

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI  
PENJUALAN PADA TOKO KEMPLANG  
SYIFA BERBASIS WEB ANDROID**



**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer pada  
Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah  
Palembang

Oleh :

Agung Wijaya  
162019020

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG  
2023**

## HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

### RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO KEMPLANG SYIFA BERBASIS WEB ANDROID

Oleh :

Agung Wijaya  
162019020

Telah Diterima Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer  
(S.Kom.) Pada Program Studi Teknologi Informasi

Menyetujui,

Pembimbing Utama



Apriansyah, S.Kom., M. Kom.  
NBM/NIDN : 1339399/0204049001

Pembimbing Pendamping



Meilyana Winda P. S.Kom., M.Kom  
NBM/NIDN : 1295465/0212059002


Disetujui,  
Dekan Fakultas Teknik



  
Prof. Dr. Ir. Kgs Ahmad Roni, S.T./MT., IPM, ASEAN Eng.  
NBM/NIDN : 763049/02270777004



Program Studi Teknologi Informasi  
Ketua Program Studi

  
Karnadi, S.Kom., M.Kom  
NBM/NIDN : 1088893/0210038202

## HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO KEMPLANG SYIFA BERBASIS WEB ANDROID” Oleh Agung Wijaya NIM 162019020 Skripsi ini telah disetujui dan disahkan oleh Tim Penguji Program Studi Teknologi Informasi konsentrasi Rekayasa Perangkat Lunak, Program Strata 1 Universitas Muhammadiyah Palembang pada tanggal, 26 Agustus 2023 dan dinyatakan LULUS.

Mengetahui, Program Strata I  
Universitas Muhammadiyah Palembang  
Ketua Program Studi Teknologi Informasi,



**Karnadi, S. Kom., M. Kom.**  
NIDN/NBM 0210038202/1088893

Tim Penguji :  
Ketua,

**Apriansyah, S.Kom., M.Kom.**  
NIDN/NBM: 0204049001/1339399  
Serkertaris,

**Meilyana Winda P, S.Kom., M.Kom.**  
NBM/NIDN: 1295465/0212059002  
Penguji 1,

**Jimmie, S.Kom., M.Kom**  
NIDN/NBM: 0205118002/1338529  
Penguji 2,

**Zulhipni Reno S E, S.T., M.Kom.**  
NBM/NIDN : 340253/0222047702

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama :Agung Wijaya

Nim :162019020

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, Skripsi ini adalah Asli dan belum pernah diajukan di Prodi Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Palembang
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penilaian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah di tulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebut nama pengarang dan dicantumkan kedalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan Program Studi Teknologi informasi di Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Palembang.

Palembang, 29 Agustus 2023

Yang Membuat Pernyataan



Agung Wijaya  
162019020

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

*Jangan biarkan kesulitnmu menguasaimu, percayalah bahwa itu hanyalah malam yang gelap dan hari-hari yang cerah menantimu dimasa mendatang. karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. (Q.S Al Insyirah :5)*

*If you don't go after what you want, you'll never have it. And if you don't ask, the answer is always no. Also if you don't step forward, you're always in the same place.*

*( Nora Roberts)*

*Jangan lewatkan kesempatan. Kesempatan tidak akan datang untuk kedua kali. Tapi ingat, kesempatan akan datang kepada siapa saja yang tidak mau berhenti untuk terus mencoba dan berusaha.*

*(Agung Wijaya)*

*Jika kamu sudah memiliki ilmu jangan lupakan adab, karena berilmu harus beriringan dengan adab yang baik maka hidupmu akan damai dan tenang.*

### PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, dengan mengucapkan syukur atas rahmat Allah SWT. Sebagai ungkapan terimakasih, skripsi ini saya persembahkan untuk :

- Terimakasih kepada Allah SWT telah memberikan rahmat, karuniaNya, rezeki, dan kesehatan sehingga aku dipermudahkan dalam menyelesaikan perkuliahanku.
- Terimakasih untuk kedua orang tuaku, kakak dan adikku yang sudah memberikan support dan selalu memberikan hal- hal yang terbaik sehingga aku dapat menyelesaikan perkuliahanku sesuai dengan yang kalian impikan.
- Untuk dosen pembimbing Bapak Apriansyah, S.Kom., M.Kom sebagai Pembimbing utama, Ibu Meilyana Winda Perdana,S.Kom.,M.Kom sebagai

Pembimbing pendamping dan dosen penguji yaitu Jimmie, S.Kom., M.Kom sebagai penguji utama, Bapak Zulhipni Reno Saputra Elsi, S.T., M.Kom sebagai penguji pendamping yang telah banyak membantu, memberi ilmu, dan membimbing sehingga saya mampu menyelesaikan Skripsi ini.

