

PENJUALAN KURSI DAN MEJA JEPARA PADA TOKO ARLAN MEBEL BERBASIS MOBILE DI LUWU UTARA

Harim Tandi T¹, Solmin Paembonan², Muhlis Muhallim³, Mukramin⁴, Abri Hadi⁵, Hasnahwati⁶

^{1,2}Teknik Informatika/Universitas Andi Djemma; Jl. Tandipau, Kota Palopo;

Received: 6 Agustus 2024
Accepted: 5 Oktober 2024
Published: 12 Oktober 2024

Keywords:

Penjualan, Mebel, Android, Waterfall, Black Box.

Correspondent Email:

harimtanditasik061196@gmail.com

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah merancang dan membuat Aplikasi Penjualan Kursi dan Meja Jepara Pada Toko Arlan Mebel Berbasis Mobile di Luwu Utara yang mudah digunakan untuk mengolah data stok barang dan memberikan kemudahan kepada konsumen. Metode penelitian yang digunakan penelitian ini adalah metode waterfall. Metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah dokumentasi data, observasi, wawancara, angket dan studi Pustaka. Aplikasi mobile ini dirancang menggunakan metode pengembangan unified modelling language (UML) yang terdiri dari usecase diagram, activity diagram dan secuence diagram. Adapun software yang digunakan dalam perancangan aplikasi android ini menggunakan xampp sebagai web server, MySQL sebagai database, android studio sebagai editor desain. Penelitian ini menghasilkan 1 aplikasi mobile yaitu aplikasi penjualan kursi dan meja berbasis mobile yang terdiri dari beberapa fitur. Aplikasi ini telah diuji dengan menggunakan metode pengujian black box. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu mempercepat kinerja toko dan memudahkan mengelola data.

Abstract. *The aim of this research is to design and create a Mobile-Based Sales Application for Jepara Chairs and Tables at the Arlan Mebel Store in North Luwu that is easy to use to process stock data and provide convenience to consumers. The research method used in this research is the waterfall method. The data collection methods used by researchers are data documentation, observation, interviews, questionnaires and literature study. This mobile application was designed using the unified modeling language (UML) development method which consists of use case diagrams, activity diagrams and sequence diagrams. The software used in designing this Android application uses XAMPP as a web server, MySQL as a database, Android Studio as a design editor. This research produces 1 mobile application, namely a mobile-based chair and table sales application which consists of several features. This application has been tested using the black box testing method. It is hoped that this application can help speed up shop performance and make it easier to manage data.*

1. PENDAHULUAN

Penjualan merupakan kegiatan bisnis yang dilakukan dengan memanfaatkan media internet. Perkembangan penjualan sudah semakin meningkat, dapat dilihat dari tahun ketahun. Bahkan seiring berkembangnya sistem informasi muncullah mobilecommerce yang merupakan subset dari e-commerce. E-commerce merupakan proses transaksi atau kegiatan bisnis yang terjadi melalui perangkat mobile.

Dari zaman ke zaman berbelanja (shopping) merupakan salah satu kegiatan sehari-hari yang dilakukan masyarakat untuk memenuhi kebutuhannya. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi sekarang ini, kegiatan tersebut dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja seperti berbelanja melalui online shop yang diakses melalui berbagai macam perangkat seperti smartphone atau komputer. Tetapi bagi sebagian orang yang memiliki aktivitas yang

padat, tidak memiliki banyak waktu luang dan selalu bergerak, berbelanja merupakan kegiatan yang sulit untuk dilakukan. Selain itu pelanggan juga menganggap kegiatan tersebut masih kurang praktis karena mengharuskan pelanggan untuk mengakses website, mengetikkan alamat website pada browser, memilih menu, dan memutuskan untuk membeli atau tidak.

Adapun masalah yang terjadi di Toko Arlan Mebel adalah sistem penjualan masih belum menggunakan aplikasi android sehingga user yang ingin memesan furniture masih harus datang ke toko. Kurangnya informasi tentang adanya produk baru yang tidak diketahui oleh user dalam penjualan dapat menimbulkan hal yang kurang memuaskan. Sehingga dengan adanya aplikasi penjualan ini dapat mengembangkan penjualan produk yang tersedia.

Melihat kondisi konsumen yang datang langsung ke Toko Arlan Mebel untuk melakukan pemesanan secara langsung, seperti customer datang ke toko untuk membeli dan memilih furniture. Maka dari itu peneliti mengusulkan membuat aplikasi untuk membantu konsumen melakukan pemesanan tanpa harus datang ke toko.

Pada penelitian ini akan dirancang suatu sistem yang memungkinkan para pelanggan berbelanja dengan praktis dan dapat mengakses atau melakukan transaksi dengan menggunakan perangkat mobile android yang dimiliki tanpa harus melakukan transaksi melalui website. Dengan adanya aplikasi ini pelanggan senantiasa dapat bergerak (mobile) dalam aktivitas sehari-hari yang padat.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengangkat tema penelitian ini berjudul "Penjualan Kursi Dan Meja Jepara Pada Toko Arlan Mebel Berbasis Mobile".

2. LANDASAN TEORI

2.1. Rancang Bangun

Rancang Bangun adalah Perancangan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari elemen-elemen terpisah menjadi satu kesatuan yang berfungsi utuh[1].

Rancang Bangun (desain) merujuk pada proses pembuatan atau perancangan suatu objek, dari tahap awal perencanaan hingga tahap akhir pembuatan[2].

Berdasarkan dari pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa Rancang bangun melibatkan aktivitas untuk menerjemahkan hasil analisis menjadi sebuah paket perangkat lunak, dan melaksanakan pembuatan atau perbaikan sistem yang sudah ada.

2.2. Penjualan

Penjualan merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan perusahaan untuk mempertahankan bisnisnya berkembang dan mendapatkan laba atau keuntungan yang diinginkan[3].

Penjualan mencakup seluruh proses menjual, mulai dari penetapan harga jual hingga distribusi produk ke konsumen atau pembeli. Aktivitas penjualan berfungsi sebagai pelengkap atau tambahan dari pembelian, sehingga transaksi dapat terjadi. Dengan demikian, pembelian dan penjualan merupakan satu kesatuan untuk memastikan terjadinya transfer hak atau transaksi[4].

Dapat disimpulkan bahwa penjualan adalah kegiatan penting bagi perusahaan untuk menjaga pertumbuhan bisnis dan mencapai keuntungan yang diinginkan. Penjualan mencakup seluruh proses dari penetapan harga hingga distribusi produk ke konsumen, serta berfungsi sebagai pelengkap dari kegiatan pembelian. Oleh karena itu, pembelian dan penjualan adalah dua aktivitas yang saling melengkapi untuk memastikan terjadinya transfer hak atau transaksi.

2.3. Furniture (Mebel)

Mebel atau furnitur adalah perabotan rumah tangga yang mencakup berbagai barang seperti kursi, meja, dan lemari. Kata "mebel" berasal dari kata "movable" yang berarti dapat dipindahkan. Dahulu, kursi, meja, dan lemari relatif lebih mudah dipindahkan dibandingkan dengan benda besar seperti batu, tembok, dan atap[5].

Mebel adalah perabot yang dibuat dari bahan seperti kayu, logam, plastik, dan material lainnya. Proses pembuatannya mengubah bahan mentah menjadi barang jadi yang dapat dipindahkan dan ditempatkan dalam lingkungan arsitektur. Mebel dirancang untuk mendukung berbagai kegiatan hidup manusia, seperti tidur, duduk, dan bekerja, serta untuk memberikan kenyamanan dan keindahan[6].

Dapat disimpulkan bahwa mebel atau furnitur adalah perabotan rumah tangga yang mencakup berbagai barang seperti kursi, meja, dan lemari. Berasal dari kata "movable," mebel dapat dipindahkan dengan mudah dibandingkan dengan benda-benda besar lainnya. Mebel dibuat dari berbagai bahan seperti kayu, logam, dan plastik, dan dirancang untuk mendukung berbagai aktivitas manusia seperti tidur, duduk, dan bekerja, sambil memberikan kenyamanan dan keindahan dalam lingkungan arsitektur.

2.4. Web Server

Web server adalah komputer yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak. Meskipun secara fisik dan fungsional perangkat keras web server mirip dengan komputer rumah atau PC, perbedaan utama terletak pada kapasitas dan kapabilitasnya. Web server berfungsi sebagai program komputer yang menerima permintaan HTTP dari klien, seperti web browser, dan menyediakan respons HTTP berupa konten data. Fungsi utama web server adalah mengirimkan berkas seperti gambar, video, teks, dan audio yang diminta pengguna melalui protokol komunikasi tertentu[7].

2.5. PHP

PHP adalah bahasa pemrograman server-side yang dirancang khusus untuk pengembangan aplikasi berbasis web. PHP memiliki banyak kelebihan, termasuk performa yang baik, skalabilitas yang tinggi, portabilitas, sifat open source, serta kemampuan untuk terkoneksi dan melakukan manipulasi terhadap basis data[8].

PHP (Hypertext Preprocessor) adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk mengolah dan menjalankan kode program di sisi server, kemudian menerjemahkannya menjadi kode mesin yang dimengerti oleh komputer. PHP dapat disematkan dalam HTML untuk membuat halaman web dinamis dan interaktif[9].

Dapat disimpulkan bahwa PHP adalah bahasa pemrograman web server-side yang bersifat open source dan terintegrasi dengan HTML. PHP digunakan untuk membuat halaman web dinamis yang diperbarui secara langsung saat diminta oleh pengguna. Kelebihan utama PHP meliputi performa yang baik, skalabilitas tinggi, portabilitas, serta kemampuan untuk terhubung dan

memanipulasi basis data, menjadikannya pilihan populer untuk pengembangan aplikasi web modern.

2.6. PhpMyAdmin

PhpMyAdmin adalah alat open source yang ditulis dalam bahasa PHP untuk mengelola administrasi MySQL melalui antarmuka berbasis web[10].

phpMyAdmin adalah aplikasi perangkat lunak bebas (open source) yang ditulis dalam bahasa pemrograman PHP dan digunakan untuk mengelola administrasi database MySQL melalui jaringan lokal maupun internet. phpMyAdmin mendukung berbagai operasi pada MySQL, termasuk mengelola basis data, tabel, kolom (fields), relasi (relations), indeks, pengguna (users), perizinan (permissions), dan lainnya[11].

