



**APLIKASI STOK POINT DISTRIBUSI PENJUALAN  
SMARTPHONE DI KOTA MEDAN PADA ERA FONE  
BERBASIS ANDROID**

Disusun dan Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Ujian Akhir Memperoleh  
Gelara Sarjana Komputer pada Fakultas Sains dan Teknologi  
Universitas Pembangunan Panca Budi  
Medan

**SKRIPSI**

**OLEH**

**NAMA : MELINDA ULFANNY**  
**NPM : 1414370318**  
**PROGRAM STUDI : SISTEM KOMPUTER**

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI  
MEDAN  
2021**

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI STOK POINT DISTRIBUSI PENJUALAN SMARTPHONE DI  
KOTA MEDAN PADA ERA FONE BERBASIS ANDROID

NAMA : MELINDA ULFANNY  
N.P.M : 1414370318  
FAKULTAS : SAINS & TEKNOLOGI  
PROGRAM STUDI : Sistem Komputer  
TANGGAL KELULUSAN : 25 Maret 2021

DIKETAHUI

DEKAN



Hamdani, ST., MT.

KETUA PROGRAM STUDI



Eko Hariyanto, S.Kom., M.Kom

DISETUJUI  
KOMISI PEMBIMBING

PEMBIMBING I



Raja Nasrul Fuad, S.Kom., M.Kom

PEMBIMBING II



Hermansyah, S.Kom, M.Kom

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : MELINDA ULFANNY  
NPM : 1414370318  
Prodi : SISTEM INFORMASI  
Judul Skripsi : APLIKASI STOK POINT DISTRIBUSI PENJUALAN SMARTPHONE  
DI KOTA MEDAN PADA ERA FONE BERBASIS ANDROID

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Tugas akhir / Skripsi saya bukan hasil plagiat
2. Saya tidak akan menuntut perbaikan nilai Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) Setelah saya Sidang Meja Hijau.
3. Skripsi saya dapat dipublikasikan oleh pihak lembaga, dan saya tidak akan menuntut akibat publikasi tersebut

Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sebenar-benarnya, terima kasih

Medan, 01 Oktober 2021

Yang membuat pernyataan



SEPULEH RIPIKUP PINAH  
10000  
71503AJX481590828

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam skripsi ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Medan, 01 Oktober 2021



**MELINDA ULFANNY**

1414370147



# UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI FAKULTAS SAINS & TEKNOLOGI

Jl. Jend. Gatot Subroto Km 4,5 Medan Fax. 061-8458077 PO.BOX : 1099 MEDAN

PROGRAM STUDI TEKNIK ELEKTRO	(TERAKREDITASI)
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR	(TERAKREDITASI)
PROGRAM STUDI SISTEM KOMPUTER	(TERAKREDITASI)
PROGRAM STUDI TEKNIK KOMPUTER	(TERAKREDITASI)
PROGRAM STUDI AGROTEKNOLOGI	(TERAKREDITASI)
PROGRAM STUDI PETERNAKAN	(TERAKREDITASI)

## PERMOHONAN JUDUL TESIS / SKRIPSI / TUGAS AKHIR\*

Orang tua yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap	: MELINDA ULFANNY
Tempat/Tgl. Lahir	: MEDAN / 31 Agustus 1996
Nomor Pokok Mahasiswa	: 1414370318
Program Studi	: Sistem Komputer
Konsentrasi	: Keamanan Jaringan Komputer
Jumlah Kredit yang telah dicapai	: 143 SKS, IPK 3.46
Nomor Hp	: 081396141755
Tempat dan Tanggal mengajukan judul sesuai bidang ilmu sebagai berikut	:

No.	Judul
1.	Aplikasi Stok Point Distribusi Penjualan Smartphone di Kota Medan pada Erafone Berbasis Android

Revisi : Diisi Oleh Dosen Jika Ada Perubahan Judul

Revisi Yang Tidak Perlu



(Catiya Pramono, S.E., M.M.)

Medan, 18 Desember 2020

Pemohon,

(Melinda Ulfanny)

Tanggal : .....



(Hamdani, ST., MT.)

Tanggal : .....

Disetujui oleh :  
Dosen Pembimbing I :

(Raja Nasrul Fuad, S.Kom., M.Kom.)

Tanggal : .....

Disetujui oleh :  
Ka. Prodi Sistem Komputer

(Eko Hariyanto, S.Kom., M.Kom.)

Tanggal : .....

Disetujui oleh :  
Dosen Pembimbing II :

(Hermansyah, S.Kom., M.Kom.)

No. Dokumen: FM-UPBM-18-02

Revisi: 0

Tgl. Eff: 22 Oktober 2018



YAYASAN PROF. DR. H. KADIRUN YAHYA

# UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI

Jl. Jend. Gatot Subroto KM 4,5 PO. BOX 1099 Telp. 061-30106057 Fax. (061) 4514808  
MEDAN - INDONESIA

Website : [www.pancabudi.ac.id](http://www.pancabudi.ac.id) - Email : [admin@pancabudi.ac.id](mailto:admin@pancabudi.ac.id)

## LEMBAR BUKTI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : MELINDA ULFANNY  
NPM : 1414370318  
Program Studi : Sistem Komputer  
Jenjang Pendidikan : Strata Satu  
Dosen Pembimbing : Hermansyah, S.Kom, M.Kom  
Judul Skripsi : Aplikasi Stok Point Distribusi Penjualan Smartphone di Kota Medan pada Erafone Berbasis Android

Tanggal	Pembahasan Materi	Status	Keterangan
08 Juli 2020	Lanjutkan KE BAB IV	Revisi	
13 Juli 2020	Lanjut BAB 5 dan Lengkapi Daftar-daftar. Demo Program dalam bentuk Video disertai penjelasan	Revisi	
07 Agustus 2020	lengkapi semua. ACC SEMINAR HASIL	Disetujui	
25 September 2020	ACC Seminar hasil	Disetujui	
25 September 2020	ACC Seminar proposal	Disetujui	
25 September 2020	ACC Seminar hasil	Disetujui	
22 Desember 2020	ACC sidang Meja Hijau	Disetujui	
18 September 2021	ACC JILID	Disetujui	

Medan, 05 Oktober 2021  
Dosen Pembimbing,



Hermansyah, S.Kom, M.Kom



YAYASAN PROF. DR. H. KADIRUN YAHYA

# UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI

JL. Jend. Gatot Subroto KM 4,5 PO. BOX 1099 Telp. 061-30106057 Fax. (061) 4514808  
MEDAN - INDONESIA

Website : [www.pancabudi.ac.id](http://www.pancabudi.ac.id) - Email : [admin@pancabudi.ac.id](mailto:admin@pancabudi.ac.id)

## LEMBAR BUKTI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : MELINDA ULFANNY  
NPM : 1414370318  
Program Studi : Sistem Komputer  
Jenjang Pendidikan : Strata Satu  
Dosen Pembimbing : Raja Nasrul Fuad, S.Kom., M.Kom  
Judul Skripsi : Aplikasi Stok Point Distribusi Penjualan Smartphone di Kota Medan pada Erafone Berbasis Android

Tanggal	Pembahasan Materi	Status Keterangan
07 Juni 2020	Perbaiki: 1. Istilah ero harus dijelaskan dulu diawal. 2. Kode IMEI harus dimasukkan dalam transaksi. 3. Retur barang belum ada pada perancangan maupun program	Revisi
02 Juli 2020	Lanjutkan ke bab 4	Revisi
08 Juli 2020	Ini tentang mesin fotocopy atau penyakit rematik?	Revisi
13 Juli 2020	Lanjutkan bab 5	Revisi
27 Agustus 2020	ACC seminar hasil	Disetujui
25 September 2020	Mahasiswa ini telah melaksanakan seminar proposal	Disetujui
09 November 2020	ACC sidang meja hijau	Disetujui
25 Januari 2021	ACC sidang meja hijau	Disetujui
11 September 2021	ACC jilid	Disetujui

Medan, 05 Oktober 2021  
Dosen Pembimbing,



Raja Nasrul Fuad, S.Kom., M.Kom

**SURAT PERNYATAAN**

Saya Yang Bertanda Tangan Dibawah Ini :

Nama : MELINDA ULFANNY  
N. P. M : 1414370318  
Tempat/Tgl. Lahir : MEDAN / 31-08-1996  
Alamat : JL. JAMIN GINTING ALAM BARU NO. 9 KM 8,5 MANGGA MEDAN TUNTUNGAN  
No. HP : 081213953359  
Nama Orang Tua : SUPRIHATIN/NGADIEM  
Fakultas : SAINS & TEKNOLOGI  
Program Studi : Sistem Komputer  
Judul : Aplikasi Stok Point Distribusi Penjualan Smartphone di Kota Medan pada Erafone Berbasis Android

Bersama dengan surat ini menyatakan dengan sebenar - benarnya bahwa data yang tertera diatas adalah sudah benar sesuai dengan ijazah pada pendidikan terakhir yang saya jalani. Maka dengan ini saya tidak akan melakukan penuntutan kepada LNPAB. Apabila ada kesalahan data pada ijazah saya.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar - benarnya, tanpa ada paksaan dari pihak manapun dan dibuat dalam keadaan sadar. Jika terjadi kesalahan, Maka saya bersedia bertanggung jawab atas kelalaian saya.

Medan, 25 Februari 2021  
Yang Membuat Pernyataan





YAYASAN PROF. DR. H. KADIRUN YAHYA  
PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI  
Jl. Jend. Gatot Subroto KM. 4,5 Medan Sunggal, Kota Medan Kode Pos 20122

**SURAT BEBAS PUSTAKA**  
**NOMOR: 3283/PERP/BP/2020**

---

Kepala Perpustakaan Universitas Pembangunan Panca Budi menerangkan bahwa berdasarkan data pengguna perpustakaan atas nama saudara/i:

Nama : MELINDA ULFANNY  
N.P.M. : 1414370318  
Tingkat/Semester : Akhir  
Fakultas : SAINS & TEKNOLOGI  
Jurusan/Prodi : Sistem Komputer

Bahwasannya terhitung sejak tanggal 20 November 2020, dinyatakan tidak memiliki tanggungan dan atau pinjaman buku sekaligus tidak lagi terdaftar sebagai anggota Perpustakaan Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.

Medan, 20 November 2020  
Diketahui oleh,  
Kepala Perpustakaan,

Sugiarjo, S.Sos., S.Pd.I



YAYASAN PROF. DR. H. KADIRUN YAHYA  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI  
**LABORATORIUM KOMPUTER**  
Jl. Jend. Gatot Subroto Km 4,5 Sei Sikambang Telp. 061-8455571  
Medan - 20122

**KARTU BEBAS PRAKTIKUM**  
**Nomor. 1029/BL/LAKO/2020**

Yang bertanda tangan dibawah ini Ka. Laboratorium Komputer dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : MELINDA LILFANNY  
N.P.M. : 1414370318  
Tingkat/Semester : Akhir  
Fakultas : SAINS & TEKNOLOGI  
Jurusan/Prodi : Sistem Komputer

Benar dan telah menyelesaikan urusan administrasi di Laboratorium Komputer Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.

Medan, 20 November 2020  
Ka. Laboratorium

  
Fachrud Wadly, S. Kom., M. Kom.



No. Dokumen : FM-LAKO-06-01

Revisi : 01

Tgl. Efektif : 04 Juni 2015

SURAT KETERANGAN PLAGIAT CHECKER

Dengan ini saya Ka.LPMU UNPAB menerangkan bahwa surat ini adalah bukti pengesahan dari LPMU sebagai pengesah proses plagiat checker Tugas Akhir/ Skripsi/ Tesis selama masa pandemi *Covid-19* sesuai dengan edaran rektor Nomor : 7594/13/R.2020 Tentang Pemberitahuan Perpanjangan PBM Online.

Demikian disampaikan.

NB: Segala penyalahgunaan pelanggaran atas surat ini akan di proses sesuai ketentuan yang berlaku UNPAB.