- Terimakasih Untuk Seluruh Dosen dan staff Prodi Teknologi Informasi yang telah memberikan ilmu, pelajaran, bantuan sehingga dapat mempermudah saya dalam menyelesaikan perkuliahan.

- Terimakasih untuk Teman teman TI angkatan 2018 dan 2019 yang telah memberikan bantuan, pelajaran dan menjadi tempat bertanya.

- Terimakasih untuk teman teman Bedeng Tiara yang selalu memberikan support sehingga saya selalu bersemangat.

- Terakhir yaitu, terimakasih untuk diri sendiri yaitu Agung Wijaya, S.Kom yang telah berjuang, bertahan dan bersemangat sehingga dapat menyelesaikan perkuliahan ini dengan baik, Semoga tetap selalu pada dirimu sendiri, Bantulah dirimu sendiri jika tidak ada yang mampu membantumu. Semua akan bisa kamu lalui meskipun harus merasakan lelah, sedih, dan riuh dipikiranmu namun yakinlah kau akan mendapatkan keindahan setelah itu, love yourself and be proud of yourself.

## **ABSTRAK**

Dengan kemajuan teknologi dan informasi yang sangat pesat telah memiliki dampak yang cukup besar dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam bidang bisnis. Alasan perusahaan menerapkan TI dalam perusahaannya adalah agar semakin dekat dengan konsumen karena kemampuan TI untuk mendekatkan jarak dan waktu sehingga semakin mendekatkan produk perusahaan kepada konsumen. Hal ini membuat bisnis di Indonesia semakin berkembang. Dengan adanya Sistem Informasi penjualan pada toko Kemplang Syifa yang dirancang untuk mempermudah pihak toko Kemplang Syifa dalam pemasaran, penjualan, pengolahan data pada toko Kemplang Syifa. Pada penelitian kali ini penulis membahas bagaimana cara merancang Aplikasi Penjualan Pada Toko Kemplang Syifa Berbasis Web Android. Metodologi pengembangan sistem yang digunakan pada perancangan ini yaitu, Metode penelitian yang diterapkan pada penelitian ini adalah dengan Metode *Waterfall*. Metode *Waterfall* adalah hal yang menggambarkan pendekatan secara sistematis dan juga berurutan (*step by step*) pada sebuah pengembangan perangkat lunak.

**Kata Kunci :** Sistem Informasi, Penjualan, Web, Android, *Waterfall*.

## **ABSTRACT**

*The rapid advancement of technology and information has had a significant impact on everyday life, including in the business sector. The reason companies implement TII in their companies is to get closer to consumers because TII is able to bring distance and time closer so that the company's products can bring closer to consumers. This makes business in Indonesia grow. With the existence of a sales information system at the Kemplang Syifai store which is designed to make it easier for the Kemplang Syifai store to handle marketing, sales, and data management at the Kemplang Syifai store. .i The system development methodology used in this design is, i The research method applied in this study is the Waterfall Method. The Waterfall method describes a systematic and sequential (step by step) approach to software development.*

**Keywords:** *Information Systems, Sales, Web, Android, Waterfall.*



## KATA PENGANTAR

Dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya penulisan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan. Penulisan tugas akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan mata kuliah Skripsi Penelitian. Adapun tugas akhir ini berjudul: “ Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Kemplang Syifa Berbasis Web Android”.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan. Hal ini disebabkan keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Namun demikian, penulis akan tetap berusaha untuk memperbaiki diri lebih baik lagi dimasa yang akan datang. Penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya pada semua pihak, yaitu kepada

Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Abid Djazuli, S.E., M.M. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Palembang.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. Kiagus Ahmad Roni, S.T, MT., IPM. ASEAN Eng. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Palembang.
3. Bapak Karnadi,S.Kom.,M.Kom. selaku Kaprodi Teknologi Informasi.
4. Bapak Apriansyah, S.kom., M.Kom. sebagai Dosen pembimbing utama Skripsi Penelitian, saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan. Semoga karya Skripsi Penelitian ini bermanfaat dan dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi pihak yang membutuhkan.

5. Ibu Meilyana Winda Perdana, S.Kom., M.Kom. sebagai pembimbing pendamping. Saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan. Semoga karya Skripsi Penelitian ini bermanfaat dan dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi pihak yang membutuhkan.
6. Bapak Jimmie, S.Kom., M.Kom. Sebagai dosen penguji utama, Semoga kritik dan saran dapat membuat penulis menjadi lebih bersemangat guna menjadi lebih baik lagi dikemudian hari.
7. Bapak Zulhipni Reno Saputra, S.T., M.Kom. Sebagai dosen penguji pendamping, Semoga kritik dan saran dapat membuat penulis menjadi lebih bersemangat guna menjadi lebih baik lagi dikemudian hari.

