

RANCANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA KUCAW *PETSHOP* BERBASIS ANDROID

Irma Wahyuni¹, Ari Irawan², Ari Irawan³

^{1,2,3}Program Studi Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Universitas Indraprasta PGRI

Jl. Raya Tengah No. 80, Kelurahan Gedong, Kecamatan Pasar Rebo, Jakarta Timur

[1:irmawahyuni618@gmail.com](mailto:irmawahyuni618@gmail.com), [2:ari.irawan69@gmail.com](mailto:ari.irawan69@gmail.com), [3:masariajja@gmail.com](mailto:masariajja@gmail.com)

ABSTRAK

Petshop merupakan usaha yang menjual berbagai kebutuhan hewan peliharaan mulai dari perawatan, peralatan dan juga perlengkapan untuk hewan. Sistem pelayanan dalam *Kucaw Petshop* konsumen harus datang ke lokasi, dalam pembuatan laporan bulanan masih menggunakan kertas atau *microsoft excel* sehingga memakan waktu yang lama dalam melakukan pencarian data. Dengan dibuatnya sistem informasi penjualan berbasis *android* dengan metode penelitian kualitatif serta metode pengumpulan data yang digunakan adalah *grounded research*. Pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini menerapkan metode *waterfall*. Dengan adanya sistem informasi penjualan dapat mempermudah karyawan dalam melakukan pengolahan data penjualan yang lebih efektif dan efisien, tidak ada data hilang, tidak ada kerangkapan atau kesalahan pencatatan, penyajian laporan dan informasi lebih cepat dan akurat.

Kata Kunci: Sistem Informasi, *Petshop*, *Android*.

ABSTRACT

Petshop is a business that sells a variety of pet needs ranging from care, equipment and supplies for animals. Service system in Kucaw Petshop consumers have to come to the location, in making monthly reports still using paper or microsoft excel so it takes a long time to search the data. With the creation of android-bases sales information system with qualitative research methods and data collection methods used are grounded research. The development of the system used in this study applies the waterfall method. With the sales information system can facilitate employees in processing sales data more.

Key Word: Information Systems, *Petshop*, *Android*.

PENDAHULUAN

Petshop adalah tempat atau toko yang menyediakan barang-barang untuk memenuhi kebutuhan hewan peliharaan, selain menyediakan layanan untuk menitipkan hewan peliharaan, *petshop* juga sudah mulai berkembang dengan diadakannya layanan tambahan seperti *pet* klinik untuk pemeriksaan kesehatan hewan dan *pet grooming* atau *pet* salon untuk perawatan hewan. Dengan hal itu, pemilik hewan dapat memberikan pelayanan untuk hewan peliharaannya melalui jasa *petshop* tersebut (Wijayanti, 2015).

Memasuki era globalisasi ini banyak perusahaan yang menggunakan jasa penjualan online untuk membantu memasarkan. Ini berarti bahwa bisnis dapat memberikan layanan kepada pelanggan tanpa memerlukan sumber daya manusia, mengurangi fasilitas. Hanya dengan menghubungkan gadget dengan internet, dapat menjual produk dan layanan atau jasa dengan baik. Konsumen

dapat memesan produk atau layanan dan melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang ke lokasi (Rahma Wahdiniwaty., Eko Budy, S., 2018).

Banyak dari konsumen yang memakai jasa perawatan hewan atau *grooming* ketika disibukkan dengan kegiatan kantor ataupun keluar kota, maka dari itu diperlukannya jasa perawatan hewan tersebut. Akan tetapi perusahaan pada jasa perawatan hewan ini menggunakan sistem pelayanan pencatatan manual dan belum terkomputerisasi sehingga dapat memakan waktu yang cukup lama. Dan juga dalam pembuatan laporan yang memerlukan pencatatan ulang dari setiap berkas dan data fisik tidak dilakukan secara otomatis sehingga menyebabkan terjadinya kesalahan pencatatan data dan penggandaan data.

Peneliti mempunyai tujuan merancang sebuah sistem untuk mempermudah pekerjaan dalam pencatatan data agar pekerjaan lebih efektif

dan efisien, membuat pengelolaan data untuk pencarian dan menyimpan data sehingga mempermudah membuat laporan penjualan lebih akurat.

Sistem merupakan suatu jaringan kerja berdasarkan prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan aktivitas atau untuk melakukan target yang tertentu. Pendekatan sistem merupakan jaringan kerja berdasarkan prosedur lebih menekankan urutan-urutan operasi dalam sistem (Hutahaean, 2015).

