

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI TOKO SEMBAKO BERBASIS ANDROID DENGAN STUDI KASUS TOKO RAJA SOSIS

I Putu Gede Panji Badra Mahayana, I Made Agus Dwi Suarjaya, Gusti Agung Ayu Putri
Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Udayana, Bukit Jimbaran, Bali,
Indonesia, telp (0361) 701806
e-mail: 1panji.badra123@gmail.com, 2agussuarjaya@it.unud.ac.id, 3agung.ayuputri@unud.ac.id

Abstrak

Toko Raja Sosis merupakan toko sembako yang menjual berbagai macam kebutuhan sehari-hari dan juga berbagai macam olahan-olahan daging seperti sosis, nuget, dan lainnya. Sistem Informasi Manajemen Toko Sembako pada penelitian ini merupakan sistem informasi yang dibuat secara *custom* sesuai dengan keadaan tempat studi kasus yaitu Toko Raja Sosis yang berbasis Android, dimana fitur-fiturnya dibuat untuk membantu pemilik toko dalam manajemen pengolahan data penjualan, pembelian, dan pemesanan barang. Sistem Informasi Manajemen Toko Sembako memiliki 2 jenis pengguna yaitu *user* biasa atau pelanggan dan pemilik toko yang akan bertugas sebagai admin. Sistem Informasi Toko Sembako berbasis android yang Bahasa *Native* dan Java dengan *Firebase* sebagai *tool* untuk penyimpanan datanya. Sistem informasi manajemen diterapkan pada Toko Raja Sosis dengan rentang waktu kurang lebih 3 minggu dan dengan menggunakan data real yang benar-benar ada nyata di toko tersebut. Penerapan sistem informasi manajemen pada penelitian ini menghasilkan 505 data penjualan dengan penjualan sebesar Rp.14.363.500 dan 18 data pembelian, dengan total pembelian sebesar Rp.6.698.983 dalam kurun waktu kurang lebih 3 minggu.

Kata Kunci: Sistem Informasi Manajemen, *Android*, *Firebase*, Toko Sembako.

Abstract

Toko Raja Sosis is a grocery store that sells various kinds of daily needs as well as various kinds of processed meats such as sausages, nuggets, and others. The Grocery Store Management Information System in this research is an information system that is custom according to the circumstances of the case study Toko Raja Sosis, that base on Android, where the features are made to assist store owners in data processing management of sales, purchases, and ordering goods. The Grocery Store Management Information System has 2 types of users, namely users or customers and store owners who will serve as admins. An Android-based Grocery Store Information System is made with Native and Java languages with Firebase as a tool for data storage. The management information system is applied to Toko Raja Sosis with a span of approximately 3 weeks and using real data that actually exists in the store. The application of management information systems in this research resulted 505 sales data with sales of Rp. 14,363,500 and 18 purchase data, with a total purchase of Rp. 6,698,983 in a period of approximately 3 weeks.

Key Word: Management Information System, *Android*, *Firebase*, Grocery Store.

1. PENDAHULUAN

Dampak dari pandemi Covid-19 sangat terasa dimasyarakat terutama pada sektor ekonomi tidak hanya di Indonesia tetapi juga ekonomi global. Akibat dari pandemi ini juga mempengaruhi daya beli masyarakat, dimana perputaran uang dimasyarakat sangat rendah yang bisa berdampak ke pekerja harian, UMKM, restoran, dan lainnya [1]. Menurut Nasution D. A. D. dkk perlu dilakukan Langkah-langkah strategis untuk merangsang kembali perekonomian yang ada di Indonesia [2]. Menurut Rosita R. Di tengah pandemi Covid-19 di Indonesia yang melanda,

UMKM yang bisa bertahan adalah UMKM yang sudah memanfaatkan ekosistem digital dalam kegiatannya. Tekanan yang diberikan dengan adanya pandemi Covid-19 mendorong pola hidup masyarakat Indonesia ke arah digitalisasi [3].

Bagi seorang wirausaha mempunyai sebuah sistem informasi manajemen merupakan hal yang penting, karena sistem informasi manajemen sangat diperlukan untuk mengetahui pengelolaan usaha dengan cepat dan tepat. Penggunaan sistem informasi manajemen tidak hanya sebagai proses otomatisasi terhadap akses informasi, tetapi juga menciptakan akurasi, kecepatan, dan kelengkapan sebuah sistem. Kenyataannya beberapa usaha terutama Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) masih belum memiliki sistem informasi manajemen salah satunya adalah Toko Raja Sosis.

Toko Raja Sosis merupakan toko yang menjual berbagai macam kebutuhan sehari-hari dan juga berbagai macam olahan-olahan daging seperti sosis atau biasa disebut sebagai toko sembako. Toko Raja Sosis dalam operasinya tidak menggunakan sistem informasi apa pun dan semuanya masih dilakukan secara manual yang kurang efisien dan akurat. Proses transaksi yang berlaku di sana masih menggunakan cara manual, dimana sering kali terjadi kesalahan pada saat menghitung ataupun kesalahan harga suatu barang. Selain itu juga data stok barang juga tidak tercatat sehingga pemilik tidak mengetahui jika suatu barang akan habis. Dokumentasi transaksi penjualan di sana masih dengan cara ditulis manual yang kadang hal tersebut lupa dilakukan. Kesalahan-kesalahan tersebut walau terlihat kecil tetapi jika sering terjadi bisa mengakibatkan kerugian materi dan juga waktu yang terbuang banyak sehingga usaha tersebut susah untuk berkembang ke depannya.

