

## **APLIKASI PENGEPUL GETAH KARET DI KABUPATEN OGAN KOMERING ULU BERBASIS ANDROID**

**Nilam Permata<sup>1</sup>, Safaruddin<sup>2</sup>, Defi Pujiyanto<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Program Studi Manajemen Informatika, Universitas Mahakarya Asia

<sup>1,2,3</sup>Jl. Jend A. Yani No.267A Tanjung Baru, Baturaja, OKU, Sumatera Selatan

Korespondensi Email : nilampermata217@gmail.com<sup>1</sup>, Safaruddin@unmaha.ac.id<sup>2</sup>, dhelphie85@gmail.com<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Perkebunan karet memiliki peranan yang besar bagi masyarakat di Kab. Ogan Komering Ulu yang menggantungkan hidupnya untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Dengan demikian pendapatan petani adalah penentu utama kesejahteraan petani. Fluktuasi harga karet dapat berpengaruh pada pendapatan. Dari pendapatan yang diperoleh ini akan dilihat bagaimana pula kesejahteraan petani karet. Tujuan penulisan tugas akhir ini adalah untuk mengetahui informasi seputar harga karet terbaru dan informasi data pengepul.

Di dalam penelitian ini digunakan Sistem Operasi Windows 7 dengan program aplikasi Android Studio. Pengumpulan datanya yaitu dengan menggunakan metode interview dan referensi dengan spesifikasi komputer digunakan Laptop Acer, Intel(R) Core(TM) i3-1115G4, RAM 4GB, SSD 512GB, Keyboard dan Mouse Robot M200. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dihasilkan sebuah Aplikasi Pengepul Getah Karet di Kab. Ogan Komering Ulu Berbasis Android yang menarik dan mudah dimengerti orang.

**Kata Kunci :** Aplikasi, Getah Karet, Harga

## ***APPLICATION OF RUBBER SUBSTEPINGIN KAB. OGAN KOMERING ULU BASED ON ANDROID***

### ***Abstract***

*The Rubber plantations have a big role for the community in Kab. Ogan Komering Ulu who depends on his life to fulfill his daily needs. Thus, farmers' income is the main determinant of farmers' welfare. Fluctuations in rubber prices can affect income. From the income obtained, it will be seen how the welfare of rubber farmers is. The purpose of writing this final project is to find out information about the latest rubber prices and information on collecting data.*

*In this study, the Windows 7 operating system was used with the Android Studio application program. The data collection is using interview method and reference with computer specification used Acer Laptop, Intel(R) Core(TM) i3-1115G4, RAM 4GB, SSD 512GB, Keyboard dan Robot M200 Mouse. Based on the research that has been done, it is produced by an application of rubber substepping in kab. ogan komering ulu based on android. which is interesting and easy to understand people.*

**Keywords:** Application, Rubber, price

## **PENDAHULUAN**

### **1. Latar Belakang Masalah**

Gadget adalah salah satu bentuk teknologi yang berkembang begitu pesat. Dimana teknologi informasi mengalami perkembangan di berbagai bidang, Salah satunya seperti dalam bidang

perdagangan yaitu pemasaran getah karet di masyarakat.

Getah pohon karet atau lateks merupakan bahan baku karet yang dipergunakan untuk pembuatan berbagai macam alat seperti keperluan dalam rumah ataupun pemakaian diluar rumah. Produksi getah karet tersebar di beberapa daerah

salah satunya di Kabupaten Ogan Komering Ulu. Transaksi penjualan getah karet biasanya dimulai dengan penjual yang menghubungi para pengepul yang dikenal terlebih dahulu. Banyak nya para pengepul di Kabupaten Ogan Komering Ulu membuat para penjual getah karet kesulitan menghubungi kontak semua para pengepul untuk membandingkan harga.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis mengambil judul “Aplikasi Pengepul Getah Karet di Kab. Ogan Komering Ulu Berbasis Android” diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk para petani karet dalam sistem penjualan getah karet yang ada di sekitar Kab. Ogan Komering Ulu.

