

IMPLEMENTASI TEKNOLOGI *SENCHA TOUCH* PADA SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS *MOBILE*

Novri Hadinata
Universitas Bina Darma Palembang

Abstract

All Reparation is an attempt to move the sale of car accessories which want to develop the manual system became computerized. The problem faced by the All Reparation today is the process of selling car accessories are still conventional. With the application of this sale on the All Reparation, the sales process becomes easier so as to increase sales and enable customers to view information accessories. To design a sales application is using the technology sencha touch. The features used in this sales system to support business processes include: data collection accessories, goods in and sales. Hopefully, by the reparation Palembang All of these strategies can further strengthen its position in the business competition.

Keywords: *Sales, Sencha Touch*

PENDAHULUAN

Cara untuk meningkatkan usaha suatu perusahaan ialah dengan cara membangun sistem informasi yang baik. Syarat untuk membangun sistem informasi yang baik yaitu adanya kecepatan dan keakuratan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Berangkat dari kebutuhan sistem informasi yang cepat dan akurat serta permintaan pasar dalam memfasilitasi penjualan ini maka diperlukanlah suatu sistem informasi penjualan.

All Reparation merupakan sebuah usaha yang bergerak dibidang penjualan aksesoris mobil seperti: *sound system*, jok, tanduk, dan lain-lain. All Reparation selama ini dalam melakukan proses transaksi penjualan masih konvensional dimana data transaksi masih dicatat pada nota penjualan. Pada pengolahan data penjualan, kasir hanya melaporkan kepada pemilik usaha laporan penjualan berdasarkan jumlah pengeluaran berdasarkan nota transaksi. Hal ini menyebabkan tidak efisiensinya pengelolaan data penjualan dan dapat mempermudah manipulasi data penjualan yang akan merugikan pemilik usaha. Metode seperti ini dirasakan kurang optimal dimana data transaksi harus dicatat lagi di buku besar, jika data tersebut dibutuhkan sering terjadi kesulitan dalam pencarian dan terkadang kehilangan data.

Begitu juga dalam proses penyampaian informasi produk, di dalam proses ini pelanggan kurang puas mengenai informasi yang ditawarkan mengenai gambar dari brosur yang ditampilkan. Seiring dengan perkembangan perangkat *mobile* yang mudah dan murah hal ini dirasakan kurang efektif dan efisien. Perkembangan perangkat ini diharapkan dapat memudahkan pelanggan memperoleh informasi melalui layanan dari aplikasi penjualan ini, dimana pelanggan dapat langsung melihat informasi dengan tampilan visual yang lebih menarik.

Sistem ini juga dapat memudahkan proses pencarian produk yang diinginkan pelanggan, dengan hanya melakukan sentuhan pada perangkat yang sudah di-*install* aplikasi yang penulis rencanakan. Selain itu, sistem ini dapat melakukan proses cetak bukti transaksi yang dilakukan oleh pelanggan. Berkembangnya perangkat *mobile* didukung juga oleh aplikasi yang siap digunakan fungsi dan manfaatnya seperti perkembangan teknologi *sencha touch*.

LANDASAN TEORI

Sistem Informasi

Menurut Fatta (2007:9) sistem informasi dapat didefinisikan sebagai alat untuk menyajikan informasi dengan cara sedemikian rupa sehingga bermanfaat bagi penggunanya. Menurut Hall (2001:193), sistem informasi adalah sebuah rangkaian prosedur formal dimana data di kelompokkan, diproses menjadi informasi, dan di distribusikan kepada pemakai.

Aplikasi Mobile

Menurut Lee, Schneider dan Schell (2004), Aplikasi *mobile* adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan untuk melakukan mobilitas dengan menggunakan perlengkapan seperti: telepon genggam (*hanphone*), PDA, atau *smartphone*. Aplikasi *mobile* dapat mengakses dan menggunakan sebuah aplikasi *web* secara nirkabel dengan menggunakan perangkat *mobile*, dimana data yang diperoleh hanyalah berupa teks sehingga tidak perlu membutuhkan *bandwidth* yang terlalu besar. Data dalam bentuk teks tidak semenarik data dalam bentuk teks disertai dengan gambar. Namun penggunaan data teks adalah yang paling banyak digunakan saat ini. Penggunaan aplikasi *mobile* hanya memerlukan *handphone* yang sudah dilengkapi dengan fasilitas *GPRS* dan koneksinya.