  
Ka LPMU UNPAB  
Pusat Mutiara Ritonga, BA, MSc

No. Dokumen : PM-UJMA-06-02	Revisi : 00	Tgl Eff : 23 Jan 2019
-----------------------------	-------------	-----------------------

Plagiarism Detector v. 1857 - Originality Report 2/23/2021 10:41:15 AM

Analyzed document: MELINDA ULFANNY\_1214370318\_SISTEM KOMPUTER.docx | Case no.: Universitas Pembangunan Panca Budi\_License04

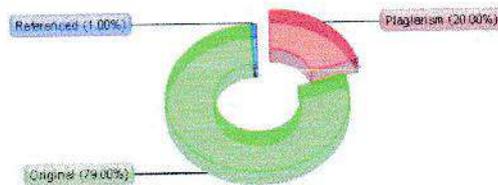
Comparison: Parasel Rewrite Detected language:

Check type: Internet Check



Detected document body analysis:

Relation chart:



Hal : Permohonan Meja Hijau

Medan, 25 Februari 2021  
 Kepada Yth : Bapak/Ibu Dekan  
 Fakultas SAINS & TEKNOLOGI  
 UNPAB Medan  
 Di -  
 Tempat

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : MELINDA ULFANNY  
 Tempat/Tgl. Lahir : MEDAN / 31-08-1996  
 Nama Orang Tua : SUPRIHATIN  
 N. P. M : 1414370318  
 Fakultas : SAINS & TEKNOLOGI  
 Program Studi : Sistem Komputer  
 No. HP : 081213953359  
 Alamat : JL. JAMIN GINTING ALAM BARU NO. 9 KM 8,5 MANGGA  
 MEDAN TUNTUNGAN

Datang bermohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat diterima mengikuti Ujian Meja Hijau dengan judul Aplikasi Stok Point Distribusi Penjualan Smartphone di Kota Medan pada Erafone Berbasis Android, Selanjutnya saya menyatakan :

1. Melampirkan KKM yang telah disahkan oleh Ka. Prodi dan Dekan
2. Tidak akan menuntut ujian perbaikan nilai mata kuliah untuk perbaikan indek prestasi (IP), dan mohon diterbitkan ijazahnya setelah lulus ujian meja hijau.
3. Telah tercap keterangan bebas pustaka
4. Terlampir surat keterangan bebas laboratorium
5. Terlampir pas photo untuk ijazah ukuran 4x6 = 5 lembar dan 3x4 = 5 lembar Hitam Putih
6. Terlampir foto copy STTB SLTA dilegalisir 1 (satu) lembar dan bagi mahasiswa yang lanjutan D3 ke S1 lampirkan ijazah dan transkripnya sebanyak 1 lembar.
7. Terlampir pelunasan kwintasi pembayaran uang kuliah berjalan dan wisuda sebanyak 1 lembar
8. Skripsi sudah dijilid lux 2 examplar (1 untuk perpustakaan, 1 untuk mahasiswa) dan jilid kertas jeruk 5 examplar untuk penguji (bentuk dan warna penjiilidan diserahkan berdasarkan ketentuan fakultas yang berlaku) dan lembar persetujuan sudah di tandatangani dosen pembimbing, prodi dan dekan
9. Soft Copy Skripsi disimpan di CD sebanyak 2 disc (Sesuai dengan Judul Skripsinya)
10. Terlampir surat keterangan BKKOL (pada saat pengambilan ijazah)
11. Setelah menyelesaikan persyaratan point-point diatas berkas di masukan kedalam MAP
12. Bersedia melunaskan biaya-biaya uang dibebankan untuk memproses pelaksanaan ujian dimaksud, dengan perincian sbb :

1. [102] Ujian Meja Hijau	: Rp.	0
2. [170] Administrasi Wisuda	: Rp.	1,500,000
3. [202] Bebas Pustaka	: Rp.	100,000
4. [221] Bebas LAB	: Rp.	5,000
<b>Total Biaya</b>	<b>: Rp.</b>	<b>1,605,000</b>

Ukuran Toga :

S

Hormat saya

Diketahui/Disetujui oleh :



Hamdani, ST., MT.  
 Dekan Fakultas SAINS & TEKNOLOGI



MELINDA ULFANNY  
 1414370318

Catatan :

- 1. Surat permohonan ini sah dan berlaku bila ;
  - a. Telah dicap Bukti Pelunasan dari UPT Perpustakaan UNPAB Medan.
  - b. Melampirkan Bukti Pembayaran Uang Kuliah aktif semester berjalan
- 2. Dibuat Rangkap 3 (tiga), untuk - Fakultas - untuk BPAA (asli) - Mhs.ybs.

## **ABSTRAK**

**MELINDA ULFANNY**

### **APLIKASI STOK POINT DISTRIBUSI PENJUALAN SMARTPHONE DI KOTA MEDAN PADA ERAFONE PERBASIS ANDROID**

Stok poin adalah saat atau titik dimana harus diadakan proses stok barang pemesanan lagi sedemikian rupa sehingga kedatangan atau penerimaan barang yang dipesan tepat. Saat ini banyak terdapat di berbagai kota, termasuk di kota Medan. Namun sebagian pengelola masih menggunakan bon faktur manual. Hal ini menyebabkan rekanan harus menelpon langsung ke erafone untuk cek stok barang yang ada.

Tidak jarang ketika stok tidak terpantau seperti kehabisan stok ataupun pengalokasian stok yang tidak sesuai pada tempatnya. Selama ini stok hanya dapat di pantau secara berkala seperti mingguan atau bulanan, dikarenakan petugas harus datang langsung ke toko rekanan untuk meminta data.

Penelitian ini bertujuan untuk membangun aplikasi stok point yang membantu pengelola dalam memberikan informasi yang akurat dan mudah diakses oleh rekanan, mengelola pesanan dari rekanan dan pembayaran juga dalam pembuatan laporan pendapat hasil stok pada erafone

Kata kunci : Stok Point, Erafone, Laporan Barang

## KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah saya panjatkan kepada ALLAh SWT, yang telah memberikan kesehatan kepada saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul yakni **“APLIKASI STOK POINT DISTRIBUSI PENJUALAN SMARTPHONE DI KOTA MEDAN PADA ERAFONE BERBASIS ANDROID”**.

Penulisan skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat ujian akhir dan memperoleh gelar sarjana komputer pada Fakultas Sains & Teknologi Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.

Pada kesempatan ini, saya menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kedua orang tua saya, Ayahanda Suprihatin dan Ibunda Ngadiem yang telah memberikan cinta dan doa serta dukungan kepada saya.
2. Bapak DR. H. Muhammad Isa Indrawan, SE, MM, selaku Rektor Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.
3. Bapak Hamdani, ST. MT, selaku Dekan Fakultas Sains & Teknologi Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.
4. Bapak Eko Hariyanto, S.Kom, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Sistem Komputer Fakultas Sains & Teknologi Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.
5. Bapak Raja Nasrul Fuad, S.Kom, M.Kom selaku Dosen Pembimbing I yang sudah banyak membantu memberikan masukan,keritik dan saran terhadap perbaikan skripsi saya.
6. Bapak Hermansyah, S.Kom, M.Kom selaku dosen Pembimbing II yang banyak membantu memberikan masukan didalam perbaikan skripsi saya.
7. Bapak/Ibu dosen beserta seluruh staf Universitas Pembangunan Panca Budi Medan yang telah mendidik dan membimbing saya selama mengikuti perkuliahan.
8. Kepada Ricko Perdana yang telah membantu saya.
9. Kepada keluarga,kawan yang telah memberikan saya semangat dan dukungan.

Akhir kata, penulis berharap semoga penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca sekaligus menjadi gambaran jika suatu saat nantinya program pembelajaran ini dapat dimanfaatkan.

Medan, 10 Oktober 2020

Penulis,

**MELINDA ULFANNY**  
**1414370318**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PERSETUJUAAN</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	
<b>ABSTRAK</b>	
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>v</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian .....	3
1.5. Manfaat Penelitian .....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>5</b>
2.1. Aplikasi .....	5
2.2. Informasi .....	5
2.3. Stok Point.....	6
2.4. Peersediaan.....	6
2.5. Penjualan.....	6
2.6. Smartphone .....	8
2.7. Android .....	9
2.8. Data .....	10
2.9. Basis Data.....	10
2.10. Flowmap.....	11
2.11. DFD.....	11
2.12. ERD.....	13
2.13. Flowchart.....	15
2.14. Android Studio.....	17
2.15. MySQL.....	18
2.16. Profil Perusahaan .....	20
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>21</b>
3.1. Metode Penelitian.....	21
1. Sumber Data .....	21
2. Metode Pengumpulan Data .....	21
3.2. Tahapan Penelitian .....	22
1. Tahap Perencanaan .....	22
2. Tahap Pelaksanaan Penelitian .....	23
3. Laporan Penelitian .....	24

3.3.	Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan.....	24
1.	Analisis Proses .....	24
2.	Analisis Output .....	26
3.4.	Perancangan Sistem Usulan .....	27
1.	Perancangan Sistem Secara Umum .....	27
2.	Flowchart .....	42
3.	Perancangan Sistem Secara Detail .....	46
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>54</b>
4.1.	Implementasi .....	54
1.	Spesifikasi Perangkat Keras .....	54
2.	Spesifikasi Perangkat Lunak .....	54
4.2.	Tampilan Program.....	55
1.	Form Login.....	55
2.	Form Menu Utama .....	56
3.	Form Data Produk .....	57
4.	Form Produk.....	58
5.	Form Penjualan .....	59
6.	Form Pembayaran .....	60
7.	Form Data Penjualan.....	61
8.	Form Tambah Retur .....	61
9.	Form Data Retur.....	62
10.	Form Input Pelanggan .....	62
11.	Form Input Supplier .....	63
12.	Form Laporan Penjualan Harian .....	63
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>64</b>
5.1.	Kesimpulan .....	64
5.2.	Saran.....	64

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

<b>No</b>	<b>Judul</b>	<b>Halaman</b>
2.1	Simbol Data Flow Diagram .....	12
2.2	Simbol ERD .....	13
2.3	Simbol Flowchart Program .....	15
2.4	Simbol Flowchart Sistem .....	16
3.1	Tabel Karyawan .....	32
3.2	Tabel pengguna .....	33
3.3	Tabel Stok Barang .....	34
3.4	Tabel Stok .....	35
3.5	Tabel Merk .....	35
3.6	Tabel Pelanggan .....	36
3.7	Tabel Supplier .....	36
3.8	Tabel Pembelian .....	37
3.9	Tabel Pembelian Detail .....	38
3.10	Tabel Penjualan .....	39
3.11	Tabel Penjualan Detail .....	40

## TABEL GAMBAR

No	Judul	Halaman
3.1	Flowmap Prosedur Yang Sedang Berjalan .....	24
3.2	Faktur Bukti Pembayaran .....	26
3.3	Diagram Konteks.....	28
3.4	DFD Level 0.....	29
3.5	DFD Level 1 .....	30
3.6	HIPO Chart.....	31
3.7	Relasi Antar Tabel.....	41
3.8	Flowchart Login .....	42
3.9	Flowchart Menu Utama.....	43
3.10	Flowchart Menu Data Master.....	44
3.11	Flowchart Konfigurasi Server .....	45
3.12	Rancangan Form login .....	46
3.13	Rancangan Form Input Barang.....	47
3.14	Rancangan Form Data Barang .....	48
3.15	Rancangan Form Input Toko.....	49
3.16	Rancangan Form Data Toko.....	50
3.17	Rancangan Form Input Penjualan .....	51
3.18	Rancangan Form Input Pembelian .....	52
3.19	Rancangan Form Laporan Stok .....	53
4.1	Form Login.....	55
4.2	Form Menu Utama .....	56
4.3	Form Data Produk .....	57
4.4	Form Produk.....	58
4.5	Form Penjualan .....	59
4.6	Form Pembayaran Penjualan.....	60
4.7	Form Data Penjualan.....	61
4.8	Form Tambah Retur .....	61
4.9	Form Data Retur.....	62
4.10	Form Input Pelanggan .....	62
4.11	Form Input Supplier .....	63
4.12	Form laporan Penjualan Harian.....	63

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Dewasa ini perkembangan ilmu dan teknologi sudah semakin pesat dan membutuhkan informasi yang saling terintegrasi. Permasalahan yang dihadapi adalah seringnya stok tidak terpantau seperti kehabisan stok ataupun pengalokasian stok yang tidak sesuai pada tempatnya. Selama ini stok hanya dapat di pantau secara berkala seperti mingguan atau bulanan dikarenakan petugas harus datang langsung ke toko rekanan untuk memintai data. Dan harus menelpon langsung ke Erafone untuk cek stok barang yang ada serta transaksi penjualan hanya dicatat menggunakan bon faktur manual.

Penelitian ini sebelumnya pernah dilakukan oleh Iskandar rosyid (2015) dalam judul “Rancang bangun sistem informasi pengendalian persediaan bahan baku dan hasil produksi pad PT. Gemilang Sinergitama Mandiri” dengan hasil akhir aplikasi yang mengontrol stok barang masuk dan keluar namun hanya dari sisi perusahaan tanpa konsumen dapat terkait di dalam sistem.

Berdasarkan masalah diatas penulis membuat aplikasi yang mampu mengontrol stok barang pada toko rekanan, menyediakan menu transaksi penjualan dan arus data stok barang maupun penjualan dapat di pantau langsung, toko rekanan dapat mengecek stok yang ada pada Erafone langsung dari aplikasi serta laporan yang secara langsung dapat dilihat dari

aplikasi baik pihak rekanan maupun Erafone. Maka penulis mengambil judul **“Aplikasi Stok Point Distribusi Penjualan Smartphone Di Kota Medan Pada Erafone Berbasis Android.**

### **1.2. Rumusan Masalah**

Pada penelitian ini penulis telah merumuskan permasalahan yaitu sebagai berikut:

- a. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat mengontrol stok barang di gudang dan luar gudang?
- b. Bagaimana mencatat transaksi penjualan agar Erafone dapat memantau aktifitas penjualan ?

### **1.3. Batasan Masalah**

Agar pembahasan masalah yang dilakukan dapat terarah dengan baik dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas, yakni:

- a. Data yang menjadi inputan ke dalam aplikasi adalah data barang dan data penjualan.
- b. Laporan yang dihasilkan adalah laporan stok barang per tanggal dan laporan penjualan barang pertanggal.
- c. Tidak membahas mengenai transaksi pembelian yang dilakukan oleh rekanan karena Erafone sudah memiliki sistem tersendiri.
- d. *Software* yang digunakan adalah Android Studio.

- e. Aplikasi hanya dapat di akses melalui perangkat *mobile*. Aplikasi mendukung *client – server* agar bisa di akses beberapa pengguna.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan diadakan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mencatat setiap barang lengkap dengan jumlah stok pada toko rekanan.
- b. Mengetahui transaksi penjualan yang dilakukan oleh seluruh toko rekanan
- c. Untuk mengetahui stok dan penjualan seluruh toko rekanan yang menjadi mitra Mendapatkan laporan yang dapat disajikan kapan saja baik secara harian, mingguan dan bulanan.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

- a. Manfaat bagi perusahaan

Untuk mengetahui stok dan penjualan seluruh toko rekanan yang menjadi mitra Erafone.

