

ISSN : 2407-1730

VOL.5.NO.2,JULI-DESEMBER 2019

INFORMANIKA

JURNAL MANAJAMEN INFORMATIKA



POLITEKNIK ANIKA

Jln.Kol. H. Burlian Km.7 Palembang

www.politekanika.ac.id

E-Mail : polika_anika@yahoo.co.id

ISSN: 2407-1730

INFORMANIKA

Vol. 5 No. 2, Juli-Desember 2019

Koordinator Jurnal Ilmiah Terpadu
Eni Cahyani., S.E., M.Si

Ketua Penyunting
Mariana Purba, S.Kom., M.Kom

Mitra Bestari
Bakhtiar. K., S.Si., S.Kom., M.Kom (Politeknik Anika Palembang)
Ema Laila, S.Kom., M.Kom (Politeknik Negeri Sriwijaya)
Slamet Widodo, S.Kom., M.Kom (Politeknik Negeri Sriwijaya)
Muhammad Sobri, S.Kom., M.Kom. (Universitas Bina Darma)
Ekkal Prasetyo, S.Kom., M.Kom (Politeknik Sekayu)

Penyunting Pelaksana
Dewi Oktafiani, S.Kom, M.Kom

Alamat Redaksi
Jl. Kolonel H. Burlian Km 7 Palembang
Website : www.politeknikanika.ac.id
E-mail : polika_anika@yahoo.co.id

Terbit Perdana Januari 2015

Frekuensi Terbit
Enam bulan sekali

Daftar Isi

EVALUASI KINERJA PROGRAM STUDI DENGAN KRITERIA <i>MALCOLM BALDRIGE CRITERIA FOR EDUCATION (MBCFE)</i> ” PADA POLITEKNIK ANIKA PALEMBANG Dewi Oktafiani ¹ , Bakhtiar. K ²	1-9
IMPLEMENTASI METODE END USER DEVELOPMENT PADA APLIKASI REKAM MEDIS PASIEN Dewi Udaransyah ¹ , Hadi Syaputra ²	10-14
MINIATUR JEMURAN PINTAR BERBASIS ARDUINO UNO DENGAN MODEL NODEMCU ESP2886 DAN SENSOR HUJAN Destiarini.....	15-24
SISTEM INFORMASI PRESENSI MAHASISWA UNIVERSITAS BINA DARMA PALEMBANG Fitri Furwaningtias.....	25-30
RANCANG BANGUN <i>WEBSITE</i> INFORMASI PADA DINAS TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI KABUPATEN MUSI BANYUASIN Zaid Romegar Mair.....	31-41
PENGEMBANGAN <i>E-PROCUREMENT</i> MENGGUNAKAN MODEL <i>FAST</i> STUDI KASUS CV.MEGA SAKTI DIPANGKALPINANG Ellya Helmud ¹ , Parlia Romadiana ² , Dewi Wulan Dari ³	42-51
SISTEM INFORMASI PEJUALAN MOTOR BERBASIS SELULER PADA PT. WAHANA ARTHA RITELINDO Ahmad Mutatkin Bakti.....	52-58
APLIKASI SIMPAN PINJAM PADA KOPERASI PT. TELKOM PALEMBANG (KOPEGTEL) MENGGUNAKAN METODE BERORIENTASI OBJEK DENGAN PENDEKATAN <i>UNIFIED APPROACH (UA)</i> Ade Putra ¹ , Novri Hadinata ²	59-68
SISTEM MONITORING KESEHATAN MASYARAKAT BERBASIS WEB Okta Lesva ¹ , Yadi ²	69-74