Sencha Touch

Menurut Kosmaczewski (2012:65), *Sencha Touch* adalah salah satu *UI Framework* yang memiliki kemiripan dengan *Cocoa Touch*, *Swing* maupun *.NET*, ditulis sepenuhnya dalam bahasa JavaScript. *Sencha Touch* menyediakan *widget*, bereaksi terhadap sapuan jari kompleks, dan dipersiapkan untuk kreasi *web applications* yang bersifat sangat kompleks. *Sencha Touch* merupakan produk dari *Sencha*, yang dibangun berdasarkan gabungan pustaka *javascript* dari *Ext.JS*, *jQTouch* dan *Raphael*. Saat buku ini ditulis, *Sencha Touch* yang digunakan sudah memasuki versi 2.0.1.

Kosmaczewski (2012:65), didalam *sencha* terdapat 5 komponen pokok yaitu model yang digunakan untuk *file-file* yang berisi sintak guna mengurus *database*, *view* digunakan untuk *file-file* yang berisi sintak guna mengurus tampilan *layout*, *controller* digunakan sebagai penghubung antar *model view*, *store* yang digunakan untuk pembawa data pada *model*, dan format yang

digunakan menggunakan *file json* dan *profile* digunakan untuk pengurus dalam hal *device* apa yang dipakai seperti: *iphone* dan *tablet*.

METODE PENELITIAN

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *development research*. Menurut Supardi (2005 : 25), suatu kegiatan penelitian yang bertujuan dan berusaha mengembangkan atau melengkapi pengetahuan yang sudah ada atau diketahui. Permasalahan manusia dan lingkungan alamnya selalu berkembang yang kesemuanya ini harus memperoleh jawaban yang seimbang.

Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang dipakai untuk Merancang Sistem ini menggunakan Metode *Prototype*, metode ini merupakan salah satu metode yang banyak digunakan dalam pengembangan perangkat lunak. Menurut Pressman (2010:43) *Evolutionary models are iterative, they are characterized in a manner that enables you to develop increasingly more complete versions of the software. In the paragraphs that follow, I present two common evolutionary process models Prototyping.*

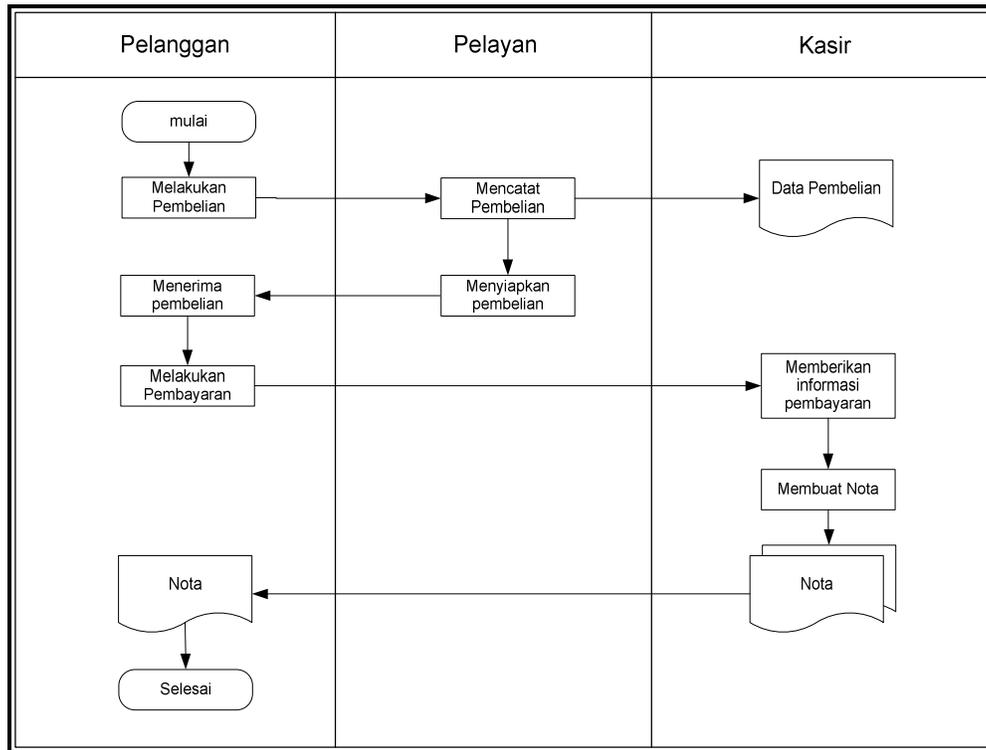
Metode *prototyping* sebagai suatu paradigma baru dalam pengembangan sistem informasi manajemen, tidak hanya sekedar suatu evolusi dari metode pengembangan sistem informasi yang sudah ada, tetapi sekaligus merupakan revolusi dalam pengembangan sistem informasi manajemen. Selain itu, untuk memodelkan sebuah perangkat lunak dibutuhkan beberapa tahapan di dalam proses pengembangannya.