- b. Manfaat bagi penulis

Penulis menemukan pengalaman serta pengetahuan baru mengenai proses stok dan penjualan. Menambah wawasan nyata mengenai dunia kerja, serta dapat menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan.

c. Manfaat bagi institusi

Manfaat penelitian ini bagi institusi diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran dan referensi bagi kalangan yang akan melakukan penelitian lebih lanjut dengan topik yang berhubungan dengan judul penelitian di atas.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Aplikasi

Menurut Rahmat Hakim (2015), Aplikasi adalah perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu, seperti mengolah dokumen, mengatur Windows dan permainan (game), dan sebagainya.

Berdasarkan defenisi diatas dapat disimpulkan mengenai aplikasi. Aplikasi yaitu kumpulan *code* yang disusun untuk membantu tugas manusia.

#### 2.2 Informasi

Menurut Romney dan Steinbart (2015) Informasi adalah Informasi sebagai data yang telah diaolah menjadi bentuk yang lebih berarti dan berguna bagi penerimanya untuk mengambil keputusan masa kini maupun yang akan datang.

Menurut Sutabri (2016) informasi adalah data yang telah diklasifikasi atau diolah atau interpretasi untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Sistem pengolah informasi mengolah data menjadi informasi atau tepatnya pengolah data dari bentuk tak berguna menjadi berguna bagi penerimanya.

Berdasarkan defenisi diatas dapat disimpulkan pengertian informasi. Informasi adalah data hasil pemrosesan yang memiliki arti bagi si penerima tentang sesuatu yang belum diketahui.

### **2.3 Stok Point**

Menurut Bambang Riyanto (2015), Stok point adalah saat atau titik dimana harus diadakan pemusatan stok barang pesanan lagi sedemikian rupa sehingga kedatangan atau penerimaan material yang dipesan itu adalah tepat waktu dimana persediaan diatas safety stock sama dengan nol.

### **2.4 Persediaan**

Menurut Sofyan Assauri (2014), Persediaan adalah sebagai suatu aktiva lancar yang meliputi barang-barang milik perusahaan dengan maksud untuk dijual dalam suatu periode usaha normal atau persediaan barang-barang yang masih dalam pekerjaan proses produksi ataupun persediaan bahan baku yang menunggu penggunaannya dalam suatu proses produksi.

### **2.5 Penjualan**

Menurut Thamrin Abdullah dan Francis Tantri (2016), Penjualan adalah bagian dari promosi dan promosi adalah salah satu bagian dari keseluruhan sistem pemasaran". Dalam pengertiannya suatu

perusahaan mempunyai tiga tujuan dalam penjualan yaitu:

1. Mencapai batas tertentu dari penjualan .
2. Mendapat keuntungan.
3. Mendukung perkembangan perusahaan.

Penjualan bila diidentifikasi berdasarkan perusahaannya maka dapat dikategorikan menjadi beberapa jenis, yaitu :

1. Penjualan langsung

dimana penjualan ini adalah dengan cara mengambil barang dari supplier kemudian secara langsung dikirim ke customer.

2. Penjualan stok gudang

dimana penjualan ini adalah dengan cara menjual barang dari stok yang ada di gudang.

3. Penjualan kombinasi

dimana penjualan ini adalah dengan mengambil sebagian barang dari supplier serta sebagian dari stok yang ada di gudang.

Dilihat dari pengertian tersebut maka suatu proses penjualan haruslah memberikan keuntungan bagi suatu usaha yang sedang berlangsung, karena itu diperlukan sebuah sistem informasi penjualan sehingga proses penjualan yang dilakukan dapat berjalan dengan efektif serta efisien.

## 2.6 Smartphone

Menurut Kurniawan (2017) yang dimaksud dengan smartphone adalah sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunaanya walaupun mungkin tidak praktis dalam penggunaannya.

Menurut Derry (2014) Smartphone merupakan sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia.

Fungsi Smartphone :

Menurut Shofiah (2016) smartphone memiliki beberapa fungsi yaitu, Smartphone merupakan cellphone yang menggabungkan fungsi-fungsi Personal Digital Assistant (PDA) seperti kalender, personal schedule, address book, dan memiliki kemampuan untuk mengakses internet, membuka email, membuat dokumen, bermain game, serta membuka aplikasi lainnya.

Telepon genggam sekarang sudah memiliki fungsi hampir sama dengan komputer, sehingga pengguna bisa mengubah fungsi telepon genggam tersebut menjadi mini computer yang banyak membantu si pengguna. Di dunia bisnis, fitur gadget (smartphone) yang lengkap sangat membantu bagi

para pebisnis melakukan pekerjaan di satu tempat, dan membuat pekerjaan tersebut selesai dalam waktu yang singkat.

Kehadiran ponsel pintar gadget (smartphone) berbasis android menjadi suatu bukti dari majunya teknologi komunikasi pada perangkat berbasis ponsel saat ini, beberapa manfaat gadget smartphone menurut

Uswatun (Mardhi 2015: 23) yaitu dapat dijadikan sarana untuk menambah pengetahuan siswa tentang kemajuan teknologi sehingga siswa tidak dikatakan menutup mata akan kemajuan di era globalisasi.

## **2.7 Android**

Menurut Nazrudin Safaat H (2011), Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi.”.Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk membuat aplikasi mereka sendiri.

Pada awalnya dikembangkan oleh Android Inc, sebuah perusahaan pendatang baru yang membuat perangkat lunak untuk ponsel yang kemudian dibeli oleh Google Inc. Untuk pengembangannya, dibentuklah Open Handset Alliance (OHA), konsorsium dari 34 perusahaan perangkat keras, perangkat lunak,

dan telekomunikasi termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia.

## **2.8 Data**

Abdul Kadir (2014), Data adalah deskripsi tentang benda, kejadian, aktivitas, dan transaksi, yang tidak mempunyai makna atau tidak berpengaruh secara langsung kepada pemakai. Data dapat berupa nilai yang terformat, teks, citra (image), audio, dan video. Data seringkali disebut sebagai bahan mentah informasi, melalui suatu proses transformasi data dibuat menjadi bernilai atau bermakna.

## **2.9 Basis Data**

Menurut Gordon C. Everest didalam buku (Didik Setiawan, 2017) mengungkapkan : “Database ialah kumpulan dari banyak data yang saling terkait dan terkumpul dalam satu tempat yang sama dan dipakai oleh sistem aplikasi yang di kontrol secara terpusat serta memiliki nilai yang berharga bagi pemilik.

Abdul Kadir (2014), Basis data (database) adalah suatu pengorganisasian sekumpulan data yang saling terkait sehingga memudahkan aktivitas untuk memperoleh informasi. Basis data

dimaksudkan untuk mengatasi problem pada sistem yang memakai pendekatan berbasis berkas.

### **2.10 Flowmap**

Menurut Wahidin (2015), Flowmap adalah diagram alir yang menunjukkan arus dari dokumen, aliran data fisik, entitas-entitas sistem informasi dan kegiatan operasi yang berhubungan sistem informasi

### **2.11 DFD**

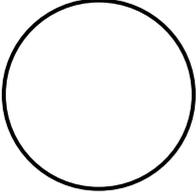
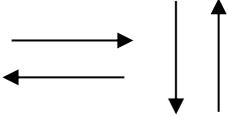
Menurut Sukanto dan Shalahuddin (2013), Data Flow Diagram atau dalam bahasa Indonesia menjadi Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengatur dari masukan (input) dan keluaran (output). DFD tidak sesuai untuk memodelkan sistem yang menggunakan pemrograman berorientasi objek.

Menurut Nugroho (2009), DFD gambaran arus data di dalam suatu sistem. DFD menggambarkan komponen-komponen sebuah sistem, aliran-aliran data antara komponen-komponen tersebut, asal dan tujuan, serta penyimpanan data. Data Flow Diagram pada umumnya terdiri dari beberapa level, yaitu Diagram konteks, level 0, level 1 dan seterusnya.

Simbol DFD yang digunakan dalam rancangan penelitian adalah simbol DFD versi Yourdan, DeMarco, dan lainnya.

Simbol *Data Flow Diagram* adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.1 Simbol *Data Flow Diagram***

Simbol	Keterangan
	Asal dan Sumber Data
	Proses Data
	Aliran Data
	Penyimpanan Data

Sumber :Supardi, (2013:9)

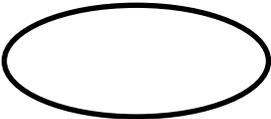
## 2.12 ERD

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah suatu model data yang dikembangkan berisi himpunan entitas dan relasi yang dilengkapi dengan atribut yang mempresentasikan secara sistematis dari tabel data yang ditinjau (Riyandi, 2018)

Menurut Simarmata & Prayudi (2010 : 67), Entity Relationship Diagram adalah alat pemodelan data utama dan akan membantu mengorganisasi data dalam suatu proyek ke dalam entitas-entitas dan menentukan hubungan antar entitas. Proses memungkinkan analisis menghasilkan struktur basis data yang baik sehingga data dapat disimpan dan diambil secara efisien.

Adapun simbol-simbol Entity Relationship Diagram dibawah ini :

**Tabel 2.2 Simbol ERD**

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Attribut	Menyatakan atribut (atribut yang berfungsi sebagai key yang digaris bawah)
2		Persegi Panjang	Menyatakan himpunan entitas-entitas

3		Garis / Link	Menunjukkan penghubung antar himpunan relasi dengan himpunan entitas dengan atributnya
4		Himpunan Relasi R	Hubungan yang terjadi antara satu entity dengan entity lainnya

**Sumber: Budilaksono (2010:13)**

Berdasarkan defenisi diatas dapat disimpulkan pengertian Diagram relasi entitas (ERD). Diagram relasi entitas (ERD) adalah suatu teknik dokumentasi yang menggambarkan hubungan diantara entitas di dalam suatu sistem. Entitas disini dimaksudkan sebagai suatu sumber (*resource*), atau peristiwa (*event*), atau orang/agen.

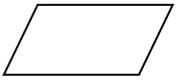
## 2.13 Flowchart

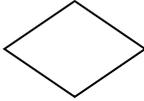
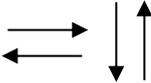
Beberapa ahli menyatakan pengertian *flowchart*, yaitu Bagan alir adalah teknik analitis yang dipergunakan untuk menjelaskan beberapa aspek dari sistem informasi secara jelas, ringkas, dan logis (Romney, 2015:67).

Menurut Indrajani (2015:36), Flowchart adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program. Bagan alir (flowchart) adalah bagan (chart) yang menunjukkan alir (flow) di dalam program atau prosedur sistem secara logika. Bagan alir digunakan terutama untuk alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi.

### 1. Simbol *Flowchart*

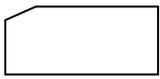
**Tabel 2.3 Simbol *Flowchart* Program**

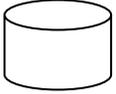
<b>Nama</b>	<b>Simbol</b>	<b>Arti</b>
<i>Terminator</i>		Awal dan akhir dari suatu alur program <i>flowchart</i>
<i>Process</i>		Proses seperti perhitungan aritmatik, penulisan suatu formula atau dapat berisi pemberian nilai terhadap variabel
<i>Read / Write</i>		Sumber data yang akan diproses atau dapat juga menunjukkan data yang akan dicetak/ditulis

<i>Decision</i>		Proses evaluasi atau pemeriksaan terhadap nilai data dengan operator relasi
<i>Preparation</i>		Deklarasi atau pemesanan variabel atau konstanta
<i>Sub Program</i>		Sub program yang akan diproses dapat berupa <i>procedure</i> dan <i>function</i>
<i>Connector</i>		Tanda sambungan dari suatu <i>flowchart</i> pada satu halaman kertas
<i>Off page connector</i>		Tanda sambungan dari suatu <i>flowchart</i> untuk beda halaman kertas
<i>Arow</i>		Arah dari suatu proses dapat ke atas, bawah, kanan dan kiri

Sumber :Setiawan (2011:26)

**Tabel 2.4 Simbol *Flowchart* Sistem**

<b>Nama</b>	<b>Simbol</b>	<b>Arti</b>
<i>Manual Input</i>		<i>Entry data (keyboard)</i>
<i>Card</i>		Sumber data berasal dari kartu data
<i>Punched Tape</i>		Mesin pembolong kertas

<i>Store Data</i>		Media penyimpanan data berupa <i>harddisk</i>
<i>Sequential Access Storage</i>		Media penyimpanan data berupa pita yang dibaca berturut
<i>Magnetic Disk</i>		Media penyimpanan data seperti <i>floppy disk</i>
<i>Direct Access Storage</i>		Media penyimpanan data yang dapat dibaca/disimpan secara acak
<i>Display</i>		Media untuk melihat hasil proses di layar (monitor)
<i>Document</i>		Data yang akan dicetak ke kertas melalui mesin <i>printer</i>

Sumber :Setiawan (2011:27)

## 2.14 Android Studio

Android studio adalah IDE (Integrated Development Environment) resmi untuk pengembangan aplikasi Android dan bersifat open source atau gratis. Peluncuran Android Studio ini diumumkan oleh Google pada 16 mei 2013 pada event Google I/O Conference untuk tahun 2013. Sejak saat itu, Android Studio menggantikan Eclipse sebagai IDE resmi untuk mengembangkan aplikasi Android. Android studio sendiri dikembangkan

berdasarkan IntelliJ IDEA yang mirip dengan Eclipse disertai dengan ADT plugin (Android Development Tools). Android studio memiliki fitur :

- a. Projek berbasis pada Gradle Build
- b. Refactory dan pembenahan bug yang cepat
- c. Tools baru yang bernama “Lint” dikalim dapatmemonitor kecepatan, kegunaan, serta kompetibelitas aplikasi dengan cepat.
- d. Mendukung Proguard And App-signing untuk keamanan.
- e. Memiliki GUI aplikasi android lebih mudah
- f. Didukung oleh Google Cloud Platfrom untuk setiap aplikasi yang dikembangkan.

