

UNES Journal of Sciencetech Research

Volume 7, Issue 2, December 2022

P-ISSN 2528 5556

E-ISSN 2528 6226

Open Access at: <https://ojs.ekasakti.org/index.php/UJSR/>

APLIKASI PENJUALAN SARUNG TANGAN PADA PT. INTAN HAVEA INDUSTRY

GLOVE SALES APPLICATION AT PT. INTAN HAVEA INDUSTRY

Deni Kurniawan¹⁾, Evri Ekadiansyah²⁾

¹⁾ Program Studi Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Potebsi Utama

E-mail: denikurniawan@gmail.com

²⁾ Program Studi Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Potebsi Utama

E-mail: evrie1409@gmail.com

INFO ARTIKEL

Koresponden
Deni Kurniawan
denikurniawan@gmail.com

Kata kunci
Penjualan, Sarung Tangan
Java, Android, Mysql

Open Access at:
<https://ojs.ekasakti.org/index.php/UJSR/>

page: 027 - 034

ABSTRAK

PT. Intan Havea Industry merupakan perusahaan yang bergerak di produksi sarung tangan. Proses penjualan sarung tangan masih di pasaran dengan sistem yang sederhana yaitu melalui mulut ke mulut sehingga konsumen tidak mengetahui promosi dari produk sarung tangan yang ada pada PT. Intan Havea Industry. Proses penjualan sarung tangan masih berlangsung dengan manual yaitu transaksi jual dan beli berlangsung setelah konsumen datang pada perusahaan dan melakukan proses pembelian sarung tangan. Banyak juga terdapat toko-toko yang mengkhususkan penjualan produk sarung tangan dan pemesanan produk sarung tangan yang dapat memberikan inspirasi bagi para pelanggannya dalam pemilihan produk sarung tangan yang dibutuhkan oleh pelanggan/ konsumen. Namun pada pemesanan produk sarung tangan sering terjadi penurunan omset dikarenakan beberapa masalah yaitu kurangnya pelanggan yang mengetahui jenis - jenis produk sarung tangan yang dijual oleh perusahaan khususnya PT. Intan Havea Industry. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah sistem yang dapat membantu pelanggan untuk dapat menerima semua informasi mengenai penjualan produk sarung tangan sekaligus membantu bagian penjualan dalam penerimaan penjualan sarung tangan.

Copyright © 2022 UJSR. All rights reserved.

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<i>Corresponden</i> <i>Deni Kurniawan</i> <i>denikurniawan@gmail.com</i> <i>Keyword</i> <i>Sales, Glove, Java, Android, Mysql</i> <i>Open Access at:</i> https://ojs.ekasakti.org/index.php/UJSR/ <i>page: 027 - 034</i>	<i>PT. Intan Havea Industry is a company engaged in the production of gloves. The process of selling gloves is still marketed with a simple system, namely through word of mouth so that consumers do not know the promotion of the existing glove products at PT. Intan Havea Industry. The process of selling gloves is still going on manually, namely buying and selling transactions take place after consumers come to the company and make the process of buying gloves. There are also many shops that specialize in glove product sales and glove orders which can provide inspiration for their customers in selecting the glove products needed by the customer/consumer. However, when ordering gloves, there is often a decrease in turnover due to several problems, namely the lack of customers who know the types of glove products sold by companies, especially PT. Intan Havea Industry. Therefore we need a system that can help customers to be able to receive all information regarding the sale of glove products as well as assist the sales department in receiving sales of gloves.</i> <i>Copyright © 2022 UJSR. All rights reserved</i>

PENDAHULUAN

Penjualan merupakan syarat mutlak keberlangsungan suatu usaha, karena dengan penjualan maka akan didapatkan keuntungan. Semakin tinggi penjualan maka keuntungan yang akan didapatpun akan semakin maksimal. Untuk mencapai tujuan ini maka sangat diperlukan usaha-usaha agar konsumen mempunyai daya tarik dan sifat loyal dalam berbelanja disuatu unit usaha. Suatu perusahaan tidak akan berkembang apa bila tidak mampu menjual produk yang dihasilkan, sebaliknya suatu perusahaan mampu untuk terus meningkatkan penjualan maka perusahaan tersebut akan mampu untuk eksis dalam persaingan usaha. (Rogi Gusrizaldi, 2018).

