

# RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAN TERNAK BERBASIS MOBILE

MOBILE-BASED ANIMAL FEED SALES INFORMATION SYSTEM DESIGN

Feberianus Zai<sup>1</sup>, Lili Tanti<sup>2</sup>, Bob Subhan Riza<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Potensi Utama

Jl.K.L. Yos Sudarso KM 6.5 Tanjung Mulia- Medan

E-mail: [Feberianuszai77@gmail.com](mailto:Feberianuszai77@gmail.com)<sup>1</sup>, [Lilitanti82@gmail.com](mailto:Lilitanti82@gmail.com)<sup>2</sup>

## ABSTRAK

Penjualan merupakan salah satu hal yang sangat menentukan maju tidaknya sebuah perusahaan. Banyak perusahaan yang merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan bahan pakan ternak. Dari sejumlah perusahaan tersebut sering terjadi permasalahan, khususnya masalah pengolahan penjualan pakan ternak. Masalah tersebut diantaranya adalah kesalahan dalam pencatatan data penjualan pakan ternak, kesalahan dalam perhitungan data penjualan, keterlambatan dalam penyelesaian laporan dan masih banyak masalah lainnya. Walaupun ada beberapa perusahaan yang memiliki website, namun dalam melakukan pemesanan produk pakan ternak tidak dapat dilakukan secara online. Oleh karena itu, diperlukan sebuah system yang berupa aplikasi yang berbasis mobile untuk membantu permasalahan tersebut dengan lebih efektif dan efisien. Dalam penelitian ini untuk membuat terwujudnya aplikasi tersebut peneliti menggunakan Android studio dan Mysql untuk membantu perancangan dan pembuatan aplikasi yang berbasis mobile tersebut. Dengan adanya aplikasi mobile ini maka dapat membantu penjualan khususnya perusahaan pakan ternak baik untuk proses jual-beli, transaksi, dan juga memberikan pemasaran yang lebih luas.

Kata Kunci : Penjualan, Android, Mysql, Mobile.

## ABSTRACT

Sales is one of the things that really determines the progress of a company or not. Many companies are companies engaged in the sale of animal feed ingredients. From a number of these companies, problems often occur, especially problems in processing the sale of animal feed. These problems include errors in recording data on sales of animal feed, errors in calculating sales data, delays in completing reports and many other problems. Although there are several companies that have websites, ordering for animal feed products cannot be done online. Therefore, we need a system in the form of a mobile-based application to help these problems more effectively and efficiently. In this research, the researcher uses Android studio and Mysql to make this application a reality to help design and create the mobile-based application. With this mobile application, it can help sales, especially animal feed companies, both for the buying and selling process, transactions, and also providing broader marketing.

Keywords: Sales, Android, Mysql, Mobile.

## 1. PENDAHULUAN

Saat ini banyak perusahaan bergerak dalam bidang penjualan bahan pakan. Komunikasi dan informasi dibutuhkan untuk kelangsungan produksi perusahaan, lembaga maupun kemajuan sebuah instansi. Kemampuan aplikasi digitisasi penjualan menawarkan banyak peluang baru terutama kesempatan memperluas pangsa pasar dengan biaya

operasional yang murah karena semua transaksi dapat berlangsung dengan tidak bergantung kepada waktu dan tempat transaksi bisnis. [1]. Mempromosikan produk dengan menggunakan mobile akan lebih banyak menguntungkan, juga mempermudah proses pengembangan dan dapat menghemat biaya. Masih banyak perusahaan menggunakan sistem komputerisasi offline yang dimana perusahaan melakukan promosi penjualan pakan hanya dari konsumen ke konsumen lainnya, apabila adanya barang masuk pihak perusahaan masih menghubungi semua konsumen untuk mengambil pesanan pakan. Masih banyak konsumen yang *complain* karena hal ini menyebabkan pengerjaan perusahaan tidak kondusif, dari keterlambatan pengiriman bahan pakan, kehabisan bahan pakan, serta penginputan data pemesanan konsumen terlalu lama, sehingga konsumen harus mencari *supplier* lain untuk memenuhi kebutuhan pakan. Sekarang ini, masyarakat lebih memilih untuk melakukan transaksi baik itu jual-beli maupun informasi dengan cara yang mudah dan cepat melalui website.