PENERAPAN METODE *CROSS SELLING* PADA APLIKASI WEB *CRAWLER E-COMMERCE*
Irman Effendy.....75-82

SISTEM INFORMASI PENJUALAN MOTOR BERBASIS SELULER PADA PT. WAHANA ARTHA RITELINDO

Ahmad Mutatkin Bakti

Dosen Prodi. Teknik Informatika Universitas Bina Darma Palembang

Email: mutakin.bakti@binadarma.ac.id

ABSTRAK

Di era teknologi informasi yang berkembang begitu pesat, penggunaan telepon seluler tidak lagi hanya untuk komunikasi melainkan dapat dipergunakan untuk menunjang kegiatan perusahaan. Hal tersebut sangat dimungkinkan dengan adanya sistem operasi pada telepon seluler. Salah satu sistem operasi yang sedang berkembang saat ini adalah android. Kegiatan perusahaan yang sangat penting adalah kegiatan penjualan. Adapun tujuan utama dari penjualan adalah untuk meningkatkan volume penjualan untuk menjaga keberlangsungan hidup suatu perusahaan. Oleh karena itu, perlu dikembangkan suatu sistem informasi penjualan yang dapat diakses dimana saja dan kapanpun. Sistem informasi penjualan yang dikembangkan ini juga bertujuan untuk memberikan kenyamanan dan kemudahan kepada pengguna dan pelanggan, serta diharapkan dapat memberikan solusi yang nyata atas semua permasalahan yang ada.

Kata Kunci :Sistem informasi, Android, penjualan

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era teknologi informasi yang berkembang begitu pesat, penggunaan telepon seluler tidak lagi hanya untuk komunikasi melainkan dapat dipergunakan untuk menunjang kegiatan perusahaan. Hal tersebut sangat dimungkinkan dengan adanya sistem operasi pada telepon seluler. Salah satu sistem operasi yang sedang berkembang saat ini adalah android.

Android merupakan sistem operasi bergerak (mobile) yang menggunakan versi modifikasi dari kernel linux. Sistem ini memiliki berbagai keunggulan sebagai software berbasis kode komputer yang bisa di distribusikan secara terbuka (open source), sehingga programmer bisa membuat aplikasi baru didalamnya. Hal tersebut menjadikan android cocok

untuk mendukung sistem informasi penjualan motor berbasis seluler.

Kegiatan perusahaan yang sangat penting adalah kegiatan penjualan. Adapun tujuan utama dari penjualan adalah untuk meningkatkan volume penjualan untuk menjaga keberlangsungan hidup suatu perusahaan. Karena hal tersebut disusunlah penelitian ini, dengan merancang sistem informasi penjualan berbasis seluler sehingga diharapkan terjadinya proses penjualan yang lebih cepat dan mudah diharapkan memberi solusi penyelesaian yang baik terhadap sistem informasi penjualan yang telah ada sebelumnya.

Pada perusahaan ini, sistem informasi penjualan yang sedang berjalan sebelumnya memiliki beberapa kesalahan yang membuat informasi yang ditampilkan tidak akurat. Kemudian sistem yang lama belum cukup untuk menunjang pekerjaan sales yang memiliki mobilitas yang tinggi

sehingga proses penjualan menjadi sedikit berbelit-belit. Oleh karena itu, perlu dikembangkan suatu sistem informasi penjualan yang dapat diakses dimana saja dan kapanpun. Sistem informasi penjualan yang dikembangkan ini juga bertujuan untuk memberikan kenyamanan dan kemudahan kepada pengguna dan pelanggan, serta diharapkan dapat memberikan solusi yang nyata atas semua permasalahan yang ada.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, dapat disimpulkan “Bagaimana membangun sistem informasi penjualan motor berbasis seluler pada PT. Wahana Artha Retilindo?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membangun sistem informasi penjualan motor berbasis seluler pada PT. Wahana Artha Retilindo, untuk mendukung sales dalam melakukan penjualan kemudian memberikan kemudahan dan kenyamanan kepada konsumen.

1.4 Batasan Masalah

Pada penelitian ini, peneliti membatasi permasalahan hanya dalam proses penjualan, pembayaran secara tunai dan proses pembelian melalui android.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Sistem Informasi

Menurut Sutabri (2004:36) “Sistem Informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat

manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan”. [1]

2.2 Android

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis Linux yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi. *Platform Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembangnya untuk menciptakan aplikasi mereka. *Android* merupakan perangkat *mobile* yang merupakan modifikasi *kernel* Linux 2.6. Sejak sistem operasi *Android* dirilis, telah dilakukan berbagai pembaruan berupa perbaikan *bug* dan penambahan fitur baru. *Android* juga adalah *platform* yang sangat lengkap, baik itu dari sistem operasi, aplikasi dan *tool* pengembang, *market* aplikasi *Android*, serta dukungan yang sangat tinggi dari komunitas *open source* yang ada di dunia, sehingga *Android* terus berkembang signifikan, baik dari segi teknologi maupun dari segi jumlah *device* yang ada di dunia. (Safaat H, 2012:1-3)[2]