Dapat disimpulkan bahwa phpMyAdmin adalah alat open source yang ditulis dalam bahasa PHP untuk mengelola administrasi database MySQL melalui antarmuka berbasis web. Sebagai aplikasi perangkat lunak bebas, phpMyAdmin memungkinkan pengelolaan berbagai aspek database MySQL, termasuk basis data, tabel, kolom, relasi, indeks, pengguna, dan perizinan, baik melalui jaringan lokal maupun internet.

2.7. MySQL

MySQL adalah perangkat lunak sistem basis data yang menggunakan model data relasional untuk mengelola dan menyimpan data. MySQL memungkinkan pengguna untuk mengatur struktur data dalam pembuatan dan pengelolaan basis data. Dengan MySQL, pengguna dapat membuat tabel, mengatur hubungan antara tabel, serta mengelola data melalui berbagai operasi seperti pencarian, penyortiran, pengeditan, dan penghapusan data[12].

MySQL adalah salah satu sistem basis data yang sangat populer di kalangan programmer web karena kekuatan dan stabilitasnya sebagai media penyimpanan data. MySQL menyediakan berbagai fitur dan kemampuan yang memudahkan programmer dalam mengatur dan mengelola data di aplikasi web[13].

Dapat disimpulkan bahwa MySQL adalah perangkat lunak sistem basis data yang menggunakan model data relasional untuk mengelola dan menyimpan data. MySQL

memungkinkan pengguna untuk mengatur struktur data, membuat tabel, mengatur hubungan antar tabel, serta melakukan berbagai operasi data seperti pencarian, penyortiran, pengeditan, dan penghapusan. MySQL sangat populer di kalangan programmer web karena kekuatan dan stabilitasnya sebagai media penyimpanan data, serta fitur-fitur yang memudahkan pengelolaan data dalam aplikasi web.

2.8. Database

Database adalah kumpulan informasi yang disimpan secara sistematis di dalam komputer, sehingga dapat dikelola dan diakses oleh program komputer untuk mengambil informasi yang diperlukan. Istilah "basis data" berasal dari ilmu komputer. Meskipun awalnya merujuk pada sistem elektronik, konsep database juga mencakup bentuk penyimpanan data non-elektronik, seperti buku, kuitansi, dan kumpulan data bisnis yang sudah ada sejak sebelum Revolusi Industri[14].

Database adalah tempat penyimpanan data yang dapat direlasikan dan dimanfaatkan dengan mudah serta cepat. Sistem database berbasis elektronik digunakan secara luas setiap hari untuk mengelola dan mengakses informasi dengan efisien[15].

Kesimpulannya, database adalah kumpulan informasi yang disusun secara teratur di dalam komputer, memungkinkan pengelolaan dan akses data oleh perangkat lunak. Meskipun awalnya merujuk pada sistem elektronik, konsep ini juga mencakup metode penyimpanan data non-elektronik. Database berfungsi untuk menyimpan data yang dapat dengan mudah dihubungkan dan dimanfaatkan, serta digunakan secara luas untuk mengelola informasi dengan efisien.

2.9. XAMPP

XAMPP merupakan singkatan dari X Apache MySQL PHP Perl. Simbol X (cross) menunjukkan bahwa XAMPP dapat berjalan cross-platform, yaitu pada 4 sistem operasi yang berbeda: Windows, Linux, Mac OS, dan Solaris. Apache adalah komponen utama dalam XAMPP yang berperan sebagai web server. XAMPP berfungsi sebagai server lokal yang digunakan untuk mengelola dan mengembangkan berbagai jenis data dalam sebuah website[16].

XAMPP adalah sebuah perangkat lunak web server yang mencakup Apache, database server MySQL, dan dukungan untuk pemrograman PHP. XAMPP dirancang untuk menjadi mudah digunakan dan tersedia secara gratis. Ini mendukung instalasi di sistem operasi Linux dan Windows, membuatnya populer di kalangan pengembang web yang ingin mengatur server lokal untuk pengembangan dan pengujian aplikasi web mereka[17].

Dari informasi di atas dapat disimpulkan bahwa XAMPP adalah perangkat lunak web server yang mencakup Apache, MySQL, dan PHP, serta mendukung Perl. XAMPP dirancang untuk berjalan di berbagai sistem operasi seperti Windows, Linux, Mac OS, dan Solaris, membuatnya ideal sebagai server lokal untuk pengembangan aplikasi web.

2.10. Unified Modeling Language (UML)

UML (Unified Modeling Language) adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak berorientasi objek yang digunakan untuk menyederhanakan masalah kompleks sehingga lebih mudah dipahami[18].

2.5.1. Usecase Diagram

Use case diagram adalah representasi dari serangkaian atau uraian kelompok yang saling terkait, membentuk sistem secara teratur yang dilakukan atau diawasi oleh aktor[19].

2.5.2. Activity Diagram

Activity diagram adalah teknik untuk mengilustrasikan logika prosedural, proses bisnis, dan alur kerja suatu sistem. Berbeda dengan diagram alir yang mirip, activity diagram menggunakan notasi yang berbeda dan memiliki kemampuan untuk mendukung perilaku paralel dalam sistem, sesuatu yang tidak dimiliki oleh diagram alir[20].

2.5.3. Class Diagram

Class diagram adalah diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan method atau operasi[21].

2.5.4. Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan bagaimana sistem merespon kegiatan user. Sequence Diagram yang dibuat yaitu yang berhubungan langsung dengan kegiatan utama

dari sistem informasi anggaran pendapatan dan belanja desa berbasis objek[22].

2.11. Kursi dan Meja

Definisi kursi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah tempat duduk yang berkaki dan bersandaran. Secara umum pengertian kursi adalah sebuah perabot yang biasa digunakan untuk duduk, umumnya digunakan untuk satu orang tetapi dalam pengembangannya dapat digunakan untuk tempat duduk lebih dari satu orang[23].

Meja merupakan salah satu furnitur yang berupa permukaan datar yang disokong oleh beberapa kaki. Meja pada umumnya dipasangkan dengan kursi. Meja yang umum tidak memiliki laci, tapi jika berlaci dia bisa berbentuk meja rias, lemari meja dengan banyak laci, dan lain sebagainya[24].

2.12. Android

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet[25].

Android bersifat open-source, sama ketika menggunakan sistem operasi linux dengan berbagai varian distronya. Kita dapat mengunduh secara gratis sistem operasi android. Jika ingin mengetahui bagaimana sebenarnya kode program yang digunakan atau lebih dari itu, kita ingin memodifikasi sistem operasi android tersebut. Hal itu legal dan diperbolehkan[26].

Secara umum arsitektur android terdiri dari application, application framework, libraries, android runtime dan linuxkernel[27]. Berikut ini penjelasan dari arsitektur android :

Application adalah layer dimana kita berhubungan dengan aplikasi saja, dimana biasanya kita mengunduh aplikasi kemudian kita melakukan instalasi dan menjalankan aplikasi tersebut. Di layer ini terdapat aplikasi inti termasuk email, SMS, Kalender, peta, browser, kontak, dan lain-lain. Semua aplikasi di tulis menggunakan bahasa pemrograman Java[27].

Applications framework adalah layer dimana pembuat aplikasi melakukan pengembangan/pembuatan aplikasi yang akan dijalankan di sistem operasi android, karena pada layer inilah aplikasi dapat dirancang dan

dibuat, seperti content-providers yang berupa sms dan panggilan telepon[28].

Libraries adalah layer dimana fitur-fitur android berada, biasanya para pengembang aplikasi mengakses libraries untuk menjalankan aplikasinya[29].

2.13. Internet

Internet yang merupakan singkatan dari internationalnetwork, jaringan internasional dimana komputer-komputer di seluruh dunia saling berhubungan untuk berhubungan antara suatu komputer dengan komputer yang lain, dengan berbagai model, berbagai sistem operasi, berbagai tipe jaringan digunakanlah suatu protokol (suatu sistem yang mengatur hubungan antara satu komputer dengan komputer yang lain) yaitu TCP/IP, singkatan dari Transmission Control Protocol/Internet Protocol[26].

Internet adalah jaringan komputer yang menghubungkan antar jaringan secara global". Berdasarkan penjelasan dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa Internet adalah jaringan komputer yang terkoneksi dengan jaringan lain yang mempunyai cakupan luas untuk mendapatkan informasi dari jaringan tersebut[30].

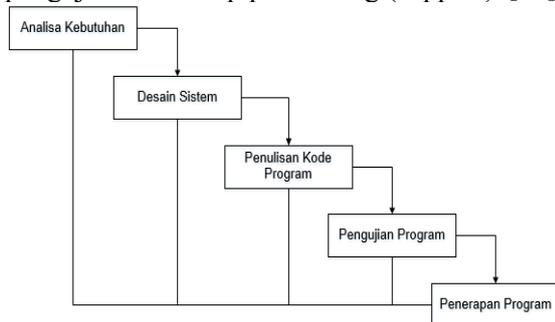
Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa internet adalah suatu jaringan komunikasi global yang menghubungkan milyaran jaringan komputer secara terbuka dengan menggunakan sistem standar global transmissioncontrol protocol / internet protocol suite (TCP/ IP).

2.14. Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode pengembangan sistem waterfall karena dalam penelitian penulis mengerjakannya secara bertahap. Metode pengembangan sistem Waterfall yang pengerjaan dari tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesai tahap sebelumnya dan dikerjakan secara berurutan karena tahap tersebut tidak bisa kembali atau mengulang tahap berikutnya.

Model waterfall adalah model sekuensial linier (sequential Linear) atau alur hidup klasik (classic life cycle). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut

dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung (support)”[31].



Gambar 1 Model Waterfall

Model Waterfall adalah metodologi pengembangan perangkat lunak yang berstruktur dan berurutan. Tahapan pertama adalah **analisa kebutuhan**, di mana informasi dikumpulkan untuk menentukan kebutuhan sistem, termasuk data, perangkat keras, dan perangkat lunak. Selanjutnya, pada **desain sistem**, arsitektur dan prasyarat sistem dirancang, mencakup informasi, peralatan, dan kebutuhan pemrograman. Pada tahap **penulisan kode program**, kode ditulis menggunakan bahasa pemrograman yang dipilih, seperti Android Studio. **Pengujian program** dilakukan untuk memastikan bahwa sistem berfungsi sesuai spesifikasi dan bebas dari kesalahan. Akhirnya, pada tahap **penerapan program**, sistem diimplementasikan dan siap digunakan oleh pengguna sesuai dengan fungsinya.