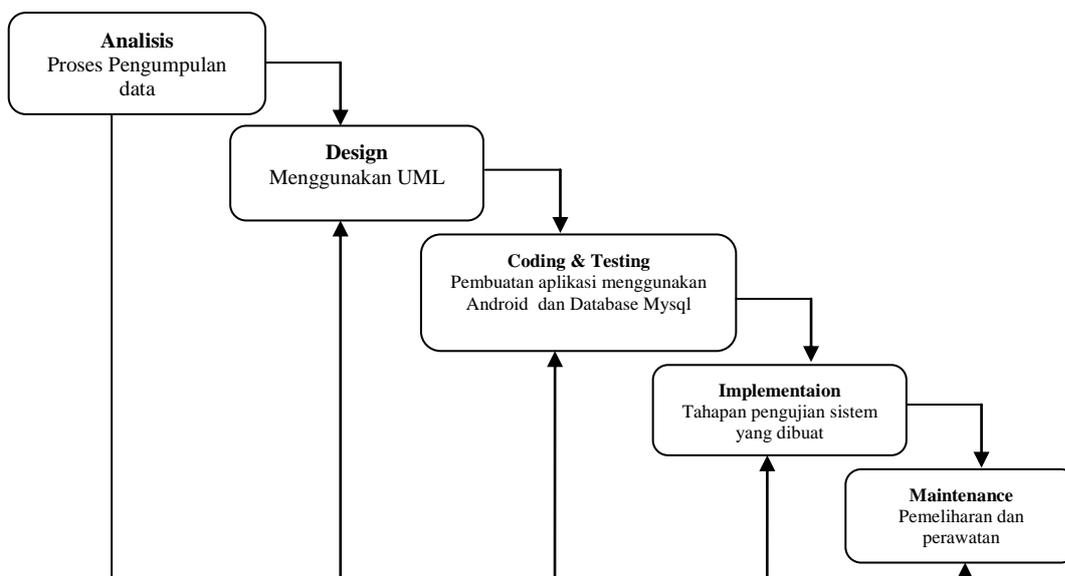
Hal ini dikarenakan kecenderungan masyarakat ingin melakukan segala sesuatu dengan mudah. Menurut Santoso & Jeferson Hutahaean [2] menyimpulkan bahwa “Pengguna *handphone* khususnya *smartphone* dapat dengan mudah melakukan pembelian dan penawaran terhadap buku-buku yang dijual Pengguna *handphone* khususnya *smartphone* dapat dengan mudah melakukan pembelian dan penawaran terhadap buku-buku yang dijual”. Sehingga dunia bisnis pun ikut berinovasi untuk menciptakan bisnis yang di butuhkan oleh masyarakat yaitu bisnis online.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan Metode *waterfall* yaitu pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linear. Jadi jika langkah satu belum dikerjakan maka tidak akan bisa melakukan pengerjaan langkah 2, 3 dan seterusnya. Secara otomatis tahapan ke-3 akan bisa dilakukan jika tahap ke-1 dan ke-2 sudah dilakukan.

### I.4.1. Alir Data

Adapun Alur Data yang dilakukan dalam hal pengumpulan data dapat dilihat pada Gambar.1. berikut ini :