Penelitian yang dilakukan oleh Agus Budiyantra, Honni, Jovita Sutanto, dan Kevin Christianto dengan judul penelitian "Sistem Informasi Pada Toko Kelontong Diamond Berbasis *Website*" penelitian menggunakan Toko Kelontong Diamond sebagai studi kasus, dimana di tempat tersebut masih menggunakan metode manual di semua aktivitasnya seperti pencatatan laporan dan lainnya. Sistem yang dikembangkan pada penelitian ini terdapat 2 jenis pengguna di dalamnya yaitu admin dan pemilik toko. Admin bisa melakukan kelola data *supplier*, kelola data barang, kelola data transaksi, dan kelola data laporan, sedangkan pemilik toko hanya bisa melihat laporan yang telah dihasilkan oleh sistem [4].

Penelitian dengan judul "Aplikasi Pedagang Sembako Online Berbasis Android" yang dilakukan oleh M. Ramaddan Julianti, Zainul Hakim, dan Taufik Ardiyan menggunakan toko Hidayah sebagai tempat studi kasusnya, dimana toko Hidayah merupakan toko sembako. Penelitian ini dilakukan dengan latar belakang banyaknya toko kecil seperti toko sembako yang gulung tikar akibat dari pandemi Covid-19. Pelaku yang terlibat dalam sistem ini ada sebanyak 2 yaitu pelanggan dan agen, dimana pelanggan bisa mengakses fitur daftar pelanggan, lihat barang, dan transaksi, sedangkan agen bisa mengakses fitur daftar agen, Kelola toko, dan transaksi yang ada pada sistem [5].

Penelitian yang dilakukan oleh Gilang Pamungkas dan Herman Yuliansyah dengan judul penelitian "Rancang Bangun Aplikasi Android Pos (*Point Of Sale*) Kafe Untuk Kasir *Portable* dan *Bluetooth Printer*" yang terdapat tahap analisis kebutuhan menghasilkan 3 aspek kebutuhan yaitu kebutuhan sistem, kebutuhan fungsional, dan kebutuhan non-fungsional. Kebutuhan sistem yang didapat pada penelitian tersebut berupa kasir melakukan pengelola data makanan, transaksi penjualan, rekap laporan penjualan, dan data pengguna. Bahasa yang digunakan untuk membangun sistem yang ada pada penelitian ini yaitu Bahasa *java* dengan *SQLite* sebagai media penyimpanan *database*. Tahapan implementasi menggunakan Android Development Tools (ADT) dan pada tahap pengujian penelitian ini menggunakan metode *black box* sebagai metode pengujian sistem yang sudah dibangun sebelumnya [6].

Penelitian dengan judul "Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian Sembako Pada Toko Masa Genae Berbasis *Object Oriented*" yang dilakukan oleh Budi Haryanto dan Grace Gata dalam pengembangannya menggunakan metode *waterfall*. Pengguna yang terlibat dalam sistem ini ada 5 yaitu pelanggan, administrasi, bagian Gudang, *supplier*, dan pemilik toko. Proses pembelian dilakukan dengan pembeli yang akan datang langsung ke tempat dan memilih sendiri barang yang mau dibeli olehnya [7].

Sistem Informasi Manajemen Toko Sembako merupakan sistem informasi yang dibuat secara *custom* sesuai dengan keadaan toko Sembako tersebut yang pada penelitian ini berbasis Android, dimana fitur-fiturnya dibuat untuk membantu pemilik toko sembako dalam manajemen pengolahan data penjualan. Menerapkan sistem informasi manajemen ke sebuah toko sembako dengan rentang kurang lebih 3 minggu dengan menggunakan data real yang

benar-benar ada nyata di toko tersebut tentu salah satu opsi solusi yang ada, selain bisa melihat perubahan apa saja yang terjadi pada toko sembako tersebut penelitian ini juga bisa mendapatkan data yang ada di toko tersebut seperti data transaksi, pembelian barang, dan lainnya di waktu tersebut.

2. METODOLOGI

2.1 Data

Mengenai data, terdapat 2 faktor yang perlu diperhatikan tentang daya yaitu sumber dari mana data itu didapatkan serta metode untuk mengumpulkan data.

2.1.1 Sumber Data

Sumber data yang digunakan pada penelitian ini diperoleh melalui interaksi dengan pemilik toko, melihat kondisi lingkungan dari Toko Raja Sosis, ataupun studi literatur melalui jurnal dan buku yang terkait dengan sistem informasi manajemen toko sembako.

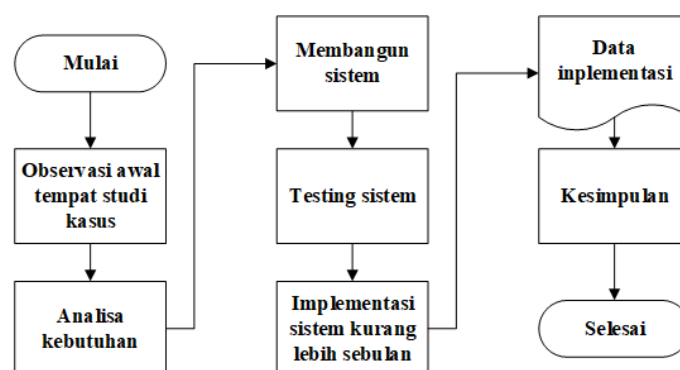
2.1.2 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data pada proses penulisan penelitian ini berasal dari metode-metode sebagai berikut ini.