PT. Intan Havea Industry merupakan perusahaan yang bergerak di produksi sarung tangan. Proses penjualan sarung tangan masih di pasarkan dengan sistem yang sederhana yaitu melalui mulut ke mulut sehingga konsumen tidak mengetahui promosi dari produk sarung tangan yang ada pada PT. Intan Havea Industry. Proses penjualan sarung tangan masih berlangsung dengan manual yaitu transaksi jual dan beli berlangsung setela konsumen datang pada perusahaan dan melakukan proses pembelian sarung tangan.

Banyak juga terdapat toko-toko yang mengkhususkan penjualan produk sarung tangan dan pemesanan produk sarung tangan yang dapat memberikan inspirasi bagi para pelanggannya dalam pemilihan produk sarung tangan yang dibutuhkan oleh pelanggan/ konsumen. Namun pada pemesanan produk sarung tangan sering terjadi penurunan omset dikarenakan beberapa masalah yaitu kurangnya pelanggan yang mengetahui jenis – jenis produk sarung tangan yang dijual oleh perusahaan khususnya PT. Intan Havea Industry. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah sistem yang dapat membantu pelanggan untuk dapat menerima semua informasi mengenai

penjualan produk sarung tangan sekaligus membantu bagian penjualan dalam penerimaan penjualan sarung tangan.

Dengan menggunakan dua perangkat keras yaitu *android* dan laptop. Aplikasi pada perangkat *android* bekerja sebagai *client* ataupun pelanggan dan aplikasi *web* pada laptop bekerja sebagai *server* ataupun penjual. *Android* adalah suatu sistem operasi yang dikeluarkan oleh *Google Inc.* di bawah koordinasi *Open Handset Alliance*, yang bersifat *Open Source*. Selain sebagai sistem operasi, *Android* terdiri atas *middleware* dan beberapa *key application* dengan menyediakan *Software Development Kit (SDK)* sebagai *tools* dan *Application Programming Interface (API)* untuk membuat ataupun mengembangkan aplikasi berbasis *Android* dengan menggunakan bahasa pemrograman *Java*.

Website adalah suatu sistem yang berkaitan dengan dokumen digunakan sebagai media untuk menampilkan teks, gambar, multimedia dan lainnya pada jaringan internet. Dengan adanya aplikasi *client server* penjualan produk sarung tangan ini maka pelanggan dapat dengan mudah membeli produk sarung tangan tanpa harus datang ke toko dan mempermudah bagian penjualan untuk menerima penjualan pelanggan hanya dengan perangkat *android*.

METODE PENELITIAN

Pada tahap ini dilakukan dengan mempelajari teori dasar yang mendukung penelitian, pencarian dan pengumpulan data-data yang dibutuhkan. Untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan, maka penulis menggunakan beberapa teknik.

A. Penelitian Kelapangan

1. Pengamatan Langsung (*Observation*)

Peneliti melakukan pengamatan secara langsung pada PT. Intan Havea Industry untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan penelitian.

2. Wawancara (*Interview*)

Peneliti secara langsung bertatap muka dengan bagian penjualan untuk mendapatkan data-data yang lebih lengkap dan kurang jelas melalui wawancara.