## 2.15 MySQL

Menurut MADCOMS (2016) “MySQL adalah sistem manajemen Database SQL yang bersifat Open Source dan paling populer saat ini. Sistem Database MySQL mendukung beberapa fitur seperti multithreaded, multiuser dan SQL Database managemen system (DBMS)”.

Menurut wahana (2010), SQL Server adalah sebuah DBMS (*Database Management System*) yang dibuat oleh Microsoft untuk ikut berkecimpung dalam persaingan dunia pengolahan data menyusul pendahulunya seperti IBM dan Oracle.

Berikut ini adalah beberapa fitur yang dari sekian banyak fitur yang ada pada SQL Server 2008:

- a. *XML Support*. Dengan fitur ini, Anda bisa menyimpan dokumen XML dalam suatu tabel, meng-*query* data ke dalam format XML melalui *Transact-SQL* dan lain sebagainya.
- b. *Multi-Instance Support*. Fitur ini memungkinkan Anda untuk menjalankan beberapa *database engine* SQL Server pada mesin yang sama.
- c. *Data Warehousing and Business Intelligence (BI) Improvements*. SQL Server dilengkapi dengan fungsi-fungsi untuk keperluan *Business Intelligence* melalui *Analysis Services*. Selain itu, SQL Server 2000 juga ditambahi dengan tools untuk keperluan data mining.
- d. *Performance and Scalability Improvements*. SQL Server menerapkan *distributed partitioned views* yang memungkinkan untuk membagi *workload* ke beberapa server sekaligus. Peningkatan lainnya juga dicapai di sisi DBCC, *indexed view*, dan *index reorganization*.
- e. *Query Analyzer Improvements*. Fitur yang dihadirkan antara lain: *integrated debugger*, *object browser*, dan fasilitas *object search*.
- f. *DTS Enhancement*. Fasilitas ini sekarang sudah mampu untuk memperhatikan *primary key* dan *foreign key constraints*. Ini berguna pada saat migrasi tabel dari RDBMS lain.

*Transact-SQL Enhancements*. Salah satu peningkatan disini adalah T-SQL sudah mendukung UDF (*User-Definable Function*). Ini memungkinkan Anda untuk menyimpan rutin-rutin ke dalam *database engine*.

## **2.16 Profil Perusahaan**

PT. Erafone Artha Retailindo merupakan perusahaan yang bergerak dibidang retail Handphone, yang merupakan anak perusahaan dari Erajaya Group. Didirikan pada Agustus 2002, Erafone memulai bisnisnya dengan menjadi distributor resmi Handphone dan aksesoris Nokia. Di tahun 2004, berkembang lagi menjadi distributor resmi Sony Ericsson dan kemudian Samsung. Erafone berkomitmen untuk terus melakukan inovasi yang berkesinambungan guna memenuhi permintaan pasar Indonesia dengan menyediakan pelayanan yang profesional, berkualitas dan penuh nilai lebih. Saat ini Erafone memiliki 400 outlet dan 18 kantor cabang di lokasi strategis di Jakarta dan kota-kota besar lainnya di seluruh nusantara.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### **1. Sumber Data**

###### **a. Data Primer**

Data Primer, yaitu data yang dikumpulkan dan diolah sendiri oleh peneliti langsung dari subjek atau objek penelitian.

###### **b. Data Sekunder**

Data sekunder, yaitu data yang didapatkan tidak secara langsung dari objek atau subjek penelitian.

##### **2. Metode Pengumpulan Data**

Penulis menggunakan teknik pengumpulan data yang ada di lapangan dan pada media internet. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan metode dilapangan yaitu :

###### **a. Studi Literatur**

melakukan pencarian terhadap berbagai sumber tertulis, baik berupa buku-buku, majalah, artikel, dan jurnal, atau dokumen-dokumen yang relevan dengan permasalahan yang dikaji.

b. Observasi

aktivitas pengumpulan data dengan cara pengamatan terhadap suatu objek secara cermat dan langsung di lokasi penelitian, serta mencatat secara sistematis mengenai gejala-gejala yang diteliti.

c. Studi Pustaka

Mengumpulkan data dengan cara mengambil dari literatur buku-buku yang berhubungan dengan objek penelitian sebagai bahan tinjauan pustaka dan landasan analisis

### **3.2. Tahapan Penelitian**

1. Tahap Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan diantaranya ialah:

- a. Mengidentifikasi masalah/Mencari permasalahan,tahap ini peneliti harus terlebih dahulu mencari apa masalah yang hendak diteliti.
- b. Merumuskan masalah,dimana pada tahap ini merupakan kelanjutan dari penemuan masalah yang kemudian peneliti membuat rumusan masalah berdasarkan masalah-masalah yang akan diteliti.

- c. Mengadakan studi pendahuluan, hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi-informasi berkaitan dengan masalah yang akan diteliti. Sehingga dapat dapat diketahui keadaan atau kedudukan masalah tersebut baik secara teoritis maupun praktis.

## 2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Dalam tahap ini, ada beberapa kegiatan yang harus dilaksanakan dengan baik. Diantara kegiatan dalam pelaksanaan penelitian diantaranya:

### a. Pengumpulan Data

Kegiatan ini harus didasarkan pada pedoman yang sudah dipersiapkan dalam rancangan penelitian. Data yang dikumpulkan melalui kegiatan penelitian dijadikan dasar dalam menguji hipotesis yang diajukan.

### b. Analisis Data

Pengolahan data atau analisis ini dilakukan setelah data terkumpul semua yang kemudian dianalisis, dan dihipotesis yang diajukan diuji kebenarannya melalui analisis tersebut.

### 3. Laporan Penelitian

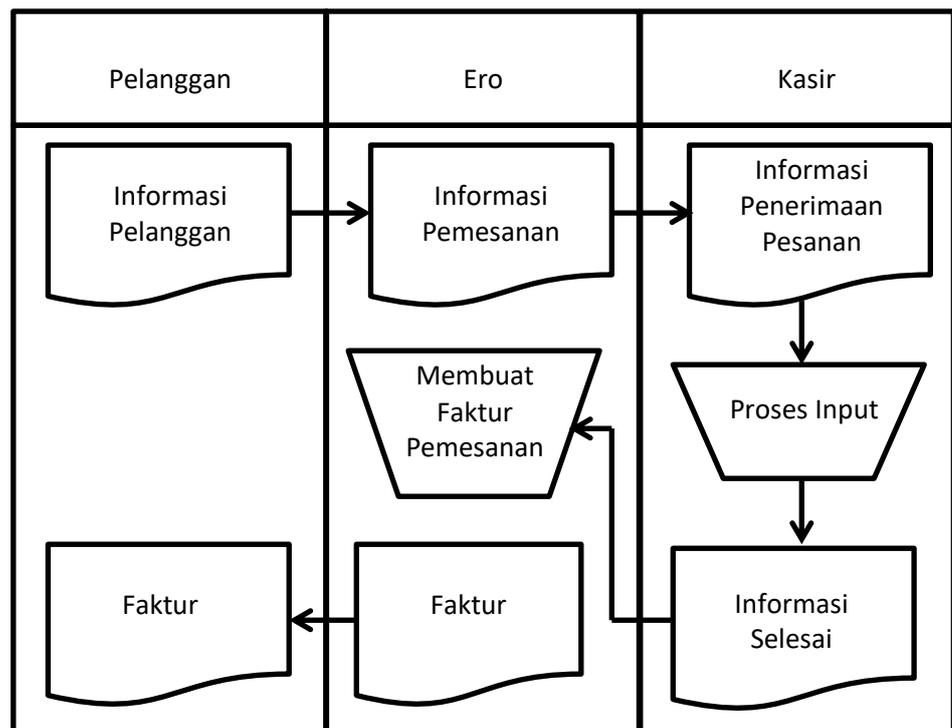
Untuk kepentingan publikasi, maka penelitian harus dilaporkan kepada orang-orang yang berkepentingan. Bentuk dan sistematik laporan penelitian dapat berupa artikel ilmiah, laporan, skripsi, thesis atau disertasi. Tahap laporan penelitian ini merupakan tahap akhir dalam sebuah proses penelitian.

#### 3.3. Analisis Sistem Sedang Berjalan

Analisa sistem merupakan gambaran tentang sistem saat ini sedang berjalan saat ini yang belum ada pada stok point distributor penjualan.

##### 1. Analisa Proses:

Adapun proses yang sedang berjalan adalah sebagai berikut :



**Gambar 3.1** Flowmap prosedur yang sedang berjalan

Ero didefinisikan sebagai bagian dari suatu perusahaan yang kegiatannya menjual, memastikan produk yang terlihat ataupun yang tidak terlihat laku dengan harga yang sesuai dengan perencanaan awal yang sudah ditetapkan tetapi juga dengan persetujuan dan kesepakatan konsumen. Atau yang biasa disebut dengan sales Pelanggan menginformasikan pemesanan ke bagian ero. Bagian ero menginformasikan pemesanan ke kasir untuk segera di proses input. Kemudian setelah di proses input dilakukan oleh kasir untuk penerimaan pesanan. Pelanggan membayar barang dan faktur di serahkan kepada pelanggan sebagai bukti transaksi.

## 2. Analisa output

Adapun keluaran atau output adalah faktur pembayaran yang di berikan kepada pelanggan

MEGASTORE PLAZA MEDAN FAIR		
Jl. Gatot Subroto, Plaza Medan Fair, Lantai 4 No. 17 - 18, Sekip, Medan Petisah Medan 20112		
Nama WP	: PT.ERAFONE ARTHA RETAILINDO	
NPWP	: 02.261.661.9-038.000	
No. PKP	: 02.261.661.9-038.000	
<hr/>		
No. Faktur	: POS/MS-MDN-001/19/12/00122	
Tanggal	: 02-Dec-2019 17:22	
Kasir	: MELINDA ULFANNY	
Customer	: Melinda Ulfanny	
Email	: melindaulfanny0@gmail.com	
HP	: 081396141755	
ID Card	:	
<hr/>		
1.	MCD-SHB-ERA1	
	Shopping Bag Edisi Spesial	
	1 PCS x	0.00                      0
	Disc: -	
2.	HMI-C3J464-BLU	
	MI M1908C3JG Redmi Note 8 64GB 4GB RAM Blue	
	1 PCS x	2,299,000.00            2,299,000
	Disc: -	
	Serial number: 862384042603204	
<hr/>		
Total Item =	2	Total Qty = 2
<hr/>		
Grand Total	:	2,299,000
Bayar	:	2,299,000
Uang Kembalian	:	0
Ret Amt	:	0
<hr/>		
Cash	:	2,299,000
<hr/>		
TIDAK ADA GRANSI ERAFONE		
Barang yang sudah dibeli tidak dapat ditukar / dikembalikan Harga barang kena pajak sudah termasuk PPN ..... <i>Purchased item cannot exchanged / returned Taxable item already included with PPN</i>		
Tanggal Print: 02-12-2019 17:25		

Gambar 3.2 Faktur bukti Pembayaran

### **3.4. Perancangan Sistem Usulan**

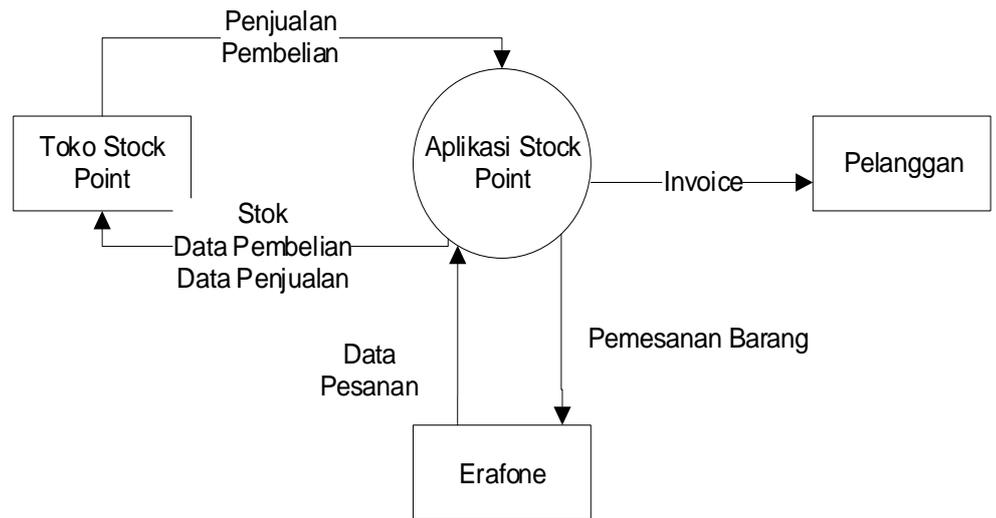
Perancangan sistem ini dilakukan setelah tahap analisis sistem berjalan dikerjakan, dalam perancangan dilakukan penyesuaian terhadap model analisis dengan bahasa pemrograman yang digunakan dalam penggunaan perangkat lunak. Perancangan sistem terbagi atas dua yaitu secara umum dan secara detail

#### **1. Perancangan Sistem Secara Umum**

Adapun perancangan sistem secara umum diuraikan sesuai data analisa yang sedang berjalan yaitu sebagai berikut :

##### **a. Diagram Konteks Rancangan Sistem**

*Context Diagram* atau yang lebih dikenal dengan Diagram Konteks merupakan salah satu penggambaran sistem informasi yang dapat digunakan sebagai penerjemah suatu program. Pada Diagram Konteks harus berisi semua data yang menyangkut sistem informasi yang sedang dijalankan, tetapi dalam sistem penggambaran. Berikut merupakan diagram konteks yang di rancang:



**Gambar 3.3 Diagram Konteks**

Pada gambar di atas dapat di jelaskan entitas dari tiap gambar :

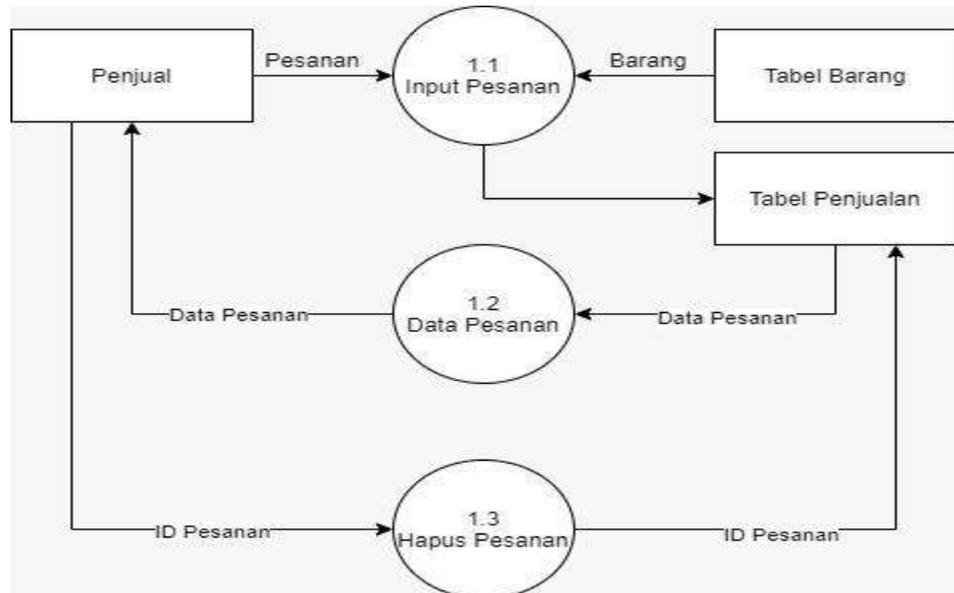
1. Penjual, melakukan pencarian barang yang diinginkan pada sistem yang dirancang, hal ini berguna sebagai pelayanan, yang kemudian data penjualan akan disimpan pada sistem yang akan dirancang, yang berguna sebagai informasi yang digunakan pada pencatatan data transaksi penjualan.
2. Pemasok, entitas memberikan bukti barang masuk ke sistem, sehingga semua data barang masuk akan disimpan pada database. Dan sistem akan menunjukkan laporan penjualan

b. Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) yaitu proses mengidentifikasi berbagai proses, mengkaitkannya dengan arus data untuk menunjukkan hubungan, mengidentifikasi

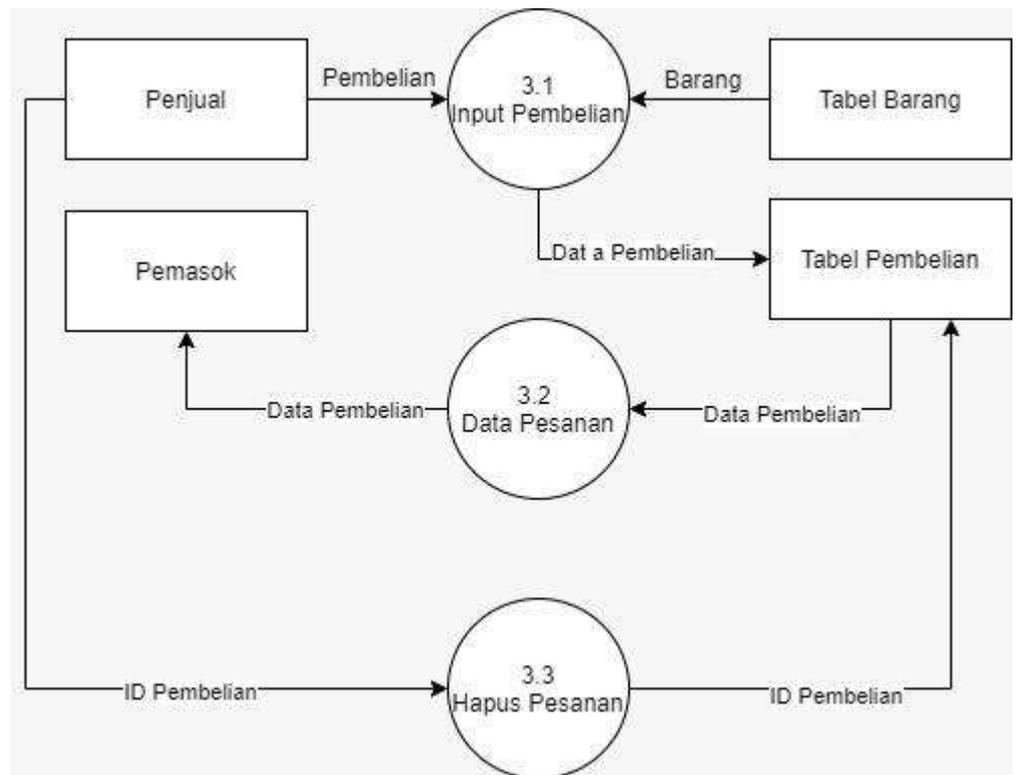
entitas yang menyediakan input dan menerima output,serta menambahkan penyimpanan data.

Bentuk data flow diagram (DFD) level 0 dan level 1 dari aplikasi penjualan ini adalah sebagai berikut:



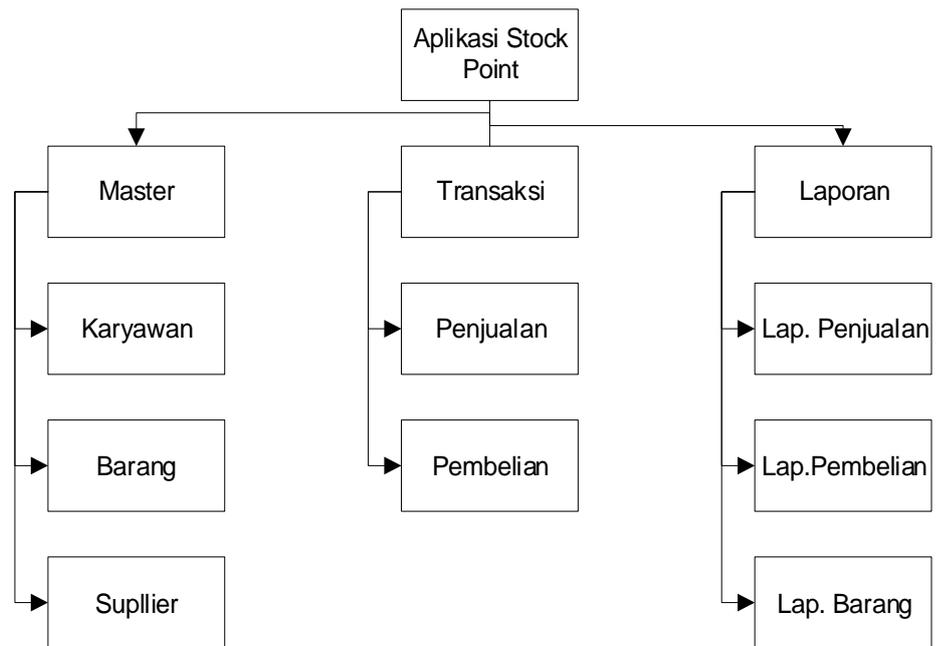
**Gambar 3.4 DFD level 0**

Penjual menginput pesanan dengan daftar barang yang bersumber dari table barang kemudian disimpan ke table penjualan. Data pesanan dapat dilihat oleh penjual yang bersumber dari table penjualan. Penjual melakukan penghapusan pesanan dengan mengirimkan id pesanan.



**Gambar 3.5 DFD Level 1**

Penjual menginputkan data pembelian barang yang bersumber dari data barang kemudian disimpan ke dalam table pembelian. Data pembelian diserahkan kepada pemasok. Penjual dapat melakukan penghapusan pesanan dengan mengirimkan id pembelian ke tabel pembelian



**Gambar 3.6 HIPO Chart**

#### a. Perancangan Database

##### a. Desain Table

Sistem informasi ini terdiri dari kumpulan data yang tersimpan dalam database yang didalamnya terdapat banyak atribut jenis tanda, ukuran dan keterangan tentang atribut tersebut.

Adapun perangkat lunak yang digunakan adalah MYSQL.

### 1. Spesifikasi Desain Tabel Karyawan

Nama File : Tabel Karyawan

Fungsi : Untuk menyimpan data karyawan

Primary Key : IDKaryawan

No.	Nama Field	Type	Keterangan
1	ID_Karyawan	Char(4)	Primary Key
2	Nama	Varchar(25)	
3	Alamat	Varchar(20)	
4	NpHp	Varchar(15)	
5	Jabatan	Varchar(20)	
6	Jekel	Char(1)	
7	Jabatan	Varchar(15)	
8	TglBekerja	Datetime	
9	TglLahir	Datetime	
10	KotaKelahiran	Varchar(20)	
11	Stbekerja	Bit	

**Tabel 3.1 Tabel Karyawan**

## 2. Spesifikasi Desain Tabel Pengguna

Nama File : Tabel Pengguna

Fungsi : Untuk menyimpan dat pengguna ke database.

Primary Key : ID\_Pengguna

No.	Nama Field	Type	Keterangan
1	ID_Pengguna	Char(4)	Primary Key
2	ID_Karyawan	Char(4)	
3	HakAkses	Varchar(8)	
4	Username	Varchar(20)	
5	Password	Varchar(Max)	

**Tabel 3.2 Tabel Pengguna**

### 3. Spesifikasi Desain Tabel Barang

Nama File : Tabel Barang

Fungsi : Untuk menyimpan data barang

Primary Key : KodeBrg

No.	Nama Field	Type	Keterangan
1	KodeBrg	Char(4)	Primary Key
2	KodeMerk	Char(4)	
4	Nama	Varchar(25)	
5	Satuan	Varchar(10)	
6	HargaJual	Money	
7	HargaBeli	Money	
8	Img	Image	

**Tabel 3.3 Tabel Stok Barang**

#### 4. Spesifikasi Desain Tabel Stok

Nama File : Tabel Stok

Fungsi : Untuk menyimpan data stok barang

Primary Key : KodeBrg

No.	Nama Field	Type	Keterangan
1	KodeBrg	Char(4)	Primary Key
2	StokAwal	Int	
3	BrngMasuk	Int	
4	BrngKeluar	Int	
5	Stok		

**Tabel 3.4 Tabel Stok**

#### 5. Spesifikasi Desain Tabel Merk

Nama File : Tabel Merk

Fungsi : Untuk menyimpan data merk

barangPrimary Key : KodeBrg

No.	Nama Field	Type	Keterangan
1	KodeMerk	Char(4)	Primary Key
2	Merk	Varchar(20)	
3	Produksi	Varchar(20)	

**Tabel 3.5 Tabel Merk**

## 6. Spesifikasi Desain Tabel Pelanggan

Nama File : Tabel Pelanggan

Fungsi : Untuk menyimpan data pelanggan

Primary Key : NoPelanggan

No.	Nama Field	Type	Keterangan
1	NoPelanggan	Char(4)	Primary Key
2	Nama	Varchar(25)	
3	Alamat	Varchar(30)	
4	Telepon	Varchar(30)	

**Tabel 3.6 Tabel Pelanggan**

## 7. Spesifikasi Desain Tabel Supplier

Nama File : Tabel Supplier

Fungsi : Untuk menyimpan data supplier

Primary Key : IDSupp

No.	Nama Field	Type	Keterangan
1	IDSupp	Char(4)	Primary Key
2	NamaSupp	Varchar(25)	
3	Alamat	Varchar(20)	
4	[No Telpon]	Varchar(30)	
5	[Nama Perusahaan]	Varchar(30)	

**Tabel 3.7 Tabel Supplier**

## 8. Spesifikasi Desain Tabel Pembelian

Nama File : Tabel Pembelian

Fungsi : Untuk menyimpan data pembelian

Primary Key : NoFaktur

No.	Nama Field	Type	Keterangan
1	NoFaktur	Char(4)	Primary Key
2	IDSupp	Char(4)	
3	IdPegguna	Char(4)	
4	Diskon	Money	
5	Pembayaran	Money	
6	Keterangan	Varchar(100)	
7	StatusFaktur	Bit	

**Tabel 3.8 Tabel Pembelian**

### 9. Spesifikasi Desain Tabel Pembelian Detail

Nama File : Tabel Pembelian Detail

Fungsi : Untuk menyimpan data detail pembelian

Primary Key : NoFaktur

No.	Nama Field	Type	Keterangan
1	NoFaktur	Char(4)	Primary Key
2	KodeBarang	Char(4)	
3	HargaBeli	Money	
4	Qty	Int	
5	Total		

**Tabel 3.9 Tabel Pembelian Detail**

## 10. Spesifikasi Desain Tabel Penjualan

Nama File : Tabel Penjualan

Fungsi : Untuk menyimpan data penjualan

Primary Key : NoFaktur

No.	Nama Field	Type	Keterangan
1	NoFaktur	Char(4)	Primary Key
2	Tanggal	Datetime	
3	NoPelanggan	Char(4)	
4	IdKaryawan	Char(4)	
5	IdPengguna	Char(4)	
6	Diskon	Money	
7	Pembayaran	Money	
8	Keterangan	Varchar(100)	
9	StatusFaktur	Bit	