2.15. Pengujian

Metode pengujian yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metode pengujian black box testing. Black box testing adalah tipe testing yang memperlakukan perangkat lunak yang tidak diketahui kinerja internalnya. Sehingga para tester memandang perangkat lunak seperti layaknya sebuah kotak hitam yang tidak penting dilihat isinya, tapi cukup dikenai proses testing di bagian luar. Jenis testing ini hanya memandang perangkat lunak dari sisi spesifikasi dan kebutuhan yang telah didefinisikan pada saat awal perancangan[32].

Black box merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Data uji dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluar dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai yang

diharapkan. Pengujian Black Box berusaha menemukan kesalahan dalam kategori[33].

2.16. Penelitian yang Relevan

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti melakukan studi literatur sejenis pada beberapa tulisan yang mendukung pembangunan sistem mobile penjualan berbasis Android. Berikut ini beberapa literatur sejenis yang digunakan oleh penulis:

Jurnal yang berjudul “Sistem Informasi Penjualan di Toko Mebel Atmojo” oleh Robby Rachmatullah. Tahun 2019. Pada jurnal ini, Hasil perancangan Sistem Informasi Penjualan di Toko Mebel Atmojo menggunakan metode pengembangan sistem waterfall. Untuk perancangan proses terdiri dari flowchart, usecase diagram, activity diagram, sequence diagram, class diagram dan relasi antar tabel. Perancangan Sistem Informasi Penjualan di Toko Mebel Atmojo menggunakan Bahasa pemrograman Android Studio dan perancangan database menggunakan MySQL. Sistem Informasi Penjualan di Toko Mebel Atmojo, dibedakan menjadi tiga user yaitu pemilik mebel yang dapat mengelola data karyawan dan melihat laporan. Karyawan dapat mengelola data pembelian, data pemesanan, data penjualan dan laporan. Pelanggan dapat melakukan pemesanan barang dan melihat katalog produk. Sistem Informasi Penjualan di Toko Mebel Atmojo, dilengkapi dengan pengolahan laporan pembelian dan laporan penjualan barang yang dapat diakses oleh karyawan dan pemilik mebel. Sistem Informasi Penjualan di Toko Mebel Atmojo sudah di Implementasikan pada Toko Mebel Atmojo dan mampu meningkatkan pelayanan, kemudahan bertransaksi[34].

Jurnal yang berjudul “Sistem Informasi Penjualan Furniture Berbasis Web” oleh Erni Ermawati. Tahun 2018. Pada jurnal ini Furniture adalah perusahaan dagang yang bergerak di bidang penjualan furniture perlengkapan alat-alat rumah tangga seperti meja, kursi, lemari, tempat tidur dan lain-lain. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun rancangan dan implementasi sistem informasi penjualan furniture dengan memanfaatkan website sebagai media promosi dalam penjualan online. Pembuatan website berbasis E-Commerce merupakan solusi untuk meningkatkan kinerja perusahaan dalam sektor peningkatan kualitas informasi dan

pemanfaatan waktu yang lebih efisien. Sistem informasi ini dibuat dengan menggunakan metode Rapid Application Development dan dibangun dengan menggunakan bahasa php dan Mysql. Hasil dari penelitian ini menghasilkan media promosi, pemesanan dan pembelian berbasis web yang dapat digunakan oleh perusahaan sebagai bentuk pelayanan pemesanan dan pembelian furniture secara online dan bisa digunakan sebagai media promosi[35].

Jurnal yang berjudul “Rancang Bangun Pemrograman Penjualan Furniture Indoor dengan Metode Waterfall Berbasis Java Dekstop” oleh Walim dan Hananda. Tahun 2021. Pada jurnal ini Furniture adalah perlengkapan rumah yang mencakup semua barang seperti kursi, meja, dan lemari. Mebel berasal dari kata movable, yang artinya bisa bergerak. Adanya peningkatan kebutuhan masyarakat akan barang-barang elektronik dan furniture menjadikan peluang bisnis yang cukup bagus bagi pelaku usaha, sehingga banyak bermunculan perusahaan yang bergerak dibidang penjualan barang-barang elektronik dan mebel. Untuk sistem penjualan dan pembelian barang masih menggunakan metode konvensional yaitu pencatatan setiap transaksi dengan menggunakan buku besar, sehingga kesulitan dalam pengontrolan persediaan barang, kesulitan dalam pembuatan laporan penjualan dan pembelian dan membutuhkan waktu lama dalam pencarian data barang. Pengembangan sistem yang digunakan ditempat penelitian digunakan metode waterfall. Proses desain sistem dijabarkan dalam bentuk Entity Relationship Diagram dan Logical Record Structure. Serta teknik pengumpulan data dengan metode observasi dan studi pustaka. Implementasi program menggunakan XAMPP MySQL untuk database dan menggunakan bahasa pemrograman Java dengan NetBeans sebagai software dalam perancangan program dan untuk penjelasan jalannya program dibuat dalam bentuk flowchart. Program ini dibuat agar proses transaksi penjualan barang toko furniture yang awalnya manual menjadi terkomputerisasi agar lebih efektif dan efisien[36].

2.17. Toko Arlan Mebel



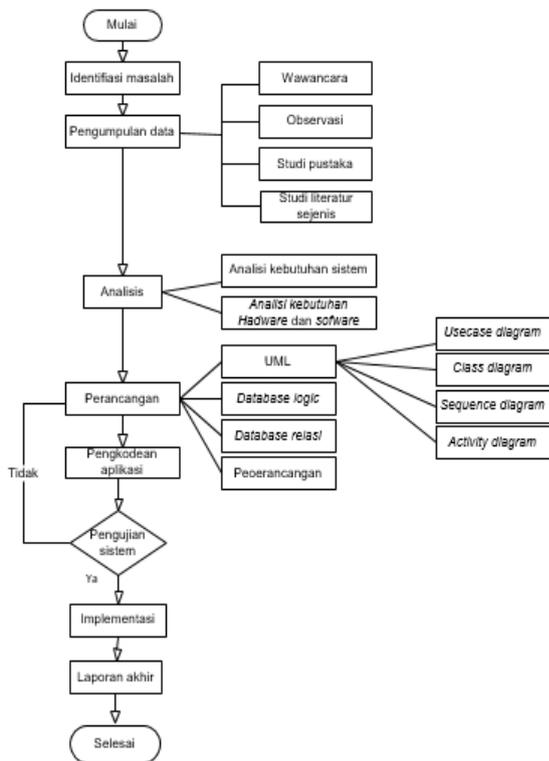
Gambar 2 Toko Arlan Mebel

Toko Arlan Mebel adalah toko yang menjual beberapa jenis furniture yang berada pada Desa Batualang Kecamatan Sabbang Kabupaten Luwu Utara. Serta memproduksi sendiri barang-barang yang dijualnya. Pemiliknya Bapak Arlan, membuat produk kursi dan meja jepara yang dijualnya langsung ke pelanggan. Dalam pembuatan kursi dan meja, Beliau dibantu oleh oleh karyawannya sendiri. Toko Arlan mebel juga memiliki visi dan misi. Menjadi toko yang menyediakan kursi dan meja jepara yang berkualitas dan sesuai dengan harga masyarakatserta menjadi toko yang menyediakan kursi dan meja jepara dengan harga yang terjangkau, dan selalu berjualan dengan jujur kepada pembeli.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Metode penelitian merupakan rangkaian cara atau kegiatan pelaksanaan penelitian yang didasari oleh asumsi-asumsi dasar. Metode yang digunakan dalam membangun “Penjualan Kursi Dan Meja Jepara Pada Toko Arlan Mebel Berbasis Mobile” yaitu dengan menggunakan metode deskriptif. Metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat di mana metode ini meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu situasi kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang.



Gambar 3 Diagram Alir Penelitian

Gambar diatas menjelaskan konsep bagaimana suatu variable memiliki hubungan dengan variable lainnya serta menjelaskan bagaimana faktor-faktor dalam penelitian ini saling berhubungan untuk keberhasilan suatu penelitian.

3.2. Tempat dan waktu penelitian

Lokasi toko Arlan Mebel beralamat di Desa Baturalang Kecamatan Sabbang Kabupaten Luwu Utara.

Tabel 1 Waktu Penelitian

NO	KEGIATAN	Mei 2023				Juni 2023				Juli 2023				Agustus 2023			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Masalah																
2	Pengumpulan Data																
3	Analisis Data																
4	Perancangan																
5	Pengkodean																
6	Ujicoba																
7	Implementasi																

3.3. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa pendekatan. **Pengamatan (Observasi)**

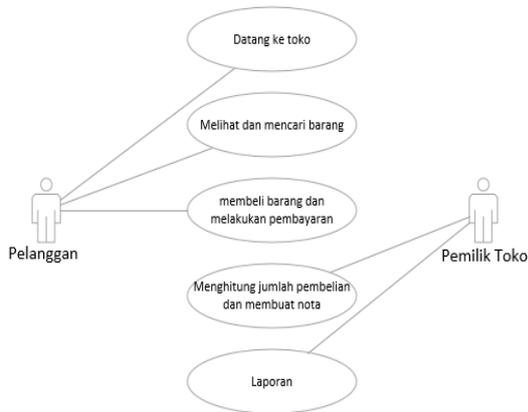
dilakukan dengan mengamati langsung cara dan proses pengelolaan kerja serta aktivitas yang dilakukan oleh pemilik Toko. **Wawancara (Interview)** terstruktur dilakukan dengan pemilik Toko untuk mengumpulkan informasi tentang potensi masalah dan kebutuhan di lapangan. **Kuesioner** dibagikan kepada 25 responden/pembeli di Toko Arlan untuk menilai kelayakan perangkat lunak yang telah dibuat. **Studi Pustaka** dilakukan dengan mempelajari teori-teori dan data terkait topik penelitian untuk membantu memecahkan masalah, meliputi informasi tentang produk dan penjualan. **Studi Literatur Sejenis** melibatkan penelaahan literatur terkait untuk membandingkan kelebihan dan kelemahan penelitian sejenis, serta mempelajari konten web dan alur sistem untuk dijadikan referensi dalam pembangunan sistem.

3.4. Jenis dan Sumber Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. **Data primer** diperoleh secara langsung melalui observasi dan wawancara dengan pemilik Toko Mebeldi Luwu Utara, mencakup informasi mengenai sistem pembayaran yang masih manual, sehingga menyita waktu pelanggan, serta metode pengecekan barang yang dilakukan menggunakan buku dan Word/Excel, yang tidak instan dan memakan waktu. **Data sekunder** diperoleh secara tidak langsung melalui studi literatur, dengan mengumpulkan referensi dari buku, jurnal, skripsi, dan artikel ilmiah yang berkaitan dengan kursi dan meja.