3. *Sampling*

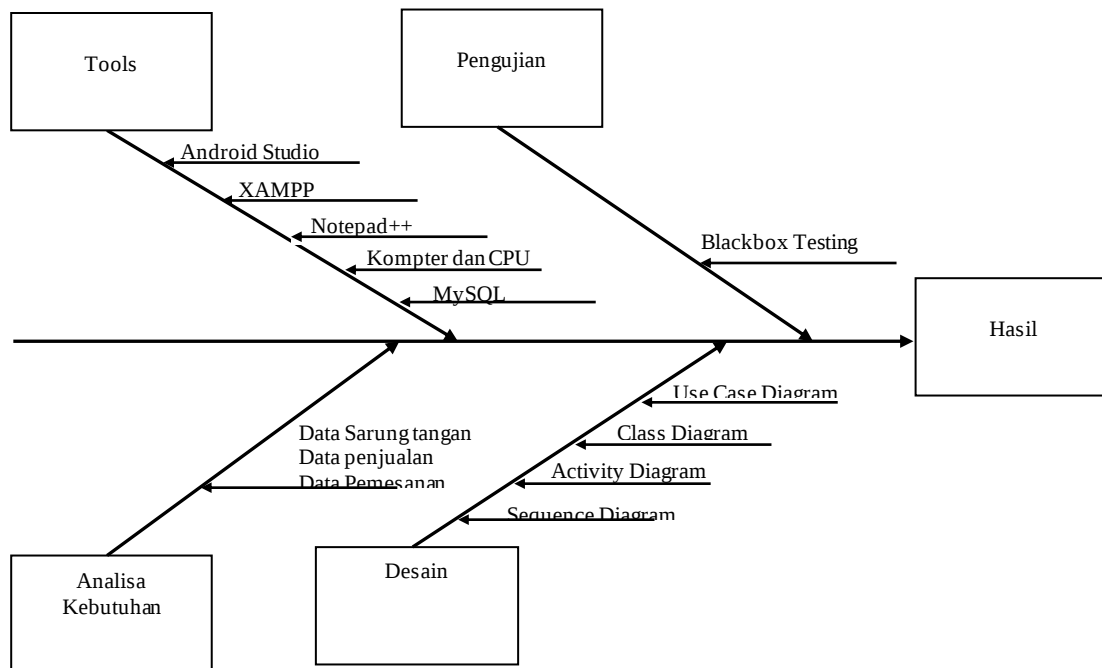
Peneliti memilih data-data yang tersedia dan sesuai dengan penelitian yaitu aplikasi penelitian terdahulu dan skripsi penelitian terdahulu untuk dijadikan sampel pada penelitian ini.

B. Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

Pada metode ini penulis mengutip dari beberapa bacaan yang berkaitan dengan pelaksanaan skripsi yang dikutip dari buku dan jurnal karya ilmiah.

C. Metodologi Penelitian

Penelitian ini akan melalui beberapa tahapan. Tahapan dalam penelitian ini dapat di modelkan pada diagram *Fish Bone*. Adapun beberapa tahapan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar I. Diagram *Fish Bone* Metodologi Penelitian

Keterangan :

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahapan ini merupakan analisa terhadap kebutuhan yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian yang akan dilakukan yaitu data produk dan data penjualan.

2. Desain Sistem

Desain sistem yang digunakan dalam teori adalah pemodelan UML yaitu *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram* dan *sequence diagram*.

3. Tools

Pada tahapan ini peneliti menggunakan *web browser* dan *android studio*. Peneliti menggunakan *hardware* komputer/laptop. *Database* yang digunakan adalah MySQL.