- a. Metode Wawancara yaitu metode pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab secara langsung kepada pemilik Toko Raja Sosis untuk mengetahui secara detail proses bisnis yang berjalan dan mengumpulkan materi-materi untuk pembuatan aplikasi.
- b. Metode Observasi yaitu metode untuk melakukan observasi langsung ke tempat penelitian dan melakukan pengamatan terhadap permasalahan yang terjadi pada sistem yang sedang berjalan saat ini.
- c. Studi Literatur yaitu metode pengumpulan data dengan membaca beberapa referensi dari penelitian terdahulu, jurnal, ataupun buku yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan.

2.2 Alur Penelitian

Dalam penelitian ini tahapan dimulai dari observasi awal tempat studi kasus sampai dengan menarik kesimpulan di akhir penelitian. Penjelasan tahapan yang dilakukan pada penelitian dijabarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Alur Penelitian

Proses yang dilakukan pada penelitian ini terdiri dari 8 tahapan yang dilakukan, berikut ini penjelasan dari tahapan-tahapan yang ditunjukkan pada Gambar 1.

1. Observasi Awal di Tempat Studi Kasus, merupakan tahapan untuk terjun langsung ke lapangan melihat masalah dan kebutuhan fitur apa saja yang diperlukan oleh tempat studi kasus terhadap sistem yang akan dibuat nantinya.
2. Analisa Kebutuhan, merupakan tahapan untuk merangkum semua masalah dan kebutuhan yang sudah didapatkan pada tahapan 1 dan 2 agar nantinya dapat diimplementasikan ke sistem.

3. Membangun Sistem, merupakan tahapan untuk melakukan *developing* atau pembangunan sistem berdasarkan hasil analisa kebutuhan yang sudah dilakukan ditahap sebelumnya.
4. Testing Sistem, merupakan tahapan untuk menguji sistem yang sudah dibuat, apakah fitur-fitur yang terdapat pada sistem sudah berjalan dengan baik.
5. Implementasi Sistem, merupakan tahapan untuk menerapkan sistem secara langsung ke tempat studi kasus dengan menggunakan data real yang ada di sana dengan durasi kurang lebih 1 bulan lamanya.
6. Data Implementasi, merupakan dokumen yang dihasilkan setelah melakukan implementasi sistem pada tempat studi kasus.
7. Kesimpulan, penarikan kesimpulan merupakan tahapan terakhir dari penelitian yang isinya menjawab rumusan masalah yang telah dibuat sebelumnya.

2.3 Analisa Kebutuhan

Analisa Kebutuhan akan dikelompokkan menjadi 2 yaitu kebutuhan pemilik toko dan kebutuhan pembeli atau pelanggan. Penjelasan lebih lanjut mengenai analisa kebutuhan akan dijelaskan sebagai berikut ini.

2.3.1 Kebutuhan Pemilik Toko

Pemilik toko pada Sistem Informasi Toko Sembako Berbasis *Andorid* dengan Studi Kasus Toko Raja Sosis akan bertindak sebagai administrator sistem. Berikut ini adalah kebutuhan yang dibutuhkan pemilik toko terhadap sistem.

- a. Pemilik toko dapat menambahkan, mengubah, dan menghapus data barang.
- b. Pemilik toko dapat menyimpan dan menghapus data penjualan barang.
- c. Pemilik toko dapat mencetak atau mendapatkan *file* bukti penjualan.
- d. Pemilik toko dapat menyimpan dan menghapus data pembelian barang.
- e. Sistem dapat menambah atau mengurangi stok barang jika terjadi penjualan ataupun pembelian barang.
- f. Pemilik toko dapat menambahkan dan menghapus diskon di suatu barang yang diinginkan.
- g. Pemilik toko dapat melihat data transaksi dan bon pembeli.
- h. Pemilik toko dapat menambahkan data member baru.
- i. Sistem dapat mengirimkan notifikasi ke pemilik toko jika ada pembeli yang melakukan pemesanan.
- j. Pemilik toko dapat memproses maupun menolak pesanan yang diminta oleh pembeli.
- k. Pemilik toko dapat melihat laporan bulanan dari penjualan dan pembelian yang telah terjadi.
- l. Pemilik toko dapat mencetak atau mendapatkan *file* laporan bulanan.

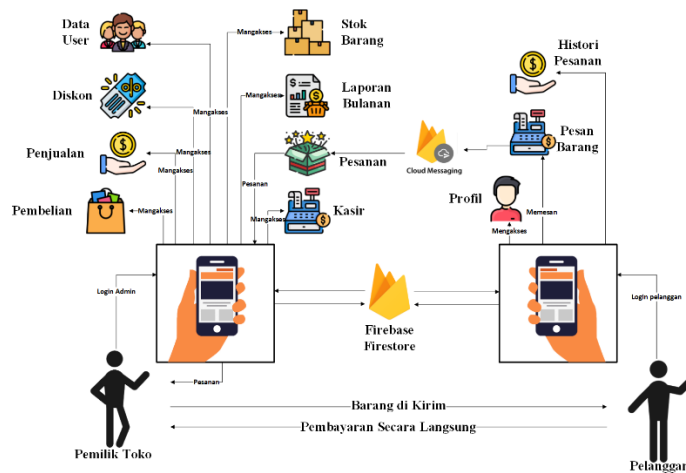
2.3.2 Kebutuhan Pembeli

Pembeli atau pelanggan pada Sistem Informasi Toko Sembako Berbasis Android dengan Studi Kasus Toko Raja Sosis akan diposisikan pada *user* biasa. Berikut ini adalah kebutuhan yang dibutuhkan pembeli terhadap sistem.