Palembang, 29 Agustus 2023

Agung wijaya  
162019020

## DAFTAR ISI

<b>COVER</b> .....	1
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	iii
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>MOTTO</b> .....	v
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>ABSTRACT</b> .....	viii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
Latar Belakang .....	1
Identifikasi Masalah.....	5
Rumusan Masalah.....	5
Batasan Masalah .....	6
Manfaat Penelitian .....	7
Bagi Penulis .....	7
Bagi Toko Syifa .....	7
Bagi Universitas .....	7
Bagi Pembaca.....	8
Sistematika Penulisan .....	8
<b>BAB II TINJAUANUMUM</b> .....	10
Rancang Bangun .....	10
Aplikasi.....	12
Penjualan.....	13
Android.....	13
Pelanggan.....	14
Toko.....	15
UML ( <i>Unified Modelling Language</i> ).....	16

Flowchart .....	21
Penelitian Sebelumnya.....	22
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>25</b>
Waktu Dan Tempat Penelitian .....	25
Waktu Penelitian .....	25
Tempat Penelitian .....	25
Kerangka Pemikiran.....	27
Metode Pengumpulan Data .....	28
Metode Pengembangan Sistem.....	28
Gambaran Sistem Yang Diusulkan .....	31
Perancangan Sistem .....	32
Use Case Diagram.....	32
Activity Diagram .....	34
Class Diagram.....	35
Perancangan Interface .....	36
Desain Halaman <i>Form Login</i> User.....	36
Desain Halaman Daftar Pengguna .....	36
Desain Halaman Katalog Produk.....	37
Desain Halaman Konfirmasi Pesanan .....	38
Desain Halaman <i>Login</i> Admin dan <i>Owner</i> .....	39
Desain Halaman Utama.....	40
Desain Halaman Data Admin .....	40
Desain Halaman Data Bank.....	41
Desain Halaman Data Kategori .....	41
Desain Halaman Data Kurir.....	42
Desain Halaman Data Pelanggan.....	42
Desain Halaman Data Pemesanan.....	43
Desain Halaman Data Produk.....	43
Desain Halaman Data Satuan .....	44
Desain Halaman Laporan Data Admin .....	44
Desain Halaman Laporan Data Pelanggan .....	45
Desain Halaman Laporan Data Produk .....	45
Desain Halaman Laporan Data Pemesanan.....	46
Desain Halaman Daftar Admin.....	46
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>55</b>

Hasil .....	55
Pembahasan .....	55
Tampilan Halaman Login .....	59
Tampilan Halaman Awal .....	59
Tampilan Data Admin .....	60
Tampilan Data Bank .....	61
Tampilan Data Kategori .....	61
Tampilan Data Kurir .....	62
Tampilan Data Pelanggan.....	63
Tampilan Data Pemesanan .....	63
Tampilan Data Produk.....	64
Tampilan Data Satuan .....	65
Tampilan Laporan Data Admin .....	65
Tampilan Laporan Data Pelanggan .....	66
Tampilan Data Laporan Produk.....	67
Tampilan Laporan Data Pemesanan.....	67
Tampilan Daftar Admin .....	68
Tampilan Awal Login User .....	69
Desain Halaman Daftar Pengguna .....	70
Halaman Katalog Produk .....	71
Konfirmasi Pesanan .....	72
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>73</b>
Kesimpulan .....	73
Saran.....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>75</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>79</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 3. 1</b> Tempat Penelitian .....	25
<b>Gambar 3. 2</b> Kerangka Penelitian .....	27
<b>Gambar 3. 3</b> Metode <i>Waterfall</i> .....	29
<b>Gambar 3. 4</b> Gambaran Sistem Yang Berjalan .....	30
<b>Gambar 3. 5</b> Gambaran Sistem Yang Diusulkan.....	32
<b>Gambar 3. 6</b> Use Case <i>Diagram</i> .....	33
<b>Gambar 3. 7</b> <i>Activity Diagram</i> .....	34
<b>Gambar 3. 8</b> <i>Class Diagram</i> .....	35
<b>Gambar 3. 9</b> Desain Halaman <i>Form Login</i> Pengguna .....	36
<b>Gambar 3. 10</b> Desain Halaman Daftar Pengguna .....	37
<b>Gambar 3. 11</b> Desain Halaman Katalog Produk.....	38
<b>Gambar 3. 12</b> Desain Halaman Konfirmasi Pesanan.....	39
<b>Gambar 3. 13</b> Desain Halaman <i>Form Login</i> Pengguna dan <i>Owner</i> .....	39
<b>Gambar 3. 14</b> Desain Halaman Utama Admin .....	40
<b>Gambar 3. 15</b> Desain Halaman Data Admin .....	40
<b>Gambar 3. 16</b> Desain Halaman Data Bank .....	41
<b>Gambar 3. 17</b> Desain Halaman Data Kategori .....	41
<b>Gambar 3. 18</b> Desain Halaman Data Kurir .....	42
<b>Gambar 3. 19</b> Desain Halaman Data Pelanggan.....	42
<b>Gambar 3. 20</b> Desain Halaman Pemesanan Admin.....	43