4. Pengujian

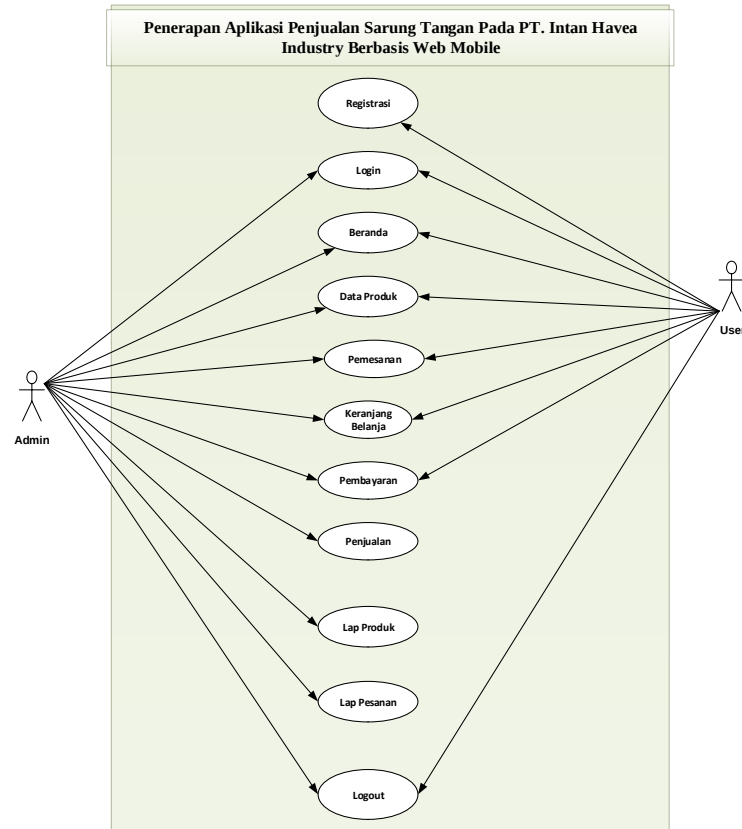
Pada tahapan ini peneliti menguji sistem yang telah dibuat menggunakan pengujian teori dan praktek. Pengujian teori peneliti menggunakan *blackbox testing* dan pengujian praktek peneliti menggunakan *localhost*.

5. Hasil

Pada tahapan ini penelitian sudah selesai dibuat, hasil dari penelitian ini yaitu aplikasi penjualan produk sarung tangan berbasis *android*.

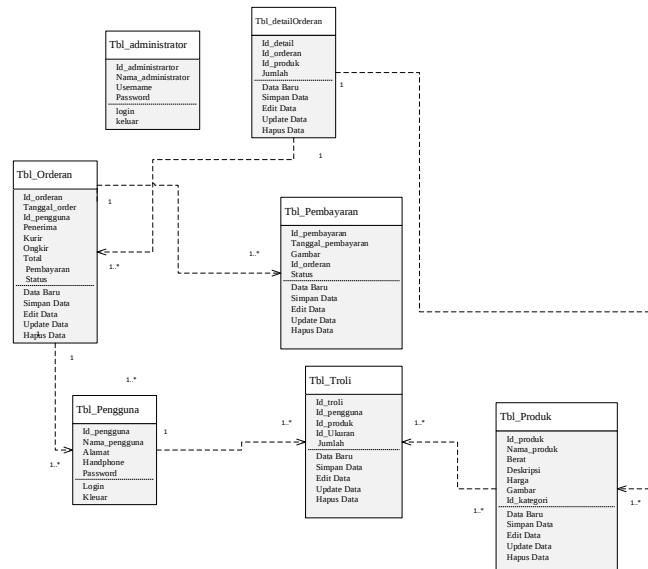
HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penyusunan suatu program diperlukan suatu model data yang berbentuk diagram yang dapat menjelaskan suatu alur proses sistem yang akan di bangun. Dalam penulisan skripsi ini penulis menggunakan metode UML yang dalam metode itu penulis menerapkan diagram *Use Case*. Maka digambarlah suatu bentuk diagram *Use Case* yang dapat dilihat pada Gambar 2:



Gambar 2 Use Case Diagram

Rancangan kelas-kelas yang akan digunakan pada sistem yang akan dirancang dapat dilihat pada Gambar 3 :



Gambar 3. Class Diagram

Berikut ini tampilan dari aplikasi yang dirancang :