## 2. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan Aplikasi Pengepul Getah Karet di Kab. Ogan Komering Ulu Berbasis Android yaitu aplikasi ini berbasis android. Semua pemilik android studio min SDK versi 25 API keatas dapat mengakses aplikasi ini sampai target SDK versi 31 API. Aplikasi ini seputar berita getah karet, kontak pengepul dan informasi harga karet terupdate di Kabupaten Ogan Komering Ulu.

## 3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka penyusun merumuskan permasalahannya sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara membuat aplikasi pengepul getah karet menggunakan dua hak akses untuk penginputan dan menampilkan hasil penginputan?
- b. Bagaimana cara menggunakan aplikasi pengepul getah karet menggunakan dua hak akses untuk penginputan dan menampilkan hasil penginputan?

## 4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk memenuhi syarat mencapai gelar Ahli Madya di Universitas Mahakarya Asia kampus Baturaja.
- b. Menghasilkan suatu aplikasi pengepul getah karet di Kab. Ogan Komering Ulu.
- c. Untuk memberikan kemudahan bagi penjual dan pembeli getah karet di Kab. Ogan Komering Ulu.

## 5. Manfaat Penelitian

Dengan adanya aplikasi pengepul getah karet dapat memberikan beberapa manfaat yaitu;

- a. Bagi Mahasiswa
  - 1) Terpenuhinya syarat untuk mencapai

gelar Ahli Madya di Universitas Mahakarya Asia kampus Baturaja.

- 2) Mengetahui cara pembuatan aplikasi pengepul getah karet.
  - 3) Mempunyai karya dari hasil penelitian yang dilakukan.
- b. Bagi Universitas Mahakarya Asia
    - 1) Meningkatnya reputasi Universitas Mahakarya Asia baik secara internal maupun external.
    - 2) Mengetahui secara langsung kemampuan yang dimiliki oleh mahasiswa.
    - 3) Sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas kampus.
  - c. Bagi Pengepul dan Penjual Getah Karet Kab. Ogan Komering Ulu
    - 1) Mendapatkan calon penjual getah karet yang lebih banyak.
    - 2) Mendapatkan informasi terkini tentang harga karet di Kab. Ogan Komering Ulu.
    - 3) Dapat memilih pembeli getah karet.
    - 4) Menjadi solusi untuk para petani karet memilih pengepul atau pengepul yang memiliki harga beli tinggi.

## KAJIAN TEORI

### 1. Aplikasi

Menurut (Andi Juansyah, 2015:2) Aplikasi secara istilah pengertian aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju. Menurut kamus komputer eksekutif, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputasi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan. Pengertian aplikasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “Aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu”.

### 2. Android

Menurut Joni Karman (2019:1) Android adalah sebuah sistem operasi perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk

menciptakan aplikasi mereka. Awalnya, Google inc memberi android inc merupakan pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel atau smartphone. Kemudian untuk dalam mengembangkan android, dibentuklah Open Handset Alliance, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak dan telekomunikasi. Termaksud Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia. berikut ini ada versi-versi Android:

a. Android Versi 2.0 -2.1 (Eclair)

Eclair adalah makanan penutup yakni kue yang biasanya berbentuk persegi panjang yang dibuat dengan krim di tengah dan lapisan coklat di atasnya. Di rilis pada bulan Oktober 2009, dengan rilisnya Android versi ini google menambahkan fitur bluetooth 2.1, flash dan kamera dengan digital zoom, multi-touch, live wallpaper dan lainnya.