<b>Gambar 3. 21</b> Desain Halaman Data Produk .....	43
<b>Gambar 3. 22</b> Desain Halaman Data Satuan .....	44
<b>Gambar 3. 23</b> Desain Halaman Laporan Penjualan.....	44
<b>Gambar 3. 24</b> Desain Halaman Data Pelanggan.....	45
<b>Gambar 3. 25</b> Desain Halaman Data Produk .....	45
<b>Gambar 3. 26</b> Desain Halaman Data Pemesanan .....	46
<b>Gambar 3. 27</b> Desain Halaman Daftar Admin .....	47
<b>Gambar 4.1</b> Tampilan Halaman <i>Login</i> .....	59
<b>Gambar 4.2</b> Tampilan Halaman Awal .....	59
<b>Gambar 4.3</b> Tampilan Halaman Data Admin.....	60
<b>Gambar 4.4</b> Tampilan Data Bank .....	61
<b>Gambar 4.5</b> Tampilan Data Kategori.....	61
<b>Gambar 4.6</b> Tampilan Data Kurir.....	62
<b>Gambar 4.7</b> Tampilan Halaman Data Pelanggan .....	63
<b>Gambar 4.8</b> Tampilan Data Pemesanan.....	63
<b>Gambar 4.9</b> Tampilan Produk .....	64
<b>Gambar 4.10</b> Tampilan Data Satuan.....	65
<b>Gambar 4.11</b> Tampilan Laporan Data Admin.....	65
<b>Gambar 4.12</b> Tampilan Laporan Data Pelanggan.....	66
<b>Gambar 4.13</b> Tampilan Laporan Data Produk .....	67
<b>Gambar 4.14</b> Tampilan Laporan Data Pemesanan .....	67
<b>Gambar 4.15</b> Tampilan Daftar Admin .....	68
<b>Gambar 4.16</b> Tampilan Awal <i>Login User</i> .....	69

<b>Gambar 4.17</b> Tampilan Halaman Daftar Pengguna.....	70
<b>Gambar 4.18</b> Tampilan Halaman Katalog Produk .....	71
<b>Gambar 4.19</b> Konfirmasi Pesanan .....	72



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1</b> Perbandingan Penelitian Rancang Bangun .....	16
<b>Tabel 2. 2</b> Simbol <i>Usecase</i> Diagram .....	18
<b>Tabel 2. 3</b> Simbol <i>Activity</i> Diagram .....	19
<b>Tabel 2. 4</b> Simbol <i>Squence</i> Diagram .....	20
<b>Tabel 2. 5</b> Simbol <i>Class</i> Diagram.....	21
<b>Tabel 2. 6</b> Simbol simbol <i>flowhart</i> .....	22
<b>Tabel 2.7</b> Penelitian Sebelumnya .....	23
<b>Tabel 3.1</b> Jadwal Penelitian.....	27

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **Latar Belakang**

Seiring berkembangnya zaman dan banyaknya penggunaan internet dan teknologi *Word Wide Web* menyebabkan munculnya teknologi *E-commerce* yang berbasis internet. *E-commerce* merupakan kumpulan teknologi, aplikasi, dan bisnis yang menghubungkan perusahaan atau perseorangan sebagai konsumen untuk melakukan transaksi elektronik, pertukaran barang, dan pertukaran informasi secara digital. Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan jaringan internet. Pemasangan iklan, penjualan, dan pelayanan menggunakan sebuah *website* menjadikan adanya suatu peningkatan kemampuan serta kecanggihan pada organisasi atau perusahaan dalam hal komunikasi bisnis. Komunikasi bisnis merupakan suatu hal yang penting guna menunjang keberlangsungan hidup suatu perusahaan dalam kegiatan pemasaran. Dengan sistem pemasaran yang baik, suatu perusahaan dimungkinkan dapat mencapai target penjualan yang diharapkan.

Dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat saat ini, bisa dikatakan teknologi informasi telah memasuki ke segala bidang, salah satunya di bidang bisnis. Bisnis tanpa adanya memanfaatkan teknologi informasi tidak akan bisa maju dan terancam berkemungkinan bangkrut. Banyak pelaku bisnis yang memanfaatkan teknologi informasi untuk mendukung kemajuan bisnis dan mendapatkan keuntungan yang diinginkan. Dengan memanfaatkan teknologi informasi di bidang bisnis akan memberikan dampak positif yang besar untuk jalanya bisnis yang kita

bangun. Beberapa manfaat penting teknologi informasi dalam bidang bisnis antara lain munculnya peluang bisnis baru (*E-business*), dengan semakin majunya teknologi dan informasi akan mendorong beberapa orang untuk menciptakan beberapa peluang yang sangat menguntungkan dan sebagai modal bisnis yang sangat menguntungkan. Contohnya pemanfaatan kemajuan teknologi dan komunikasi adalah *google*. Di mana *search engine google* banyak digunakan untuk mencari sesuatu di internet dan perusahaan *google* akan mendapatkan banyak keuntungan. Mengurangi biaya produksi dan operasional, kemajuan teknologi dan informasi dapat membantu perusahaan dalam mengurangi biaya produksi sehingga perusahaan akan mendapatkan keuntungan yang besar dengan mengeluarkan pengeluaran yang sedikit. dan mengurangi operasional sehingga perusahaan dapat menambah jumlah produksi di setiap barang produksinya.

Kemajuan teknologi dan informasi yang pesat telah memiliki dampak yang cukup besar dalam kehidupan. Tumbuhnya pengembangan Teknologi dan juga Informasi yang sangat pesat dapat dirasakan dengan cepat pada kehidupan sehari-hari dimana dalam hal ini komputer merupakan alat bantu yang digunakan dalam pengolahan data dan informasi menjadi lebih efisien. Perkembangan teknologi informasi di dalam masyarakat ternyata memberikan efek yang begitu banyak baik dari kalangan muda maupun tua yaitu dimana teknologi memudahkan mereka dalam melakukan pekerjaan serba instan[1].

Teknologi informasi merupakan satu dari sekian banyak hal yang dibutuhkan dalam perkembangan bisnis di dunia tanpa terkecuali Indonesia,

bahkan kita dapat menyebutnya sebagai faktor pokok bagi perkembangan dunia bisnis saat ini. Di mana-mana sudah menggunakan Teknologi Informasi (TI) dalam memproses kegiatan bisnisnya. Hal itu jelas saja karena TI memberikan kemudahan bagi para pebisnis untuk melakukan kegiatan bisnisnya. Alasan perusahaan menerapkan TI dalam perusahaannya adalah agar semakin dekat dengan konsumen karena kemampuan TI untuk mendekatkan jarak dan waktu sehingga semakin mendekatkan produk perusahaan kepada konsumen Hal ini membuat bisnis di Indonesia semakin berkembang[2].

Sebagian besar pedagang maupun perusahaan memilih salah satu dari 2 cara berjualan secara online yaitu, menggunakan toko *online* atau *marketplace*. *Marketplace* adalah sebuah platform baik berupa website atau aplikasi yang dikelola oleh suatu perusahaan (pihak ketiga) untuk memfasilitasi bertemunya penjual dan pembeli secara *online* sedangkan Toko *online* adalah suatu bentuk toko yang transaksi jual beli dilakukan secara *online*. Keuntungan dalam menggunakan toko *online* adalah memiliki kontrol penuh terhadap toko, memiliki *website* dengan nama domain sendiri otomatis bisa menjadi *branding* tersendiri dan rendahnya persaingan. Dibandingkan dengan toko *online*, terdapat banyak kekurangan di dalam *marketplace* seperti persaingan yang tinggi, kurangnya kemampuan konsumen dalam mengenali atau mengingat sebuah merek produk maupun toko, dan terikat dengan aturan yang sewaktu-waktu dapat dengan mudah berubah.

Penjualan online adalah aktivitas transaksi yang terjadi antara penjual dan pembeli secara online, yang mana transaksi tersebut menggunakan perantara seperti *website*, media sosial, dan sebagainya yang berhubungan dengan internet[3]. Kini

belanja online adalah salah satu bentuk alternatif yang dapat digunakan para penjual untuk menawarkan produk atau jasa kepada pelanggan. Perkembangan belanja online juga didukung oleh peningkatan produktifitas dari industri yang menyediakan berbagai macam produk untuk dipasarkan melalui media internet. Hal inilah yang memicu maraknya usaha jual beli melalui internet karena mudah dijalankan dan tidak harus membutuhkan sistem manajemen yang rumit untuk mengelolanya.