1. Tampilan Form Registrasi

Tampilan ini merupakan tampilan registrasi yang berfungsi untuk mengetahui registrasi. Gambar tampilan *form* registrasi ditunjukkan pada gambar 4 sebagai berikut :

Gambar 4. Tampilan *Form Registrasi*

2. Tampilan Menu *Login*

Tampilan *Login* merupakan tampilan yang pertama kali muncul ketika program dijalankan. Berfungsi sebagai *form input username* dan *password* admin program. Gambar tampilan *login* dapat ditunjukkan pada gambar 5 sebagai berikut :

Gambar 5. Tampilan *Form Login*

3. Tampilan *Form Beranda*

Form ini muncul setelah admin berhasil memasukkan *username* dan *password* dengan benar. Gambar tampilan *form Beranda* dapat dilihat pada gambar 6 sebagai berikut :



Gambar 6. Tampilan *Form* Beranda

4. Tampilan *Form* Produk

Tampilan ini merupakan tampilan data produk yang berfungsi untuk mengetahui dan menampilkan data produk. Gambar tampilan produk ditunjukkan pada gambar 7 sebagai berikut :



Gambar 7. Tampilan *Form* Produk

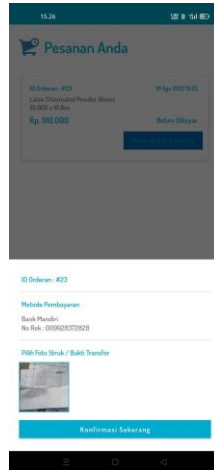
5. Tampilan *Form* Keranjang Belanja

Tampilan ini merupakan tampilan data Keranjang Belanja yang berfungsi untuk mengetahui dan menampilkan data Keranjang Belanja. Gambar tampilan Keranjang Belanja ditunjukkan pada gambar 8 sebagai berikut :



Gambar 8. Tampilan *Form* Keranjang Belanja

6. Tampilan *Form* Data Pembayaran
Tampilan ini merupakan tampilan data pembayaran yang berfungsi untuk mengetahui dan menampilkan data pembayaran. Gambar tampilan pembayaran ditunjukkan pada gambar 9 sebagai berikut :



Gambar 9. Tampilan *Form* Pembayaran

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan selama membuat aplikasi ini, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi penjualan sarung tangan pada PT. Intan Havea Industry berbasis android dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pembayaran via transfer dan bayar ditempat.
2. Aplikasi penjualan sarung tangan pada PT. Intan Havea Industry berbasis android dapat mempermudah PT. Intan Havea Industry dalam menerima pesanan.
3. Aplikasi yang dirancang menerapkan sistem pembayaran transfer dan pembayaran ditempat yang dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan penjualan.

DAFTAR PUSTAKA

- Listianto, K. F., Fauzi, R. I., Irviani, R., Kasmi, K., & Garaika, G. (2017). Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Mobile Pada Industri Konveksi Seragam Drumband Di Pekon Klaten Gadingrejo Kabupaten Pringsewu. *J. TAM (Technol. Accept. Model)*, 8(2), 146-152.
- Hidayat, R., Marlina, S., & Utami, L. D. (2017). Perancangan sistem informasi penjualan barang handmade berbasis website dengan metode waterfall. *Simnasiptek 2017*, 1(1), 175-183.
- Janis, J. W., Mamahit, D. J., Sugiarto, B. A., & Rumagit, A. M. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Online Sistem Pemesanan Jasa Tukang Bangunan Berbasis Lokasi. *Jurnal Teknik Informatika*, 15(1), 1-12.
- Kaban, R., Yunita, W., & Faradillah, Y. (2021). Aplikasi Pemesanan Tiket Bus Berbasis Android (Study Kasus: PT. ALS Terminal Pasar X Tanjung Beringin).
- Kusuma, A. P., & Prasetya, K. A. (2017). Perancangan dan implementasi e-commerce untuk penjualan baju online berbasis android. *Antivirus: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 11(1).