

SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA UNIT TOKO KOPERASI PEGAWAI UBJ BERBASIS ANDROID

Dani Yusuf, Dwi Budi Srisulistiowati
Universitas Bhayangkara Jakarta

ABSTRACT

UBJ Employee Cooperative or commonly referred to as KP UBJ is an employee cooperative owned by University of Bhayangkara Jakarta Raya that serves savings and loan services and consumption cooperative shop units for its members. As for savings and loan activities because the funds managed are not so large and with the imposition of interest of only 5% per 10 months or 0.5 percent per month, the nominal benefits are not so large. Likewise with shop units, which for the time being have only served aqua gallons to work units at University of Bhayangkara Jakarta Raya with the current turnover, the benefits have not been too large, because of this KP UBJ has taken the initiative to develop business breakthrough, both on the business / capital capabilities of UBJ employee's own cooperatives by selling various kinds of Office Stationery or ATK and basic needs through an Android- based application by applying the Rapid Application Development (RAD) method and the application designed using the PHP and Java programming languages while for the database the application uses MySQL which can process store data, UBJ cooperative member data and user data and storage media in the database. With the sales application in the UBJ employee cooperative unit, it can simplify the buying and selling transaction process between UBJ's admin and cooperative members as well as the computerization of buying and selling transactions at UBJ Employee Cooperative Stores, making it easier for future data storage and search as well as a media campaign for store products.

Keywords: Application, Sales, Cooperatives, Android

A. Latar belakang

Kemajuan dan perkembangan teknologi informasi saat ini sangat pesat, sehingga mengharuskan kita untuk turut serta dalam mengimbangi kemajuan dan perkembangan tersebut. Pemanfaatan teknologi informasi dapat menghasilkan informasi secara tepat, cepat, dan akurat, sudut pandang pengguna sistem informasi juga beralih dari pengembangan sistem berbasis web ke pengembangan sistem informasi berbasis android.

Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang No.25 tahun 1992 tentang perkoperasian adalah

suatu badan usaha yang beranggotakan orang-orang atau badan hukum koperasi dengan berlandaskan kegiatannya berdasar prinsip-prinsip koperasi. Di dalam Undang-Undang No.25 tahun 1992 Pasal 22 menyatakan bahwa rapat anggota merupakan kekuasaan tertinggi dalam koperasi. Dalam tujuan tersebut dapat dimengerti bahwa koperasi adalah sebagai satu-satunya bentuk perusahaan yang secara konstitusional dinyatakan sesuai dengan susunan perekonomian yang hendak dibangun di Indonesia (Subandi, 2009)

Koperasi Pegawai UBJ atau biasa disebut sebagai KP UBJ didirikan pada tanggal 27 bulan Januari tahun 2017 dengan jumlah anggota koperasi sebanyak 629 anggota. Tujuan umum pendirian KP UBJ adalah untuk meningkatkan kesejahteraan para anggotanya melalui jasa layanan yang diberikan (unit simpan pinjam dan unit toko) dan pembagian sisa hasil usaha (SHU) pada setiap akhir tahun kalender koperasi.

Bisnis yang dikelola oleh KP UBJ diharapkan bisa menguntungkan setiap anggotanya, baik dari unit simpan pinjam maupun toko. Hanya saja, untuk unit simpan pinjam karena dana yang dikelola tidak begitu besar dan dengan pengenaan bunga hanya 5% per 10 bulan atau 0,5 persen per bulan, maka keuntungan yang didapatkan secara nominal tidak begitu besar. Demikian halnya dengan unit toko, yang untuk sementara ini baru melayani kebutuhan air minum (aqua galon) kepada unit-unit kerja di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, dengan omset yang ada sekarang, keuntungannya juga belum begitu besar, karena hal ini KP UBJ berinisiatif untuk mengembangkan terobosan bisnis, baik atas usaha/kemampuan modal koperasi pegawai UBJ sendiri dengan cara menjual berbagai macam ATK dan kebutuhan sembako melalui sebuah aplikasi berbasis Android.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merumuskan masalah utama penelitian, yaitu: “Bagaimana cara membuat sebuah aplikasi penjualan berbasis android pada toko KP UBJ?”

C. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi penjualan berbasis android pada Toko KP UBJ. Agar dapat membantu

para pegawai supaya lebih mudah dalam berbelanja di toko KP UBJ.

D. Landasan Teori

Definisi sistem

Terdapat dua kelompok pendekatan di dalam pendefinisian sistem, yaitu kelompok yang menekankan prosedur dan kelompok yang menekankan pada elemen atau komponennya. Pendekatan yang menekankan pada prosedur mendefinisikan sistem sebagai suatu jaringan kerja prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

Sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel yang terorganisasi, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain dan terpadu. (Sutabri, Analisis Sistem Informasi, 2012).

Sistem didefinisikan sebagai sekumpulan prosedur yang saling berkaitan dan saling terhubung untuk melakukan suatu tugas bersama-sama. (Pratama I. A., 2014)

Rancang Bangun

Perancangan merupakan salah satu hal yang penting dalam membuat program. Adapun tujuan dari perancangan ialah untuk memberi gambaran yang jelas lengkap kepada pemrogram dan ahli teknik yang terlibat. Perancangan harus berguna dan mudah dipahami sehingga mudah digunakan. Perancangan atau rancang merupakan serangkaian prosedur untuk menterjemahkan hasil analisa dan sebuah sistem ke dalam bahasa pemrograman untuk mendeskripsikan dengan detail bagaimana komponen-komponen sistem di

implementasikan (Pressman, 2002)

Dengan demikian pengertian rancang bangun merupakan kegiatan menerjemahkan hasil analisa ke dalam bentuk paket perangkat lunak kemudian menciptakan sistem tersebut atau memperbaiki sistem yang sudah ada.