2.3 Java Development Kit (JDK)

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2008:3), Java Development Kit (JDK) adalah salah satu tools dari Java 2 Standard Edition (J2SE) untuk mengompilasi dan menjalankan program java, yang di dalamnya terdapat tools untuk mengompilasi program java dan Java Runtime Environment (JRE).[3]

2.4 MySQL

Menurut Peranginangin (2006:381) MySQL merupakan suatu Relational database management

system (RDBMS) yang mendukung database yang terdiri dari sekumpulan relasi atau tabel.[4]

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Alat

Alat-alat yang digunakan pada penelitian ini adalah berupa perangkat keras dan perangkat lunak yakni seperangkat satu buah laptop dengan processor Intel Core i5-8400, ram ddr4 4 GB, hardisk 2TB, radeon 2 GB ,sistem operasi Windows 10, Java, Eclipse IDE 2019-06, Android SDK Versi 25.2.3,Android Development Tool(ADT)15.0.1, SQLite Manager.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Dalam penulisan penelitian ini penulis mengumpulkan data menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

a) **Data Primer**, data yang dikumpulkan langsung dari tempat penelitian. Data primer terdiri dari :

1. Wawancara

Untuk memperoleh data yang benar dan lengkap maka dilakukan wawancara terhadap seluruh actor yang terlibat di dalam sistem.

2. Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung serta pencatatan terhadap data dan informasi pada bagian marketing maupun pada pegawainya yang mempunyai wewenang untuk memberikan data.

3. Dokumentasi

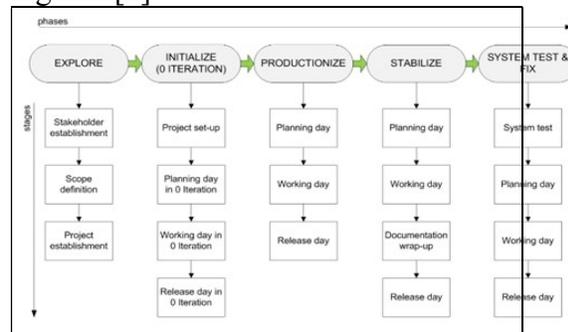
Mencari dokumen-dokumen seperti struktur organisasi yang ada hubungannya dengan pembahasan masalah-masalah serta melengkapi data-data yang

diperlukan dalam penulisan laporan penelitian ini.

b) **Data Sekunder**, data yang didapat dan digunakan berupa pengetahuan teoritis yang didapat penulis selama ini, baik dari bahan-bahan kuliah, buku-buku referensi yang relevan serta dari hasil penjelajahan (*browsing*) di *internet* yang berhubungan dengan penelitian ini.

3.3 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Mobile-D. Tujuan metode ini adalah untuk membangun pola dasar yang tangkas dan fungsional dalam pengembangan perangkat lunak. Ini juga berguna dalam aplikasi lain, seperti aplikasi keuangan atau logistik.[5]



Gambar 3.1. Fase Mobile-D Methods

A. Explore

Pada tahap pertama, strategi dan komponen proyek ditentukan oleh tim pengembangan. Tiga tahap yang diperlukan untuk menyelesaikan tahap ini:

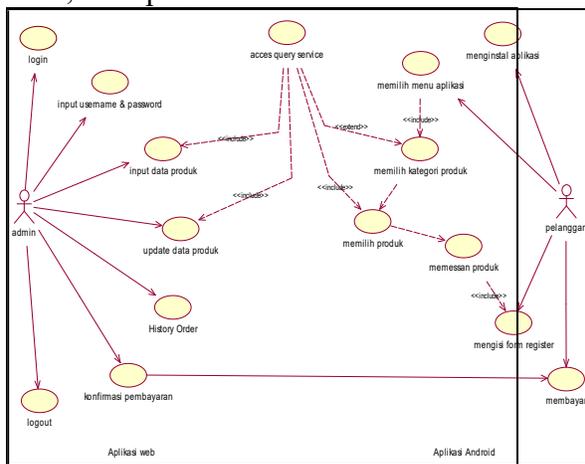
- a. Stakeholder pendirian
- b. Definisi ruang lingkup
- c. Pembentukan proyek

Tim akan menyelesaikan tugas-tugas tertentu untuk fase ini seperti

menentukan pelanggan akan mengambil peran operasi dalam proses pembangunan.