Analisis dan Perancangan

Analisis Sistem yang Berjalan

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan maka diperoleh gambaran sistem yang digunakan dalam sistem penjualan yang digunakan saat ini adalah sebagai berikut :

1. Pelanggan melakukan pembeli antri lebih dahulu di *All Reservation*
2. Bagian pelayan akan mencatat data pembelian.
3. Bagian pelayanan menyiapkan pembelian dan diberikan ke pelanggan.
4. Pelanggan melakukan pembayaran ke bagian kasir.
5. Kasir membuat nota rangkap dua, yang pertama arsip dan yang kedua diberikan kepada pelanggan.

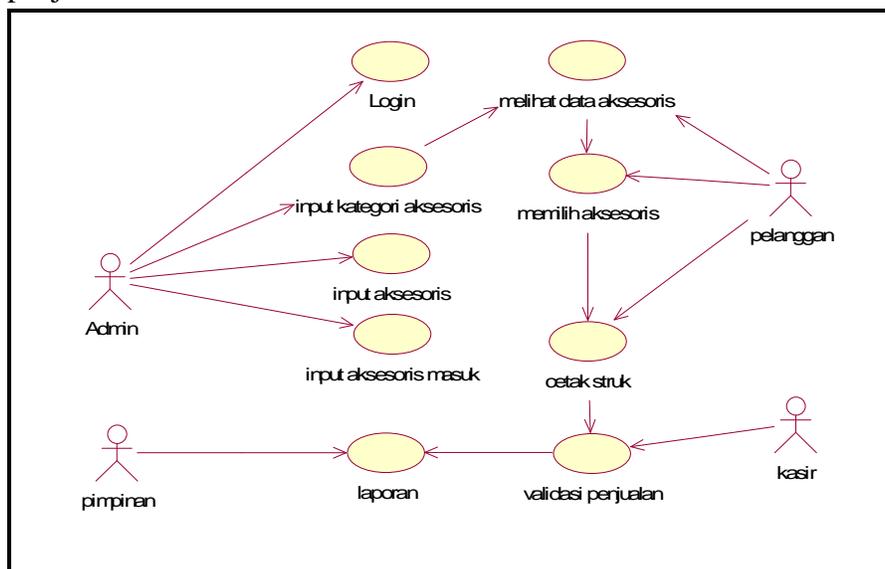


Gambar 1. Sistem yang berjalan

Desain Sistem Penjualan

Use Case Diagram

Use Case diagram di bawah ini menggambarkan interaksi beberapa aktor yang terlibat dalam sistem penjualan ini.