Sistem informasi penjualan adalah sistem informasi yang mengorganisasikan serangkaian prosedur dan metode yang dirancang untuk menghasilkan, menganalisa, menyebarkan dan memperoleh informasi guna mendukung pengambilan keputusan mengenai penjualan (Nore, 2013).

Penjualan merupakan sumber hidup suatu perusahaan, karena dari penjualan dapat diperoleh laba serta suatu usaha memikat konsumen yang diusahakan untuk mengetahui daya tarik mereka sehingga dapat mengetahui hasil produk yang dihasilkan (Nurchayono, 2012).

Android Studio adalah lingkungan Pengembangan Terpadu (*Integrated Development Environment*) resmi untuk pengembangan aplikasi Android, yang didasarkan pada IntelliJ IDEA. Selain sebagai editor kode dan fitur developer IntelliJ yang andal, Android Studio menawarkan banyak fitur yang meningkatkan produktivitas dalam membuat aplikasi Android (Maiyana, 2018).

Sistem Basis Data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan (Rosa dan Shalahuddin, 2013).

phpMyAdmin adalah sebuah aplikasi *Open Source* yang berfungsi untuk memudahkan manajemen MySQL. Dengan menggunakan phpMyAdmin dapat membuat *database*, membuat tabel, meng-*insert*, menghapus dan meng-*update* data dengan GUI dan terasa lebih mudah, tanpa perlu mengetikkan

perintah SQL secara manual (Madcoms, 2016).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah metode penelitian kualitatif. Karena penulis mengumpulkan data yang ditemukan di lapangan berdasarkan fakta.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis untuk mendapatkan data-data serta informasi untuk mendukung penyempurnaan hasil dari penelitian ini antara lain:

1. *Observasi*

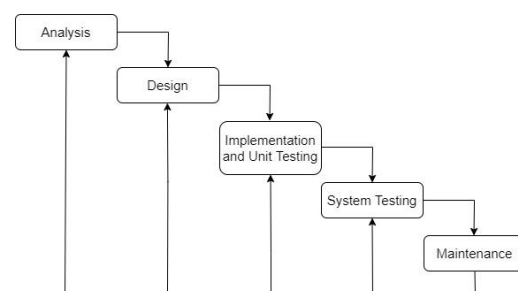
Penulis melakukan pengumpulan data yang diperlukan dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap sistem pelayanan, penjualan dan laporan pada toko Kuaw *Pet Shop*.

2. *Interview*

Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik wawancara yang terstruktur. Wawancara dilakukan dengan pemilik toko untuk mendapatkan informasi mengenai sistem penjualan yang ada pada toko tersebut.

Pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini menerapkan metode *waterfall*.

Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain pengodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*) (Ariani Sukamto, 2015).



Gambar 1. Metode Waterfall

HASIL DAN PEMBAHASAN

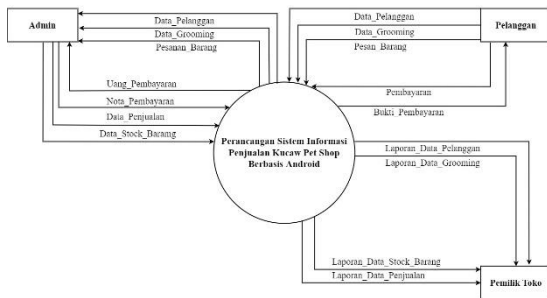
Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) adalah alat yang menunjukkan alur data pada sistem dalam bentuk grafik. Elemen penting dari DFD adalah alur data, proses, penyimpanan data dan sumber data. Sistem analisis membuat

DFD berdasarkan level. DFD level tertinggi hanya mengidentifikasi proses besar (Irwansyah, Edy. Moniaga, 2014).

Diagram Konteks menggambarkan sistem yang akan dibuat sebagai suatu entitas tunggal yang berinteraksi dengan orang maupun sistem lain (Ariani Sukamto, 2015).

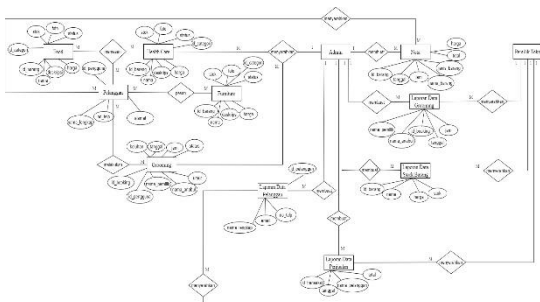
Berikut ini DFD sistem yang diusulkan pada sistem informasi penjualan pada Kucaw *Pet Shop* dalam bentuk diagram konteks:



Gambar 2. Diagram Konteks yang Diusulkan

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah tools yang digunakan untuk melakukan pemodelan data secara abstrak dengan tujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan struktur dari data yang digunakan (Mulyani, 2016).

