

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 ALAT OLAHRAGA MENGGUNAKAN METODE FIFO PADA TOKO SIBAL SPORT BERBASIS ANDROID

APPLICATION OF SALES OF SPORTS EQUIPMENT USING THE FIFO METHOD IN ANDROID-BASED SIBAL SPORT SHOPS

Diva Ardiansyah Nasution¹⁾, Evri Ekadiansyah²⁾

¹⁾ Program Studi Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Potebsi Utama
E-mail: diva210620@gmail.com

²⁾ Program Studi Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Potebsi Utama
E-mail: evrie1409@gmail.com

INFO ARTIKEL

Koresponden

**Diva Ardiansyah
Nasution**

diva210620@gmail.com

Kata kunci

Penjualan, FIFO,
Android, Java, PHP

Open Access at:

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

page: 035 - 043

ABSTRAK

Permasalahan yang dihadapi oleh Toko Sibal Sport selama ini adalah proses pemasaran alat olahraga masih dilakukan melalui Whatsapp sehingga proses penjualan alat olahraga yang terjadi pada perusahaan tidak dapat dilakukan dengan baik. Proses penjualan alat olahraga pada Toko Sibal Sport disalurkan kepada pelanggan yang bergerak di bidang yang sama yaitu penjualan alat olahraga. Sistem yang berjalan pada Toko Sibal Sport masih bersifat manual, rekapan data penjualan masih dilakukan dengan sistem pembukuan sederhana dan Pelanggan melakukan pemesanan alat olahraga melalui telephone dan datang langsung pada Toko Sibal Sport sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama dalam melakukan proses penjualan alat olahraga, dan sering terjadi kekurangan stok pada Toko Sibal Sport sehingga bagian penjualan harus memeriksa stock yang ada di gudang untuk memenuhi pemesanan dari pelanggan. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah sistem yang dapat membantu Toko Sibal Sport dan konsumen untuk melakukan transaksi jual beli perlengkapan alat olahraga dan mempermudah pelanggan dalam mengetahui jenis dan tarif alat olahraga. Sistem yang penulis usulkan adalah sistem aplikasi berbasis web dan Android.

Copyright © 2022 UJSR. All rights reserved.

INFO ARTIKEL

Corresponden

**Diva Ardiansyah
Nasution**

diva210620@gmail.com

Keyword

Sales, FIFO,
Android, Java, PHP

Open Access at:

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

page: 035 - 043

ABSTRAK

Permasalahan yang dihadapi oleh Toko Sibal Sport selama ini adalah proses pemasaran alat olahraga masih dilakukan melalui Whatsapp sehingga proses penjualan alat olahraga yang terjadi pada perusahaan tidak dapat dilakukan dengan baik. Proses penjualan alat olahraga pada Toko Sibal Sport disalurkan kepada pelanggan yang bergerak di bidang yang sama yaitu penjualan alat olahraga. Sistem yang berjalan pada Toko Sibal Sport masih bersifat manual, rekapan data penjualan masih dilakukan dengan sistem pembukuan sederhana dan Pelanggan melakukan pemesanan alat olahraga melalui telephone dan datang langsung pada Toko Sibal Sport sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama dalam melakukan proses penjualan alat olahraga, dan sering terjadi kekurangan stok pada Toko Sibal Sport sehingga bagian penjualan harus memeriksa stock yang ada di gudang untuk memenuhi pemesanan dari pelanggan. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah sistem yang dapat membantu Toko Sibal Sport dan konsumen untuk melakukan transaksi jual beli perlengkapan alat olahraga dan mempermudah pelanggan dalam mengetahui jenis dan tarif alat olahraga. Sistem yang penulis usulkan adalah sistem aplikasi berbasis web dan Android.

Copyright © 2022 UJSR. All rights reserved.