Gambar 2. UseCase Diagram Sistem

Desain Basis Data

Tabel 1. User

No.	Field	Type	Size	Keterangan
1.	id_user	Int	15	ID User (Primary Key)
2.	Username	Varchar	45	Username
3.	Password	Varchar	50	Password
4.	Level	Varchar	45	Level

Tabel 2. Kategori Aksesoris

No.	Field	Type	Size	Keterangan
1.	id_kategori	Int	15	Id kategori (Primary Key)
2.	Nama_kategori	Varchar	35	Kategori Menu

Tabel 3. Aksesoriss

No.	Field	Type	Size	Keterangan
1.	Id_aksesoris	Int	15	Id Aksesoris (Primary Key)
2.	Nama_aksesoris	Varchar	15	NamaAksesoris
3.	Harga	Varchar	50	Harga
4.	Keterangan	Text		Keterangan

Tabel 4. Barang Masuk

No.	Field	Type	Size	Keterangan
1.	Id_barang_masuk	Int	15	Id BarangMasuk (Primary Key)
2.	Id_aksesoris	Int	15	Id Aksesoris
3.	Jumlah	Int	4	Jumlah
4.	Tgl_masuk	Date		TanggalMasuk

Tabel 5. Penjualan

No.	Field	Type	Size	Keterangan
1.	Id_penjualan	Int	15	Id Penjualan (Primary Key)
2.	Id_aksesoris	Int	15	Id Aksesoris
3.	Jumlah	Nama	45	Jumlah

Tabel 6. Transaksi

No.	Field	Type	Size	Keterangan
1.	Id_nota	Int	15	Id Nota (Primary Key)
2.	Id_penjualan	Int	15	Id Penjualan
3.	Tgl_transaksi	Nama	45	TanggalTransaksi

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tampilan Halaman Kategori Produk menggunakan *Mobile*

Form kategori produk berisikan kategori audio dan kategori jok. *Form* ini dibuat untuk memudahkan pelanggan dalam mencari produk berdasarkan kategori produk. Apabila kita memilih audio maka semua audio yang tersedia akan tampil, sedangkan apabila kita memilih jok maka semua jok yang tersedia akan tampil.



Gambar 3. Tampilan Halaman Kategori Produk

2. Tampilan Halaman Pesan Audio Menggunakan *Mobile*

Form berguna apabila pelanggan ingin membeli aksesoris audio, pelanggan hanya memilih menu pesan maka sistem akan *sharing* pesanan ke kasir dan pelanggan mendapatkan *id* nota pesanan.



Gambar 4. Tampilan Halaman Pesan Audio

3. Halaman Laporan Data Pesanan

Form ini akan menampilkan laporan data pesanan, data pesanan ini di dapat dari pelanggan yang telah memesan aksesoris.



Gambar 5. Tampilan Laporan Data Pesanan

4. Tampilan Halaman Form *Login*

Form login adalah *form* yang berfungsi untuk *user* melakukan *login*. *User* yang akan menggunakan *system* harus memasukan *username* dan *password*. Jika *user* telah benar memasukan *username* dan *password* akan masuk kehalaman menu utama *login*, kerja masing-masing *user*.



Gambar 6. Tampilan Halaman *Login*

5. Tampilan Halaman *Home Admin*

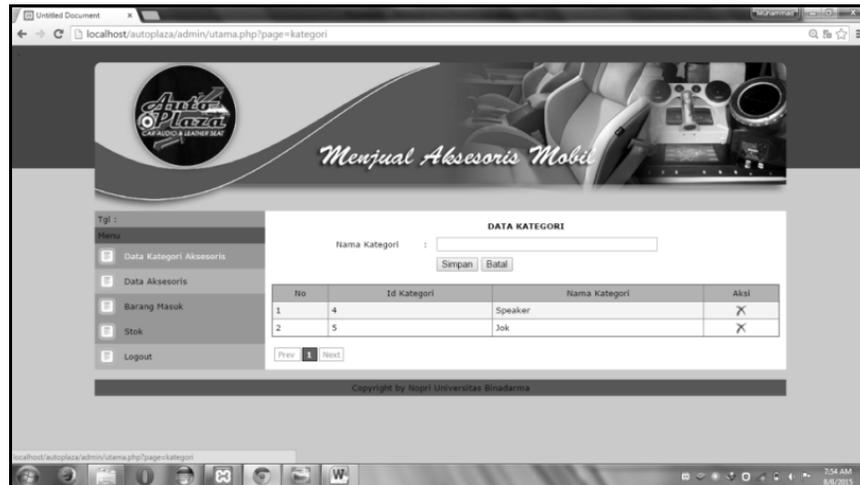
Setelah melakukan *login* admin dengan memasukkan *username* dan *password*, maka akan tampil seperti pada gambar 7 di bawah ini dan *admin* bisa melakukan pekerjaannya.