Berikut ini merupakan gambaran tentang sistem yang diusulkan pada sistem penjualan pada Kucaw *Pet Shop* dalam bentuk *entity relationship diagram*:



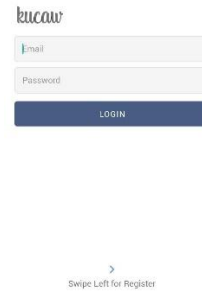
Gambar 3. Entity Relationship Diagram Sistem yang Diusulkan

Tampilan Layar



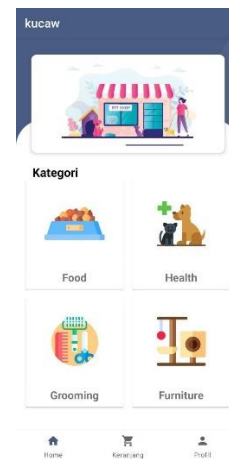
Gambar 4. Tampilan Layar Register

Pada tampilan layar *register* harus meng-*input* nama, email, *password* dan *re-type password*.



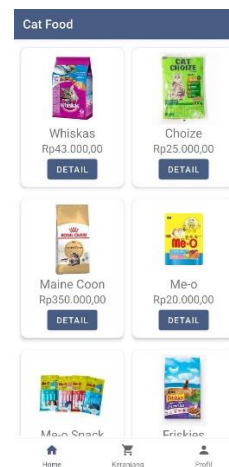
Gambar 5. Tampilan Layar Login

Pada tampilan layar *login* harus meng-*input* email dan password untuk bisa masuk ke tampilan menu *dashboard*.



Gambar 6. Tampilan Layar Menu Dashboard

Pada tampilan menu *dashboard* terdapat beberapa submenu yang dapat di klik untuk melanjutkan ke proses pemesanan.



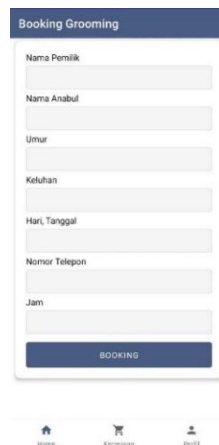
Gambar 7. Tampilan Layar Menu Food

Pada tampilan menu *food* terdapat berbagai pilihan *cat food*, jika klik detail akan masuk ke halaman menu detail *cat food* yang didalam menu tersebut menghubungkan ke menu *add to cart*.



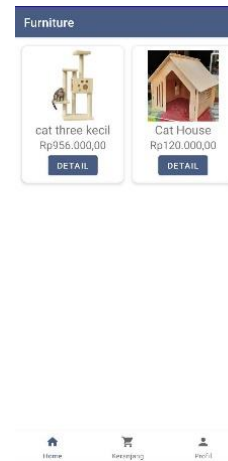
Gambar 8. Tampilan Layar Menu Health

Pada tampilan menu *health* terdapat nama dan harga obat untuk kucing, jika klik detail akan masuk ke halaman menu detail *health* yang didalam menu tersebut menghubungkan ke menu *add to cart*.



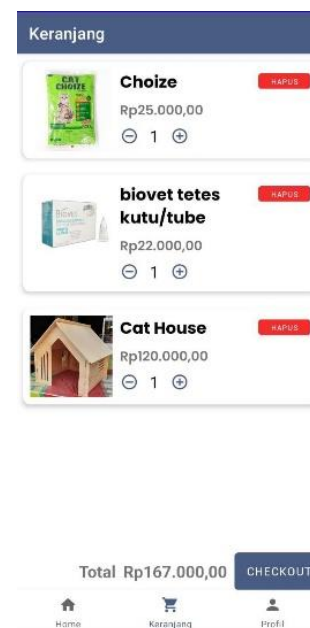
Gambar 9. Tampilan Layar Menu Booking Grooming

Pada button *Grooming*, maka dapat digunakan untuk melakukan kegiatan *booking grooming* yang disediakan oleh aplikasi.



Gambar 10. Tampilan Layar Menu Furniture

Pada tampilan menu *furniture* terdapat nama dan harga barang, jika klik detail akan masuk ke halaman menu detail *furniture* yang didalam menu tersebut menghubungkan ke menu *add to cart*.