Ini rilis pada 19 Oktober 2011. Yang baru dalam Android ini adalah perubahan interface dari Android sebelumnya, antara lain pengoptimalan multitasking, variasi layar beranda yang bisa disesuaikan dan interaktivitas mendalam serta cara baru yang ampuh untuk berkomunikasi dan berbagikonten. Nama Ice Cream Sandwich diambil dari makanan dimana lapisan es krim yang biasanya berupa vanila yang terjepit antara dua cookies coklat, dan biasanya berbentuk persegi panjang.

b. Android Versi 2.2 -2.2.3 (Froyo : Frozen Yoghurt)

Nama Froyo diambil dari kependekan dari Frozen Yoghurt yaitu yoghurt yang telah mengalami proses pendinginan sehingga terlihat seperti es krim. Versi ini dirilis pada bulan Mei 2010 dengan update memperbaiki segi kecepatan dan pengadopsian Javascript dari browser Google Chrome dengan fitur-fiturnya.

c. Android Versi 2.3 -2.4 (Gingerbread)

Nama Gingerbread diambil dari jahe atau cookie dengan rasa khas jahe yang biasanya berbentuk boneka mirip manusia. Versi ini dirilis pada bulan Desember 2010. Smartphone pertama yang memakai versi Android ini adalah Nexus S yang dikeluarkan oleh produsen Samsung. Android 2.3 Gingerbread ini merupakan OS Android yang paling lama berkuasa bahkan sampai sekarang beberapa vendor masih mengeluarkan ponsel dengan versi ini. Adapun perbaikan di versi

Gingerbread ini adalah tambahan fitur dukungan untuk SIP internet calling, kemampuan nirkabel NFC, dukungan untuk dual kamera, dukungan untuk sensor giroskop dan sensor lainnya, fitur download manager, sejumlah tweak untuk penggunaan di Tablet, dan lainnya.

d. Android Versi 3.0 -3.2 (Honeycomb)

Nama Honeycomb diambil dari nama sereal manis yang terbuat dari jagung dengan rasa madu yang berbentuk sarang lebah, makanan ini yang populer sejak tahun 1965. Untuk versi ini merupakan versi yang ditujukan untuk gadget Tablet. Android Honeycomb rilis pada Februari 2011, kemudian upgrade ke versi 3.1 dan 3.2.

e. Android Versi 4.0 (Ice Cream Sandwich)

Android Ice Cream Sandwich atau biasa dikenal dengan nama Android 4.0 ICS adalah versi terbaru Android yang sangat mendukung baik untuk smartphone, tablet, dan lainnya. Android.

Sistem Android versi 1.0 ini pertama kali hadir di tahun 2008, tepatnya pada oktober 2008. Ponsel pertama yang menggunakan sistem Android adalah HTC.

Pada bulan Februari 2009 rilis update pertama Android versi 1.1 yang masih belum memiliki nama, dan untuk Android versi selanjutnya google memutuskan untuk memberi nama versi Android dengan nama makanan ringan, tujuannya adalah agar mudah diingat oleh para pengguna dan pen cinta Android.

f. Android Versi 4.1 -4.3 (Jelly Bean)

Android 4.1 Jelly Bean diumumkan pada 27 Juni 2012 pada konferensi Google I/O yang secara resmi dikenalkan ke publik sekitar Oktober 2012. Versi ini adalah yang tercepat dan terhalus dari semua versi Android. Fitur baru yang terdapat di versi ini adalah meningkatkan kemudahan dan keindahan tampilan dari Ice Cream Sandwich dan memperkenalkan pengalaman pencarian Google yang baru di Android. Android 4.2 Jelly Bean juga menawarkan peningkatan kecepatan dan kemudahan Android 4.1 serta mencakup semua fitur baru seperti Photosphere dan desain baru aplikasi kamera, keyboard Gesture Typing, Google Now dan lainnya. Untuk nama Jelly Bean diambil dari sejenis permen yang juga populer disebut dengan kacang jeli.

g. Android Versi 4.4 (KitKat)

Awalnya Android versi ini diisukan bernama Key Lime Pie. Namun pada tanggal Oktober 2013 Google merilis Kitkat sebagai generasi Android berikutnya. Android versi ini memiliki banyak fitur & semakin memanjakan para pengguna Android. Diantaranya: Immersive mode, Akses kontak langsung dari aplikasi telepon, Google Now Launcher, dan pastinya memiliki interface UI yang baru.

h. Android Versi 5.0 (Lollipop)

Android 5.0 merupakan versi paling baru dari sistem operasi Android, Android 5.0 sendiri dianggap membawa update yang fantastis, banyak perubahan yang disertakan

