

SISTEM INFORMASI PENJUALAN HANDPHONE ONLINE DI TOKO BBENK SHOP BATAM BERBASIS SMARTPHONE ANDROID

Disusun Oleh:

Febriani Gita Lestari¹⁾, Suroto S.Kom M. Ak²⁾

Email: FebrianiGitaLestari@yahoo.com¹⁾ Suroto@yahoo.com²⁾

Fakultas Teknik, Jurusan Sistem Informasi, Universitas Batam, Jl.Uniba No.5, Batam Center,
Kota Batam, 29432, Indonesia

Abstract

Increasing technological developments encourage human nature to utilize and use technology as well as possible. The emergence of a mobile operating system called Android that has performance and decent performance with a smartphone for mobile phones that use the operating system. BBENK shop is a store that serves sales of mobile phones in sales or systems that exist today is still using social media delivery is still very simple so that the marketing of products and services has not been maximized. With the existing problems then needed an information system online smarthphone android phone based online sales. This application contains information about BBENK batam shop, and there is an online sales medium that can be used by users to order mobile products in BBENK batam.

Keywords: Information System, Sales, Mobile, PHP, Android Studio.

Pendahuluan

Seiring dengan kemajuan teknologi, *handphone* tidak lagi dianggap sebagai barang mewah, kebutuhan terhadap *handphone* telah menjadi keperluan penting bagi banyak orang. Penggunaanya juga tidak terbatas oleh orang dewasa saja, tetapi juga anak-anak dan remaja. Salah satu sebab dari kenaikan jumlah permintaan untuk produk ini adalah perkembangan fasilitas produknya yang berlanjut terus menerus. Fasilitas yang dimiliki *handphone* semakin lama semakin canggih. Produk-produk baru terus bermunculan dengan fasilitas yang menarik, seperti kamera, kemampuan untuk transfer data, bahkan untuk melakukan koneksi ke internet. Hal ini mendorong para pengguna *handphone* membeli produk *handphone* yang terbaru.

Akibat dari kenaikan permintaan, mendorong pula meningkatnya penawaran terhadap produk ini, hal ini dapat dilihat dari bertambahnya jumlah toko-toko yang menawarkan *handphone* dan munculnya pusat-pusat penjualan *handphone* yang baru. BBENK *shop* batam merupakan salah satu dari sekian banyak toko yang menjual produk *handphone* dengan berbagai merk, bentuk dan kualitas yang berbeda-beda. Area pejualan BBENK *shop* batam hanya melayani di sekitar wilayah batam. Dalam melakukan kegiatannya, BBENK *shop* batam masih menggunakan media penyampaian informasi yang sederhana sehingga untuk pemasaran produk dan layanannya masih belum maksimal. Pada saat ini toko BBENK *shop* batam hanya melakukan penjualan secara umum, dimana pembeli datang ke toko, dan melakukan transaksi di tempat. Pembayaran dilakukan

secara tunai. Sedangkan untuk pemasaran biasanya dipasang di surat kabar dan sosial media seperti *facebook* , *instagram* dan *BBM*.

Masalah yang dihadapi oleh *BBENK shop* batam adalah semakin meningkatnya volume data, baik data barang maupun data konsumen yang semakin besar, ditambah lagi dengan transaksi penjualan yang semakin meningkat menambah kompleksitas permasalahan pada toko *BBENK shop* batam, sehingga kebutuhan informasi tidak bisa dipenuhi dengan cepat dan akurat.

Sering juga terjadinya kesalahan dalam menentukan jenis *handphone*, sehingga bagian penjualan melakukan transaksi penjualan padahal barang tersebut sedang kosong (tidak tersedia), belum lagi ditambah dengan sering terjadinya keterlambatan dalam pembuatan laporan penjualan dan penghimpunan informasi yang diperlukan masih secara manual sehingga membutuhkan waktu yang lama. Pemilik Toko *BBENK shop* batam merasa bahwa sistem penjualan yang seperti ini memiliki beberapa kendala yaitu memesan produk harus langsung datang ke toko dan juga ketika konsumen ingin memesan produk di luar jam kerja. Karena itu dibutuhkannya suatu sistem yang dapat mengatasi permasalahan ruang dan waktu, dimana konsumen dapat memesan produk dari mana saja dan kapan saja. Dengan masalah yang dihadapi oleh *BBENK shop* batam maka dibutuhkan sebuah sistem informasi berbasis Android, hal ini sangatlah penting karena dengan adanya sebuah sistem ini akan dapat membantu kendala yang ada. konsumen akan dapat mengakses informasi yang dibutuhkan kapan saja dan dimana saja. Dengan demikian *BBENK shop* batam dapat memperluas jangkauan pemasaran tanpa harus menghabiskan banyak waktu dan biaya. Oleh karena itu penulis mencoba menerapkan suatu program yang dapat membantu menyelesaikan masalah tersebut

dengan judul “**SISTEM INFORMASI PENJUALAN *HANDPHONE* ONLINE DI TOKO *BBENK SHOP* BATAM BERBASIS *SMARTPHONE* ANDROID**”.