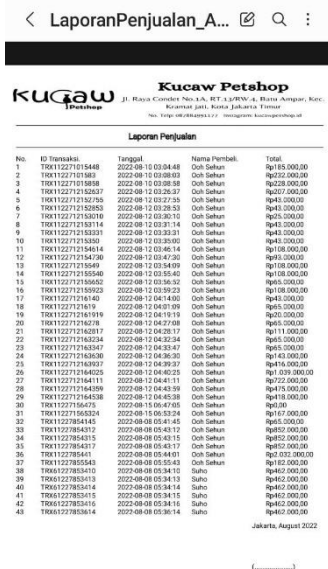
Gambar 11. Tampilan Layar Menu Keranjang

Pada tampilan menu keranjang terdapat barang yang sudah ditambahkan pada halaman menu detail, dan terdapat juga button *check out*.



Gambar 12. Tampilan Layar Profil

Pada tampilan profil terdapat pesanan yang akan masuk ke halaman pesanan barang yang sudah di check out atau proses, pada *booking* akan masuk ke halaman yang sebelumnya sudah di *input*, pada profil saya bisa mengedit nama dan alamat konsumen, dan ada button *log out* untuk keluar dari aplikasi.



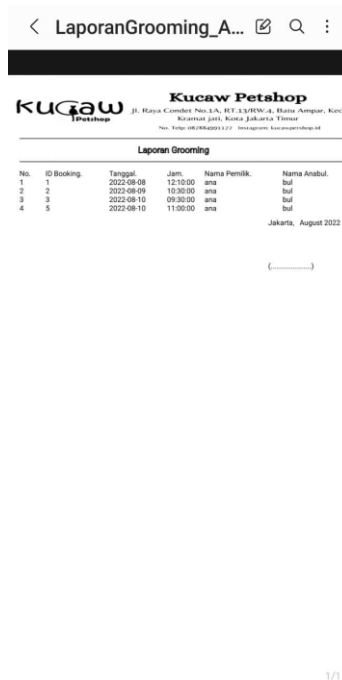
Gambar 13. Tampilan Layar Laporan Penjualan



Gambar 14. Tampilan Layar Laporan Pelanggan



Gambar 15. Tampilan Layar Laporan Stock Barang



No.	ID Booking	Tanggal	Jam	Nama Pemilik	Nama Anabul
1	1	2022-08-08	12:10:00	ana	bul
2	2	2022-08-09	10:30:00	ana	bul
3	3	2022-08-10	09:30:00	ana	bul
4	5	2022-08-10	11:00:00	ana	bul

Jakarta, August 2022

Gambar 16. Tampilan Layar Laporan Grooming

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan tujuan penelitian dan pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan antara lain, dengan adanya sistem informasi penjualan ini mempermudah kinerja karyawan dalam mengolah data karena tidak lagi menggunakan media mesin tik, sehingga tidak ada lagi resiko kerangkapan atau kesalahan pencatatan data. Laporan yang dihasilkan lebih cepat dan akurat.

Adapun saran untuk pengembang aplikasi selanjutnya, diharapkan dapat menerapkan aplikasi yang mampu berjalan di sistem operasi perangkat *mobile* yang lain seperti IOS serta dapat menambahkan fitur-fitur lain seperti keamanan *account verification* dan fitur chat.

DAFTAR PUSTAKA

- A. S., Rosa dan Shalahuddin, M. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Informatika Bandung.
- Ariani Sukamto, R. M. S. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak Struktur dan Berorientasi Objek*. Informatika.
- Hutahaean, J. (2015). *Konsep Sistem Informasi*. CV. Budi Utama.
- Irwansyah, Edy. Moniaga, J. V. (2014). *Pengantar Teknologi Informasi*. Deepublish.

- Madcoms. (2016). *Sukses Membangun Toko Online dengan PHP & MySQL*. Andi.
- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Sains Dan Informatika*, 4.11, 54–67. <http://ejournal.ildikti10.id/index.php/sains/article/view/3409>
- Mulyani, S. (2016). *Sistem Informasi Manajemen*. Abdi Sistematika.
- Nore, V. N. (2013). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan Barang Berbasis Web*. Universitas Widyatama.
- Nurchayono, F. (2012). Pembangunan Aplikasi Penjualan dan Stok Barang Pada Toko Nuansa Elektronik Pacitan. *Speed-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 4, 16. <http://ijns.org/journal/index.php/speed/article/%0Adownload/943/930>
- Rahma Wahdiniwaty., Eko Budy, S., D. A. (2018). Implementation of Recommendation Model for Determining the Marketing Area Location of Creative Industry Products. International Conference on Business, Economic, Social Sciences and Humanities (ICOBEST 2018). *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 225, 42–46.
- Wijayanti, R. M. (2015). *Solo Pet Centre Sebagai Sarana Edukasi dan Rekreasi Keluarga*.