- a. Pembeli dapat melakukan registrasi akun jika belum memiliki akun sistem.
- b. Pembeli dapat melihat dan mengubah data profil yang tersimpan pada sistem.
- c. Pembeli dapat melihat riwayat transaksi yang pernah dilakukan.
- d. Pembeli dapat membuat pesanan barang.
- e. Pembeli dapat membatalkan pesanan yang telah dilakukan sebelumnya.
- f. Sistem mengirimkan notifikasi jika pemilik toko memproses ataupun membatalkan pesanan pembeli.

2.4 Gambaran Umum

Rancangan gambaran umum Sistem Informasi Manajemen Toko Sembako Berbasis Android dengan Studi Kasus Toko Raja Sosis dijelaskan pada gambar berikut.

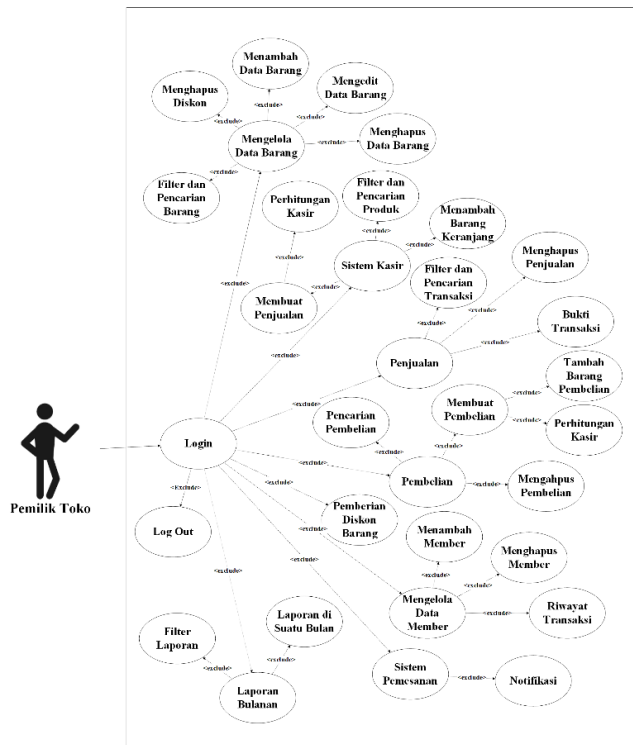


Gambar 2. Gambaran Umum

Gambar 2 merupakan rancangan gambaran umum dari sistem informasi toko sembako dengan studi kasus Toko Raja Sosis. Dalam gambar di atas terlihat terdapat 2 entitas yaitu pemilik toko dan pelanggan. Pemilik toko setelah login bisa mengakses 7 fitur utama yaitu stok barang, laporan bulanan, pesanan, kasir, data user, diskon, dan penjualan. sedangkan pelanggan setelah login bisa mengakses 3 fitur utama yaitu histori pemesanan, beli barang, dan cari barang. Proses transaksi atau pembayaran dilakukan secara langsung baik yang berbelanja secara langsung ataupun yang melalui aplikasi, dan pembayaran akan dilakukan setelah barang diterima oleh user atau pembeli.

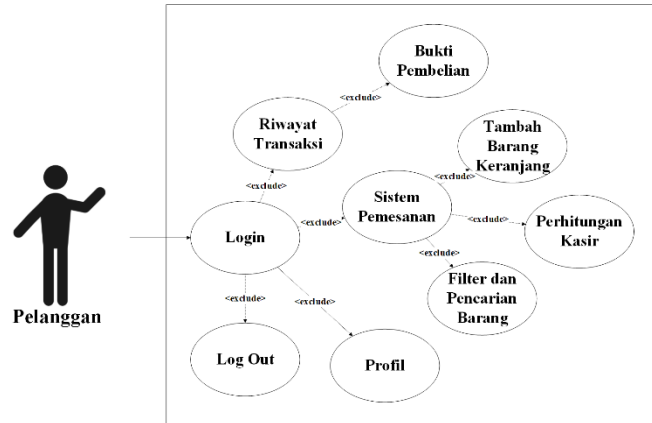
2.5 User Case Diagram

Sistem Informasi Manajemen Toko Sembako Berbasis Android dengan Studi Kasus Toko Raja Sosis memiliki sebanyak 2 entitas yaitu pemilik toko yang bertindak sebagai admin dan pelanggan. Penjelasan mengenai *User Case Diagram* yang ada pada Sistem Informasi Manajemen Toko Sembako Berbasis Android dengan Studi Kasus Toko Raja Sosis akan dijelaskan sebagai berikut ini.



Gambar 3. *User Case Diagram* Pemilik Toko

Gambar 3 merupakan *User Case Diagram* pemilik toko yang ada pada Sistem Informasi Manajemen Toko Sembako Berbasis Android dengan Studi Kasus Toko Raja Sosis. Pemilik toko harus melakukan *login* terlebih dahulu dengan akun admin sebelum dapat melakukan semua hal tersebut.