Metode Penelitian

Dasar penelitian yang digunakan sebagai bahan untuk kelengkapan data dan informasi adalah .

Observasi

Melakukan observasi dengan melihat dokumen-dokumen atau arsip kerja dan meninjau langsung bagaimana cara kerja sistem penjualan pada toko *BBENK shop* batam sehingga diperoleh data yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas.

Studi Pustaka

Mengumpulkan data dengan cara mencari referensi-referensi serta literatur mengenai penjualan pada toko *BBENK shop* batam untuk membantu dalam mengumpulkan informasi serta dapat menjadi bahan acuan dalam penyelesaian penelitian ini.

Wawancara

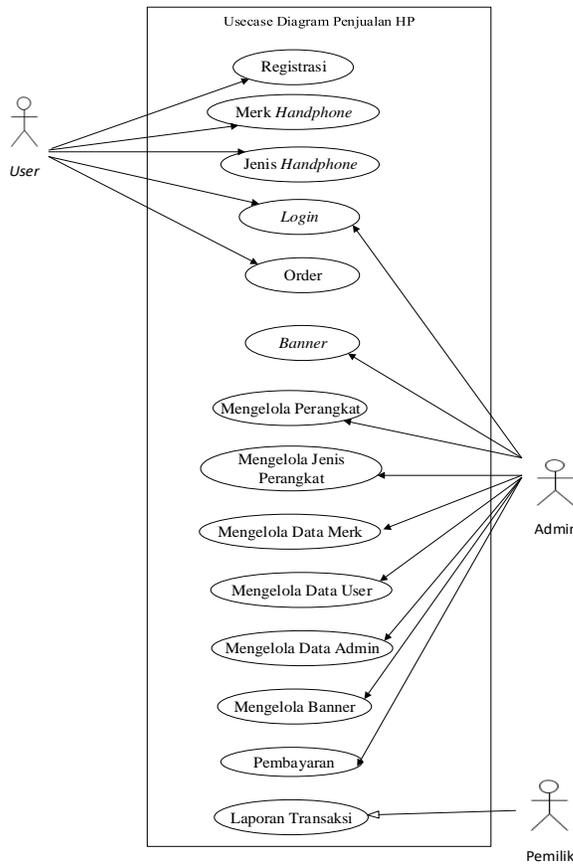
Melakukan wawancara dengan tanya jawab untuk mencari informasi secara langsung dari narasumber dengan tujuan memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk penelitian.

Hasil

Dengan adanya sistem informasi penjualan *handphone* di toko *bbenk shop* batam dapat mempermudah konsumen dalam memesan (order) *handphone* dan pembuatan laporan pun menjadi semakin mudah.

UseCase Diagram

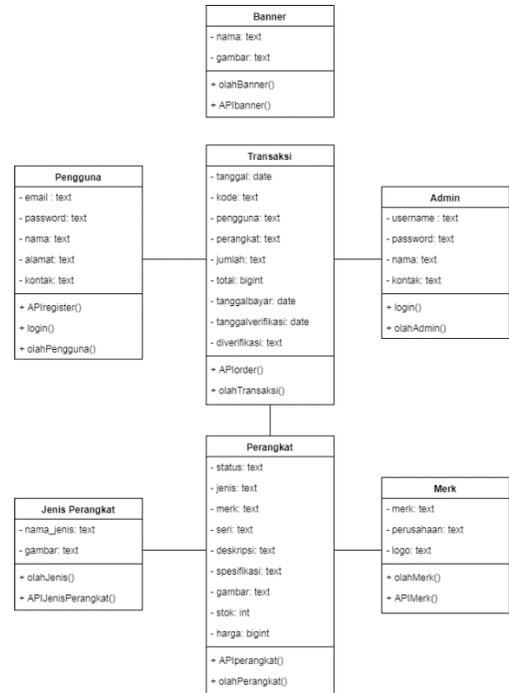
Diagram *Use Case* digunakan untuk menggambarkan *Fungsional* diatas yang diharapkan dari sebuah sistem dan mendeskripsikan fungsi sebuah sistem dari sudut pandang pengguna sistem.