Google di dalamnya.

i. Android Versi 6.0 (Marshmallow)

Android 6.0 Dirilis pada tahun 2015. Ini Perangkat pertama yang dikirim bersama Marshmallow yang telah terpasang sebelumnya adalah smartphone Google Nexus 6P dan Nexus 5X, dengan tablet Pixel C-nya. Tujuan marshmallow memoles sudut kasar dan membuat versi Lollipop lebih baik lagi.

j. Android Versi 7.0 (Nougat)

Dirilis pada Tahun 2016. Sebelum Nougat terungkap Android N dirujuk secara internal oleh Google sebagai "New York Cheesecake". Berikut adalah fitur yang dimilikinya:

- 1) Doze on the Go untuk waktu siaga yang lebihbaik lagi.
- 2) Multi Window untuk penggunaan duaaplikasi secara bersamaan.
- 3) Aplikasi Setelan yang Lebih Baik.
- 4) Hapus semua di layar aplikasi baru- baru ini.
- 5) Balas langsung ke pemberitahuan.
- 6) Notifikasi dibundel.
- 7) Pengaturan Cepat akan mengubah kustomisasi.

k. Android Versi 8.0 (Oreo)

Pada bulan Maret 2017, Google Rilis Android 8.0 Oreo, bulan Agustus, Google mengkonfirmasi Oreo akan menjadi nama publik untuk Android 8.0. Seperti yang kita ketahui Ini adalah kedua kalinya Google memilih nama merek dagang untuk Android (Oreo dimiliki oleh Nabisco).

l. Android Versi 9.0 (Pie)

Android Pie 9.0 diluncurkan pada

tahun 2018. Handphone Android yang lebih dulu mencoba sistem operasi ini adalah Google Pixel, hp Android One, dan menyusul beberapa pabrikan hp dunia seperti: Samsung, Sony, Xiaomi, Nokia (HMD Global), Oppo, Vivo, dan OnePlus. Dibanding sistem operasi pendahulunya, Android Pie punya beberapa fitur terbaru dan memang lebih disesuaikan untuk hp masa kini.

### 3. Android Studio

Menurut Herlina Dan Musliadi (2019:4) android studio merupakan Lingkungan pengembangan perangkat lunak terpadu Integrated Development Environment (IDE) untuk pengembangan aplikasi android, berdasarkan IntelliJ IDEA. Selain merupakan editor kode IntelliJ dan alat pengembangan yang berdaya guna, android studio juga menawarkan banyak fitur untuk meningkatkan produktivitas anda saat membuat aplikasi android, misalnya:

- a. Sistem versi berbasis Gradle yang fleksibel.
- b. Emulator yang cepat dan kaya fitur.
- c. Lingkungan yang menyatu untuk pengembangan bagi semua perangkat android.
- d. Instant Run untuk mendorong perubahan ke aplikasi yang berjalan tanpa membuat APK baru.

Menurut Andi Juansyah (2015:5), Android studio adalah IDE (Integrated Development Environment) resmi untuk pengembangan aplikasi Android dan bersifat open source atau gratis. Peluncuran Android Studio ini diumumkan oleh Google pada 16 mei 2013 padaevent Google I/O Conference untuk tahun 2013. Sejak saat itu, Android Studio menggantikan Eclipse sebagai IDE resmi untuk mengembangkan aplikasi Android. Android studio sendiri dikembangkan berdasarkan IntelliJ IDEA yang mirip dengan Eclipse disertai dengan ADT plugin (Android Development Tools). Android studio memiliki fitur :

- a. Proyek berbasis pada Gradle Build.
- b. Refractory dan pembenahan bug yang cepat..
- c. Tools baru yang bernama "Lint" diklaim dapat memonitor kecepatan, kegunaan, serta kompatibilitas aplikasi dengan cepat.
- d. Mendukung Proguard And App-signing untuk keamanan.
- e. Didukung oleh Google Cloud Platform untuk setiap aplikasi yang dikembangkan.