B. Initialize

Tim bertemu dengan para pemangku kepentingan yang aktif untuk memahami produk dan merakit aset penting, seperti komunikasi, sumber daya teknologi dan fisik, untuk memulai dengan kegiatan produksi. Tiga tahap yang terlibat dalam fase ini adalah: Proyek set-up, Perencanaan awal, Hari percobaan.



Gambar 3.2 : Use Case Diagram

C. Productionize

Mayoritas pelaksanaan berlangsung dan harus diselesaikan selama fase ini. Hari perencanaan, hari kerja, dan melepaskan hari adalah kekuatan pendorong di belakang struktur fase ini.

Hari Perencanaan: "hari perencanaan ditujukan untuk meningkatkan proses pembangunan, memprioritaskan dan menganalisis kebutuhan, perencanaan isi iterasi, dan menciptakan prototipe yang dapat diterima oleh klien yang akan dijalankan nanti dalam hari rilis".

Hari kerja: Selama hari kerja, aktivitas proyek diimplementasikan menggunakan Test Driven Development (TDD).

Hari Pers: hari Rilis dihabiskan menciptakan prototipe kerja yang akan disertifikasi melalui pengujian penerimaan.

D. Stabilize

Selama fase stabilisasi, finalisasi produk terjadi. Ini mungkin mencakup fine tuning dan modifikasi, atau dalam proyek multi-tim "mengintegrasikan subsistem jika diperlukan".

E. System Test & Fix

Seperti namanya, fase ini melibatkan pengujian produk dan hubungan erat dengan fase keempat, stabilisasi. Stabilisasi dan sistem pengujian & memperbaiki dapat terus siklus sampai produk tersebut memenuhi harapan dan kebutuhan klien terpenuhi.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada sistem informasi penjualan motor pada PT. Wahana Artha Ritelindo, hasil akhir dari semua kegiatan dan tahapan-tahapan pengembangan aplikasi yang telah dilakukan merupakan penerapan dari rancangan-rancangan yang diuraikan pada pembahasan sebelumnya yang terdiri dari desain file dan desain sistem informasi penjualan berbasis seluler.

4.1 Halaman Menu Utama Aplikasi

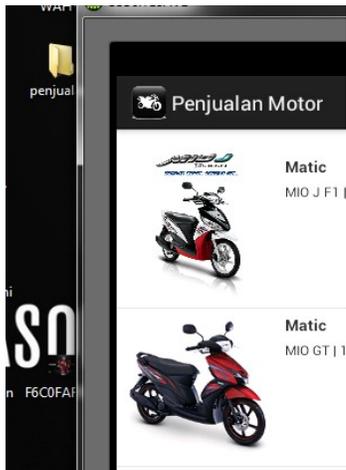
Halaman menu utama aplikasi adalah halaman yang secara otomatis tampil setelah halaman pembuka tampil. Padahalaman ini terdapat beberapa menu yang menjalankan fungsinya masing-masing.



Gambar 4.1 Halaman Menu Utama Aplikasi

4.2 Halaman Menu *Order*

Halaman menu *order* merupakan halaman yang menampilkan semua produk-produk Yamaha, sesuai dengan kategori produk masing-masing.

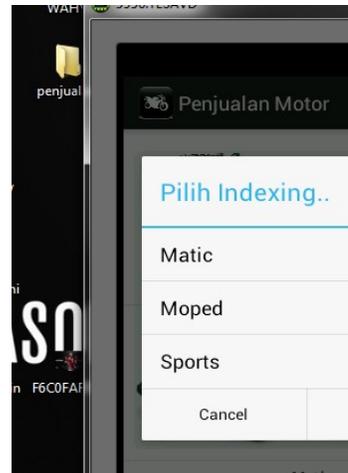


Gambar 4.2 Halaman Menu *Order*

4.3 Halaman Pilih Kategori Produk

Halaman pilih kategori produk menampilkan pilihan kategori dari

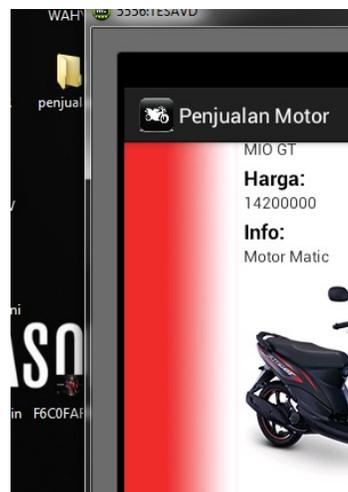
produk itu sendiri, terdapat 3 kategori, yaitu *matic*, *moped* dan *sport*.