Toko syifa merupakan sebuah toko yang menjual berbagai macam olahan makanan kemplang yang berbahan ikan gabus dan tenggiri, baik itu kemplang mentah maupun yang sudah digoreng. Toko Syifa beralamatkan di Kelurahan Paku, Kota Kayuagung, Kabupaten Ogan Komering Ilir. Promosi Toko Syifa masih melalui orang ke orang sehingga jangkauan promosi tidak luas dan kurang peminat. Semakin luas jangkauan promosi, semakin besar pula peluang mendapatkan pelanggan. Di era yang modern ini, akan sangat tidak efektif jika pemesanan dan transaksi pada toko ini dilakukan dengan mendatangi toko secara langsung, karena akan memakan banyak waktu dan tenaga terutama bagi pelanggan yang berasal dari luar kota, apalagi saat ini seluruh kegiatan diluar rumah masih dibatasi karena pandemic *Covid-19*. Dilihat dari permasalahan yang ada, akan sangat diperlukan suatu sistem informasi penjualan berbasis android yang memberikan informasi seputar Toko Syifa dan menawarkan kemudahan dalam transaksi bahkan dari rumah sekalipun. Salah satu solusi untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan pembuatan aplikasi penjualan online. Selain itu juga, aplikasi ini dapat meningkatkan daya tarik masyarakat dengan produk-produk yang ditawarkan.guna

meningkatkan kegiatan promosi dan kemudahan dalam belanja yang lebih efektif dan efisien serta pelanggan dapat berbelanja tanpa harus datang ke toko maka dilakukan penerapan dan penggunaan teknologi informasi melalui pembuatan aplikasi penjualan online pada Toko Syifa sehingga dapat meningkatkan daya saing dan daya jual serta dapat dikenal kalangan masyarakat dan memberikan kemudahan dalam pemesanan.

Dari latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk mengangkat dan menawarkan untuk membangun sebuah sistem dengan judul “**Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Kemplang Syifa Kayuagung Berbasis Android**” yang diharapkan mampu menyediakan informasi penjualan olahan makanan kemplang yang ada di toko Syifa serta dapat membantu para pelanggan agar dapat melakukan transaksi dengan mudah dan cepat dan juga mempromosikan Toko Syifa pada Masyarakat.

### **Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah berikut:

1. Proses transaksi masih konvensional, yaitu pelanggan harus mendatangi toko.
2. Sistem pada Toko Syifa saat ini masih menggunakan sistem dekstop yang terbilang kurang efisien dalam penggunaannya.

### **Rumusan Masalah**

Bagaimanakah cara untuk dapat membangun sebuah sistem informasi penjualan berbasis android yang dapat membantu konsumen atau user dalam

memperoleh informasi tentang olahan makanan kemplang pada Toko Syifa dengan mudah dan cepat, serta mencari dan memesan produk tersebut?

### **Batasan Masalah**

Agar penelitian dalam tugas akhir ini lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, maka perlu adanya pembatasan masalah, yang meliputi:

1. Pada tugas akhir ini perancangan dilakukan pada sistem informasi penjualan yang menampilkan informasi produk, informasi harga, informasi konsumen, serta informasi pemesanan berbasis android pada Toko Syifa.
2. Aplikasi yang dibangun hanya dapat digunakan untuk Toko Syifa.
3. Pemesan harus menjadi *member* terlebih dahulu.
4. Pengiriman barang ke luar kota menggunakan pihak ketiga.

### **Tujuan Penelitian**

Membangun suatu sistem informasi penjualan berbasis android yang meliputi promosi toko serta produk, penjualan dan pemesanan produk Toko Syifa yang mudah untuk dipahami serta digunakan. Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat membangun aplikasi penjualan online yang dapat diakses dengan mudah.
2. Untuk memudahkan pelanggan dalam berbelanja yang lebih efektif dan efisien, tanpa harus datang langsung ke toko.
3. Untuk membantu memudahkan Admin dalam mengelola data-data.

### **Manfaat Penelitian**

Penulis mengharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

#### **Bagi Penulis**

1. Sebagai sarana untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama menempuh studi, khususnya di dalam perancangan sistem, basis data dan pemrograman
2. Sebagai wadah untuk mengasah *softskill* dan menambah pengalaman
3. Dapat lebih memahami dan mendalami alur demi alur yang harus dijalankan dalam merancang suatu sistem atau aplikasi yang baik.