Gambar 1. Gambar *Waterfall* Alur Data

### 3.HASIL DAN PEMBAHASAN

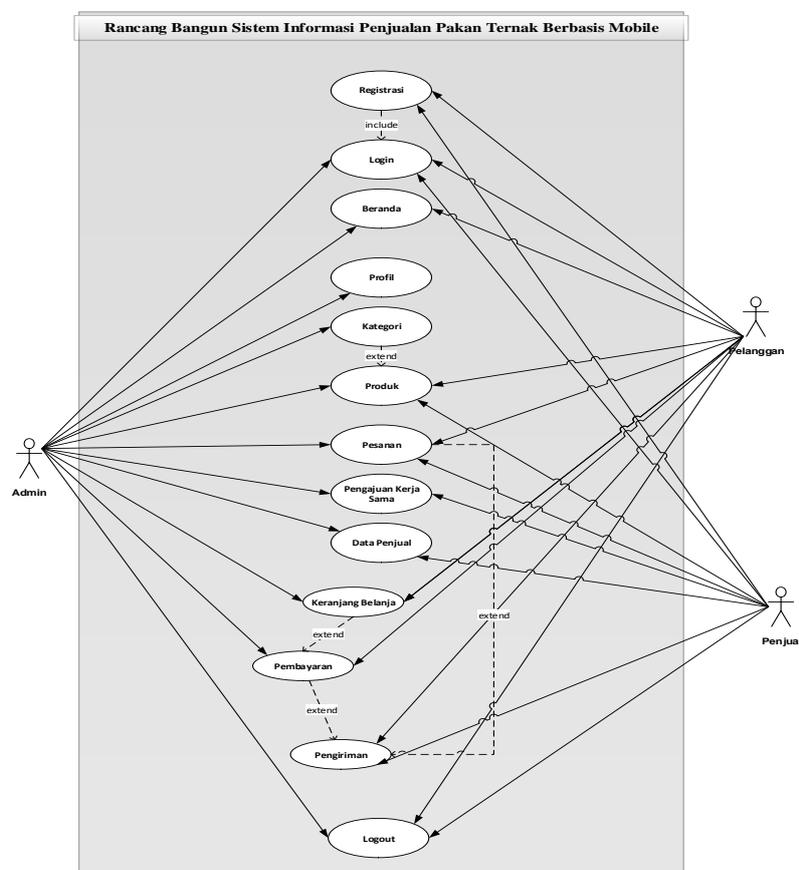
Proses penjualan pakan ternak pada perusahaan dilakukan dengan menggunakan website, namun dalam melakukan pemesanan produk pakan ternak tidak dapat dilakukan secara online. Pelanggan harus datang langsung pada lokasi untuk melakukan pemesanan pakan ternak, kemudian pihak perusahaan akan melakukan proses distribusi produk pakan ternak sesuai dengan permintaan pelanggan dan setelah pelanggan melakukan pembayaran produk pakan ternak, proses promosi dilakukan dengan menggunakan aplikasi berbasis website dan melakukan pembagian brosur oleh *sales* kepada masyarakat tertentu sedangkan untuk perhitungan data biaya penjualan pakan ternak masih menggunakan aplikasi yang sederhana dan untuk menyelesaikan pekerjaan tersebut dibutuhkan sebuah aplikasi yang berbasis *android* dalam mengatasi masalah tersebut diatas.

#### 3.1. Strategi Pemecahan Masalah

Dari pengamatan diatas, Penulis memberikan suatu solusi ataupun usulan mengenai sistem yang baru dan sebaiknya digunakan:

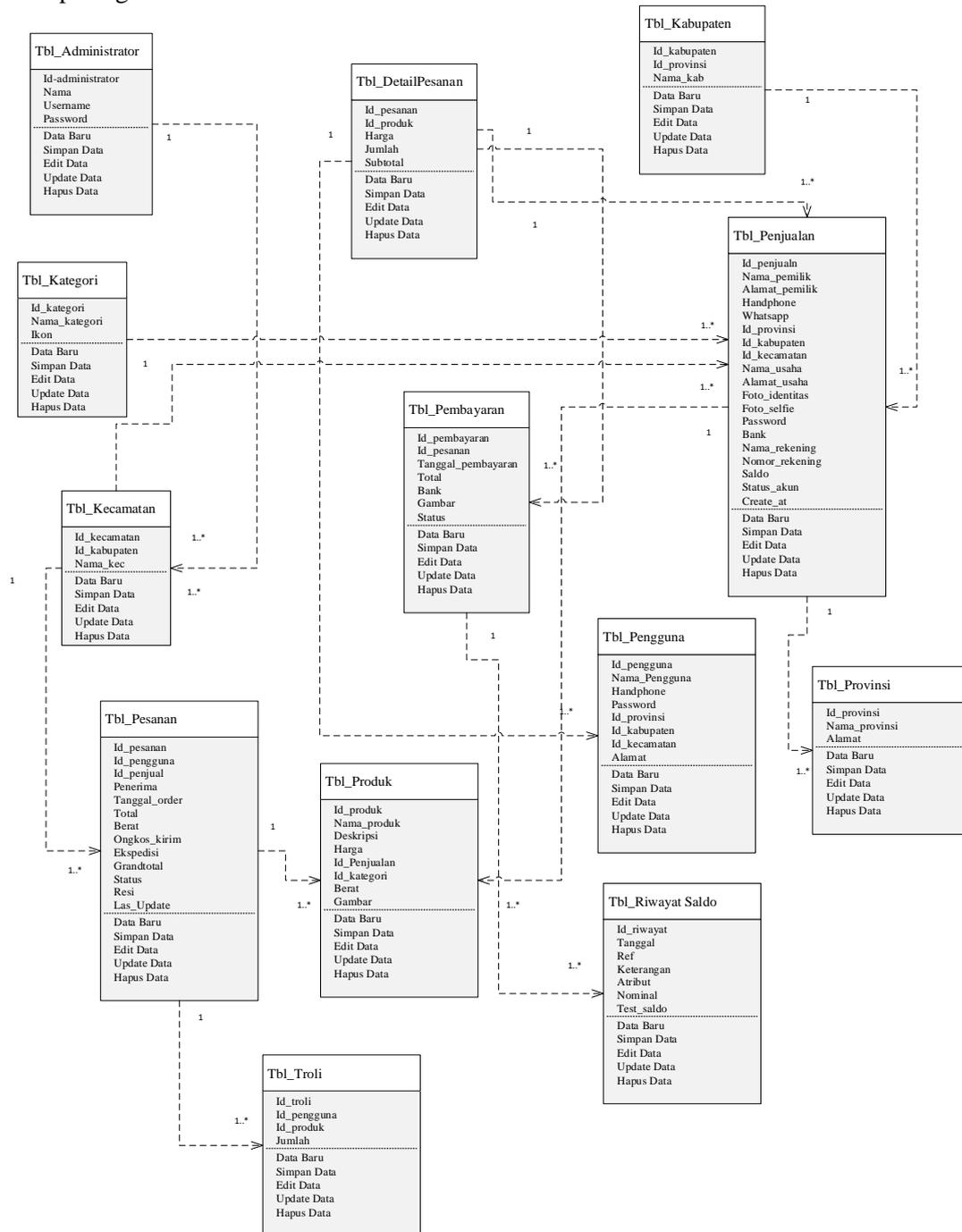
1. Dengan menggunakan Database, segala kegiatan yang berhubungan dengan pelayanan Penjualan Pakan Ternak bisa dengan cepat dilakukan dan bagi perusahaan yang sudah pernah mendaftar tidak perlu mendaftar berulang-ulang untuk melakukan pemesanan pakan ternak.
2. Dengan aplikasi yang sudah di *update*, maka proses pembuatan laporan maupun penyimpanan data-data Penjualan Pakan Ternak akan semakin efektif.
3. Kinerja Pegawai akan semakin lancar dan efektif karena proses Penjualan Pakan Ternak sudah dilakukan dengan sistem komputerisasi baik di bagian penginputan data-data penjualan ke dalam sebuah penyimpanan database, sehingga bagian administrasi dapat dengan cepat mengambil suatu keputusan yang menyangkut Penjualan Pakan Ternak.

Maka digambarkanlah suatu bentuk diagram *Use Case* yang dapat dilihat pada gambar 2 berikut :



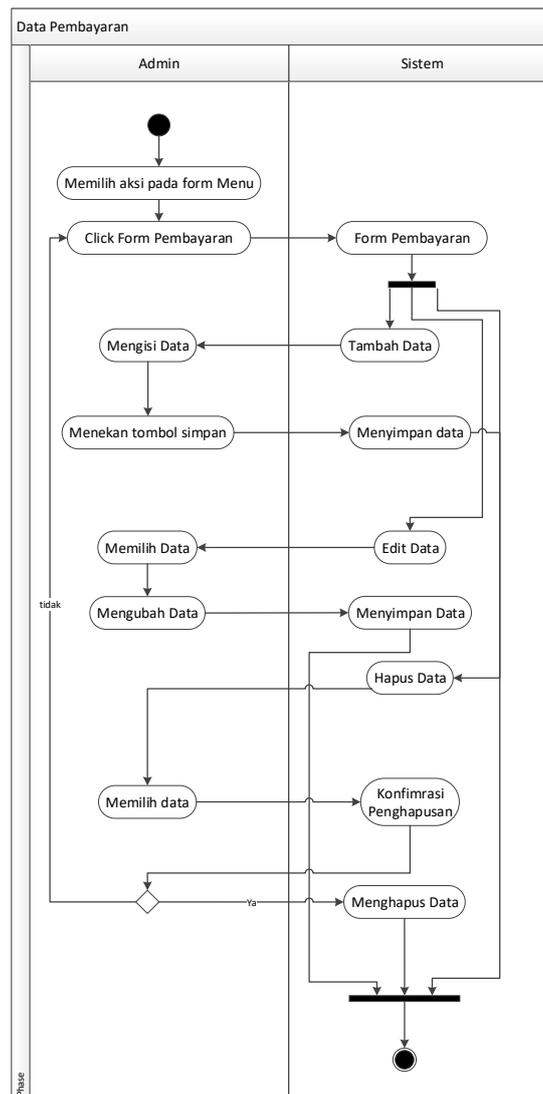
Gambar 2. *Use Case* Diagram Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pakan Ternak Berbasis Mobile