Gambar 4.3 Halaman Pilih Kategori Produk

4.4 Halaman Keterangan Produk

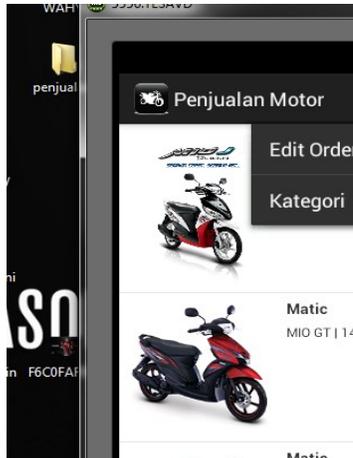
Halaman menu keterangan produk merupakan halaman setelah pelanggan memilih produk, dan akan menampilkan keterangan produk berupa, kategori, nama barang, harga, info, dan gambar.



Gambar 4.4 Halaman Keterangan Produk

4.5 Halaman Tampilan *Edit Order*

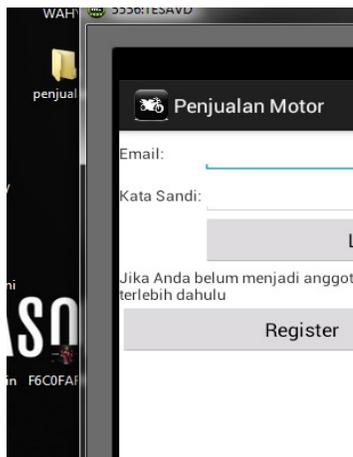
Tampilan *edit order* merupakan tampilan dimana konsumen sebelumnya telah memilih produk dan ingin memasukkannya ke daftar pesanan.



Gambar 4.5 Halaman Tampilan *Edit Order*

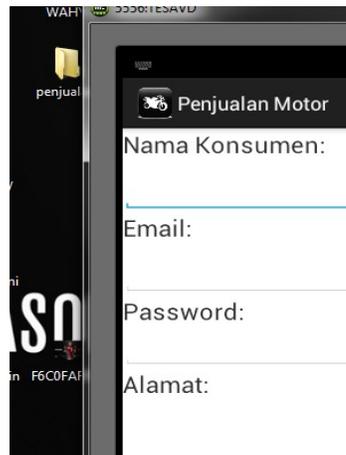
4.6 Halaman Menu Register

Halaman menu register merupakan halaman untuk melakukan *register* bagi konsumen yang membeli produk, jika konsumen sudah mempunyai akun tinggal memasukkan *email* dan *password*nya saja, jika belum dipersilakan untuk melakukan *register* terlebih dahulu.



Gambar 4.6 Halaman Menu *Register*
4.7 Halaman Tampilan *Form Register*

Halaman menu form *register* merupakan halaman dimana konsumen melakukan *register* dengan menginputkan data konsumen itu sendiri. Berupa nama konsumen, *email*, *password*, alamat, no.telepon, kota dan kode pos.



Gambar 4.7 Halaman Tampilan *Form Register*

4.8 Halaman Menu Payment

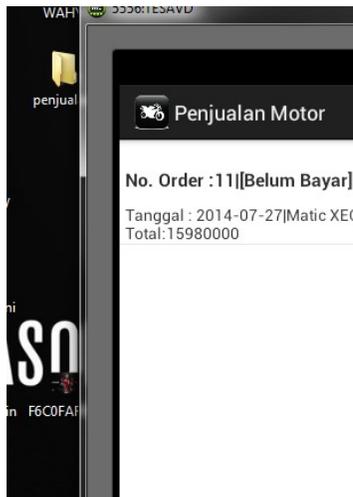
Halaman menu *payment* merupakan halaman untuk melakukan pembayaran, dimana konsumen menginputkan no. rekening dan jumlah uang yang akan di transfer sesuai dengan harga produk yang sudah dibeli tadi.