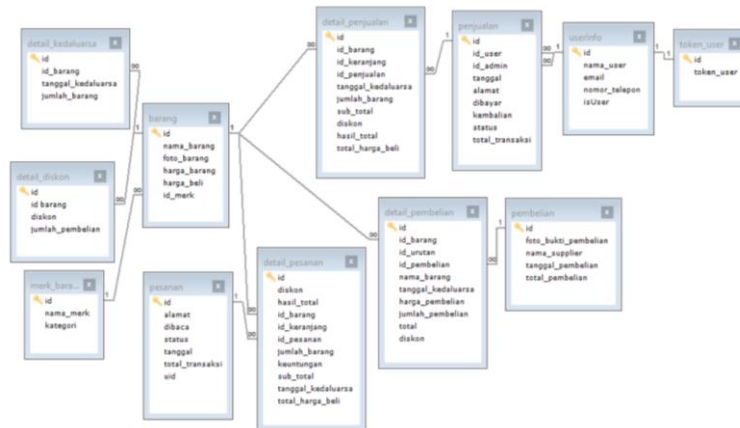


Gambar 4. *User Case Diagram* Pelanggan

Gambar 4 merupakan *User Case Diagram* pelanggan yang ada pada Sistem Informasi Manajemen Toko Sembako Berbasis Android dengan Studi Kasus Toko Raja Sosis. Pelanggan harus melakukan *login* terlebih dahulu dengan akun *user* biasa sebelum dapat melakukan semua hal tersebut.

2.6 Database

Database Sistem Informasi Manajemen Toko Sembako Berbasis Android dengan Studi Kasus Toko Raja Sosis akan ditunjukkan pada Gambar 5 sebagai berikut.



Gambar 5. *Database* Sistem Informasi Manajemen Toko Sembako

Gambar 5 adalah *Database* yang terdapat pada Sistem Informasi Manajemen Toko Sembako Berbasis Android dengan Studi Kasus Toko Raja Sosis. Terlihat dari gambar di atas bahwa pada sistem ini terdapat 12 tabel pada *database* yang meliputi *barang*, *detail_kedaluarsa*, *detail_diskon*, *penjualan*, *detail_penjualan*, *userInfo*, *pembeliann*, *detail_pembelian*, *pesanan*, *detail_pesanan*, *token_user*, dan *merk_barang*.

3. KAJIAN PUSTAKA

3.1 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sebuah sistem yang dibuat dengan tujuan menghasilkan informasi yang diinginkan [8]. Sistem informasi adalah sebuah sistem yang ada pada suatu organisasi yang dibuat untuk mengelola transaksi harian, membantu operasi, memiliki sifat

manajerial, dan menyajikan strategi untuk organisasi tersebut dengan laporan yang dibutuhkan [9]. Sistem informasi adalah kumpulan data yang dikelompokkan dan kemudian diolah dengan sistem tertentu sehingga menghasilkan informasi yang bisa berguna bagi pengguna sistem tersebut [10].

3.2 Android

Android merupakan sistem operasi untuk *telepons celuler* yang berbasis Linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Android umum digunakan di *smartphone* dan juga tablet PC. Fungsinya sama seperti sistem operasi *Symbian* di Nokia, *iOS* di Apple dan *BlackBerry OS*. Android tidak terikat ke satu merek *handphone* saja, beberapa vendor terkenal yang sudah memakai Android antara lain *Samsung*, *Sony Ericsson*, *HTC*, *Nexus*, *Motorolla*, dan lain-lain. Pada Juli 2000, Google bekerja sama dengan *Android Inc.* perusahaan yang berada di Palo Alto, California Amerika Serikat [11].

3.3 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 [11].

3.4 Firebase

Firebase merupakan pemberi layanan *database realtime database* dan *backend* sebagai layanannya, dimana pusat dari layanan tersebut berbasis di San Fransisco, California. *Firebase* dalam layanannya mempunyai banyak *library* sehingga memungkinkan untuk melakukan integrasi layanan yang dimiliki ke Android, *iOS*, *Javascript*, *Java*, *Objective-C* dan *Node JS*. *Database* pada *Firebase* juga bisa diakses melalui *Rest API* [12]. *Firebase* memiliki banyak fitur ditawarkan seperti *Firebase Firestore*, *Cloud Store*, dan *Cloud Messaging*.

3.5 Metode Black Box

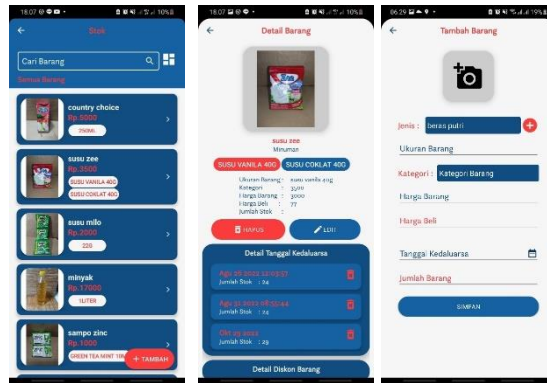
Metode *Black Box* merupakan salah satu metode pengujian yang digunakan untuk menguji kualitas perangkat lunak yang memfokuskan pada fungsional dari perangkat lunak. Metode *black box* dilakukan untuk mencari kesalahan yang ada pada perangkat lunak seperti kesalahan struktur data, tampilan antarmuka, performa, inisiasi, dan terminasi [13].

3.6 Toko Sembako

Toko sembako atau juga biasa disebut dengan toko kelontong menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring memiliki arti yaitu toko yang menjual barang kelontong [14]. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring kelontong memiliki arti yaitu barang-barang untuk keperluan sehari-hari seperti sabun, sikat gigi, gelas, cangkir, mangkuk [15]. Melihat kedua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa toko kelontong atau toko sembako adalah toko yang menjual barang keperluan sehari-hari seperti keperluan MCK ataupun keperluan dapur.