#### **Bagi Toko Syifa**

1. Memudahkan pelanggan dalam melakukan pembelian secara online tanpa harus datang ke toko
2. Hasil Penulisan Tugas Akhir ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi toko Syifa untuk menjual dan memasarkan olahan makanan kemplang serta memudahkan dalam mengelola data, sehingga menjadi lebih cepat dan efisien dengan cakupan area yang lebih luas.

#### **Bagi Universitas**

1. Laporan Tugas Akhir ini dapat dijadikan sebagai sarana tambahan referensi di perpustakaan Universitas Muhammadiyah Palembang mengenai permasalahan yang terkait dengan penulisan Tugas Akhir ini.



2. Mengenalkan Universitas Muhammadiyah Palembang kepada masyarakat Kayuagung.

#### **Bagi Pembaca**

1. Memberikan Informasi pada masyarakat melalui media internet sehingga pelanggan dapat melihat dan melakukan pemesanan secara *online* tanpa harus datang ke Toko terlebih dahulu.
2. Bisa menjadi referensi untuk sama sama belajar menjalankan penelitian.

#### **Sistematika Penulisan**

Sistematika dari penulisan dilaporkan penelitian skripsi ini memiliki 5 bab, yang antara lain adalah sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Menjelaskan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II TINJAUAN UMUM**

Menjelaskan tentang hal-hal yang berkaitan dengan penelitian atau materi yang berhubungan dengan sistem yang akan dibangun.

#### **BAB III METODELOGI PENELITIAN**

Menjelaskan tentang manajemen penelitian, waktu penelitian dan tempat penelitian, jadwal penelitian, kerangka penelitian, metode pengumpulan data, dan metode pengembangan sistem.

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas mengenai hasil dari analisis, perancangan, implementasi sesuai dengan metode yang dilakukan pada aplikasi yang dibuat serta hasil dari pengujian berisi hasil dari dan pembahasan yang didapat dari penelitian.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran yang diusulkan untuk pengembangan lebih lanjut agar tercapai hasil yang lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Zulfah, “Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi Lingkungan (Studi Kasus Kelurahan Siti Rejo I Medan),” *Bul. Utama Tek.*, vol. 13, no. 2, p. 2, 2018, [Online]. Available: <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/but/article/view/284>.
- [2] S. S. Utami, “Pengaruh Teknologi Informasi Dalam Perkembangan Bisnis Setyaningsih Sri Utami Fakultas Ekonomi Universitas Slamet Riyadi Surakarta,” *J. Akuntansi dan Sist. Teknol. Inf.*, vol. 8, no. 1, pp. 61–67, 2017.
- [3] Kotler, Philip, “Manajemen Pemasaran”, Edisi 13 Jilid, PT. Indeks, Jakarta 2012.
- [4] Tri Purwanto, “Rancang Bangun Aplikasi Penjualan pada Toko Versus Footwear Berbasis Web menggunakan Barcode”, *Jurnal TRANSFORMASI*, Vol.14 No.2, 2018.
- [5] Apriansyah, et.al, “Rancang Bangun Sistem Informasi Penggajian Dosen dan Karyawan Berbasis Web di Fakultas Teknik UM-Palembang”, *Jurnal Digital Informasi*, Vol.4 No.1, 2021.
- [6] Kosdiana and Yudi Irawan Chandra, “Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Online Menggunakan Metode Rapid Application Development Berbasis Web Framework”, *Jurnal Bidang Teknik Industri dan Teknik Informatika*, Vol.23 No1, 2022.
- [7] Arditya Himawan and Migunani, “Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis Web Mobile dengan Pendekatan Waterfall”, *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Vol.12 No.2, 2021.