Jendela utama android studio terdiri dari:

- a. Toolbar memungkinkan dapat melakukan berbagai tindakan, termasuk menjalankan aplikasi dan meluncurkan fitur android.
- b. Menu navigasi membantu anda menjelajah tampilan struktur yang lebih ringkas yang terlihat di jendela project.
- c. Jendela editor adalah tempat anda membuat dan memodifikasi kode..
- d. Panel jendela fiturmemungkinkan dapat memperluas atau memenciutkan setiap jendela fitur. Status bar menampilkan status project dan IDE itu sendiri, serta semua peringatan.

#### 4. JAVA

Menurut Nofriadi (2018:1), bahasa pemrograman *java* merupakan salah satu dari sekian banyak bahasa pemrograman yang dapat dijalankan diberbagai sistem operasi termasuk telepon genggam. *Java* adalah bahasa pemrograman yang dapat dijalankan diberbagai komputer, termasuk telepon genggam. Bahasa pemrograman ini pertama kali dibuat oleh James Gosling saat masih bergabung *Sun Microsystems*. Bahasa pemrograman ini merupakan pengembangan dari bahasa C++ karena banyak mengadopsi sintak C dan C++.

#### 5. Firebase

Menurut Nando Septian Husni dan Muhamad Alam Syah (2019). Firebase adalah sebuah platform aplikasi untuk pengembangan Android dan Web oleh Firebase pada tahun 2011. Dan pada tahun 2014 Firebase di akuisisi oleh Google. Selama 2018, Platform Firebase telah memproduksi 18 produk yang sudah digunakan oleh 1.5 juta aplikasi.

Berikut ini beberapa produk dari Firebase :

- a. Membangun Aplikasi Untuk Mengembangkan aplikasi, Firebase memiliki beberapa produk. Produk tersebut adalah :
  - 1) Cloud Firestore
  - 2) ML Kit
  - 3) Cloud Function
  - 4) Authentication
  - 5) Hosting
  - 6) Cloud Storage
  - 7) Realtime Database
- b. Meningkatkan Kualitas Aplikasi Untuk meningkatkan kualitas aplikasi, produk firebase yang mereka kembangkan diantaranya :

- 1) Crash Reporting
- 2) Performance Monitoring
- 3) Test Lab

- c. Mengembangkan Bisnis Untuk mengembangkan bisnis, produk firebase diantaranya :

- 1) Analytics
- 2) Predictions
- 3) Pengujian A/B Firebase
- 4) Cloud Messaging
- 5) Remote Config
- 6) Dynamic Links
- 7) App Indexing
- 8) InVites

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 1. Subjek Penelitian

Adapun subjek penelitian dalam penulisan ini adalah aplikasi pengepul getah karet di Kab. Ogan Komering Ulu Berbasis Android.

#### 2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penulis mengadakan penelitian dari Januari 2022 sampai dengan selesai. Penulis mengadakan penelitian di Kab. Ogan Komering Ulu.

#### 3. Alat Penelitian

##### a. Hardware

- 1) 1 Unit smartphone
- 2) 1 Unit kabel USB
- 3) 1 Unit laptop dengan spesifikasi sebagai berikut:
  - a) Processor : Intel(R) Core(TM) i3-1115G4
  - b) Memory : 4,00 Gb RAM
  - c) SSD : ACER 500 GB
  - d) Keyboard dan Mouse

##### b. Software

- 1) Sistem Operasi Windows 10
- 2) Android Studio
- 3) JDK ( Java Development Kit)
- 4) JRE (Java Runtime Environment)
- 5) Android 8.1 (Oreo)
- 6) Emulator Android 7.1.1 (Nougat)

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Hasil

Hasil yang didapatkan dari penelitian tugas akhir yang dilakukan oleh penulis adalah sebuah "Aplikasi Pengepul Getah Karet Di Kab. Ogan Komering Ulu Berbasis Android" yang dibuat

menggunakan Android Studio. Dimana terdapat dua aplikasi yaitu aplikasi Myadmin yang digunakan oleh admin untuk mengelola dan menginput data serta aplikasi kedua yaitu aplikasi Pegaret OKU yang digunakan untuk oleh para user dimana pada aplikasi ini akan menampilkan hasil inputan. Untuk menjalankan perangkat ini harus menggunakan internet.