PENDAHULUAN

Penjualan barang meliputi barang yang dibeli dan disimpan untuk dijual kembali. Dalam hal ini, untuk memenuhi persediaan barang sebuah perusahaan dagang melakukan pembelian dan selanjutnya barang yang dibeli akan dijual kembali kepada konsumen. Untuk mewujudkan kepuasan konsumen maka perusahaan harus mempunyai sebuah sistem pemesanan yang baik. (Edwarrrd : 2018)

Toko Sibal Sport adalah suatu toko yang bergerak di penjualan perlengkapan olahraga. Adapun permasalahan yang dihadapi oleh Toko Sibal Sport selama ini adalah proses pemasaran alat olahraga masih dilakukan melalui Whatsapp sehingga proses penjualan alat olahraga yang terjadi pada perusahaan tidak dapat dilakukan dengan baik. Proses penjualan alat olahraga pada Toko Sibal Sport disalurkan kepada pelanggan yang bergerak di bidang yang sama yaitu penjualan alat olahraga. Sistem yang berjalan pada Toko Sibal Sport masih bersifat manual, rekapan data penjualan masih dilakukan dengan sistem pembukuan sederhana dan Pelanggan melakukan pemesanan alat olahraga melalui telephone dan datang langsung pada Toko Sibal Sport sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama dalam melakukan proses penjualan alat olahraga, dan sering terjadi kekurangan stok pada Toko Sibal Sport sehingga bagian penjualan harus memeriksa stock yang ada di gudang untuk memenuhi pemesanan dari pelanggan.

Oleh karena itu dibutuhkan sebuah sistem yang dapat membantu Toko Sibal Sport dan konsumen untuk melakukan transaksi jual beli perlengkapan alat olahraga dan mempermudah pelanggan dalam mengetahui jenis dan tarif alat olahraga. Sistem yang penulis usulkan adalah sistem aplikasi berbasis web dan Android.

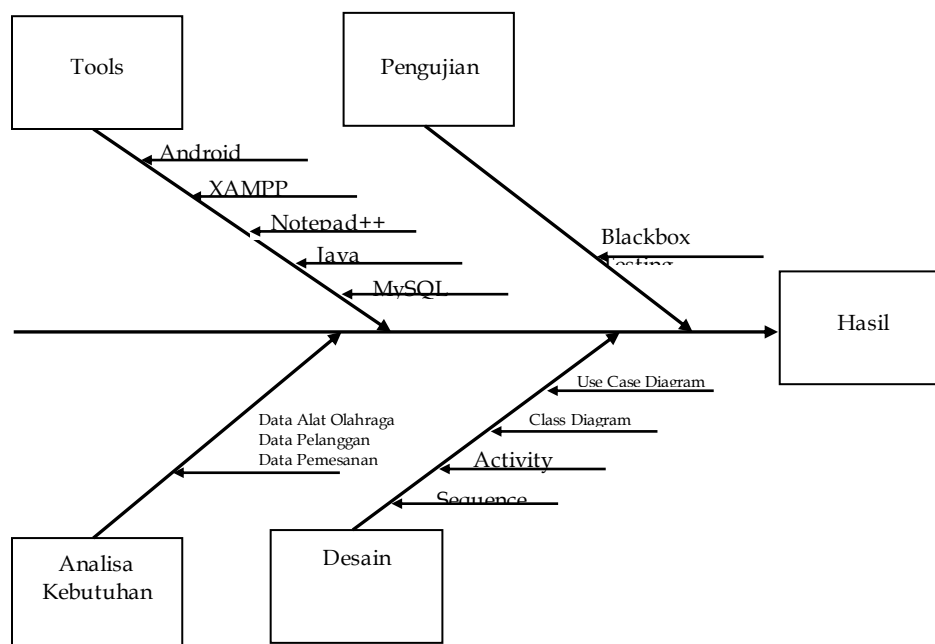
Aplikasi web di gunakan oleh pihak Toko Sibal Sport dalam melakukan proses verifikasi pemesanan produk sedangkan aplikasi Android digunakan oleh pelanggan dalam melakukan proses pemesanan dan pembayaran produk alat olahraga yang di beli. *Android* adalah suatu sistem operasi yang dikeluarkan oleh *Google Inc.* di bawah koordinasi *Open Handset Alliance*, yang bersifat *Open Source*. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam piranti bergerak. (Nugraha, 2017 : 946)

METODE PENELITIAN

Pada proses penelitian ini penulis melakukan penelitian lapangan dengan proses sebagai berikut:

1. Pengamatan Langsung (*Observation*)
Peneliti melakukan pengamatan secara langsung pada Toko Sibal Sport 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.
4. 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.

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 1. 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 alat olahraga, data pelanggan, dan data pemesanan.