- [8] Pressman, Roger S., “Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktisi (Buku Satu), Yogyakarta : Andi Offset, 2002.
- [9] M.i B.i Tri,i “Perancangani Sistemii Informati Managementi Siswai Berprestasii Berbasisi Androidi Pada Smki Pgrri Rawalumbu,”i J.i Sainsi Teknol.i Fak.i Tek.,i vol.i X,i no.i 2,i pp.i 30–39,i 2020.
- [10] A.i Budimani andi A.i Mulyani,i “Rancang Banguni Aplikasii Sistemii Informati Persediani Barangi dii TB.i Indahi Jayai Berbasisi Desktop,”i J.i Algoritma.,i vol.i 13,i no.i 2,i pp.i 374–378,i 2017,i doi:i 10.33364/algoritma/v.13-2.374.
- [11] Ferawati,i K.i Davitai Fersiartha,i andi I.i Yuliana,i “Analisis Pengaruhi Persediaan Barangi Dani Penjualani Terhadap Labai Perusahaani (Studi Kasus Cvi Davini Jayai Karimun),”i J.i Cafe.,i vol.i 1,i no.i 2,i pp.i 33–44,i 2020,i doi:i 10.51742/akuntansi.v1i2.146.
- [12] I.i Fakhrudin,i N.i Rismawati,i andi R.i Sriyanti,i “Perancangani Sistemii Aplikasii Penjualani Paketi Wisatai Pulaui Seribui Berbasisi Javai Dengan Metodei Scrumi (Studi Kasus PT.i Abarteri Globali Indonesia),”i J.i Nas.i Komputasii dan Teknol.i Inf.,i vol.i 5,i no.i 1,i pp.i 104–111,i 2022,i doi:i 10.32672/jnkti.v5i1.3989.
- [13] Septian Candra Kurniawan and Slamet Riyanto, “Implementasi Aplikasi Pengelolaan Penjualan Barang Bekas Online Berbasis Android pada Tian Shop-Madiun”, Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi, 2020.
- [14] Maharani Pramaissheila Mumpuni, “Rancang Bangun Sistem Informasi

Penjualan Produk Berbasis Android pada CV Jiwa Bangun Nusantara”,  
 Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya, 2018.

- [15] Febri Hariyanie, “Rancang Bangun Aplikasi Sederhana Toko Online Hybe Insight Berbasis Mobile”, *Jurnal Ilmu Komputer*, Vol.5 No.1, 2022.
- [16] Sulistiyono, et.al, “Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Busana Wanita Berbasis Web pada Toko Ninety-nine”, *Jurnal SAINTEK*, Vol.4 No.2, 2020.
- [17] Dhea Kristina, “Rancang Bangun Aplikasi Profile Toko Baju Berbasis Android Menggunakan Metode Prototype”, *JOINTECOM*, Vol.1 No.1, 2022.
- [18] A.i Mubarak,i “Rancang Bangun Aplikasi Webi Sekolah Menggunakan UML (Unified Modeling Language) Dan Bahasa Pemrograman PHP (PHP Hypertext Preprocessor) Berorientasi Objek,” *JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer)*, vol.2, no.1, pp.19–25, 2019, doi:10.33387/jiko.v2i1.1052.
- [19] M.i Tabrani and I.i Rezqi Aghniya,i “Implementasi Metode Waterfall pada Program Simpan Pinjam Koperasi Suburi Jayanti Mandiri Subang,” *Jurnal Interkomunikasi Publik Ilmiah Bidang Teknologi Informatika dan Komunikasi*, vol.14, no.1, pp.44–53, 2020, doi:10.35969/interkom.v14i1.65.
- [20] S.i Wahyudi,i “Pengembangan Sistem Informasi Klinik Berbasis Web (Studi Kasus: Klinik Surya Medika Pasir Pengaraian),” *Jurnal of Computer Science*, vol.6, no.01, pp.50–57, 2020, [Online]. Available: <http://e-journal.upp.ac.id/index.php/RJOCS/article/view/1979>.
- [21] A.i Amarudini and S.i Silviana,i “Sistem Informasi Pemasangan Listrik

Barui Berbasisi Webi Padai PTi Chaputrai Buanai Madanii Bandari Jayai Lampung Tengah,”i J.i Teknoi Kompak,i vol.i 12,i no.i 1,i p.i 10,i 2018,i doi:i 10.33365/jtk.v12i1.65.

- [22] B. Ajar, et.al, “Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan.”, 2019.
- [23] Marjito and Gina Tesaria, “Aplikasi Penjualan Online Berbasis Android (Studi Kasus: Tokoku Hoax Merch), Jurnal Computech & Bisnis, Vol.10 No.1, 2016.
- [24] Feri Aditya, et.al, “Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Berbasis Android (Studi Kasus: Pada Toko Murah Jaya Alumunium), JATIKA, Vol.3 No.3, 2022.
- [25] Dani Purwanto, “Perancangan Aplikasi Penjualan di Toko Zalfa Apstore Berbasis Android”, Jurnal SAINTEK, Vol.4 No.2, 2018.
- [26] D’jayus Noor Salim, et.al, “Aplikasi Toko Online Ens Shop Berbasis Android Menggunakan Metode Cross Selling”, Infotech Jurnal, Vol.26 No.2, 2020.
- [27] Tantri Wahyuni and Upuh Puadah, “Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Online di Rajut.i Handmade”. Infotech Jurnal, Vol.5 No.1, 2019.

## **DAFTAR LAMPIRAN**