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



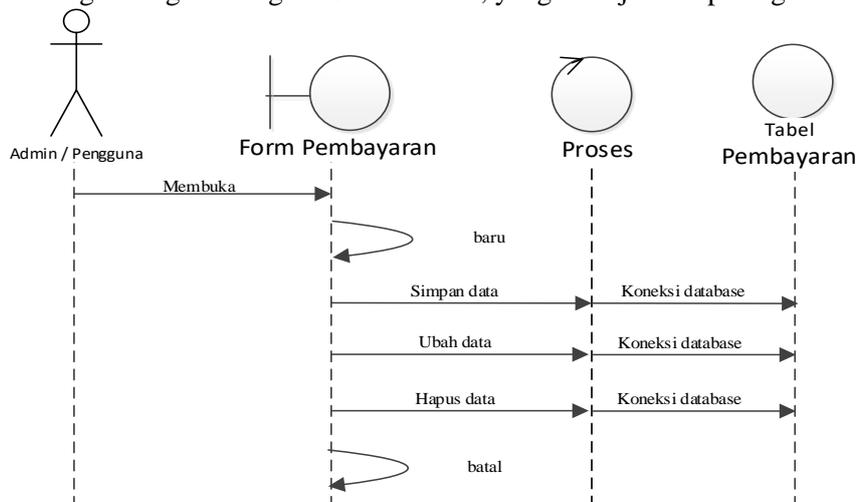
Gambar 3. Class Diagram Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pakan Ternak Berbasis Mobile

Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pembayaran dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar 4 berikut :



Gambar 4. Activity Diagram Pembayaran

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pembayaran dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar 5 berikut :



Gambar 5. Sequence Diagram Pembayaran

### 3.2. Tampilan Hasil

#### 1. Tampilan *Form* Registrasi

Tampilan ini merupakan tampilan registrasi yang berfungsi untuk mengetahui registrasi. Gambar tampilan *form* registrasi ditunjukkan pada gambar 6 :

The image shows a vertical registration form on an Android emulator. At the top, it says 'Android Emulator - Pixel\_2\_XL\_API\_28:5554'. The form fields include: 'Nama Usaha / Toko / Perusahaan' with the value 'CV Berkah Perkasa'; 'Provinsi' with a dropdown menu showing 'Sumatera Utara'; 'Kabupaten' with a dropdown menu showing 'Medan Kota'; 'Kecamatan' with a dropdown menu showing 'Medan Deli'; 'Alamat, Alamat Usaha' with the value 'Jl. RIM U Malur Medan Deli'; 'Nomor Handphone' with the value '08123456789'; 'Nomor Whatsapp' with the value '08123456789'; a 'Password & Email' section with a password field containing '\*\*\*\*\*' and an email field containing '\*\*\*\*\*'; and a 'Foto Kartu Identitas (2x2 atau 3x4)' section with a small photo of a person.

Gambar 6. 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 7:

The image shows a vertical login screen on an Android emulator. At the top, it says 'Android Emulator - Pixel\_2\_XL\_API\_28:1054'. The screen features the 'Pakan Shop' logo, which consists of three overlapping orange circles. Below the logo, there is a link that says 'Login Sebagai Pengguna'. There are two input fields: 'Nomor Handphone' and 'Password'. At the bottom, there are two buttons: 'Login' and 'Daftar'. Below the buttons, there is a link that says 'Lupa Password? Klik Di Sini' and another link that says 'Login Sebagai Partner Admin'.