**Tabel 3.10 Tabel Penjualan**

### 11. Spesifikasi Desain Tabel Penjualan Detail

Nama File : Tabel Penjualan Detail

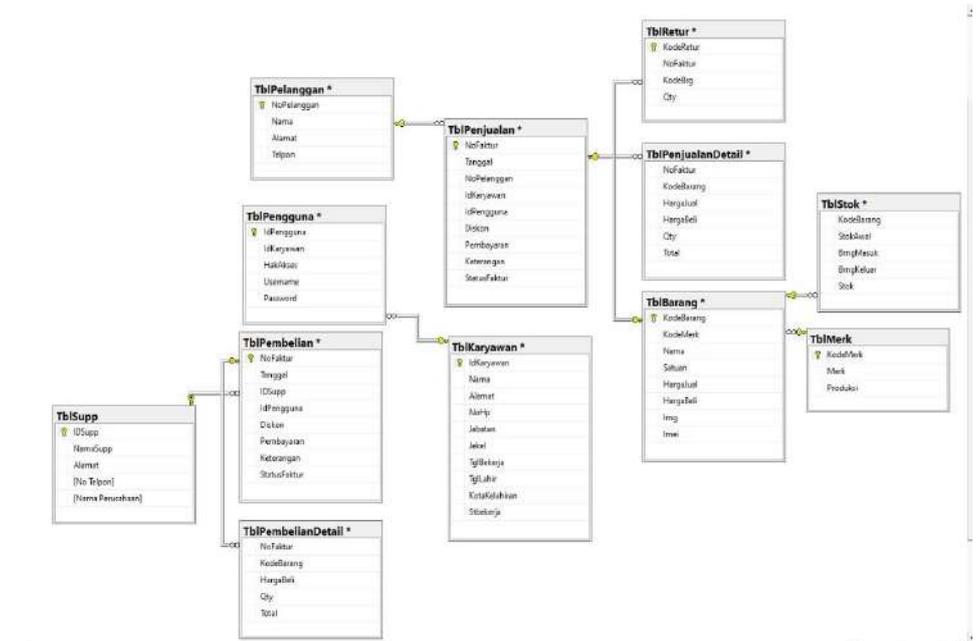
Fungsi : Untuk menyimpan data detail penjualan

Primary Key : NoFaktur

No.	Nama Field	Type	Keterangan
1	NoFaktur	Char(4)	Primary Key
2	KodeBarang	Char(4)	
3	HargaJual	Money	
4	HargaBeli	Money	
5	Qty	Int	
6	Total		

**Tabel 3.11 Tabel Penjualan Detail**

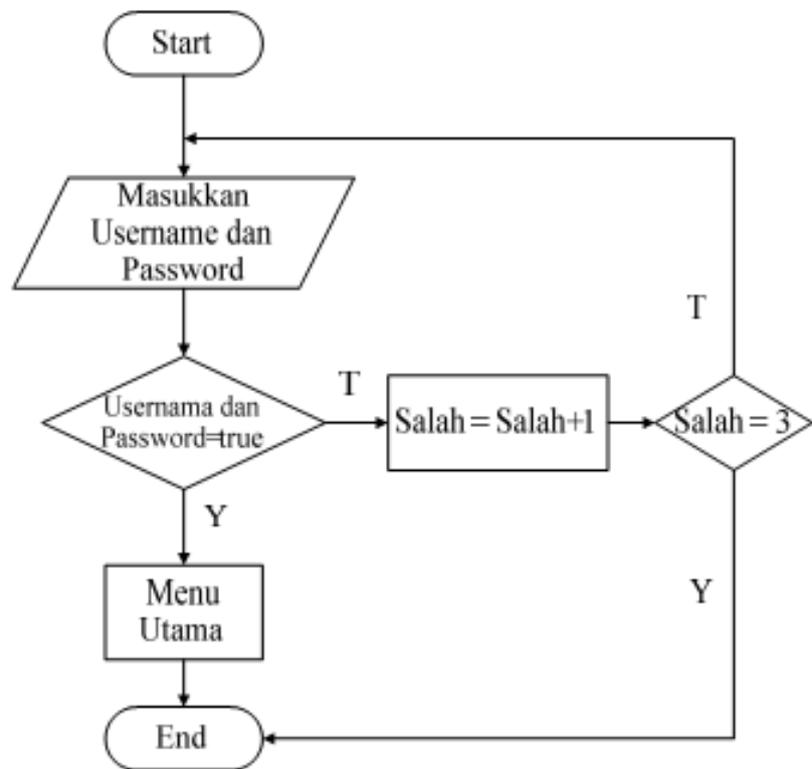
## b. Relasi Antar Table



Gambar 3.7 Relasi Antar Tabel

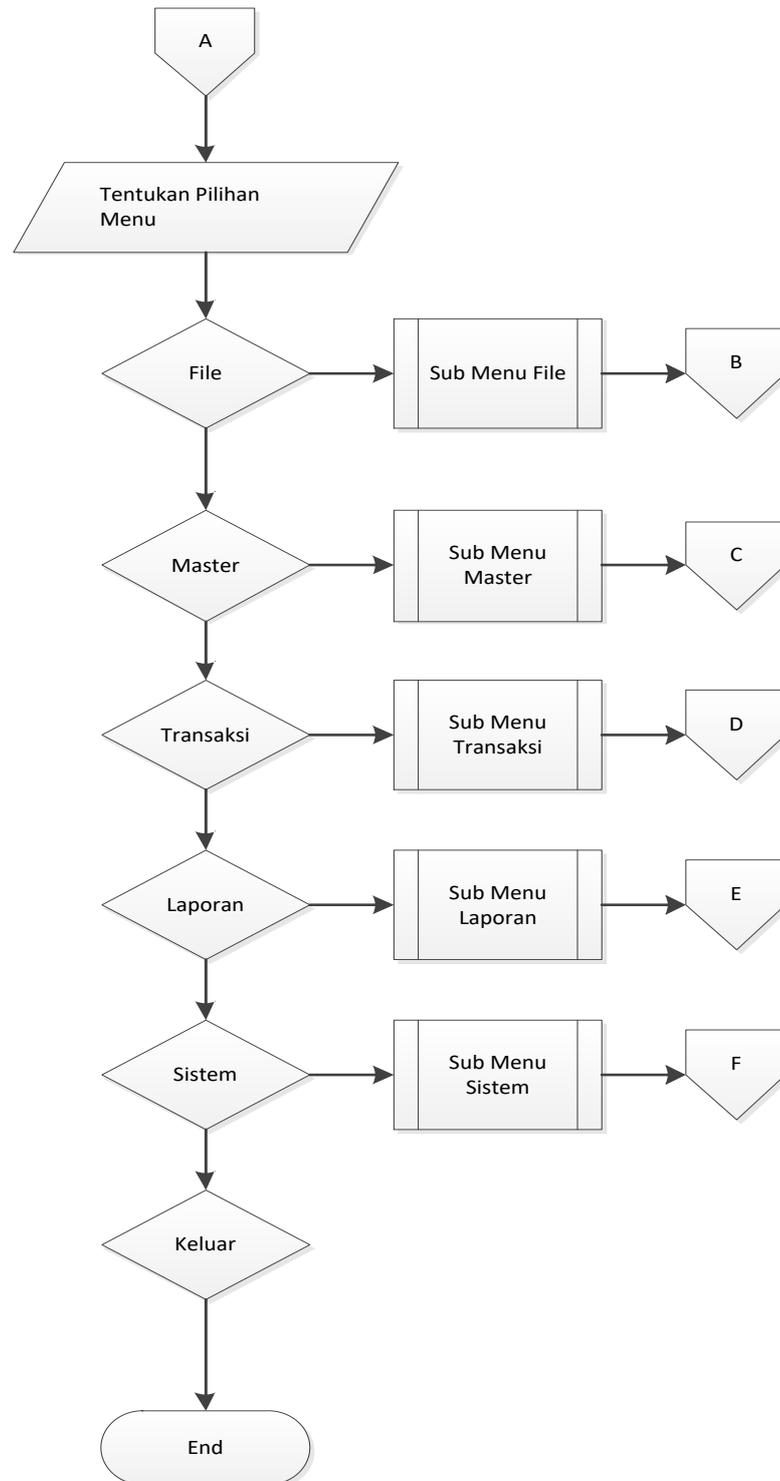
## 2. Flowchart

### a) Flowchart Login



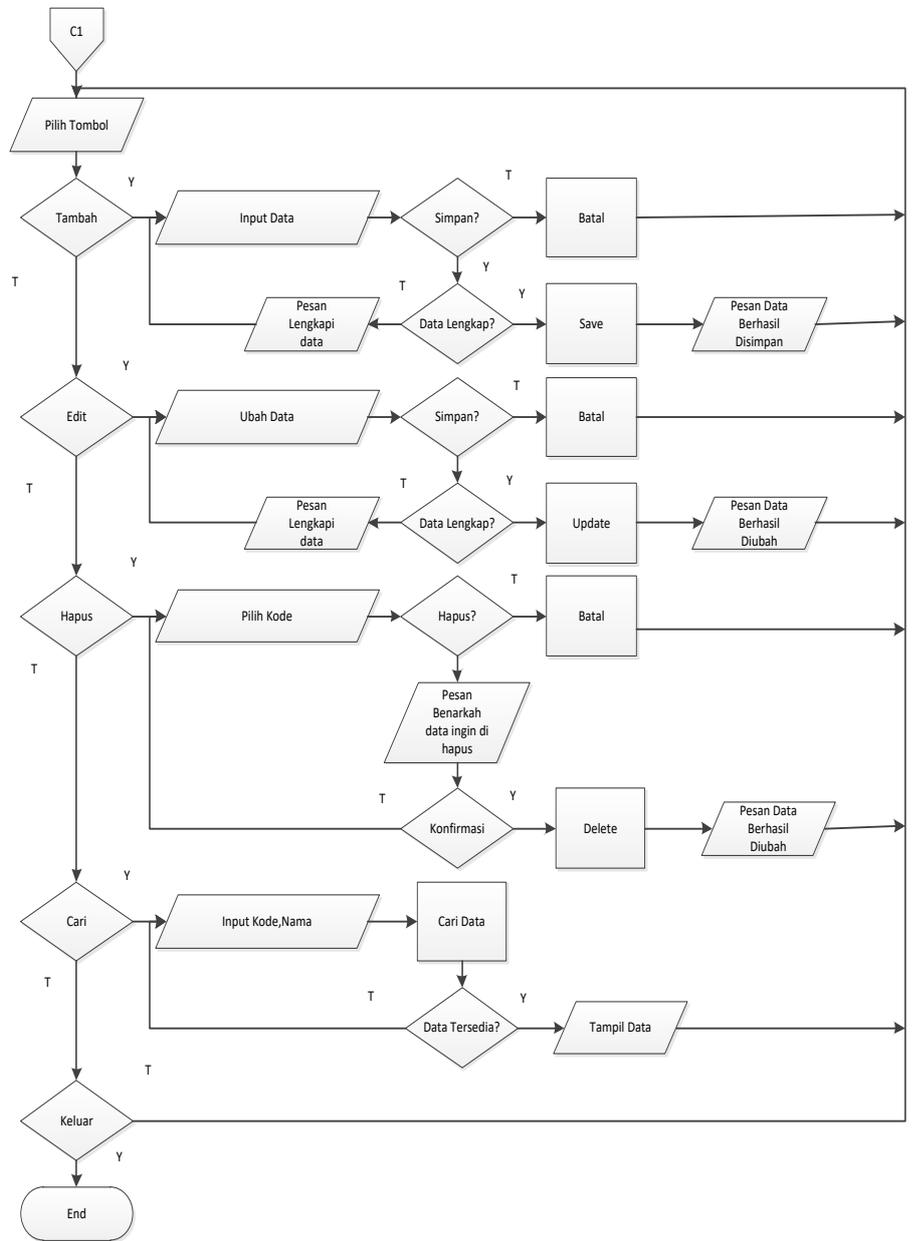
**Gambar 3.8 Flowchart Login**

## b) Flowchart Menu Utama



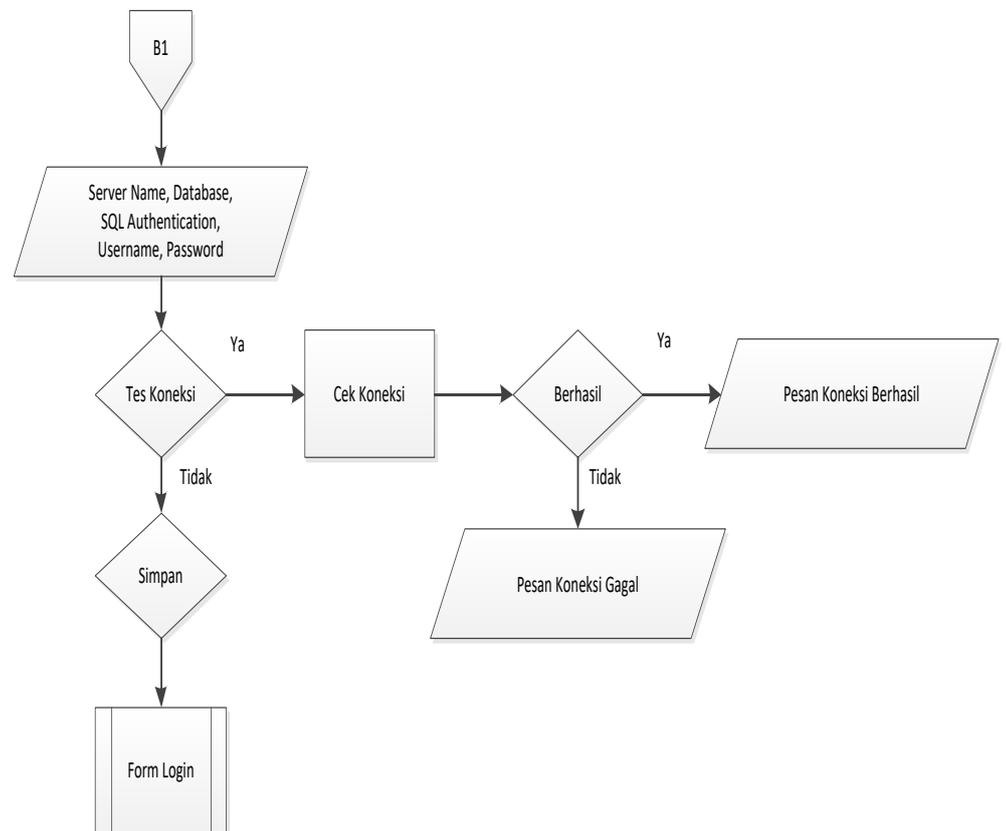
Gambar 3.9 Flowchart Menu Utama

c) Flowchart Menu Data Master



Gambar 3.10 Flowchart Menu Data Master

## d) Flowchart Konfigurasi Server



Gambar 3.11 Flowchart Konfigurasi Server

### 3. Perancangan Sistem Secara Detail

Perancangan sistem secara detail menampilkan rancangan tampilan input, output, HIPO chart, rancangan database, dan flowchart program.