3.5. Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis sistem suatu proses menganalisa sistem dan kemudian merancang aplikasi yang nantinya akan menghasilkan aplikasi yang diharapkan dapat membantu dan mengatasi masalah yang ada pada Toko Arlan Mebeldi Luwu Utara. Proses berikut ini menjelaskan proses yang terkait dengan actor (user) dan sistemnya, yang merupakan interaksi antara actor dan system. Interaksi tersebut dapat dilihat pada Gambar dibawah.

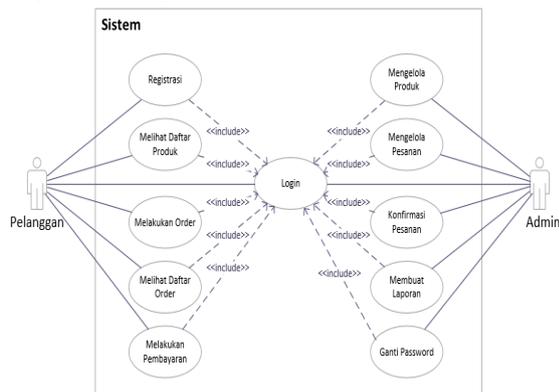


Gambar 4 Sistem yang Berjalan

Penjelasan dari diagram use case pada gambar di atas adalah sebagai berikut: Pelanggan datang ke Toko, melihat dan mencari barang, lalu membeli barang dan melakukan pembayaran. Sistem kemudian menghitung jumlah pembelian, membuat nota, dan memberikannya kepada pelanggan. Setelah itu, pemilik Toko membuat laporan.

3.6. Analisis Sistem Yang Diusulkan

Berdasarkan hasil analisis sistem yang berjalan, maka penulis mencoba membangun suatu aplikasi penjualan kursi dan meja berbasis mobile, agar dapat memudahkan pelanggan melakukan transaksi lebih cepat dan nyaman, dapat dilihat pada Gambar dibawah.



Gambar 5 Sistem yang Diusulkan

Penjelasan diagram use case pada gambar di atas adalah sebagai berikut: Pelanggan dapat melihat daftar produk, melakukan order, melihat daftar order, melakukan pembayaran, dan memeriksa status order setelah melakukan registrasi dan login terlebih dahulu pada aplikasi. Sementara itu, Admin dapat mengelola data produk, mengelola pesanan, membuat laporan, mengonfirmasi pesanan, dan

mengganti password setelah login terlebih dahulu ke sistem.

3.7. Analisis Kebutuhan

Berikut adalah kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak untuk perancangan aplikasi: **Perangkat keras** meliputi Laptop MSI GP62MVR dengan Intel Core i7 2.8 GHz, RAM 12 GB, hardisk berkapasitas 1 TB, dan SSD berkapasitas 128 GB. **Perangkat lunak** yang digunakan terdiri dari Sistem Operasi Windows 10 Home 64 Bit, Android Studio, Sublime Text, Xampp, dan MySQL Query Browser.

3.8. Prosedur Penelitian

Berikut adalah penjelasan dari prosedur penelitian: Pertama, **identifikasi masalah** bertujuan untuk mengkaji dan menentukan kualitas penelitian yang dilakukan pada Toko Arlan. Selanjutnya, **pengumpulan data** dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka untuk kebutuhan penelitian. Pada tahap **analisis**, kebutuhan sistem yang diperlukan di Toko Arlan diidentifikasi. Kemudian, dalam tahap **perancangan**, dilakukan perancangan aplikasi, UML, serta basis data sistem. **Pengkodean** melibatkan penulisan kode program dan perancangan antarmuka. Setelah itu, **pengujian** dilakukan untuk memastikan aplikasi berfungsi sesuai harapan. Akhirnya, **implementasi** adalah penerapan aplikasi berdasarkan hasil perancangan sistem.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Analisis Masalah

Analisis data merupakan tahap pengumpulan data dari hasil wawancara dengan Bapak Arlan, pemilik Toko Mebel. Hasil wawancara menunjukkan bahwa proses penjualan saat ini masih dilakukan secara konvensional, yaitu transaksi langsung di tempat. Calon pembeli harus datang langsung ke toko untuk melihat produk, termasuk memeriksa ketersediaan stok kursi. Proses ini tidak menyediakan informasi secara real-time yang dapat diterima konsumen dengan cepat dan tepat.

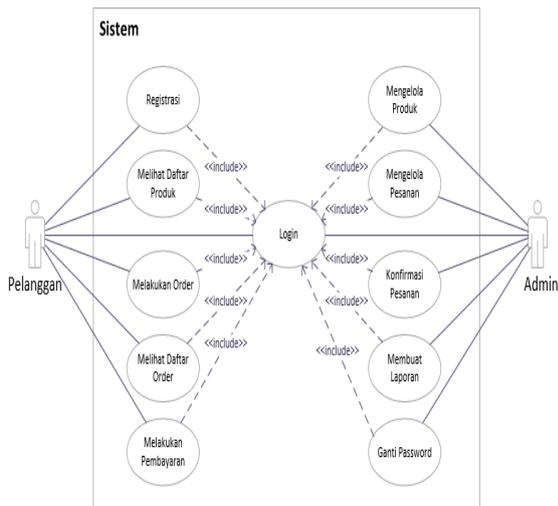
4.2. Tahap Perancangan

Tahap perancangan yang dibuat pada penelitian ini meliputi perancangan Unified Modelling Language (UML) dan perancangan antarmuka.

Pada tahap ini merupakan rancangan mengenai aktor dan alur kerja system yang dibuat, serta proses yang berinteraksi pada aplikasi tersebut dengan menggunakan UML. Diagram UML yang digunakan pada aplikasi ini yaitu Use Case diagram, sequence diagram, activity diagram dan class diagram.

4.2.1. Usecase Diagram

Gambar dibawah terdapat use case yang terdiri dari 2 aktor yaitu pelanggan dan admin. Dimana pelanggan memiliki use case yaitu dapat melakukan register dan login kemudian melihat daftar produk, memilih buku, melakukan order dan melihat daftar order. Admin bertugas untuk mengelola data produk, mengelola pesanan, membuat laporan, konfirmasi pesanan, dan ganti password.

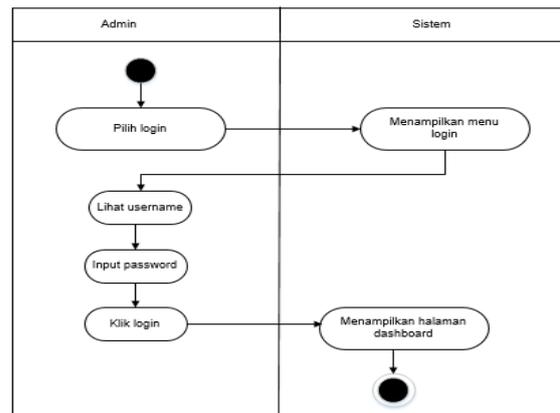


Gambar 6 Usecase Diagram

Pada gambar, terdapat dua aktor yang berbeda, masing-masing dengan peran yang berbeda. Aktor pertama adalah admin, yang memiliki wewenang untuk mengelola aplikasi. Fungsi yang dapat diolah oleh admin meliputi login, mengelola data dosen dan staf, mengelola izin, membuat laporan bulanan, mencetak laporan, dan logout. Sementara itu, aktor kedua adalah pengguna, yang hanya dapat melakukan absensi sidik jari.

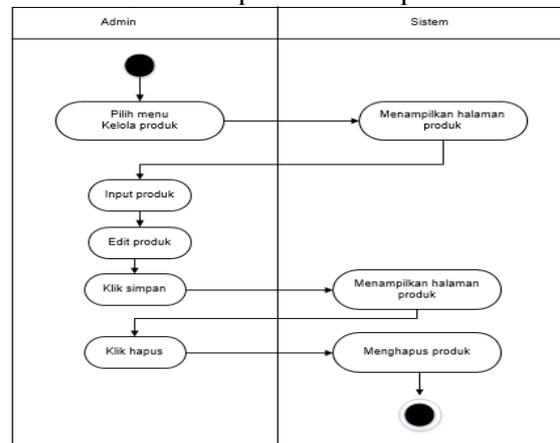
4.2.2. Activity Diagram

Berikut merupakan activity diagram untuk aktor admin dalam proses login admin.



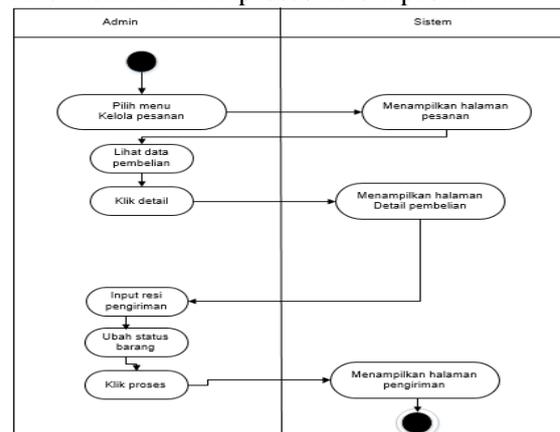
Gambar 7 Login Admin

Berikut merupakan activity diagram untuk aktor admin dalam proses kelola produk.



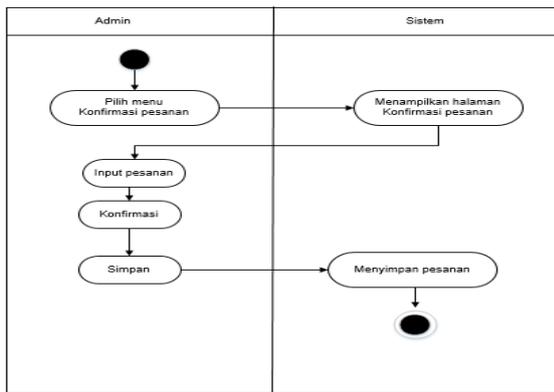
Gambar 8 Kelola Produk

Berikut merupakan activity diagram untuk aktor admin dalam proses kelola pesanan.