Gambar 7 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 8:

Gambar 8. Tampilan *Form* Beranda

#### 4. Tampilan *Form* Data Pesanan

Tampilan ini merupakan tampilan data pemesanan yang berfungsi untuk mengetahui dan menampilkan data pemesanan. Gambar tampilan pemesanan ditunjukkan pada gambar 9:

Gambar 9. Tampilan *Form* Pemesanan

### 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 10 :



Gambar 10. Tampilan *Form* Keranjang Belanja

### 6. Tampilan *Form* Data Pengiriman

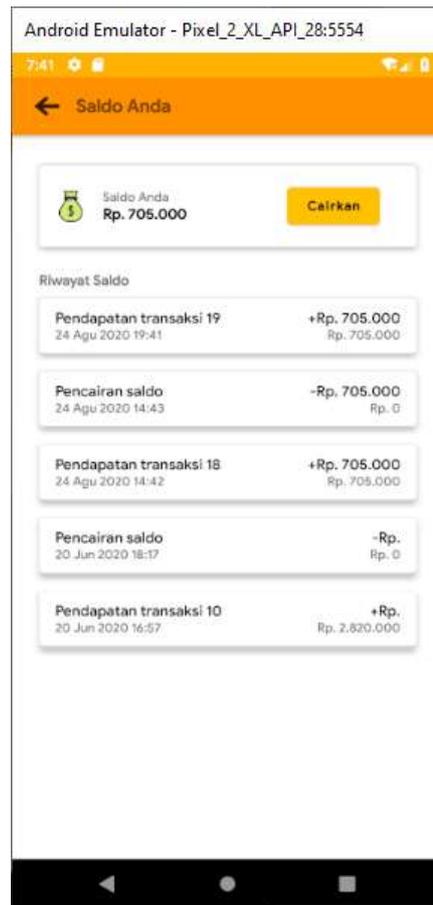
Tampilan ini merupakan tampilan data pengiriman yang berfungsi untuk mengetahui dan menampilkan data pengiriman. Gambar tampilan pengiriman ditunjukkan pada gambar 11 :



Gambar 11. Tampilan *Form* Pengiriman

### 7. Tampilan *Form* Data Saldo

Tampilan ini merupakan tampilan data saldo yang berfungsi untuk mengetahui dan menampilkan data saldo. Gambar tampilan saldo ditunjukkan pada gambar 12 :

Gambar 12. Tampilan *Form Saldo*

#### 4. KESIMPULAN

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

1. Dengan sistem aplikasi Penjualan Pakan Ternak yang berbasis Android ini akan mempermudah para Pembeli Dan Penjual dalam mengakses Penjualan Pakan Ternak.
2. Dengan menggunakan APK *Mobile* berbasis *Android* untuk memperoleh Penjualan Pakan Ternak.
3. Terciptanya sistem aplikasi Penjualan Pakan Ternak dengan menggunakan aplikasi *Android Studio* dan *database Mysql*.

#### 5. SARAN

Saran untuk pengembangan aplikasi pada waktu mendatang adalah:

1. Sebaiknya dilakukan pengembangan sistem Penjualan Pakan Ternak yang lebih luas sehingga mempermudah pelanggan dalam melakukan Penjualan Pakan Ternak.
2. Sebaiknya dilakukan pengembangan sistem aplikasi Penjualan Pakan Ternak dan proses pembayaran menggunakan e-banking ataupun kartu kredit lainnya.
3. Sebaiknya dilakukan pengembangan sistem Penjualan Pakan Ternak yang berbasis online sehingga bisa diakses oleh masyarakat banyak.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Potensi Utama yang telah banyak memberikan masukan dan saran dalam penyelesaian Penelitian ini.

DAFTARPUSTAKA

- [1] Adi Nugraha, 2018“*Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Mobile Pada Rumah Makan “Lek Nonong”*”.
- [2] Bayu Priyatna, 2019, “*Penerapan Metode User Centered Design (UCD) Pada Sistem Pemesanan Menu Kuliner Nusantara Berbasis Mobile Android*”.
- [3] Dian Pratiwi, 2018, “*Penggunaan Metode User Centered Design (UCD) dalam Perancangan Ulang Web Portal Jurusan Psikologi FISIP Universitas Brawijaya*” e-ISSN: 2548-964X
- [4] Faris Sifauttjani, 2017, “*Pencarian Rumah Makan Berbasis Android*” Issn: 2252-4983
- [5] I Made Budi Adnyana, 2016. “*(Jurnal Perancangan Sistem Informasi Akademik STIKES Wira Medika Bali Berbasis Desktop)*”
- [6] Jubile Enterprise, 2018, “*HTML, PHP, Dan Mysql untuk pemula*” Penerbit PT. Elex Media