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

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

5. Pengujian

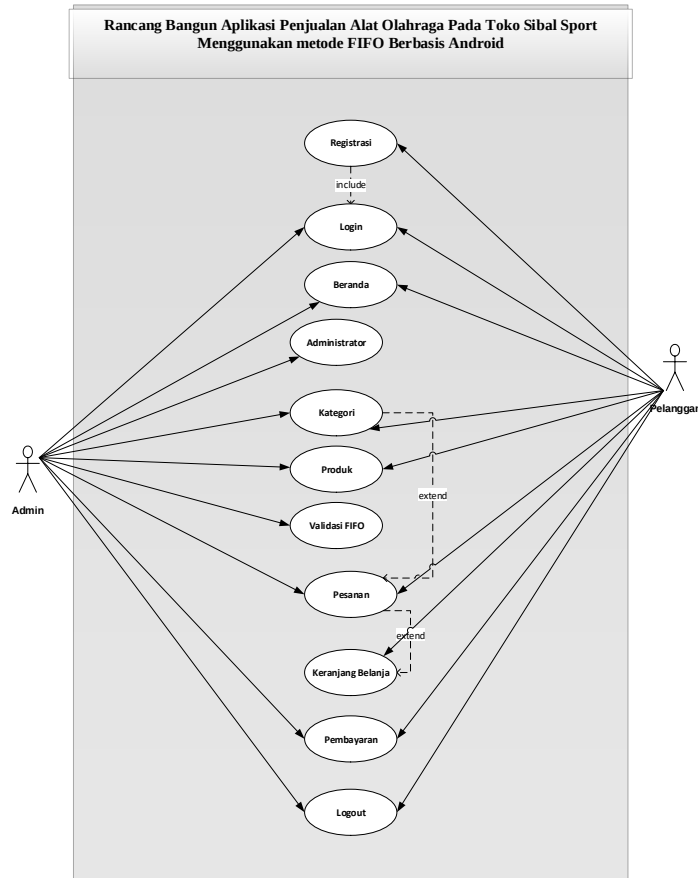
Pada tahapan ini peneliti menguji sistem yang telah dibuat menggunakan pengujian teori dan praktek. Pengujian teori peneliti menggunakan *blackbox testing* dan pengujian praktek peneliti menggunakan *localhost*.

6. Hasil

Pada tahapan ini penelitian sudah selesai dibuat, hasil dari penelitian ini yaitu aplikasi penjualan alat olahraga pada Toko Sibal Sport berbasis *android*.

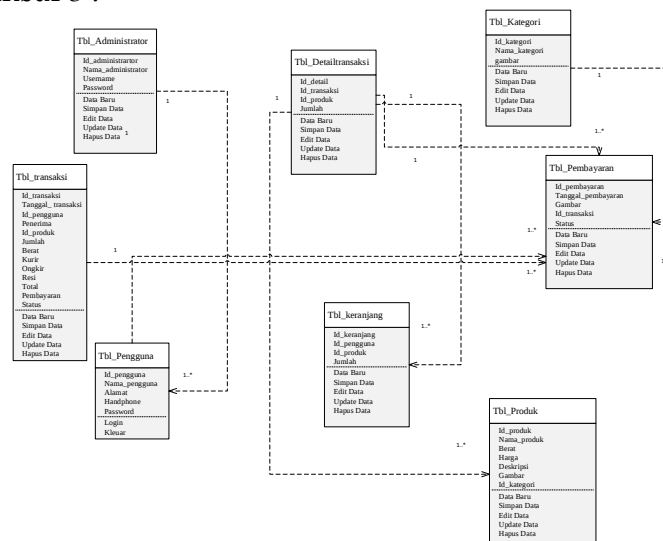
HASIL DAN PEMBAHASAN

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 berikut :



Gambar 2. *Use Case Diagram* Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Alat Olahraga Pada Toko Sibal Sport Menggunakan Metode FIFO Berbasis Android

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

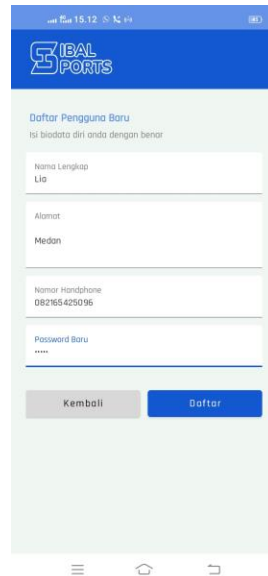


Gambar 3. *Class Diagram* Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Alat Olahraga Pada Toko Sibal Sport Menggunakan Metode FIFO Berbasis Android

