalam Eksistensi Penguasaan Bisnis Dan Implementasinya," *Jpsb*, vol. 9, no. 2, pp. 91–98, 2021.
- [5] A. Premana, G. Fitralisma, A. Yulianto, M. B. Zaman, and M. A. Wiryo, "Pemanfaatan Teknologi Informasi Pada Pertumbuhan Ekonomi Dalam Era Disrupsi 4.0," *J. Econ. Manag.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–6, 2020, [Online].
- [6] H. Maros and S. Juniar, "Memanfaatkan Aplikasi Selule Dalam Aplikasi Digital," pp. 1–23, 2016.
- [7] W. F. Crittenden, I. K. Biel, and W. A. Lovely, "Embracing Digitalization: Student Learning and New Technologies," *J. Mark. Educ.*, vol. 41, no. 1, pp. 5–14, 2019, doi: 10.1177/0273475318820895.
- [8] D. R. Rochmawati, H. Hatimatunnisani, and M. Veranita, "Mengembangkan Strategi Bisnis di Era Transformasi Digital," vol. 14, no. 1, pp. 101–108, 2023.
- [9] G. Idan Arb and K. Al-Majdi, "A Freights Status Management System Based on Dart and Flutter Programming Language," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1530, no. 1, 2020, doi: 10.1088/1742-6596/1530/1/012020.
- [10] K. J. Kim and H.-Y. Kim, *Lecture Notes in Electrical Engineering 621 Information Science and Applications*. 2019.
- [11] Firdaus, E. A., Maulani, S. (2023). Perencanaan Kerangka Kerja Menggunakan The Open Group Architecture Framework-Architecture Development Method (TOGAF-ADM) pada Puskesmas Sukatani. *Jurnal Sistem Informasi Galuh*, 32-37.