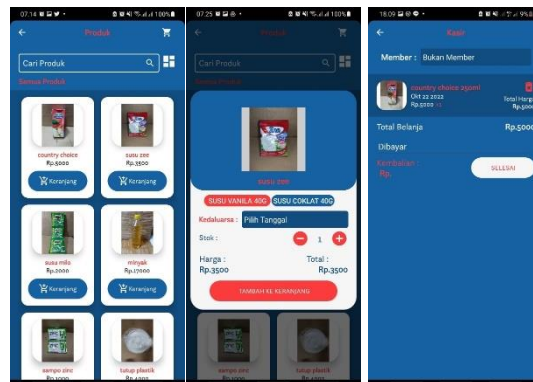
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Antarmuka Aplikasi Android Sisi Admin



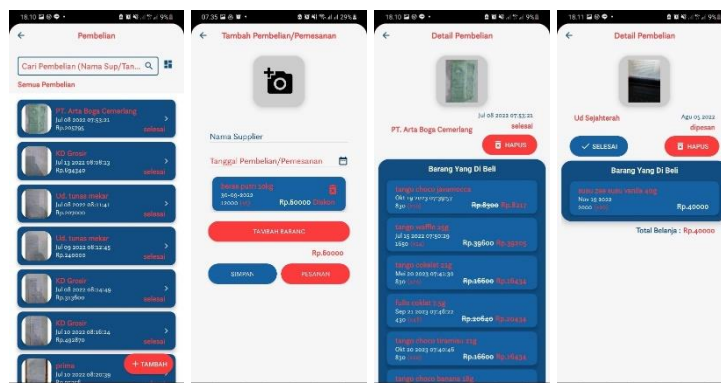
Gambar 6. Antarmuka Stok Manajemen Admin

Gambar 6 merupakan tampilan dari antarmuka stok manajemen yang ada pada sisi admin sistem. Fitur yang bisa diakses pada stok manajemen admin meliputi menampilkan semua stok barang, menampilkan detail stok barang, menghapus stok barang, tambah data barang, dan edit stok barang.



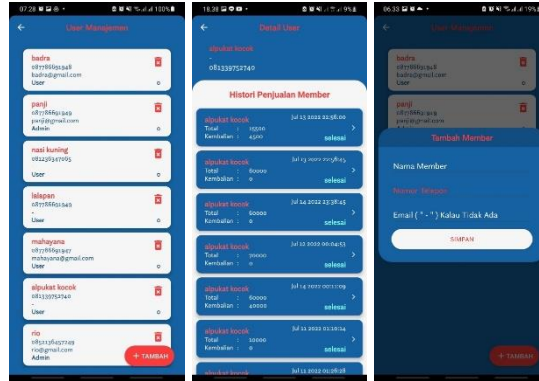
Gambar 7. Antarmuka Sistem Kasir Admin

Gambar 7 merupakan tampilan dari antarmuka sistem kasir yang terdapat pada sisi admin sistem. Fitur yang bisa diakses pada sistem kasir admin yaitu meliputi menampilkan semua produk, menambahkan produk ke keranjang, dan perhitungan kasir.



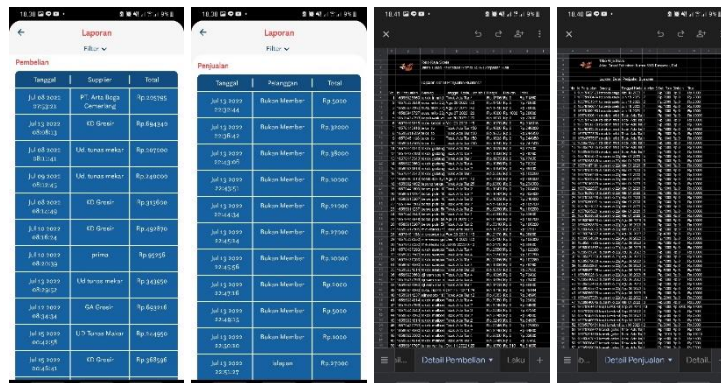
Gambar 8. Antarmuka Pembelian Atau Pemesanan Barang Admin

Gambar 8 adalah tampilan antarmuka dari pembelian atau pemesanan barang yang terdapat pada sisi admin sistem. Fitur yang bisa diakses pada pembelian atau pemesanan barang admin yaitu meliputi menampilkan semua pembelian dan pemesanan, menambahkan barang yang dibeli/dipesan, menambahkan pembelian/pemesanan, menampilkan detail pembelian/pemesanan, dan menghapus pembelian/pemesanan.



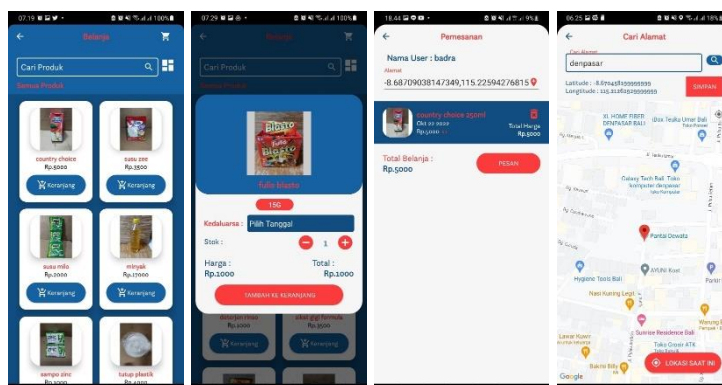
Gambar 9. Antarmuka User Manajemen Admin

Gambar 9 merupakan adalah tampilan dari antarmuka dari *user* manajemen yang terdapat pada sisi admin sistem. Fitur yang bisa diakses pada *user* manajemen yaitu meliputi menampilkan semua *user*, menambahkan member, melihat detail dari *user* dengan pembelian yang sudah dilakukannya, menghapus *user*, dan membayar bon member.