Gambar 4.8 Halaman Menu *Payment*

4.9 Halaman Menu *History Order*

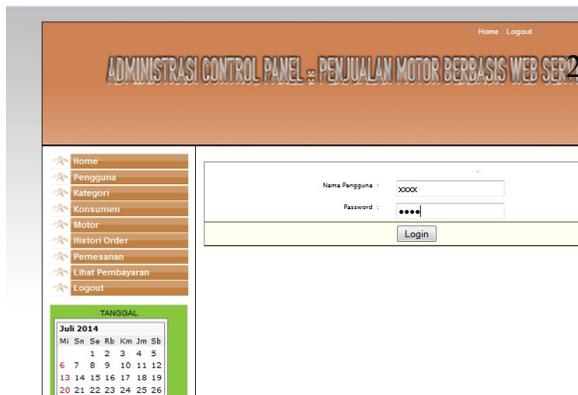
Ini merupakan rancangan menu untuk melihat *history order* konsumen, disini konsumen bisa melihat *history order* mereka, seberapa sering mereka melakukan pembelian menggunakan aplikasi ini.



Gambar 4.9 Halaman Menu *History Order*

4.2.1 Halaman *login Admin*

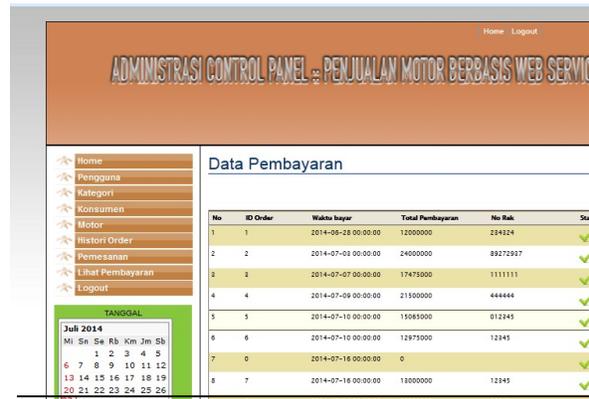
Halaman *login* admin ini merupakan halaman pertama yang muncul pertama kali saat admin ingin masuk dalam *system* pengolahan data produk.



Gambar 4.10 Halaman *Login Admin*

4.4.11 Halaman *Lihat Pembayaran*

Halaman *lihat pembayaran* merupakan halaman dimana data pembayaran konsumen dikelola, setelah sebelumnya konsumen melakukan pembayaran melalui menu *payment*, konsumen menelepon pegawai *dealer* untuk melakukan konfirmasi bahwa sudah melakukan pembayaran, setelah itu pegawai akan menyampaikannya ke bagian pengelolah data yaitu admin, untuk melakukan konfirmasi.



Gambar 4.11 Halaman *Lihat Pembayaran*

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian ini menghasilkan sistem informasi penjualan berbasis seluler.

Sistem informasi ini mempermudah sales dalam melakukan transaksi penjualan motor kepada konsumen.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah penulis paparkan, maka ada beberapa saran yang akan penulis sampaikan:

1. Penulis berharap, penelitian ini dapat diteruskan kembali untuk melengkapi fitur-fitur yang belum

- ada seperti jaringan dealer, spesifikasi motor dan juga video promosi motor.
2. Perlu adanya sosialisasi terhadap sistem ini agar dapat dimanfaatkan oleh konsumen maupun masyarakat umum secara optimal.
 3. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat membuat sebuah sistem untuk melakukan pembelian secara credit pada sistem informasi penjualan pada PT. Wahana Artha Ritelindo Palembang berbasis web service dan seluler.

DAFTAR PUSTAKA

- [4] Peranginangin, Kasiman. 2006. Aplikasi Web dengan PHP dan Mysql. Andi: Yogyakarta
- [3] Shalahuddin, Muhammad dan Ariani S, Rosa. 2013. Rekayasa Perangkat Lunak. Bandung : Informatika.
- [1] Sutabri, Tata. 2004. Analisa Sistem Informasi. Andi : Yogyakarta
- [2] Safaat H, Nazruddin .2012. Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Teblet PC Berbasis Android. Informatika, Bandung.
- [5] <http://agile.vtt.fi/mobiled.html>. [Diakses 05 Mei 2019].