**a. Aplikasi Myadmin**

Aplikasi yang digunakan oleh admin untuk menginput data dan informasi.



Gambar 1 Tampilan Aplikasi Di Layar Handphone



Gambar 2 Tampilan Halaman Menu Utama



Gambar 3 Halaman Upload Terkini



Gambar 4 Halaman Data Penadah Myadminku



Gambar 5 Cara Menambahkan Data Pengepul



Gambar 6 Tampilan Isi Data Pengepul



Gambar 7 Cara Mengubah Dan Menghapus Data Pengepul



Gambar 8 Tampilan Mengubah Dan Menghapus Data Pengepul

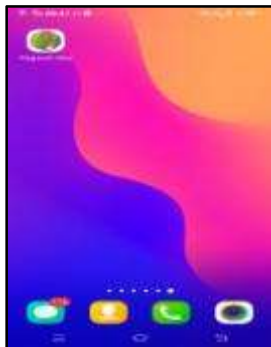


Gambar 9 Cara Hapus Info Terkini



Gambar 13Memilih Tema Aplikasi Pegaret OKU

- b. Aplikasi Pegaret OKU  
 Aplikasi Pegaret OKU adalah aplikasi yang akan digunakan oleh para user, pada aplikasi ini akan menampilkan hasil inputan seputar info terkini harga karet dan data pengepul.



Gambar 10Tampilan Aplikasi Di layar Handphone



Gambar 14Tampilan Membagikan Aplikasi



Gambar 11Halaman Info Terkini



Gambar 15Tampilan Penilaian Aplikasi



Gambar 12Tampilan Navigation Drawer



Gambar 16Halaman Data Pengepul Aplikasi Pegaret OKU



Gambar 17 Tampilan Halaman About Aplikasi Pegaret OKU

## 2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dihasilkan maka berikut penjelasan mengenai cara pembuatan Aplikasi Pengepul Getah Karet Di Kab. Ogan Komering Ulu adalah sebagai berikut:

### a. Pembuatan *Project* Baru

- 1) Buka aplikasi Android Studio.
- 2) Kemudian klik start a new android studio project untuk membuat project baru.
- 3) Pilih layout yang akan digunakan kemudian klik next.
- 4) Pada bagian aplikasi name isi dengan nama aplikasi yang akan dibuat seperti Myadminku. Isikan nama aplikasi, tempat penyimpanan, pilih bahasa pemrograman yang akan digunakan, pilih minimal versi android kemudian klik finish.

### b. Cara Menghubungkan Project Android Studio ke Firebase

- 1) Buka <https://console.firebase.google.com/u/0/>, selanjutnya klik Create a project.
- 2) Beri nama project seperti ini lampermata lalu klik continue.
- 3) Pada step kedua, aktifkan Google Analytics lalu klik continue.
- 4) Pilihakun Google Analytics lalu klik buat Proyek.
- 5) Klik Icon android studio untuk menghubungkan ke firebase.
- 6) Pada nama Paket android, masukkan nama project android yang ada di Android Studio lalu ke folder app, setelah itu manifests dan klik android Manifests.xml lalu copy nama package seperti com.example.myadmin lalu klik daftarkan aplikasi.
- 7) Download google-services.json, lalu copy paste seperti dibawah ini:
  - a) Copy google-services.json lalu paste seperti dibawah ini.
  - b) Paste google-services.json dengan pilih project, lalu folder app setelah itu klik ok.
- 8) Menambahkan classpath ke

build.gradle(project:) dan implementation  
kebuild.gradle(module:) klik sync now, selanjutnyaklik next.