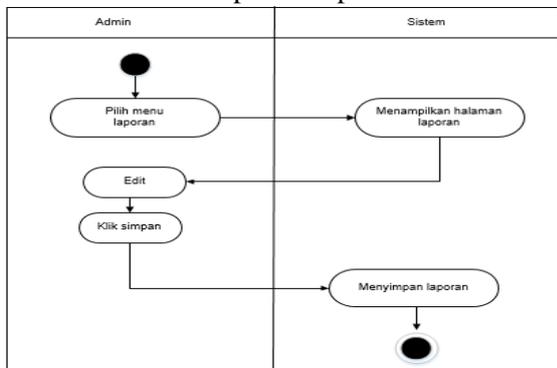
Gambar 9 Kelola Pesanan

Berikut merupakan activity diagram untuk aktor admin dalam proses konfirmasi pesanan.



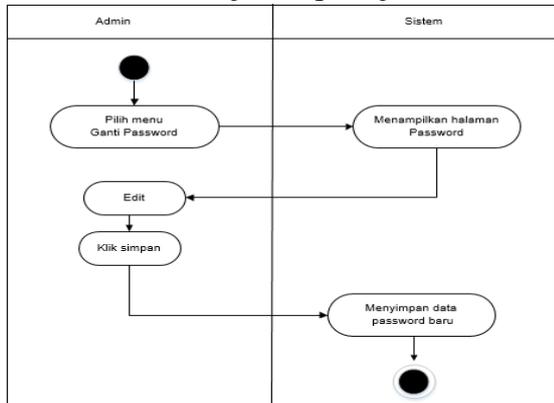
Gambar 10 Konfirmasi Pesanan

Berikut merupakan activity diagram untuk aktor admin dalam proses laporan.



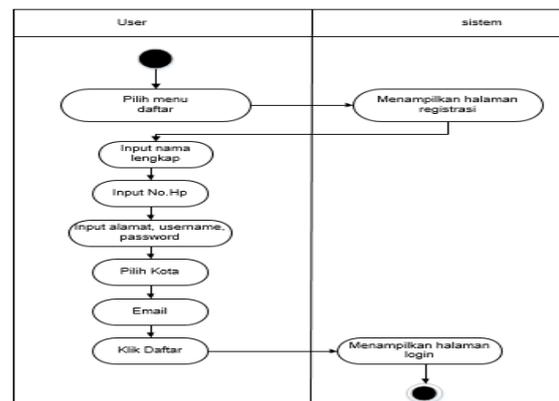
Gambar 11 Laporan

Berikut merupakan activity diagram untuk aktor admin dalam proses ganti password.



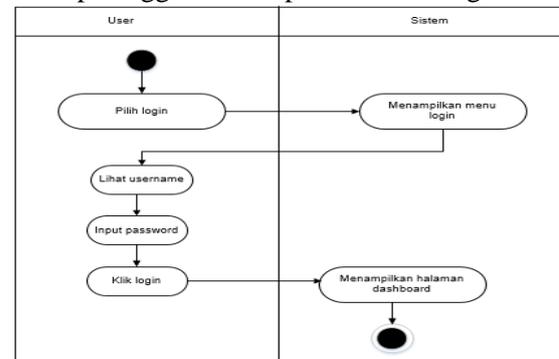
Gambar 12 Ganti Password

Berikut merupakan activity diagram untuk aktor pelanggan dalam proses registrasi.



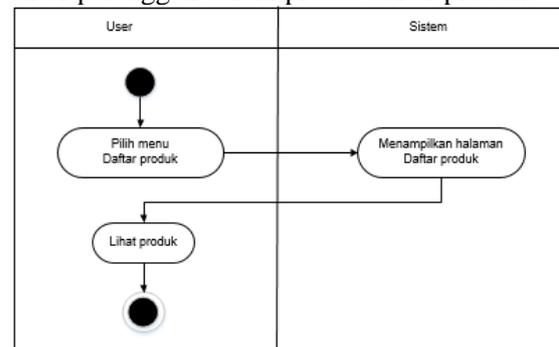
Gambar 13 Registrasi

Berikut merupakan activity diagram untuk aktor pelanggan dalam proses daftar login.



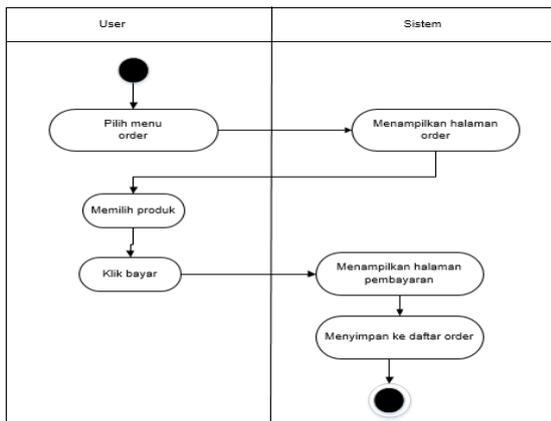
Gambar 14 Login

Berikut merupakan activity diagram untuk aktor pelanggan dalam proses daftar produk.



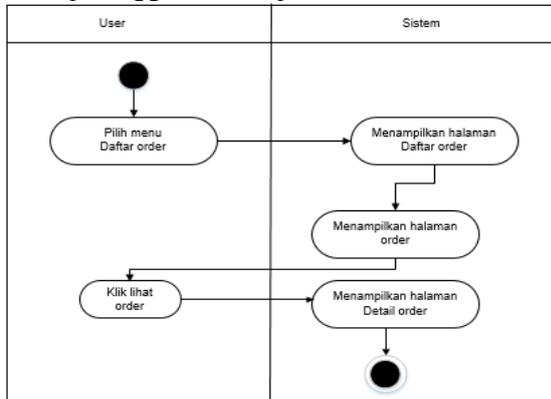
Gambar 15 Daftar Produk

Berikut merupakan activity diagram untuk aktor pelanggan dalam proses order.



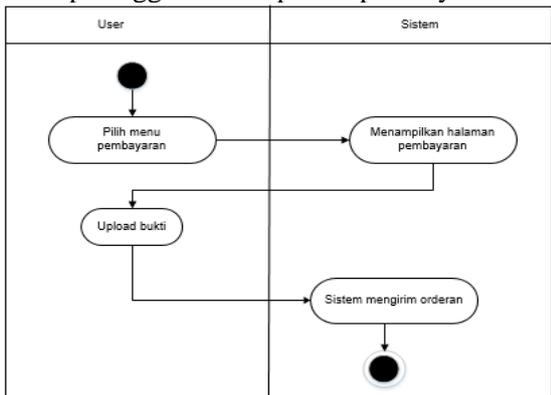
Gambar 16 Order

Berikut merupakan activity diagram untuk aktor pelanggan dalam proses daftar orderan.



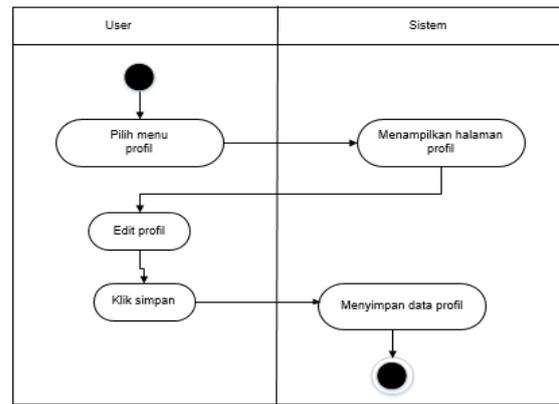
Gambar 17 Daftar Orderan

Berikut merupakan activity diagram untuk aktor pelanggan dalam proses pembayaran.



Gambar 18 Pembayaran

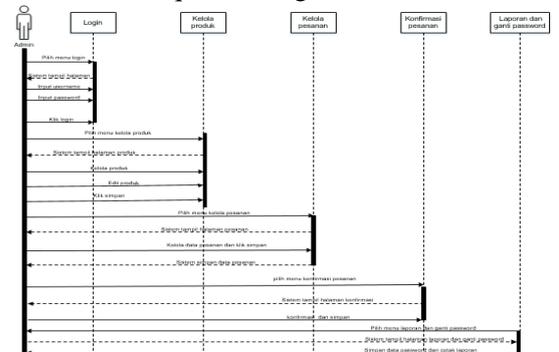
Berikut merupakan activity diagram untuk aktor pelanggan dalam proses profil.



Gambar 19 Profil

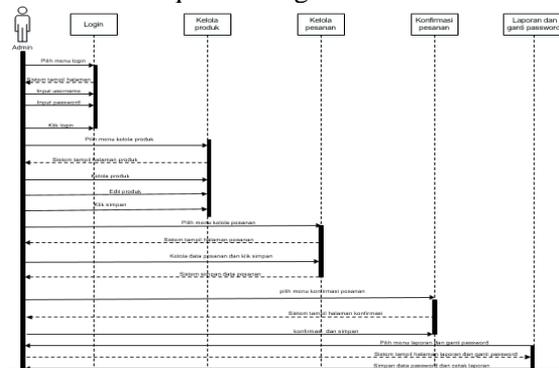
4.2.3. Sequence Diagram

Berikut sequence diagram user.



Gambar 20 User

Berikut sequence diagram Admin.

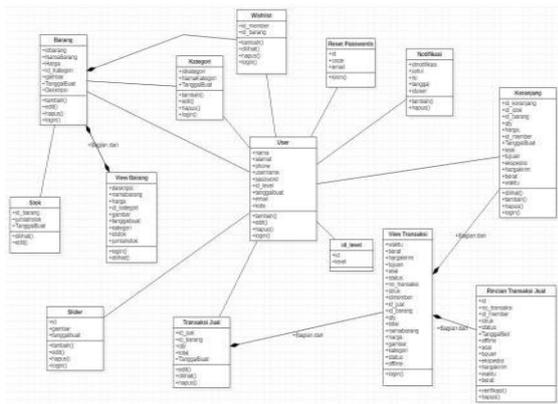


Gambar 21 Admin

4.2.4. Class Diagram

Berikut merupakan class diagram aplikasi penjualan mebel berbasis mobile di Toko Arlan Mebel.

Pada Gambar dibawah merupakan Class diagram yang digunakan untuk mengimplementasikan tampilan atau interface. Dalam satu Class, terdapat atribut dan operation yang berkaitan dengan class tersebut. Kemudian class-class yang telah dihubungkan satu sama lain melalui relasi yang terjadi antara class-class.



Gambar 22 Class Diagram

4.3. Perancangan Database Logic

Tampilan Database logic merupakan bentuk tabel yang berisi data-data yang ada pada database yang digunakan pada software PhpMyAdmin. Berikut Merupakan database logic pada aplikasi penjualan kursi jepara di Toko Arlan Mebel :

Berikut merupakan struktur tabel buku pada sistem informasi penjualan berbagai macam buku berbasis android di Toko Arlan Mebel.

