



Media: Harian Jogja

Hari: Jumat

Tanggal: 01 April 2011

Halaman: 22

## Siswa SMA bikin program ponsel pintar pengontrol belanja

Gunakan sistem voucher, akan ikut lomba di Rumania

Oleh Switz Sabandar  
WARTAWAN HARIAN JOGJA

**S**iswa kelas XI IPS SMA 1 Jogja, Ikhsan Brilianto, menyadari nafsu belanja itu sulit dikendalikan. Mengatasi itu, ia mengembangkan *software* atau perangkat lunak ponsel yang bisa mengendalikan nafsu belanja sesuai dana dan kebutuhan.

Ditemui di sekolah kemarin pagi, siswa berusia 17 tahun itu menguraikan, ide membuat *software* yang bisa memindai barang belanjaan melalui ponsel muncul setelah mengamati pola belanja di minimarket dan supermarket.

Belanja di minimarket

atau toko berkonsep swalayan – pembeli mengambil barang yang dibutuhkan – ada kecenderungan barang yang dibeli melebihi kebutuhan. Terlebih bila pembeli menggunakan kartu kredit. Hal itu berdampak, belanja di swalayan cenderung *over budget*.

Nah, temuan Ikhsan ini solusi agar pembeli tidak belanja melebihi jumlah uang yang dianggarkan. Menggunakan *Eclipse* yang termasuk *open source*, Ikhsan bisa membangun program berbasis *Java* atau dikenal *Java Development Tools*, yang bisa dimasukkan dalam ponsel.

Adapun hasil dari pengembangan program berbasis *Eclipse* itu dinamakan *Future Market* dan berfungsi

sebagai pemindai *bar code* barang. Saat memindai *code*, program otomatis terhubung dengan *voucher* belanja. Sehingga bila pembelian dilakukan, jumlah uang di dalam *voucher* otomatis berkurang.

"Prinsip kerjanya serupa dengan *voucher* pulsa, seseorang harus terlebih dahulu membeli satuan kredit yang rencananya akan dijual di minimarket-minimarket sebelum menggunakannya untuk berbelanja," jelas Ikhsan saat ditemui *Harian Jogja* di sekolahnya, Kamis (31/3).

Karena prinsipnya serupa dengan *voucher* pra-bayar, lanjut Ikhsan, maka ketika jumlah uang yang ada dalam *voucher* habis, pembelian tidak bisa dilakukan. "Itu bisa



Ikhsan Brilianto  
XI IPS SMA 1 Jogja,

Software Future Market dan simulator yang  
ditampilkan ponsel android.

mengontrol agar barang yang dibeli sesuai dengan kebutuhan," jelasnya.

Ikhsan mengembangkan program yang dinamakan *Future Market* itu dengan rekan sekolahnya, Greha Devana Candra, yang duduk di kelas

XII IPA SMA 1 Jogja.

Secara teknis, lanjut dia, program itu hanya dapat diterapkan pada ponsel android, sebab program di ponsel itu bersifat *opensource* – yang memungkinkan pengguna untuk mengembangkannya.

"Saat ini penelitian ini masih dalam proses pengembangan, saya berharap secepatnya hasil ini benar-benar digunakan secara nyata," tutur remaja yang sempat melombakan penelitiannya dalam *Indonesia Science Project Olympiade* di Jakarta akhir Februari lalu dan memperoleh juara I tingkat nasional.

*Future Market* juga telah diujikan ke masyarakat, antara lain, konsumen dan minimarket. Respons masyarakat, papar dia, cukup baik. Terkait hak paten, akan diurus secepatnya sesuai proses pengembangan selesai.

Perangkat lunak ini, sambungnya, tidak bisa diperlakukan seperti alat semata karena

cakupannya lebih luas, yakni bagaimana dapat mengubah karakter konsumen sehingga dapat mengatur diri sendiri.

Siswa kelas XI IPS ini juga berencana untuk membawa hasil penemuannya ini dalam kejuaraan bidang informatika tingkat dunia, Infometrics, di Rumania awal Mei mendatang.

Kendala dalam penelitian yang dia lakukan muncul ketika dirasa kurangnya kepedulian pemerintah terhadap hasil penelitian siswa. "Biaya dalam kompetisi tersebut sepenuhnya ditanggung oleh peserta, sekolah akan berusaha membantu, namun jika belum mncukupi kemungkinan besar akan batal berangkat," ucapnya.

4. ☐ Netral ☐ Biasa ☐ Jumpa Pers

5.

| Instansi            | Nilai Berita | Sifat | Tindak Lanjut   |
|---------------------|--------------|-------|-----------------|
| 1. Dinas Pendidikan | Positif      | Biasa | Untuk Diketahui |

Yogyakarta, 03 Oktober 2026  
Kepala

**Ig. Trihastono, S.Sos. MM**  
NIP. 19690723 199603 1 005