Gambar 7. Tampilan Halaman *Home Admin*

6. Tampilan Halaman *Input Kategori*

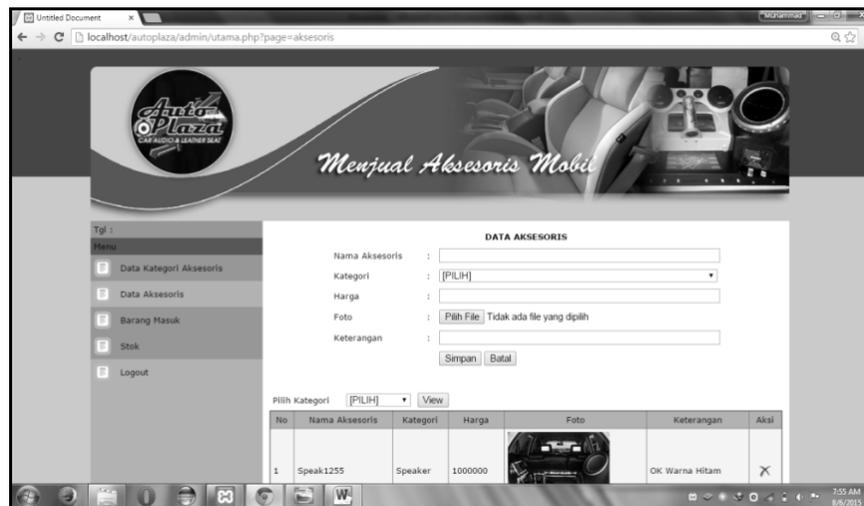
Form kategori ini adalah *form* yang di gunakan untuk menginputkan kategori. Berisikan tentang kategori aksesoris, kategorinya yaitu kategori audio dan jok.



Gambar 8. Tampilan Halaman *Input* Kategori

7. Tampilan Halaman *Input* Aksesoris

Form aksesoris ini adalah *form* yang di gunakan untuk menginputkan data aksesoris. Berupa nama aksesoris, kategori, harga, foto dan keterangan.



Gambar 9. TampilanHalaman *Input* Aksesoris

8. Tampilan Halaman Data Barang Masuk

Form barang masuk ini adalah *form* yang di gunakan untuk menginputkan data barang masuk. Setelah menginputkan data barang masuk maka stok barang akan bertambah.



Gambar 10. Tampilan Halaman Data Barang Masuk

9. Tampilan Halaman Stok

Form ini akan menampilkan detail stok barang, yang jumlah barang masuknya sudah dijumlahkan dengan persediaan. Stok ini berisikan jumlah akhir stok.



Gambar 11. Tampilan Halaman Stok

10. Tampilan Halaman *Home Kasir*

Setelah melakukan *login* kasir dengan memasukkan *username* dan *password*, maka akan tampil seperti di atas dan kasir bisa melakukan pekerjaannya.



Gambar 12. Tampilan Halaman *Home* Kasir

11. Tampilan Halaman Data Aksesoris

Form ini akan menampilkan detail aksesoris yang sudah di *input* oleh *admin*. Fungsi dari *form* ini adalah memudahkan kasir dalam melakukan pekerjaannya.