Tabel 2 Database Kursi

Field	Tipe data	Keterangan
Id	Int(10)	Primary Key
Nama_kursi	Varchar(45)	
Harga	Varchar(45)	
Id_produk	Varchar(45)	
Gambar	Varchar(255)	
Tanggal_pesanan	Datetime	

Berikut merupakan struktur tabel produk pada sistem informasi penjualan berbagai macam buku berbasis android di Toko Arlan Mebel.

Tabel 3 Database Produk

Field	Tipe data	Keterangan
Id	Int(10)	Primary Key
Produk	Varchar(255)	
Tanggal_pesanan	Datetime	

Berikut merupakan struktur tabel keranjang pada sistem informasi penjualan berbagai macam buku berbasis android di Toko Arlan Mebel.

Tabel 4 Database Order

Field	Tipe data	Keterangan
id_Order	Int(10)	Primary Key
id_stok	Varchar(45)	
id_buku	Varchar(45)	
Harga	Varchar(45)	
id_member	Varchar(45)	
Tanggal_pesanan	Datetime	

Berikut merupakan struktur tabel stok pada sistem informasi penjualan berbagai macam buku berbasis android di Toko Arlan Mebel.

Tabel 5 Database Stok

Field	Tipe data	Keterangan
Id_Pembayaran	Int(10)	Primary Key
id_buku	Varchar(45)	
Jumlah_stok	Int(10)	
Tanggal_buat	Datetime	

Berikut merupakan struktur tabel transaksi pada sistem informasi penjualan berbagai macam buku berbasis android di Toko Arlan Mebel.

Tabel 6 Database Pesanan

Field	data	eterangan
Id	Int(10)	Primary Key
no_transaksi	Varchar(255)	
id_member	Varchar(45)	
TanggalBeli	Datetime	

Berikut merupakan struktur tabel user pada sistem informasi penjualan berbagai macam buku berbasis android di Toko Arlan Mebel.

Tabel 7 Database User

Field	Tipe data	Keterangan
Id	Int(10)	
Nama	Varchar(35)	
Alamat	Varchar(255)	
Phone	Varchar(13)	
Username	Varchar(45)	
Password	Varchar(45)	
Id_level	Varchar(5)	
TanggalBuat	Datetime	

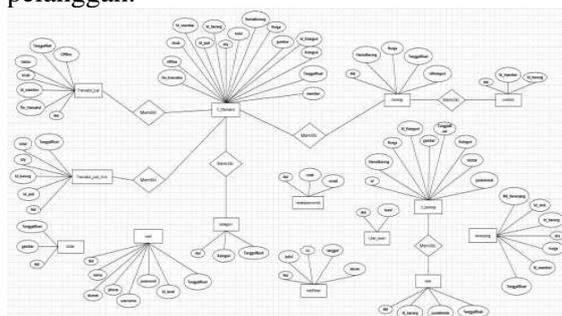
Berikut merupakan struktur tabel penjualan pada sistem informasi penjualan berbagai macam buku berbasis android di Toko Arlan Mebel.

Tabel 8 Database Penjualan

Field	Type Data	Keterangan
Penjualan_id	Int (11)	Primary Key
Invoice	Varchar (220)	
Pelanggan_id	Int (25)	
Kota	Varchar (55)	
Alamat	Text	
Tanggal	Datetime	
Total	Bigint	
Kurir	Varchar (250)	
Pelayanan	Varchar (50)	
Ongkir	Bigint	

4.4. ERD (Entity Relationship Diagram)

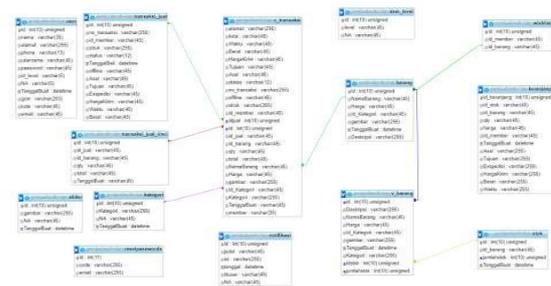
Entity Relationship Diagram merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek- objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi. ERD untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, untuk menggambarkannya digunakan beberapa notasi dan simbol. Aplikasi penjualan buku berbasis android di Toko Arlan Mebel menerima inputan dari sisi server atau web administrator seperti data buku, kategori dan lainnya, yang mana nanti akan tersimpan di dalam database. Sedangkan web administrator akan menerima informasi data pemesanan yang diinputkan oleh pelanggan. Output dari sistem adalah berupa laporan- laporan dan informasi data pemesanan yang dilakukan oleh pelanggan.



Gambar 23 ERD (Entity Relationship Diagram)

4.5. Perancangan Database Relasi

Relasi basis data merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan (Relation) antara satu dengan yang lainnya yang diorganisasikan berdasarkan skema atau struktur tertentu pada komputer. Berikut merupakan database relasi aplikasi penjualan buku berbasis android di Toko Arlan Mebel yang diperlukan untuk mengetahui jenis tabel dan relasi antar tabel yang saling terhubung.



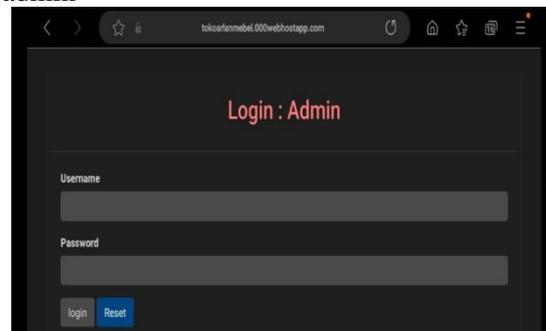
Gambar 24 Relasi

4.6. Implementasi

Merancang suatu sistem sangat penting untuk menentukan bentuk program, baik dalam prosedur pemasukan data maupun menampilkan informasi atau laporan. Di bawah ini implementasi perangkat lunak, perangkat keras dan implementasi antarmuka.

Setelah desain grafis selesai dibuat dengan menggunakan software Microsoft Visio, maka berdasarkan desain tersebut tampilan (interface) aplikasi dan layout-nya mulai dibuat di dalam Android Studio.

Gambar dibawah merupakan implementasi halaman login untuk admin yang hanya dapat diakses oleh administrator dan terdapat 2 textbox yang harus terisi yaitu user name dan password untuk dapat login sesuai hak akses admin



Gambar 25 Login

Gambar dibawah merupakan implementasi halaman dashboard dapat dilihat pada gambar sebagai berikut.



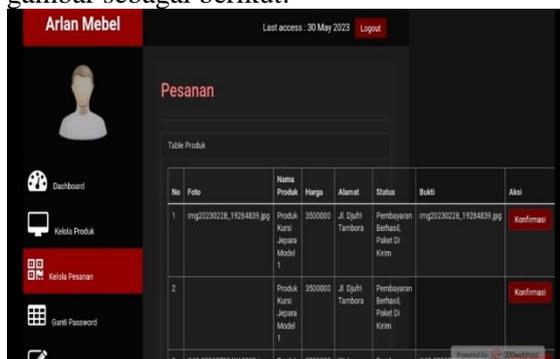
Gambar 26 Tampilan Halaman Home

Gambar dibawah merupakan implementasi halaman produk dapat dilihat pada gambar sebagai berikut.



Gambar 27 Tampilan Kelola Produk

Gambar dibawah merupakan implementasi halaman dapat dipesan dapat dilihat pada gambar sebagai berikut.



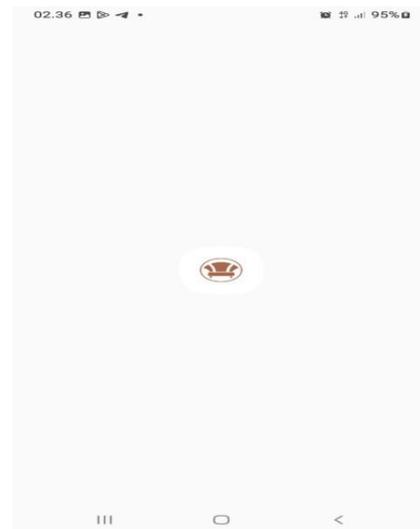
Gambar 28 Tampilan Kelola Pesanan

Gambar dibawah merupakan implementasi halaman laporan dapat dilihat pada gambar sebagai berikut.

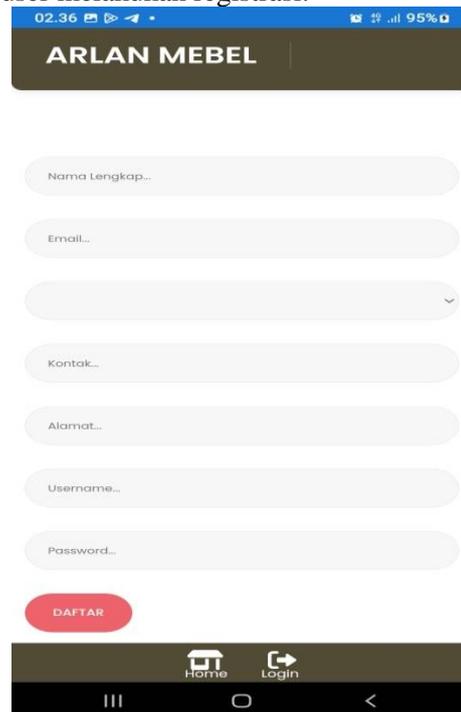


Gambar 29 Tampilan Konfirmasi Pemesanan

Gambar dibawah merupakan implementasi halaman splash screen, yang merupakan tampilan awal aplikasi saat pertama kali aplikasi dijalankan.

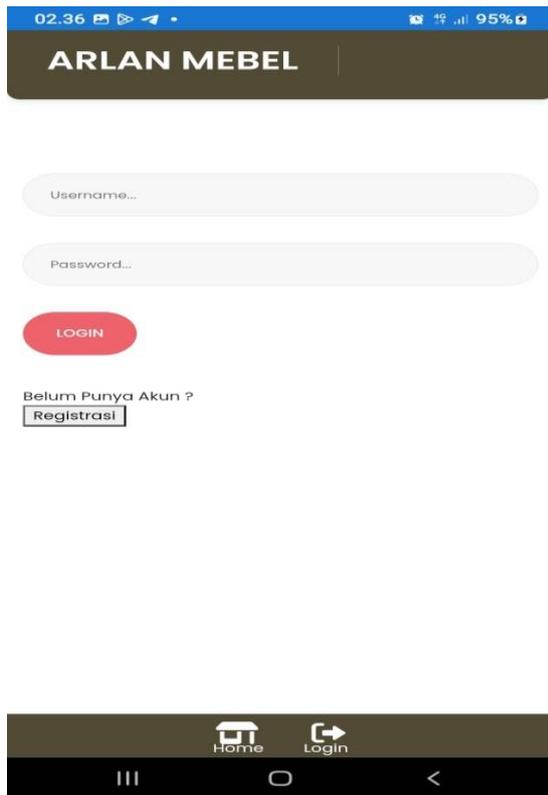


Gambar 30 Tampilan Splash Screen Aplikasi
 Gambar dibawah merupakan implementasi halaman registrasi user, dimana pada halaman ini user melakukan registrasi.