Berikut ini tampilan dari aplikasi yang dirancang :

1. Tampilan *Form* Registrasi

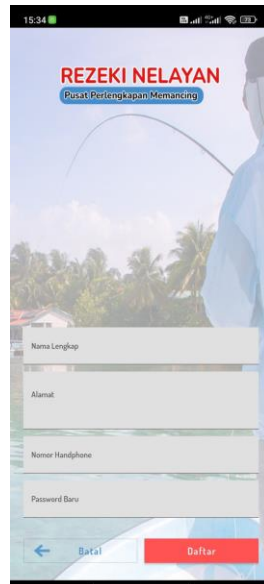
Tampilan ini merupakan tampilan registrasi yang berfungsi untuk mengetahui registrasi. Gambar tampilan *form* registrasi ditunjukkan pada gambar 4 sebagai berikut :

A screenshot of a mobile application interface for 'GIBAL PORTS'. The header is blue with the logo. Below it, the text 'Daftar Pengguna Baru' (New User Registration) is displayed. A sub-instruction says 'Isi biodata diri anda dengan benar' (Fill in your personal data correctly). The form contains four input fields: 'Nama Lengkap' (Full Name) with the value 'Lia', 'Alamat' (Address) with the value 'Medan', 'Nomor Handphone' (Mobile Number) with the value '082165425096', and 'Password Baru' (New Password) with masked characters. At the bottom, there are two buttons: 'Kembali' (Back) in grey and 'Daftar' (Register) in blue.

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 :

A screenshot of a mobile application interface for 'REZEKI NELAYAN'. The header features the logo and the tagline 'Pusat Perlengkapan Memancing' (Fishing Gear Center). The background is a scenic image of a fishing pier. The form contains four input fields: 'Nama Lengkap' (Full Name), 'Alamat' (Address), 'Nomor Handphone' (Mobile Number), and 'Password Baru' (New Password). At the bottom, there are two buttons: 'Batal' (Cancel) in blue and 'Daftar' (Register) in red.

Gambar 5. Tampilan *Form Login*

5. 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

6. 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

7. 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 :

The screenshot shows a mobile application interface for 'SIBAL SPORTS'. At the top, there's a blue header with the logo. Below it, a section titled 'Alamat pengiriman' (Shipping Address) contains a form with fields for 'Penerima' (Recipient), 'Lis' (Address), '082765425096' (Phone Number), and 'Medan' (City). Below this is a section for 'Indish Cargo' with a price of 'Rp. 49.000'. The next section is 'Produk' (Products), showing 'WISH RAKET BADMINTON FUSIONTEC 993-POWL...' with a price of 'Rp. 209.000' and a quantity of 'x 1'. Below that is a section for 'Bank Central Asia (BCA)' with a price of 'Rp. 209.000'. At the bottom, the 'Total Harga' (Total Price) is 'Rp. 268.000'. A blue button labeled 'Pesan Sekarang' (Order Now) is at the bottom right. The bottom of the screen shows standard Android navigation icons.

Gambar 8. Tampilan Form Keranjang Belanja

SIMPULAN

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

1. Aplikasi penjualan alat olahraga pada Toko Sibal Sport berbasis android dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan penjualan alat olahraga dan melakukan pembayaran via transfer dan bayar ditempat.
2. Aplikasi penjualan alat olahraga berbasis android dapat mempermudah Toko Sibal Sport dalam menerima pesanan penjualan alat olahraga.
3. Aplikasi yang dirancang menerapkan sistem pembayaran transfer dan pembayaran ditempat yang dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan penjualan alat olahraga.

DAFTAR PUSTAKA

- Cipta, H., Hasugian, A. H., & Ikhwan, A. (2017). Perancangan Aplikasi Penjualanbuku Online Dengan Metode Model View Controller (Mvc). *KOMIK (Konferensi Nasional Teknologi Informasi dan Komputer)*, 1(1).
- 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).

Putra, R. R. C., & Lestari, I. (2018). Aplikasi Pemesanan Air Mineral Berbasis Android Pada PT. Citra Golden Tunggal Pangkalpinang. *Konferensi Nasional Sistem Informasi (KNSI) 2018*.