#### 1) Perancangan Form

##### a) Form Login



**Gambar 3.12 Rancangan Form Login**

## b) Form Input Barang

The image shows a mobile application interface for entering goods information. The screen displays a form titled "Barang" with the following fields and buttons:

- Kode Barang
- Nama Barang
- Merk
- Satuan
- Harga Beli
- Harga Jual
- Stok
- Spesifikasi
- Choose (with a photo icon)
- Simpan
- Batal
- Master
- Transaksi
- Laporan

Gambar 3.13 Rancangan Form Input Barang

## c) Form Data Barang

The image displays a mobile application interface for managing goods data. The screen is titled "Form Data Barang" and shows a list of three identical form entries. Each entry consists of a placeholder image icon (a mountain and a person) and three input fields: "Kode Barang", "Nama Barang", and "Harga / Stok Keterangan". The "Harga / Stok Keterangan" field is split into two lines. At the bottom of the screen, there are three buttons: "Master", "Transaksi", and "Laporan". The top status bar shows signal strength, battery, and the time 15:59. The user is logged in as "Admin".

**Gambar 3.14 Rancangan Form Data Barang**

## d) Form Input Toko Rekanan (Stock Point)

The image shows a mobile application interface for adding a stock point. The form is titled "Form Input Toko Rekanan (Stock Point)". The form is displayed on a smartphone screen. The form contains the following fields and buttons:

- Kode Toko**: A text input field.
- Nama Toko**: A text input field.
- Tipe**: A dropdown menu.
- Keterangan**: A text area for detailed information.
- Choose**: A button with a location icon, likely for selecting a location.
- Simpan**: A button to save the data.
- Batal**: A button to cancel the operation.

At the bottom of the screen, there is a navigation bar with three buttons: **Master**, **Transaksi**, and **Laporan**.

**Gambar 3.15 Rancangan Form Input Toko**

## e) Form Data Toko Rekanan (Stock Point)

The image shows a mobile application interface for managing stock points. The screen is divided into several sections:

- Header:** Shows the user's name 'Admin' and a profile icon.
- Item List:** Three identical items are listed vertically. Each item consists of:
  - A placeholder image icon (a square with a triangle and a circle).
  - A text input field labeled 'Kode Barang'.
  - A text input field labeled 'Nama Barang'.
  - A text input field labeled 'Harga / Stok Keterangan'.
- Bottom Navigation:** Three buttons labeled 'Master', 'Transaksi', and 'Laporan'.
- Status Bar:** At the top, showing signal strength, battery level, and the time 15:59.

Gambar 3.16 Rancangan Form Data Toko

## f) Form Input Penjualan

The image shows a mobile application interface for a sales transaction. The screen is titled "Transaksi Penjualan" and is accessed by an "Admin" user. The form includes the following elements:

- Header:** "Admin" with a user profile icon.
- Title:** "Transaksi Penjualan".
- Form Fields:**
  - "No Penjualan": A text input field with a slash icon and a grid icon.
  - "Pelanggan": A text input field.
  - "Keterangan": A larger text input field.
  - "Cari Barang": A text input field with a plus sign icon.
- Item List:** Three rows for adding items, each consisting of a "Nama Barang" input field, a quantity selector (set to "3"), and a delete icon.
- Payment:** Two "Bayar Rp.100.000" input fields.
- Buttons:** A "Simpan" button and three navigation buttons: "Master", "Transaksi", and "Laporan".

Gambar 3.17 Rancangan Form Input Penjualan

## g) Form Input Pembelian

The image shows a mobile application interface for a purchase transaction form. The screen is titled "Transaksi Pembelian" and is accessed by an "Admin" user. The form includes the following elements:

- Header:** "Admin" with a profile icon.
- Title:** "Transaksi Pembelian".
- Input Fields:**
  - "No Penjualan" (Sales Number) with a date selector (//) and a grid icon.
  - "Pelanggan" (Customer).
  - "Keterangan" (Description).
- Search:** "Cari Barang" (Search Item) with a plus icon.
- Item List:** Three rows of items, each with a "Nama Barang" (Item Name) field, a quantity of "3", and a trash icon.
- Total:** "Bayar Rp.100.000" (Pay Rp.100,000).
- Buttons:** "Simpan" (Save), "Master", "Transaksi", and "Laporan".

Gambar 3.18 Rancangan Form Input Pembelian

## h) Form Laporan Stok

The image shows a mobile application interface for an inventory report. At the top, there is a status bar with signal strength, battery, and the time 15:59. Below the status bar, the name 'Amel' and a profile icon are displayed. The main title of the screen is 'Laporan Stok'. Underneath the title is a table with three columns: 'Kode', 'Nama', and 'Stok'. The table is currently empty. Below the table, there are two buttons: 'Cetak' (Print) and 'Save as PDF'. At the bottom of the screen, there are three navigation buttons: 'Master', 'Transaksi' (Transactions), and 'Laporan' (Reports). The entire interface is contained within a rounded rectangular frame representing a smartphone.

**Gambar 3.19 Rancangan Form Laporan Stok**

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1. Implementasi

Implementasi aplikasi ini membutuhkan spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak tertentu guna mengoptimalkan jalannya aplikasi.

Adapun spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak adalah sebagai berikut.

##### 1. Spesifikasi Perangkat Keras

Berikut ini adalah spesifikasi perangkat keras minimum yang direkomendasikan untuk kerja sistem secara optimal

*a. Processor Exynos 9611*

*b. Memory 4 GB*

*c. Layar 10.4 Inch*

*d. Printer Thermal 58*

##### 2. Spesifikasi Perangkat Lunak

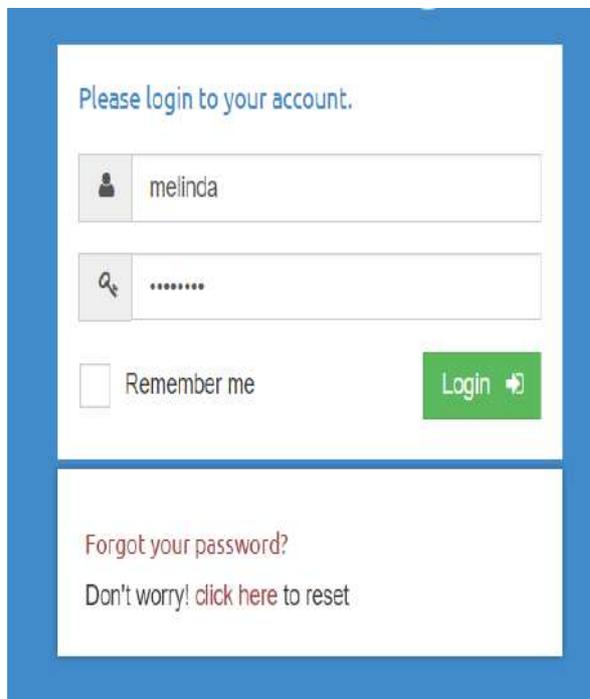
Untuk mendukung sistem yang dirancang, dibutuhkan perangkat lunak yang sesuai dengan spesifikasi perangkat keras dan kebutuhan program aplikasi, yang terdiri dari:

*a. Sistem Operasi : Android*

## 4.2. Tampilan Program

Setelah desain sistem yang dirancang memerlukan sarana pendukung yaitu berupa komponen atau peralatan yang sangat berperan penting dalam menunjang penerapan sistem yang didesain terhadap pengolahan data. Berikut adalah design program yang penulis implementasikan:

### 1. Form Login

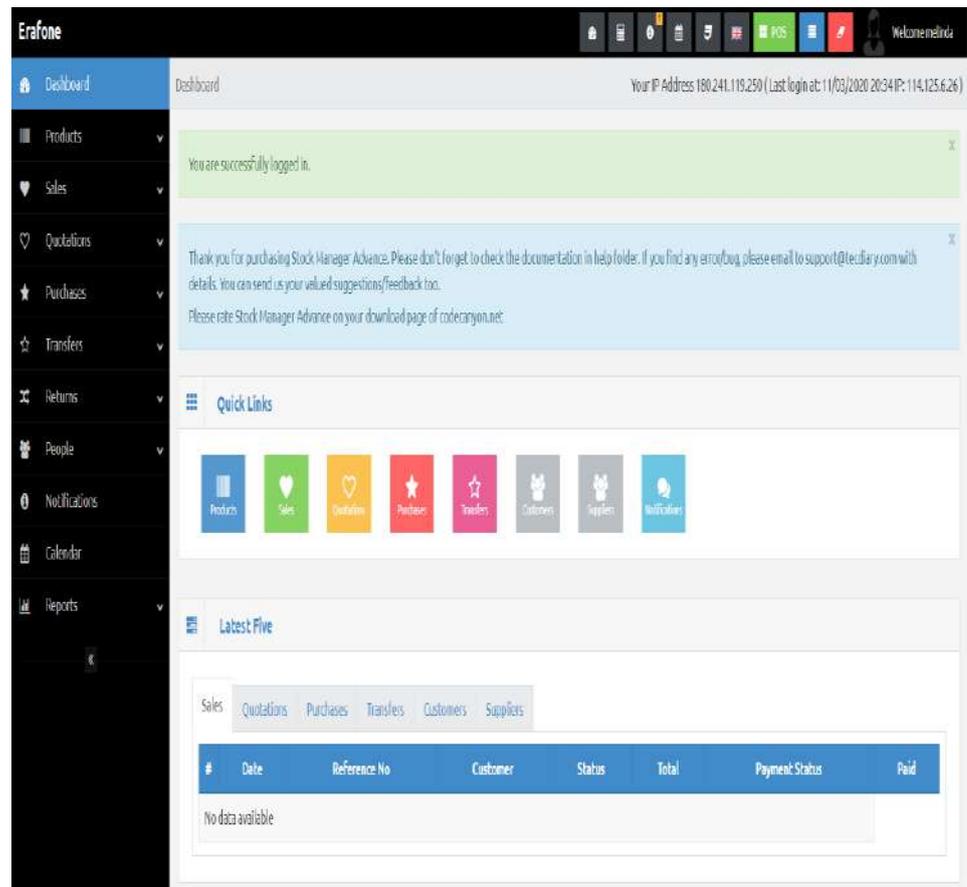


The image shows a login form with a blue border. At the top, it says "Please login to your account." Below this are two input fields: the first contains the username "melinda" and the second contains a masked password ".....". There is a "Remember me" checkbox and a green "Login" button with a right-pointing arrow. At the bottom, there is a link for "Forgot your password?" with the text "Don't worry! click here to reset" below it.

**Gambar 4.1** Form Login

Form ini berfungsi sebagai pengaman sistem kepada user yang akan masuk ke menu selanjutnya. Pada menu ini user mengisi password dan username.

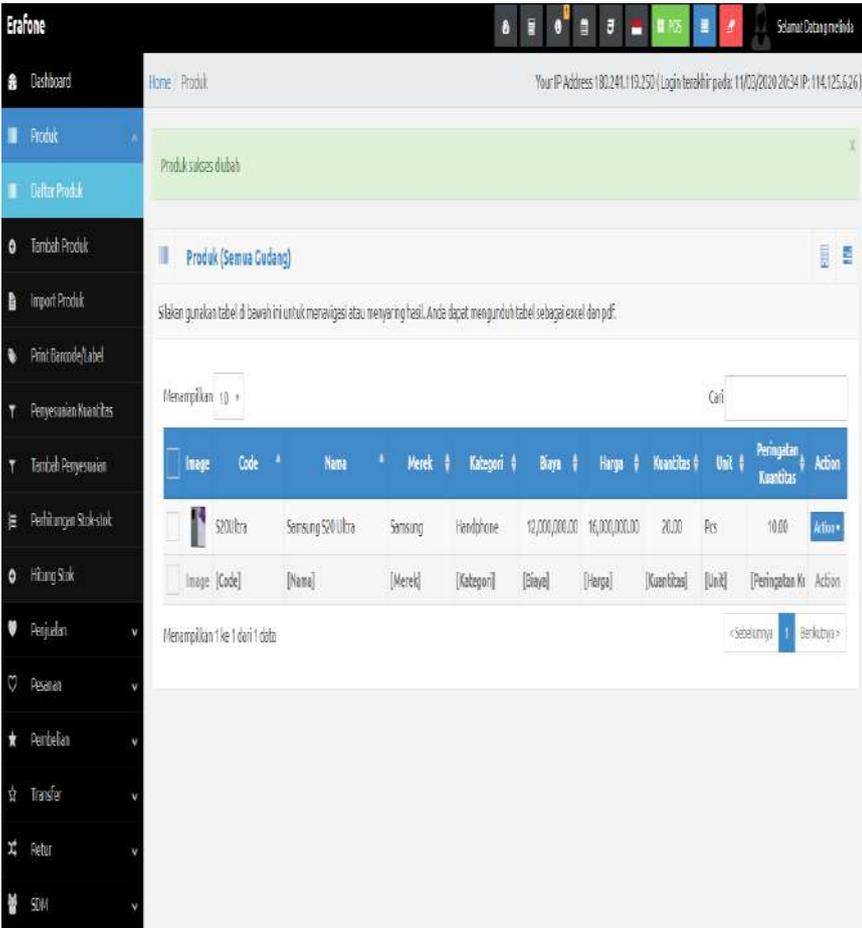
## 2. Form Menu Utama



**Gambar 4.2** Form Menu Utama

Form menu utama merupakan form sebagai induk dari form-form yang lainnya. Disini user dapat memilih menu mana yang ingin diakses.