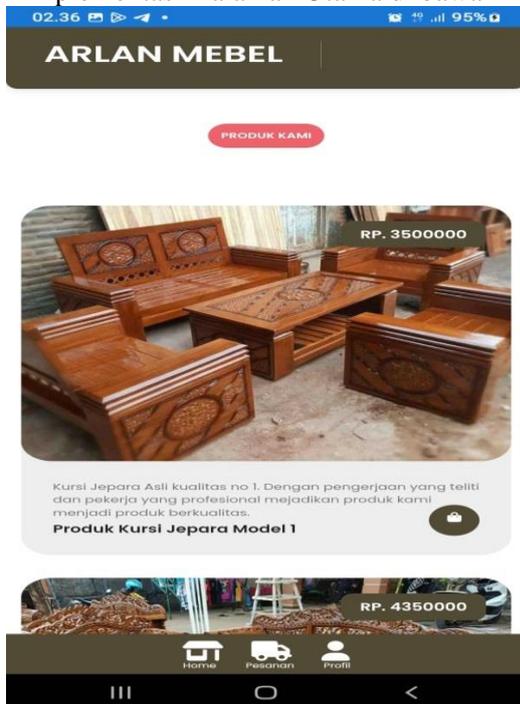


Gambar 31 Tampilan Registrasi

Gambar dibawah merupakan implementasi halaman login user, dimana pada halaman ini user melakukan login.



Gambar 32 Tampilan Login User Implementasi Halaman Utama di bawah ini.

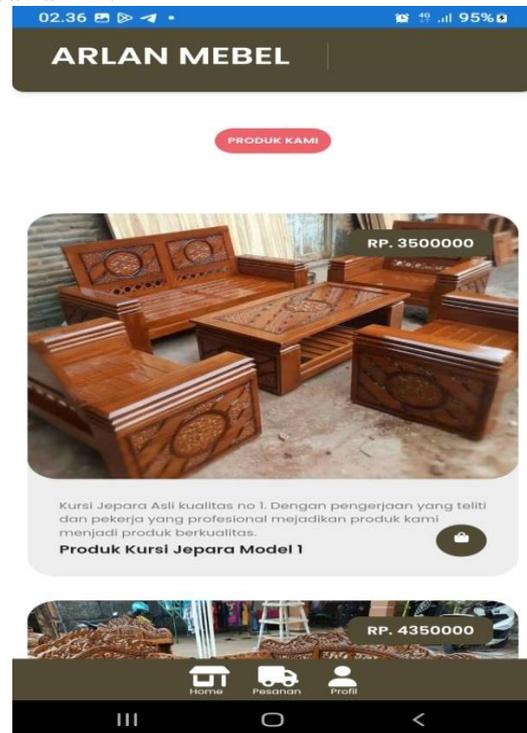


Gambar 33 Tampilan Halaman Utama

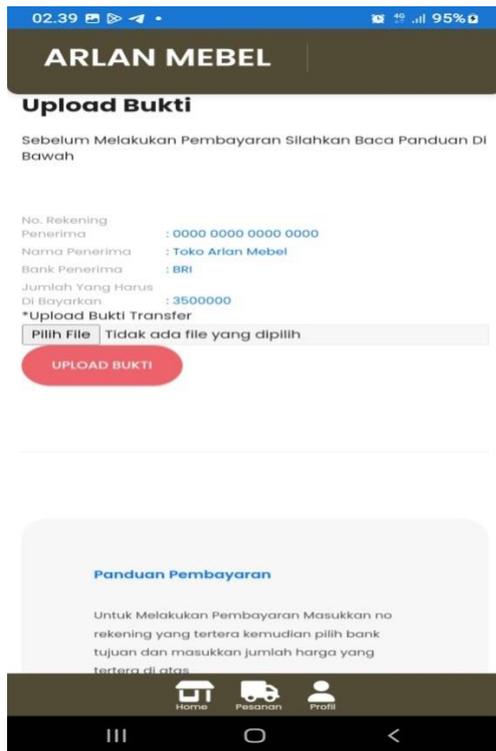
Implementasi halaman daftar produk di bawah ini.



Gambar 34 Tampilan Daftar Produk Implementasi Halaman Order/pesan di bawah ini.



Gambar 35 Tampilan Order/pesan Implementasi Halaman Pembayaran di bawah ini.



Gambar 36 Tampilan Pembayaran Implementasi Halaman daftar orderan di bawah ini.



Gambar 37 Tampilan Daftar orderan

4.7. Pengujian Fitur Aplikasi

Pengujian fitur yang dilakukan oleh penulis dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 9 Pengujian Aplikasi

Pengujian	Aplikasi	Fitur	Ket
1	Admin Web	Login	Berhasil
2	Admin Web	Logout	Berhasil
3	Admin Web	Menu Halaman Utama	Berhasil
4	Admin Web	Menu Kategori Buku	Berhasil
5	Admin Web	Menu Kelola Buku	Berhasil
6	Admin Web	Menu Kelola Stok	Berhasil
7	Admin Web	Menu User Pelanggan	Berhasil
8	Admin Web	Menu User Member	Berhasil
9	Admin Web	Menu Transaksi	Berhasil
10	Admin Web	Menu Laporan	Berhasil
11	Admin Web	Menu Data Master	Berhasil
12	User Android	Login	Berhasil
13	User Android	Home	Berhasil
14	User Android	Keranjang	Berhasil
15	User Android	Transaksi	Berhasil
16	User Android	Favorit	Berhasil
17	User Android	Akun	Berhasil
18	User Android	Menu Buku Filsafat	Berhasil
19	User Android	Menu Buku Pelajaran	Berhasil
20	User Android	Menu Motor Sport	Berhasil
21	User Android	Menu Buku Cerita	Berhasil
22	User Android	Aksesoris	Berhasil

Untuk keterangan tabel diatas, pengujian dilakukan dengan metode Black Box Testing. Dimana aplikasi User Android adalah Aplikasi untuk Penjualan Buku dan Admin Web adalah Aplikasi untuk admin atau pemilik Toko Buku.

4.8. Hasil Perhitungan Kuesioner

Setelah aplikasi selesai, maka aplikasi akan diuji dan diimplementasikan di Toko Buku Akalanka. Untuk mendapatkan hasil Feasibility dari aplikasi, maka dibagikan angket yang berisi pertanyaan tentang Feasibility aplikasi dari “Aplikasi Penjualan Buku Berbasis Android Pada Toko Arlan Mebel Di Luwu Utara” ini. Angket diisi oleh 10 orang yaitu Admin , 1 Kasir dan 8 User. Setelah angket diisi, hasil dari angket kemudian dihitung dengan menggunakan metode Likert.

Hasil dari jawaban pengisian angket dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 10 Hasil Jawaban Angket

No. Pertanyaan	Jawaban			
	SS	S	TS	STS
1	9	1	0	0
2	7	3	0	0
3	8	2	0	0
4	6	4	0	0
5	10	0	0	0
6	4	6	0	0
7	7	3	0	0
8	4	6	0	0
9	6	4	0	0
10	6	4	0	0
Jumlah Jawaban	67	33	0	0

Setelah mendapatkan jumlah jawaban, maka dicari skor kriterium dengan rumus yang telah ditentukan sebagai berikut :

Skor kriterium = skor jawaban × jumlah responden tiap jawaban

a. Skor Kriterium SS (Sangat Setuju) dengan skor 4, maka $4 \times 67 = 268$

b. Skor Kriterium S (Setuju) dengan skor 3, maka $3 \times 33 = 99$

c. Skor Kriterium TS (Tidak Setuju) dengan skor 2, maka $2 \times 0 = 0$

d. Skor Kriterium STS (Sangat Tidak Setuju) dengan skor 1, maka $1 \times 0 = 0$

Maka didapatkan jumlah nilai skor kriterium $268 + 99 = 367$ Hasil inilah yang kemudian dimasukkan ke rumus berikut :

Presentase = Jumlah nilai skor kriterium / Nilai skor jawaban terb esar + 100%

Lalu didapatkan hasil sebagai berikut :

Presentase = $268/367 \times 100\%$ Presentase = 73,02%

Berdasarkan hasil dari pengujian tersebut, di dapatkan nilai presentase 73,02%.

Berikut adalah tabel skala presentase feasibility:

Tabel 11 presentase feasibility Aplikasi

Presentase Feasibility	Interpretasi
76% - 100%	Sangat Layak
56% - 75%	Layak
40% - 55%	Cukup
0% - 39%	Kurang Cukup

Berdasarkan tabel diatas maka presentase feasibility dari aplikasi “Aplikasi Penjualan Kursi Dan Meja Jepara Pada Toko Arlan Mebel Berbasis Mobile” yang bernilai sebesar 73,02% adalah Layak.