### 9) Selanjutnyamenghubungkanrealtime databasedan cloud storage for firebase,

- a) klik tools lalu pilih firebase.
  - b) MenghubungkanRealtime Database dengancaraKlikRealtime Database lalu pilih Get Started With Realtime Database.
  - c) Klik Add The Realtime Database SDK to your app, selanjutnya klik Accept Changes.
  - d) Untuk menambahkan cloud storagefor firebase sama seperti menambahkan Realtime Database yaitu pilih Get Started With Realtime Database.
- ### c. Menambahkan Activity Baru
- 1) Klik kanan pada Layout, kemudian pilih New lalu pilih Activity selanjutnya pilih Empty Activity.
  - 2) Pada Configure Activity, masukkan nama Activity yang baru, kemudian pilih finish dan beri nama pada setiap Activity tersebut dengan nama Add Penada, Hapus Terkini, Update Penadah, dan Update Wilayah..
- ### d. Menambahkan Fragment Baru
- 1) Klik kanan pada Layout, kemudian pilih New lalu pilih Fragment setelah itu klik Fragment (Blank).
  - 2) Pada Configure Fragment, masukkan nama Fragment yang baru kemudian pilih finish. Dengan berinama pada masing-masing Fragment tersebut dengan nama Terkini Fragment, Penadah Fragment, dan About Fragment.
- ### e. Menambahkan Button Navigation
- 1) Klik kanan pada folder res, kemudian pilih New lalu pilih Android Resource Directory.
  - 2) Kemudian pilih Resource Type Navigation dan klik ok.
  - 3) Klik kanan pada Directory Navigation, pilih New, kemudian pilih



- Navigation Resource File.
- 4) Berikan nama file seperti mobile navigation, lalu klik ok.
  - 5) Menambahkan coding pada mobile navigation.
- f. Menambahkan Menu
- 1) Klik kanan pada folder res, kemudian pilih New lalu pilih Android Resource Directory.
  - 2) Kemudian pilih Resource Type menu, lalu klik ok.
  - 3) Klik kanan pada Directory Navigation, pilih New, kemudian pilih Navigation Resource File.
  - 4) Membuat dua Menu Resource File dengan nama file seperti bottom\_nav dan navigation\_drawer, lalu klik ok.

#### KESIMPULAN

Dari mulai penelitian yang dilakukan sampai hasil, beserta data-data yang telah didapat maka dapat disimpulkan bahwa sebagai berikut:

1. Pembuatan aplikasi pengepul getah karet membutuhkan dua aplikasi sebagai user dan admin.
2. Aplikasi admin digunakan untuk menginput data dan informasi seputar getah karet.
3. Aplikasi user digunakan untuk menampilkan hasil dari inputan data.
4. Untuk menjalankan aplikasi membutuhkan internet.
5. Data yang diinputkan akan masuk ke firebase.

#### SARAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan, terdapat beberapa saran untuk penelitian selanjutnya yaitu:

1. Diharapkan pengembangan aplikasi selanjutnya dapat menambahkan fitur-fitur yang lebih lengkap seperti fitur pencarian harga karet, form pendaftaran menjadi pengepul, tombol otomatis nomor pengepul, dan fitur lokasi pengepul menggunakan Google Maps.
2. Diharapkan pengembangan selanjutnya pengepul dapat memperbarui info sendiri.
3. Diharapkan pengembangan selanjutnya dapat diakses dalam semua versi perangkat

- android.
4. Jangkauan lebih global tidak di OKU saja.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Herlinah, Musliadi. 2019. *Pemrograman Aplikasi Android dengan Android Studio, Photoshop, dan Audition*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Husni, Nando Septian, dan Muhamad Alam Syah. 2019. *Membangun Ojek Online Menggunakan Firebase*. Tangerang Selatan: Udacoding.
- Juansyah, Andi. 2015. *Pembangunan Aplikasi Child Tracker berbasis Assisted-Global Positioning System (A-Gps) Dengan Platform Android*. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*. Edisi. 1 Volume. 1. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Karman, Joni. 2019. *Sistem Informasi Geografis berbasis Android Kasus Aplikasi SIG pariwisata*. Yogyakarta: CV BudiUtama
- Nofriadi. 2018. *Java Fundamental Dengan Netbeans 8.0.2*. Yogyakarta: BudiUtama.