### 3. Form Data Produk



The screenshot displays the Erafone web application interface. The sidebar menu on the left contains various navigation options such as Dashboard, Produk, Daftar Produk, and others. The main content area shows a notification for a successful product update, followed by a table titled "Produk (Semua Gudang)". The table lists product details including image, code, name, brand, category, cost, price, quantity, unit, and stock. A single product is visible in the table: Samsung S20 Ultra.

Image	Code	Name	Merek	Kategori	Biaya	Harga	Kuantitas	Unit	Peringatan Kuantitas	Action
	S20Ultra	Samsung S20 Ultra	Samsung	Handphone	12,000,000.00	16,000,000.00	20.00	Pes	10.00	Aktiva

**Gambar 4.3** Form Data Produk

Form ini digunakan untuk menampilkan, mengedit, dan menambah data produk

#### 4. Form Produk

The screenshot displays the 'Tambah Produk' (Add Product) form in the Erafone application. The interface includes a sidebar with navigation options and a main content area with the following fields and sections:

- Jenis Produk \***: A dropdown menu with 'Standart' selected.
- Nama Produk \***: A text input field.
- Kode Produk \***: A text input field with a barcode icon.
- Slug \***: A text input field.
- Nama Sekunder**: A text input field.
- Berat (kg)**: A text input field.
- Produk ini memiliki banyak varian**: A checkbox with the example text 'e.g. Beberapa Ukuran dan / atau Warna'.
- Kuantitas Gudang**: A section containing two columns:
  - Warehouse 1**: Fields for 'Kuantitas' and 'Rak'.
  - Warehouse 2**: Fields for 'Kuantitas' and 'Rak'.
- Pemasok**: A dropdown menu for 'Pilih Pemasok' and two input fields for 'Pemasok Part No' and 'Harga Pemasok'.

**Gambar 4.4** Form Produk

Form ini digunakan untuk menginput / mengedit data produk pada aplikasi.

## 5. Form Penjualan

The screenshot displays the Erafone POS system interface. At the top, the header shows the date and time as 05/07/2020 11:10 and the user name Selamat Datang melinda. The main interface is divided into two panels. The left panel is titled 'Walk-In Customer' and contains a search bar with the placeholder text 'Silakan klik ketik kode / nama untuk saran atau scan barcode'. Below the search bar is a table with columns 'Produk', 'Harga', 'Qty', and 'Subtotal'. The table contains one item: 'S20Ultra - Samsung S20 Ultra' with a price of 16,000,000.00 and a quantity of 1. Below the table is a summary section with the following data:

Items	1 (1.00)	Total	16,000,000.00
Pesan Pajak	0.00	Diskon	(0.00) 0.00
<b>Total Hutang</b>			<b>16,000,000.00</b>

At the bottom of the left panel are several navigation buttons: 'Tunggu' (orange), 'Pesanan' (blue), 'Pembayaran' (green), 'Batal' (red), and 'Tagihan' (blue). The right panel shows two product images labeled 'SAHBUWC S20' and 'SAHBUWC S20 ULTRA'. At the bottom of the right panel is a button labeled 'Penjualan Gift Card'. A vertical sidebar on the right side of the screen contains the labels 'Kategori', 'Sub-kategori', and 'Merek'.

**Gambar 4.5** Form Penjualan

Form ini digunakan untuk menginput barang yang dibeli oleh pelanggan. Terdapat beberapa tombol navigasi yg memudahkan kasir untuk mencari atau menyortir barang. Dan dapat menggunakan scan barcode untuk menampilkan barang yang dibeli pelanggan.

## 6. Form Pembayaran

The screenshot displays a payment form with the following components:

- Form Fields:**
  - Pembayar: Text field with a dropdown arrow.
  - Cobatan Penjualan: Text area.
  - Cobatan Staff: Text area.
  - Jumlah: Text field containing '1600000'.
  - Dibayar oleh: Dropdown menu with 'uang tunai' selected.
  - Cobatan Pembayaran: Text area.
  - No Kartu Kredit: Text field.
  - Nama Kartu Kredit: Text field.
  - Via: Dropdown menu with 'Salon' selected.
  - Tipe: Dropdown menu with 'Kredit Karyawan' selected.
  - Cobatan Pembayaran: Text area.
- Quick Cash Sidebar:** A vertical list of cash amounts: 500, 1000, 2000, 5000, 10000, 20000, 50000, and a 'Clear' button.
- Summary Table:**

Total Items	1	Total Harga	16.000.000,00
Total Pembayaran	16.000.000,00	Saldo	0,00
- Buttons:** 'Tambah Pembayar Lainya' (Add Other Customer), 'Klik' (Click).

**Gambar 4.6** Form Pembayaran Penjualan

Form ini digunakan untuk menginput nominal pembayaran pelanggan dan terdapat beberapa tombol yang memudahkan kasir untuk menginput.

## 7. Form Data Penjualan

Home / POS / Penjualan POS

Penjualan POS (Somax Gudang)

Silakan gunakan tabel di bawah ini untuk menampilkan data penjualan hasil. Anda dapat mengunduh tabel sebagai excel dan pdf

Menampilkan 10

Tanggal	No Referensi	Pemasok	Konsumen	Grand Total	Terbayar	Saldo	Status Penjualan	Status Terbayar	Action
05/07/2020 11:29:51	MLX/POK/026/07/0001	Tesi Bilal	Walk-in Customer	16,000,000.00	16,000,000.00	0.00	Selesai	Selesai	Action
[Tanggal (yyyy-mm)]	[No Referensi]	[Pemasok]	[Konsumen]	16,000,000.00	16,000,000.00	0.00	[Status Penjualan]	[Status Terbayar]	Action

Menampilkan 1 ke 1 dari 1 data

+ Seleksi semua + Berkurangnya

**Gambar 4.7** Form Data Penjualan

Form ini digunakan untuk menampilkan data penjualan yang telah diinput.

## 8. Form Tambah Retur

Home / Retur / Tambah Retur

Tambah Retur

Silakan isi informasi di bawah ini. Label dengan \* adalah kolom input yang diperlukan.

Tanggal \*

No Referensi

Pemasok \*

Gudang \*

Konsumen \*

Pesan Pajak

Oder Diskon

Lembaran Dokumen

Silakan tambahkan produk ke daftar pesanan:

Item Pesanan *	Produk (Code - Nama)	Serial Number	Harga Satuan	Jumlah	Diskon	Produk Pajak	Subtotal ()
S20 Ultra - Samsung S20 Ultra	S20 Ultra - Samsung S20 Ultra	GP	16,000,000.00	1	0.00	0.00	16,000,000.00
TOTAL				1.00	0.00	0.00	16,000,000.00

Catatan Retur

Staff Note

OK Run

**Gambar 4.8** Form Tambah Retur

Form ini berfungsi untuk menginput transaksi retur dari transaksi penjualan yang dilakukan.

## 9. Form Data Retur

**Gambar 4.9** Form Data Retur

*Form* ini berfungsi untuk menampilkan hasil input data retur. Terdapat beberapa tombol antara lain tambah, edit, hapus dan

## 10. Form Input Pelanggan

**Gambar 4.10** Form Input Pelanggan

*Form* ini berfungsi untuk menginput maupun mengedit data pelanggan.

## 11. Form Input Supplier

**TAMBAH PEMASOK** ✕

Silakan isi informasi di bawah ini. Label lapangan yang ditandai dengan \* adalah kolom input yang diperlukan.

<b>Perusahaan *</b>	<b>Kode Pos</b>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>Nama *</b>	<b>Negara</b>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>No VAT</b>	<b>Pemasok Custom Field 1</b>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>GST Number</b>	<b>Pemasok Custom Field 2</b>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>Alamat Email *</b>	<b>Pemasok Custom Field 3</b>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>Phone *</b>	<b>Pemasok Custom Field 4</b>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>Alamat *</b>	<b>Pemasok Custom Field 5</b>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>Kota *</b>	<b>Pemasok Custom Field 6</b>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>Propinsi</b>	
<input type="text"/>	

[Tambah Pemasok](#)

**Gambar 4.11** Form Input Supplier

*Form ini berfungsi untuk menginput maupun mengedit data pelanggan.*

## 12. Form Laporan Penjualan Harian

**Penjualan Harian (Semua Gudang)**

Anda dapat mengklik tanggal untuk mendapatkan laporan laba dan/atau rugi hari ini. Anda dapat mengubah bulan dengan mengklik >> (berikutnya) atau << (sebelumnya)

		Juli 2020					
		Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
				1	2	3	4
		6	7	8	9	10	11
Ditikon	0.00						
Pengiriman	0.00						
Produk Pajak	0.00						
Pesan Pajak	0.00						
<b>Total</b>	<b>intotrem.official@gmail.com16,000,000.00</b>						
		12	13	14	15	16	17
		19	20	21	22	23	24
		26	27	28	29	30	31

**Gambar 4.12** Form Laporan Penjualan Harian

*Form ini berfungsi untuk menampilkan laporan penjualan per tanggal pada bulan berjalan.*

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengujian sistem yang dilakukan, adapun kesimpulan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pihak Erafone mendapatkan informasi barang serta data stok barang digudang pada setiap toko rekanan secara *realtime*.
2. Transaksi penjualan dan pembelian sudah tercatat ke dalam aplikasi yang dapat dilihat oleh pihak Erafone kapanpun dan dimanapun selama memiliki koneksi internet.
3. Laporan yang dihasilkan juga sudah beragam dimulai dari laporan stok barang, laporan penjualan, laporan pembelian, laporan barang retur dan banyak lagi laporan lain yang bisa dibuat dalam format harian, mingguan serta bulanan.

#### **5.2. Saran**

1. Pada aplikasi belum di tambahkan push notification yang dapat memberikan notifikasi perihal informasi transaksi barang.
2. Pada aplikasi belum di integrasikan dengan google maps, sehingga pihak Erafone dapat melihat toko rekanan terdekat dengannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Khadir. (2014)., Didik Setiawan. (2017). Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT. APM RENT CAR. Vol.2. No.2. Oktober 2018.
- Ladjamudin. (2013). Alalisis Dan Perancangan Desain Sistem Informasi Perpustakaan Sekolah Berdasarkan Kebutuhan Sistem. Vol.14. No.1. Juni 2018.
- Indrawan, M. I., Alamsyah, B., Fatmawati, I., Indira, S. S., Nita, S., Siregar, M., ... & Tarigan, A. S. P. (2019, March). UNPAB Lecturer Assessment and Performance Model based on Indonesia Science and Technology Index. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1175, No. 1, p. 012268). IOP Publishing.
- MADCOMS. (2016). Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Praktek Kerja Lapangan Pada Devisi Humas PT. Pegadaian. Vol.2. No.2. 2018.
- Novianto. (2016)., Kirana. (2017). Perancangan Website Sistem Informasi Simpan Pinjam Menggunakan Framework Codeiginter Pada Koperasi Bumi Sejahtera Jakarta. Vol.3. No.1. Februari 2019.
- Onny Purnamayudhia. (2015). Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Obat Di Apotek Dengan Menggunakan Metode Visual Basic6. Vol.3 No.2. 2015.
- Panjaitan, A., Amren, H., Nasution, D., Khair, R., & Idris, I. (2020). Sistem Monitoring Evaluasi dan Pelaporan Kegiatan Taruna ATKP Medan. *REMIK: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 4(2), 303-310.
- Rahayu Widayanti., Banbang Ariebowo., Junharul Makmunah. (2018). Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Hagas Tani Batu Malang. Vol.8. No.2. 2018.
- Riyandi. (2018). Sistem Informasi Ketersediaan Ruangan Rumah Sakit Terintegrasi Aplicare BPJS Kesehatan. Vol.21. No.1. Maret 2019.
- Sutabri. (2016).Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Praktek Kerja Lapangan Pada Devisi Humas PT.Pegadaian. Vol.2. No.2.Oktober 2018.
- Wahyuni, S., Putra, R. R., & Wadisman, C. (2020). Pengembangan Sekolah SMA/SMK Yapim Taruna Marelan Dengan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 3(1), 52-59.
- Triyono, S., Putra, R. M., Waluyo, S., & Amin, M. (2019, November). The effect of three different containers of nutrient solution on the growth of vegetables cultured in DFT hydroponics. In *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science* (Vol. 355, No. 1, p. 012092). IOP Publishing.
- Yuhefizar. (2013:2) Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital Berbasis Website Untuk Para Penulis. Vol.1. No.1. 2015.