5. KESIMPULAN

Dalam Berdasarkan uraian dari hasil pembahasan maka dapatdisimpulkan sebagai berikut:

- Membangun aplikasi penjualan kursi dan mejaberbasis mobile ini menggunakan metode waterfall dan berhasil dibuat menggunakan bahasa pemograman java, pemograman PHP, dan dapat berjalan pada sistem operasi android serta dapat terintegrasi dengan database MySQL melalui Webservice.
- Aplikasi penjualan ini dapat membantu pemilik Toko Arlan Mebel dalam penjualan kursi dan meja yangdijual.
- Dari hasil angket uji coba aplikasi maka Feasibility adalah bernilai sebesar 73,02%. daninterpretasi yang diraih ialah layak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak terkait yang telah memberi dukungan terhadap penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- H. Maulana, “Rancang Bangun Sistem Informasi Monitoring Penerimaan Mahasiswa Baru,” *J. Sist. Inf. Galuh*, vol. 1, no. 1, pp. 21–31, 2023, doi: 10.25157/jsig.v1i1.2919.
- P. Irawan, P. Sokibi, and Prasetya Dimas Aulia Pudjie, “Rancang Bangun Sistem Pengarsipan Surat Kedinasan,” *J. Manaj. Inform. Sist. Inf.*, vol. 3, no. 2, pp. 157–165, 2020.
- Y. Amelia, “Analisis Perubahan Penjualan dan Laba Terhadap Kinerja Keuangan pada PT . Kase International Jakarta,” *J. Ilm. Mhs.*, vol. 1, no. 5, pp. 52–62, 2023, doi: 10.59841/intellektika.v1i5.394.
- N. Qomariah, *Marketing Adactive Strategy. Cahaya Ilmu*, no. July. 2016.
- D. K. Seftianingsih, “Pengenalan Berbagai Jenis Kayu Solid Dan Konstruksinya Untuk Furniture Kayu,” *Pengenalan Berbagai Jenis Kayu Solid Dan Konstr. Untuk Furnit. Kayu*, vol. 8, no. 1, pp. 1–14, 2018, [Online]. Available: <https://jurnal.usahidsolo.ac.id/index.php/kmd/issue/view/68>
- C. SALTYASHINARA, “PENGEMBANGAN DESAIN PRODUK FURNITURE MEJA DAN KURSI KERJA KNOCKDOWN DENGAN MENGGUNAKAN MATERIAL

- CORRUGATED SHEET UNTUK MEMUDAHKAN KEGIATAN KANTOR DI PT. SMARTALENT SURABAYA,” pp. 1–19, 2019.
- [7] A. H. Manullang, M. Arifonang, and M. J. Purba, “Sistem Informasi Bimbingan Belajar Number One Medan Berbasis Web,” *TAMIKA J. Tugas Akhir Manaj. Inform. Komputerisasi Akunt.*, vol. 1, no. 1, pp. 44–49, 2021, doi: 10.46880/tamika.vol1no1.pp44-49.
- [8] W. A. Siswanto, “Aplikasi Absensi Siswa Menggunakan Fingerprint Dan Penjadwalan Mata Pelajaran Di Sekolah Dasar Negeri Sumbernongko Jombang,” *J. Tek. Informatika*, vol. 1, no. 1, p. 1, 2019.
- [9] M. Arafat, “Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Online Percetakan Sriwijaya Multi Grafika Berbasis Website,” *Intech*, vol. 3, no. 2, pp. 6–11, 2022, doi: 10.54895/intech.v3i2.1691.
- [10] D. E. Cahyono and A. Jayanti, “Implementasi Aplikasi Kasir Berbasis Web pada Toko Ghafya Fruits Shop,” *J. Ekon. dan Tek. Inform.*, vol. 10, no. 1, pp. 32–40, 2022.
- [11] E. N. Hartiwati, “Aplikasi Inventori Barang Menggunakan Java Dengan Phpmadmin,” *Cross-border*, vol. 5, no. 1, pp. 601–610, 2022.
- [12] H. P. Muhamad Tabrani, Suhardi, “Sistem Informasi Manajemen Berbasis Website Pada Unl Studio Dengan Menggunakan Framework Codeigniter,” *J. Ilm. M-Progress*, vol. 11, no. 1, pp. 13–21, 2021, doi: 10.35968/m-pu.v11i1.598.
- [13] A. Noviantoro, A. B. Silviana, R. R. Fitriani, and H. P. Permatasari, “Rancangan Dan Implementasi Aplikasi Sewa Lapangan Badminton Wilayah Depok Berbasis Web,” *J. Tek. dan Sci.*, vol. 1, no. 2, pp. 88–103, 2022, doi: 10.56127/jts.v1i2.108.
- [14] M. Aswiputri, “Literature Review Determinasi Sistem Informasi Manajemen: Database, Cctv Dan Brainware,” *J. Ekon. Manaj. Sist. Inf.*, vol. 3, no. 3, pp. 312–322, 2022, doi: 10.31933/jemsi.v3i3.821.
- [15] T. S. Alasi, A. T. Al, and A. Siahaan, “Algoritma Vigenere Cipher Untuk Penyandian Record Informasi Pada Database,” *J. Inf. Komput. Log.*, vol. 1, no. 4, 2020, [Online]. Available: <http://ojs.logika.ac.id/index.php/jikl>
- [16] M. O. Fitri, “Awebsserver Sebagai Alternatif Pengganti Xampp Pada Platform Android,” *Teknosains Media Inf. Sains Dan Teknol.*, vol. 15, no. 2, p. 245, 2021, doi: 10.24252/teknosains.v15i2.20028.
- [17] I. P. Sari, A. Jannah, A. M. Meuraxa, A. Syahfitri, and R. Omar, “Perancangan Sistem Informasi Penginputan Database Mahasiswa Berbasis Web,” *Hello World J. Ilmu Komput.*, vol. 1, no. 2, pp. 106–110, 2022, doi: 10.56211/helloworld.v1i2.57.
- [18] C. Vikasari, “Sistem Retribusi Parkir Sebagai Pengawasan Pendapatan Asli Daerah Kabupaten Cilacap,” *J. Nas. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 1–8, 2019, doi: 10.25077/teknosi.v5i1.2019.1-8.
- [19] W. Apriliah, N. Subekti, and T. Haryati, “Penerapan Model Waterfall Dalam Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Simpan Pinjam Pada Koperasi Pt. Chiyoda Integre Indonesia Karawang,” *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 14, no. 2, pp. 34–42, 2021, doi: 10.35969/interkom.v14i2.69.
- [20] Ni’amah, “Pembangkit Test Case (Kasus Uji) Menggunakan Model UML (Unified Modeling Language) Activity Diagram (Studi Kasus Sistem Penilaian Pembelajaran),” Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2018.
- [21] V. Kristianingrum and M. F. Y. Al-Fadillah, “Perancangan Website E-Commerce Penjualan Ikan Cupang,” *JBMI (Jurnal Bisnis, Manajemen, dan Inform.)*, vol. 18, no. 3, pp. 164–180, 2022, doi: 10.26487/jbmi.v18i3.19538.
- [22] S. Sandfreni, M. B. Ulum, and A. H. Azizah, “Analisis Perancangan Sistem Informasi Pusat Studi Pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul,” *Sebatik*, vol. 25, no. 2, pp. 345–356, 2021, doi: 10.46984/sebatik.v25i2.1587.
- [23] A. Wijaya and K. Mustaqim, “Perancangan Furnitur Kursi Tamu Dari Limbah Kayu Dan Limbah Kayu Palet,” *JCA Des. Creat.*, vol. 1, pp. 21–29, 2021.
- [24] E. Sihite and G. G. Surya, “Perancangan Produk Meja Kerja Yang Dapat Menyimpan Komputer Guna Menjaga Keleluasaan Pada Meja Kerja,” *JCA Des. Creat.*, vol. 1, p. 61, 2021.
- [25] F. R. Rasyiq, E. S. Marsiani, and H. N. Ali, “Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Dasar (Hiragana Dan Katakana) Untuk Pelajar Berbasis Android,” *JRKT (Jurnal Rekayasa Komputasi Ter.)*, vol. 3, no. 02, pp. 66–71, 2023, doi: 10.30998/jrkt.v3i02.8598.
- [26] R. S. Dias and M. Muhallim, “Sistem Informasi Penjualan Berbagai Macam Produk Berbasis Android Di Toko De Ari Palopo,” *Indones. J. Educ. Humanit.*, vol. 2, no. 1, pp. 34–50, 2022, [Online]. Available: <https://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/42>
- [27] L. Setyowati and A. Z. Atsari, “Rancang Bangun Aplikasi Antrean Pasien pada Klinik Dokter Gigi ‘RS,’” *Ug J. Vol.14 No.1*, vol. 14,

- no. 1, pp. 36–42, 2021.
- [28] L. F. Viera Valencia and D. Garcia Giraldo, “Rancang Bangun Peta Virtual 3D Gedung Dekanat Fmipa Universitas Lampung Menggunakan Unity3D,” *Angew. Chemie Int. Ed.* 6(11), 951–952., vol. 2, 2019.
- [29] A. Saepulloh and M. Adeyadi, “Jurnal manajemen dan teknik informatika,” *Ranc. Bangun Sist. Inf. Pengolah. Bank Sampah Puspasari Kec. Purbaratu Kota Tasikmalaya*, vol. 02, no. 01, pp. 181–190, 2019.
- [30] A.-H. Jambak, H. Aspriyono, and A. Al Akbar, “Computer Network Management Using a Mikrotik Router at the Immigration Office Class I TPI Bengkulu City,” *J. Media Comput. Sci.*, vol. 1, no. 1, pp. 7–13, 2022, doi: 10.37676/jmcs.v1i1.1909.
- [31] N. D. Dzibrillah, “Aplikasi Pelayanan Jasa Laundry Di Zazi Laundry Berbasis Web Dan Nexmo Sms Api,” *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 8, no. 4, pp. 1854–1867, 2021, doi: 10.35957/jatisi.v8i4.1195.
- [32] I. Sandika, “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENILAIAN KINERJA PEGAWAI DENGAN METODE RATING SCALE (STUDI,” pp. 1–19, 2019.
- [33] A. Fahrezi, F. N. Salam, G. M. Ibrahim, R. R. Syaiful, and A. Saifudin, “Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Inventori Barang Berbasis Web di PT. AINO Indonesia,” *Log. J. Ilmu Komput. dan Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–5, 2022, [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/lo-gic>
- [34] A. Nugroho, R. Rachmatullah, and T. H. T. Artadi, “Aplikasi Penyewaan Alat Outdoor Pada Camel Adventure Surakarta Berbasis Android,” *Go Infotech J. Ilm. STMIKAUB*, vol. 25, no. 2, p. 71, 2020, doi: 10.36309/goi.v25i2.106.
- [35] T. W. Erni Ermawati, Nurul Ichsan, “Sistem Informasi Penjualan Furniture Berbasis Web Pada Wisma Indah Furniture,” vol. 13, no. 3, pp. 41–47, 2014.
- [36] S. Suhardi, W. Walim, H. Priyandaru, W. Prabowo, and H. Priatmojo, “The IMPLEMENTASI INFORMATION RETRIEVAL SYSTEM UNTUK KLASIFIKASI BERITA OFFLINE DI INDONESIA MENGGUNAKAN METODE EXTENDED BOOLEAN,” *CERMIN J. Penelit.*, vol. 5, no. 1, p. 124, 2021, doi: 10.36841/cermin_unars.v5i1.951.