Gambar 13. Tampilan Halaman Data Aksesoris

12. Tampilan Halaman Data Transaksi

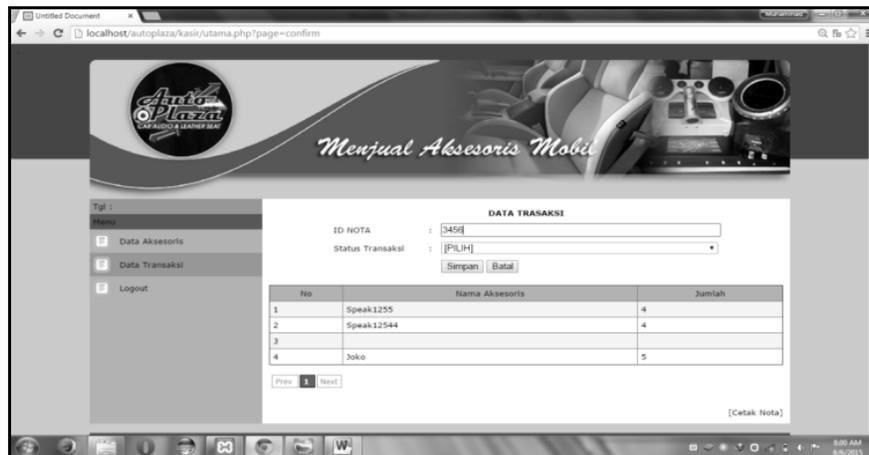
Form ini berisikan tentang transaksi yang sudah di lakukan oleh pelanggan dan kasir menerima laporan data transaksi agar bisa dilakukan pembayaran.



Gambar 14. Tampilan Halaman Data Transaksi

13. Tampilan Halaman Data Transaksi *Confirm*

Setelah melihat data transaksi kasir akan *confim* data transaksi agar bisa melakukan pembayaran.



Gambar 15. Tampilan Halaman Data Transaksi *Confir*

Vol. 5 | No. 3 | Sept 2015|

ISSN: 2087-9571

<?php



Jurnal Teknologi dan Informatika

TEKNOMATIKA

Implementasi Teknologi Sencha Touch
pada Sistem Informasi Penjualan Berbasis Mobile
Novri Hadinata

Aplikasi Pengolahan Data Rekapitulasi Berita Acara pada Dinas Pekerjaan
Umum (PU) Cipta Karya dan Perumahan Kota Palembang
Edi Supratman

Website Promosi Penjualan Motor Suzuki Menggunakan Model
Rapid Application Development (Studi Kasus : Pt Sejahtera Motor Gemilang)
Arsia Rini

Aplikasi Pengolahan Data Bongkar Muat Barang
pada PT Musi Prima Karsa Palembang
Evi Fadilah, Anggun Dwi Nofriani

Perancangan Kuesioner Berdasarkan Model Davis Fd
Fatmariani



**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA & KOMPUTER PALCOMTECH PALEMBANG**

DAFTAR ISI

| | |
|---------------------------------|--------|
| SUSUNAN DEWAN REDAKSI | i |
| KEBIJAKAN EDITORIAL | ii |
| PEDOMAN PENULISAN ARTIKEL | iii-iv |
| DAFTAR ISI | v |

IMPLEMENTASI TEKNOLOGI *SENCHA TOUCH*

PADA SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS *MOBILE*

Novri Hadinata-Universitas Bina Darma Palembang..... 164-176

<http://news.palcomtech.com/wp-content/uploads/2015/09/NOVRI-TE050315.pdf>

APLIKASI PENGOLAHAN DATA REKAPITULASI BERITA ACARA PADA DINAS PEKERJAAN UMUM (PU) CIPTA KARYA DAN PERUMAHAN KOTA PALEMBANG

Edi Supratman-Universitas Bina Darma Palembang..... 177-187

<http://news.palcomtech.com/wp-content/uploads/2015/09/EDI-TE050315.pdf>

***WEBSITE* PROMOSI PENJUALAN MOTOR SUZUKI**

MENGGUNAKAN MODEL *RAPID APPLICATION DEVELOPMENT*

(STUDI KASUS : PT SEJAHTERA MOTOR GEMILANG)

Arsia Rini – Politeknik PalComTech..... 188-200

<http://news.palcomtech.com/wp-content/uploads/2015/09/ARSIA-050315.pdf>

APLIKASI PENGOLAHAN DATA BONGKAR MUAT BARANG PADA PT MUSI PRIMA KARSA PALEMBANG

Evi Fadilah, Anggun Dwi Nofriani -STMIK PalComTech..... 201-211

<http://news.palcomtech.com/wp-content/uploads/2015/09/EVI-050315.pdf>

PERANCANGAN KUESIONER BERDASARKAN *MODEI DAVIS FD*

Fatmariansi-Politeknik PalComTech..... 212-231

<http://news.palcomtech.com/wp-content/uploads/2015/09/FATMA-TE050315.pdf>