Gambar 3.3 Diagram Use Case

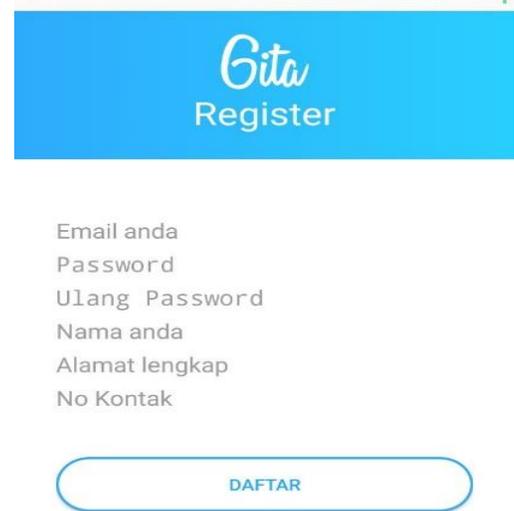
Class Diagram

Diagram kelas digunakan untuk menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metoda/fungsi).

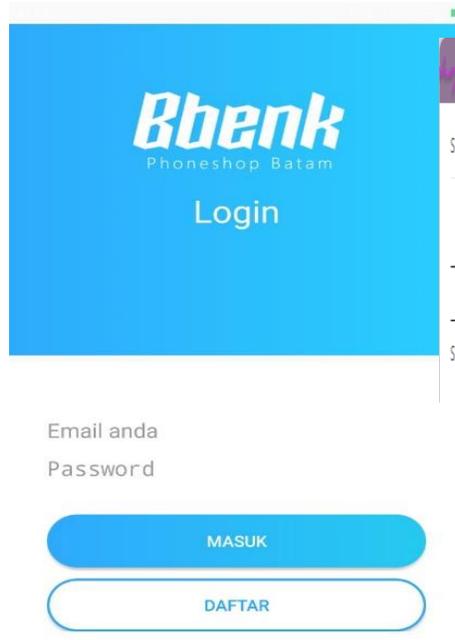


Gambar 3.4 Diagram Kelas

Tampilan Antarmuka



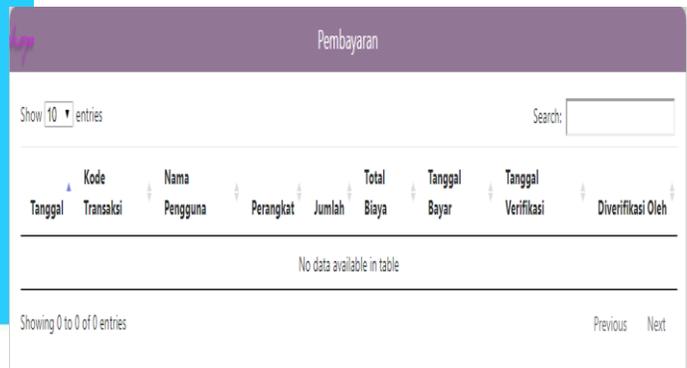
Gambar 4.14 Screen Shot Antarmuka Registrasi