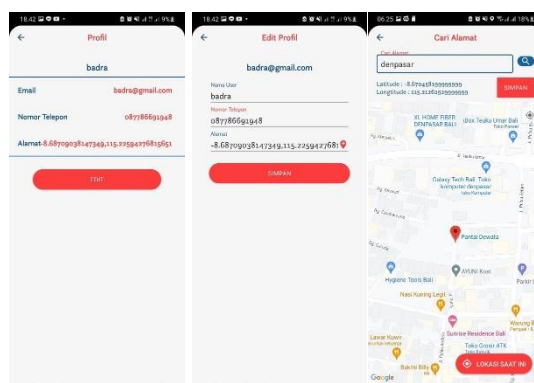
Gambar 10. Antarmuka Laporan Admin

Gambar 10 merupakan tampilan antarmuka dari laporan admin yang terdapat pada sisi admin sistem. Fitur yang bisa diakses pada laporan admin yaitu menampilkan Laporan penjualan dan pembelian di kurun waktu yang diinginkan oleh pengguna dan menyimpan data laporan tersebut ke dalam bentuk *file excel*.



Gambar 11. Antarmuka Pemesanan *User*

Gambar 11 merupakan tampilan antarmuka dari pemesanan yang terdapat pada sisi *user* sistem. Fitur yang bisa diakses pada pemesanan *user* meliputi melihat semua barang yang dijual, menambahkan barang ke keranjang pemesanan, menentukan lokasi tujuan pemesanan, dan menyimpan pemesanan barang.



Gambar 12. Antarmuka Profil *User*

Gambar 12 adalah tampilan antarmuka dari profil yang terdapat pada sisi *user* sistem. Fitur yang bisa diakses pada profil *user* meliputi melihat data profil *user*, mengubah data profil *user*, dan mengubah data alamat *user*.

4.2 Penerapan Sistem ke Tempat Studi Kasus

Penerapan Sistem ke Tempat Studi Kasus di dalamnya akan menjelaskan mengenai penerapan Sistem Informasi Manajemen Toko Sembako Berbasis Android pada tempat studi kasus Toko Raja Sosis selama kurang lebih 3 minggu. Penjelasan mengenai Penerapan Sistem Informasi Manajemen Toko Sembako Berbasis Android pada Toko Raja Sosis akan dijelaskan berikut ini yang dikelompokkan berdasarkan minggu.

4.2.1 Penerapan Sistem Minggu Pertama

Kegiatan yang dilakukan pada minggu pertama yaitu dimulai dengan memasukkan data barang ke *database* yang memakan waktu selama 2 hari (6 Juli 2022 – 7 Juli 2022). Hari selanjutnya dilakukan pengenalan sistem ke pemilik toko agar pemilik toko dapat mengoperasikan sistem dengan baik, setelah itu sistem akan diterapkan langsung pada Toko Raja Sosis yang menghasilkan data berupa total transaksi yang berhasil disimpan yaitu sebanyak 108 data penjualan dan 6 data pembelian barang. Total penjualan pada minggu tersebut mencapai 2.794.500 rupiah dengan rata-rata penjualan barang seharusnya sebanyak 931.500 rupiah, sedangkan total pembelian barang pada minggu tersebut mencapai 1.554.521 rupiah dengan rata-rata pembelian seharusnya sebanyak 518.173,7 rupiah.

4.2.2 Penerapan Sistem Minggu Kedua

Kegiatan yang dilakukan pada minggu kedua yaitu penerapan sistem secara langsung pada Toko Raja Sosis yang menghasilkan data berupa total transaksi yang berhasil disimpan yaitu sebanyak 186 data penjualan dan 5 data pembelian barang. Total penjualan pada minggu tersebut mencapai 5.333.000 rupiah dengan rata-rata penjualan barang seharusnya sebanyak 761.857,14 rupiah, sedangkan total pembelian barang pada minggu tersebut mencapai 2.345.052 rupiah dengan rata-rata pembelian seharusnya sebanyak 335.007.43 rupiah.

4.2.3 Penerapan Sistem Minggu Ketiga

Kegiatan yang dilakukan pada minggu ketiga yaitu penerapan sistem secara langsung pada Toko Raja Sosis yang menghasilkan data berupa total transaksi yang berhasil disimpan yaitu sebanyak 211 data penjualan dan 7 data pembelian barang. Total penjualan pada minggu tersebut mencapai 6.236.000 rupiah dengan rata-rata penjualan barang seharusnya sebanyak 890.857.14 rupiah, sedangkan total pembelian barang pada minggu tersebut mencapai 2.799.410 rupiah dengan rata-rata pembelian seharusnya sebanyak 399.915.7 rupiah.