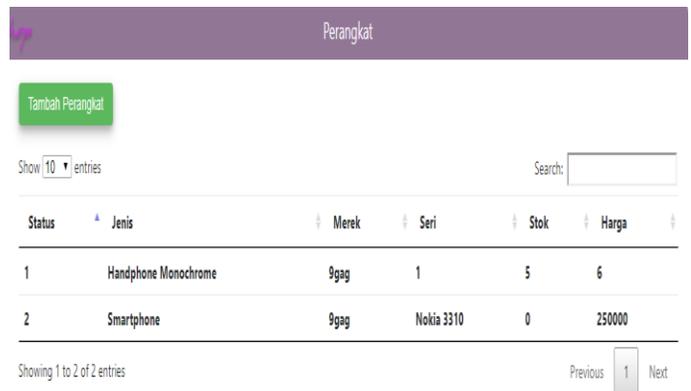
Gambar 4.15 Screen Shot Antarmuka Logi



Gambar 4.21 Screen Shot Antarmuka Login Admin



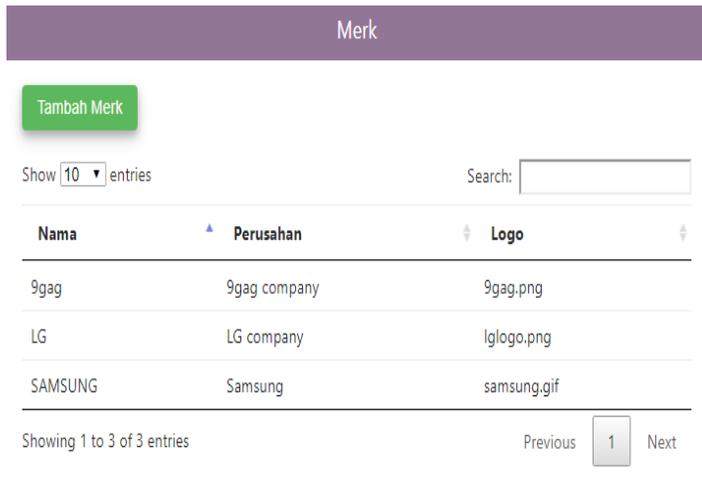
Gambar 4.22 Screen Shot Antarmuka Pembayaran



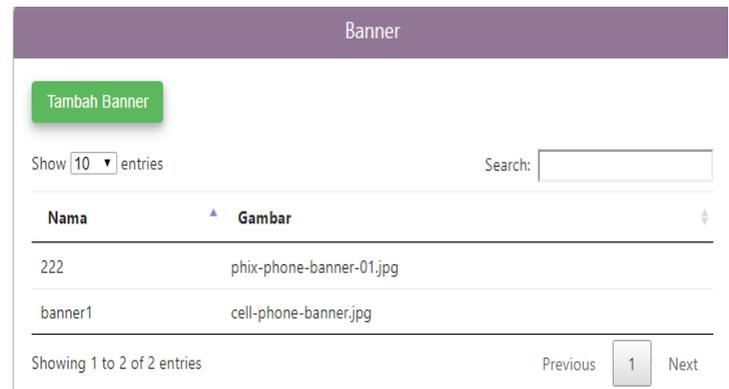
Gambar 4.23 Screen Shot Antarmuka Perangkat



Gambar 4.24 Screen Shot Antarmuka Jenis Perangkat



Gambar 4.25 Screen Shot Antarmuka Mengelola Data Merek



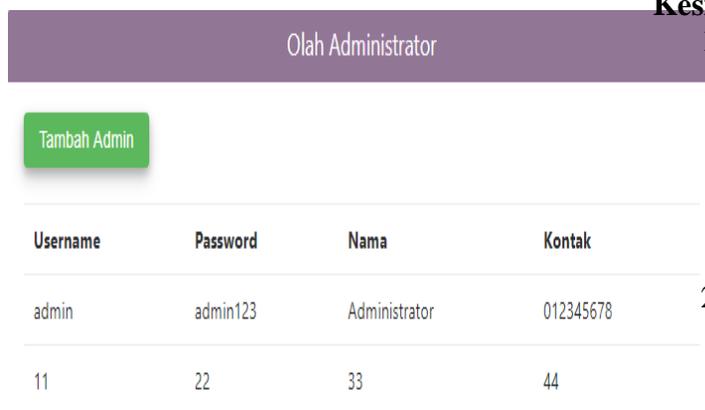
Gambar 4.28 Screen Shot Antarmuka Banner



Gambar 4.26 Screen Shot Antarmuka Mengelola Data User



Gambar 4.29 Screen Shot Laporan Transaksi



Gambar 4.27 Screen Shot Antarmuka Mengelola Data Admin

1. .User dapat memesan *handphone* dimana saja dan kapan saja yang terhubung dengan jaringan *internet*, *user* hanya perlu melakukan registrasi, melakukan *Login* lalu memesan produk *handphone* yang mereka sukai.
2. Dengan adanya aplikasi Penjualan *Handphone* maka tidak diperlukan lagi pencatatan manual seperti yang digunakan pada sistem sebelumnya.
3. Dengan adanya aplikasi Penjualan *Handphone* dapat mempermudah

semua proses pengelolaan transaksi pembayaran, melihat data *Handphone* hingga pembuatan laporan akan lebih efektif dan efisien.

4. Aplikasi dilengkapi dengan *security* yang hanya dapat diakses oleh *user* yang mempunyai hak akses saja.

Saran

1. Aplikasi dapat ditambahkan modul *delivery* untuk mempermudah pelanggan mengetahui pelanggan status *Handphone* yang dipesan .
2. Pemeliharaan aplikasi penjualan *handphone* ini perlu dijaga agar aplikasi dapat digunakan secara terus menerus dan dapat memperbaiki tampilan aplikasi sehingga terlihat lebih menarik.
3. .Proses pembayaran seharusnya bisa dilakukan secara *online* juga sehingga untuk konfirmasi pembayaran dapat di akses lebih cepat.
4. .Sistem informasi penjualan ini dapat dikembangkan dengan menambahkan berbagai fitur.

Ucapan Terima Kasih

Penulis persembahkan Karya tulis ini kepada orang-orang terkasih :

1. Bunda tercinta, Atika Yuliana yang selalu memotivasi dan mendoakan penulis sehingga bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Ayah tercinta, Marsono yang selalu menjadi semangat penulis untuk maju terus dan membanggakan keluarga besar.
3. .Kekasih Tercinta Wahyu Saputra yang selalu mensupport dan memotivasi dalam membuat tugas akhir ini.

4. Adik penulis, Septa Saputra Dan Fahri yang dalam masa perkuliahan selalu memberikan bantuan moril dan materil hingga saya bisa sampai pada titik penyelesaian tugas akhir.
5. .Dosen Pembimbing tercinta yang sudah senantiasa membimbing dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini hingga dengan selesai Bpk. Suroto S.Kom M.Ak dan Bpk.Dodi Putra Yani S.Kom M.Si terimakasih sebanyak-banyaknya karena sudah membimbing penulis dengan iklas.
6. Sahabat terdekat seperti keluarga Defison, Nanda, Dwi, Ari, Bryan, Zuhdy, Hanifa, pinarti, Siska, Selvi, Isni, Puri dan Keluarga besar SI 2013
7. .Teman-teman satu angkatan Sistem Informasi 2013 dan Almamater tercinta.
8. Serta seluruh keluarga besar, Sebagai rasa terima kasih saya atas segala dukungan dan bantuan, Baik moril maupun materil yang telah diberikan kepada saya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief. (2012). *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP Dan Mysql*. Andi Publisher. Yogyakarta.
- Firdaus. (2015). *Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis*. Jurnal Teknologi Informasi. Vol.1 No.3. (31-36).
- Gat. (2015). *Perancangan Basis Data Perpustakaan Sekolah Dengan Menerapkan Model Data Relasional*. Jurnal Citec.Vol.2 No.4 (304-315).
- Herpendi. (2016). *Aplikasi Pengelolaan Nilai Akademik Mahasiswa dan DPNA (Daftar Peserta dan Nilai Akhir)*.

- Jurnal Sains Dan Teknologi. Vol.2 No.1 (1-6).
- Ichwan. (2011). *Pengukuran Kinerja Goodreads Application Programming Interface Pada Aplikasi Mobile Android*. Jurnal Informatika. Vol.2 No.2 (13-21).
- Juansyah. (2015). *Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted-Global Positioning System Dengan Flatfom Android*. Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika.Vol.1 No.1 (1-8).
- Nugroho, Adi. (2011). *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML Dan Java*. Andi Offset.Yogyakarta.
- Nugroho, Bunafit. (2014). *Pemrograman Web Sistem Informasi Akademik Dengan PHP-Mysql Dan Dreamweaver*. Gava Media. Yogyakarta.
- Pratama. (2014). *Sistem Informasi Dan Implementasi*. Informatika. Bandung.
- Ramadhani. (2014). *Sistem Informasi Pelayanan BPJS Berbasis Web*. Jurnal Teknik. Vol.6 No.2 (621-626).
- Saputra. (2016). *Aplikasi Laundry Sepatu Pada Master Sipatu Laundry Dikota Batam Dengan VB.Net Dan Mysql*. jurnal Sistem Informasi. Batam.
- Setiadi. (2016). *Sistem Penjualan Spare Part Toko AJM Motor Menggunakan Ci Berbasis Arsitektur MVC*. Jurnal Simetris. Vol.7 No.2 (575-578).
- Sutabri. (2012). *Analisis Sistem Informasi*. Andi Offset. Yogyakarta.
- Sutarman. (2012). *Pengantar Teknologi Informasi*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Yakub. (2012). *Pengantar Sistem Informasi*. Graha Ilmu. Yogyakarta.