5. Kesimpulan

Sistem Informasi Toko Sembako Berbasis Android dengan Studi Kasus Toko Raja Sosis memiliki 2 jenis pengguna yaitu pelanggan yang bertindak sebagai *user* biasa dan pemilik toko bertindak sebagai admin. Pemilik yang bertindak sebagai admin pada Sistem Informasi Toko Sembako Berbasis Android dengan Studi Kasus Toko Raja Sosis dapat mengakses fitur mengelola data barang, sistem kasir, sistem penjualan, sistem pembelian, sistem pesanan, mengelola data *user* member, dan melihat laporan di suatu bulan. Pembeli yang berpesanan sebagai *user* biasa pada Sistem Informasi Toko Sembako Berbasis Android dengan Studi Kasus Toko Raja Sosis dapat mengakses fitur seperti Kelola data profil *user*, sistem pemesanan, dan melihat histori pembelian barang. Sistem Informasi Toko Sembako Berbasis Android dengan Studi Kasus Toko Raja Sosis di dalamnya menggunakan beberapa *tools* pendukung yaitu *Firestore* sebagai *tools* untuk menyimpan semua data, *SQLite* sebagai penyimpanan lokal sementara, Google API sebagai *tools* untuk menampilkan peta dan mengambil koordinat, dan *Firestore Cloud Messaging* sebagai *tools* untuk mengirim notifikasi. Sistem Informasi Toko Sembako Berbasis Android dengan Studi Kasus Toko Raja Sosis juga dapat mengeluarkan *output* berupa *file* PDF yang berisikan informasi mengenai bukti transaksi dan laporan penjualan dan pembelian di suatu bulan.

Penerapan Sistem Informasi Toko Sembako Berbasis Android dengan Studi Kasus Toko Raja Sosis dilakukan dalam rentang waktu 3 minggu tepatnya mulai dari tanggal 6 Juli 2022 sampai dengan 24 Juli 2022. Penerapan sistem informasi manajemen pada penelitian ini menghasilkan 505 data penjualan dengan penjualan sebesar Rp.14.363.500 dan 18 data pembelian, dengan total pembelian sebesar Rp.6.698.983 dalam kurun waktu kurang lebih 3 minggu.

Daftar Pustaka

- [1] Yamali, F. R., & Putri, R. N., (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Ekonomi Indonesia. *Journal of Economics and Business*, Vol. 4, No. 2, pp. 384-388. doi : <http://dx.doi.org/10.33087/ekonomis.v4i2.179>.
 - [2] Nasution, D. A. D., Erlina, & Muda, I., (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Perekonomian Indonesia. *Jurnal Benefita*, Vol. 5, No. 2, pp. 212-224. doi : <http://doi.org/10.22216/jbe.v5i2.5313>.
 - [3] Rosita, R., (2020). Pengaruh Pandemi Covid-19 Terhadap UMKM di Indonesia. *Jurnal Lentera Bisnis*, Vol. 9, No. 2, pp. 109-120. doi : <http://dx.doi.org/10.34127/jrlab.v9i2.380>.
 - [4] Budiyantara, A., Honni, Sutanto, J., & Christianto, K., (2020). Sistem Informasi Pada Toko Kelontong Diamond Berbasis Website. *Journal of Business and Audit Information Systems*, Vol. 3, No. 2, pp. 39-46. doi : <http://dx.doi.org/10.30813/jbase.v3i2.2270>.
 - [5] Julianti, M. R., Hakim, Z., & Ardiyan, T., (2021). Aplikasi Pedagang Sembako Online Berbasis Android. *Academic Journal of Computer Science Research*, Vol 3, No 1, pp. 11-
-

15. doi : <http://dx.doi.org/10.38101/ajcsr.v3i1.330>.
- [6] Pamungkas, G., & Yuliansyah, H., (2017). Rancang Bangun Aplikasi Android Pos (Point Of Sale) Kafe Untuk Kasir Portable Dan Bluetooth Printer. *Jurnal sains dan Teknologi*, Vlo 6, No 1, pp. 199-208.
- [7] Haryanto, B., & Gata, G., (2019). Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian Sembako Pada Toko Masa Genae Berbasis Object Oriented, *IDEALIS*, Vol. 2, No. 1, pp. 144-150.
- [8] Jogiyanto, H. M., (2009). Sistem Teknologi Informasi. Ed. III. Penerbit Andi Offset. Yogyakarta.
- [9] Anggraini, Y., Pasha D., Damayanti, & Setiawan, A., (2020). Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus : Orbit Station). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, Vol. 1, No. 2, pp. 64-70. doi : <https://doi.org/10.33365/jtsi.v1i2.236>.
- [10] Heriyanto, Y., (2018). Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT.APM Rent Car. *Jurnal Intra-Tech*, Vol. 2, No.2, 64-77.
- [11] Android Developer; "Android Studio," Android Developer, [Online]. Available: <http://developer.android.com/sdk/>. [diakses 2 Juni 2021].
- [12] Sonita, A., & Fardianitama, R. F., (2018). Aplikasi E-Order Menggunakan Firebase Dan Algoritme Knuth Morris Pratt Berbasis Android. *Jurnal Pseudocode*, Vol. 5, No. 2, pp. 38-45. doi : <https://doi.org/10.33369/pseudocode.5.2.38-45>.
- [13] Wijaya, Y. D., & Astuti, M. W., (2021). Pengujian Blackbox Sistem Informasi Penilaian Kinerja Karyawan Pt Inka (Persero) Berbasis Equivalence Partitions. *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, Vol. 5, No. 1, pp. 22-26. doi : <https://doi.org/10.32502/digital.v4i1.3163>.
- [14] KBBI Daring. (2016). KBBI. Diakses tanggal 10 Juli 2022, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/observasi>.
- [15] KBBI Daring. (2016). KBBI. Diakses tanggal 10 Juli 2022, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/sembako>.
-