PHP

PHP merupakan singkatan dari “PHP: Hypertext Processor” adalah Bahasa berbentuk skrip yang memungkinkan pembuatan aplikasi web yang dinamis, dalam arti dapat membuat halaman web yang dikendalikan oleh data.

Skrip PHP diproses di sisi server. Ketika suatu skrip dipanggil, skrip akan dikerjakan di server dan hasil pemrosesannya dikirim ke klien untuk kemudian di tampilkan oleh *browser*. Dengan demikian, skrip PHP tidak pernah diketahui oleh klien. Hal inilah yang membuat sumber data yang digunakan oleh skrip PHP tidak akan diketahui oleh klien dan sebagai implikasinya kerahasiaan data tetap terjaga (Kadir, 2017).

MySQL

MySQL merupakan system manajemen *database* terkenal yang sekarang dimiliki oleh Oracle dan salah satu produknya yang bernama MySQL Community Server bersifat “Open Source”. Nama My sendiri berasal dari nama anak wanita sang pembuat kedua mysql, yakni Michael widenius. Adapun sql yang merupakan singkatan dari “structured query language” merupakan Bahasa standar yang digunakan untuk mengakses database.

Saat ini, terdapat banyak paket yang berisi mysql dan perangkat lunak lain, seperti phpMyAdmin dan php yang bermanfaat sebagai lingkungan

pengembangan database di computer local (Kadir, 2017).

Xampp

Xampp adalah tools yang menyediakan paket perangkat lunak dalam satu buah paket. (Wahana Komputer, 2015)

Xampp adalah aplikasi web server bersifat instan (siap saji) yang dapat digunakan baik di sistem operasi Linux maupun dari sistem operasi Windows. (Pratama, 2014)

Dari pengertian yang ada, dapat disimpulkan bahwa Xampp adalah tools dalam satu buah paket yang bersifat instan (siap saji) yang digunakan di sistem operasi Linux maupun Windows.

Pengertian Koperasi

Pengertian Koperasi Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang No.25 tahun 1992 tentang perkoperasian adalah suatu badan usaha yang beranggotakan orang-orang atau badan hukum koperasi dengan berlandaskan kegiatannya berdasar prinsip-prinsip koperasi. Di dalam Undang-Undang No.25 tahun 1992 Pasal 22 menyatakan bahwa rapat anggota merupakan kekuasaan tertinggi dalam koperasi. Dalam tujuan tersebut dapat dimengerti bahwa koperasi adalah sebagai satu-satunya bentuk perusahaan yang secara konstitusional dinyatakan sesuai dengan susunan perekonomian yang hendak dibangun di Indonesia (Subandi, 2009).

Java

Java menurut definisi dari Sun Microsystem adalah nama untuk sekumpulan teknologi untuk membuat 12 dan menjalankan perangkat lunak pada komputer standalone ataupun pada lingkungan jaringan.

Java merupakan bahasa pemrograman

objek murni karena semua kode programnya di bungkus dalam kelas. Saat ini sun microsystem sudah di akuisisi Oracle Corporation sehingga pengembangan Java diteruskan oleh Oracle Corporation (Rosa & Shalahuddin, 2018)

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa Java adalah suatu bahasa pemrograman yang berguna untuk menjalankan perangkat lunak di berbagai perangkat komputer.

Android

Android adalah sistem operasi *linux* yang digunakan untuk telepon seluler seperti telepon pintar atau *smartphone* dan komputer tablet. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi yang digunakan oleh bermacam peranti bergerak (Murya, 2014).

Landasan Koperasi

Landasan koperasi Indonesia merupakan pedoman dalam menentukan arah, tujuan, peran serta kedudukan koperasi terhadap pelaku-pelaku ekonomi lainnya di dalam sistem perekonomian Indonesia. Dalam UU No. 25/1992 tentang pokok-pokok perkoperasian, koperasi Indonesia mempunyai landasan sebagai berikut. (a) Landasan Idiil, sesuai dengan bab II UU No. 25/1992, landasan Idiil koperasi Indonesia adalah Pancasila; dan (b) Landasan Struktural, ialah Undang-Undang Dasar 1945. (Subandi, 2009)

Asas Koperasi

Berdasarkan pasal 2 UU No. 25/1992, ditetapkan sebagai asas koperasi ialah kekeluargaan. (Subandi, 2009)

Tujuan Koperasi

Tujuan koperasi dapat ditemukan dalam pasal 3 UU No. 25/1992, yang berbunyi:

“Koperasi bertujuan memajukan kesejahteraan anggota pada khususnya dan masyarakat pada umumnya serta ikut membangun tatanan perekonomian nasional dalam rangka mewujudkan masyarakat yang maju, adil, dan makmur berlandaskan Pancasila dan UUD 1945”. (Subandi, 2009)

Berdasarkan pasal tersebut, tujuan koperasi pada garis besarnya meliputi 3 hal yaitu:

1. Memajukan kesejahteraan anggotanya
2. Memajukan kesejahteraan masyarakat
3. Ikut serta membangun tatanan perekonomian nasional. (Subandi, 2009)

Pegawai

Menurut Soedaryono pegawai adalah “Seseorang yang melakukan penghidupan dengan bekerja dalam kesatuan organisasi baik kesatuan pemerintah maupun kesatuan kerja swasta”. (Soedaryono, 2000)

Menurut Robbins pegawai adalah “Orang pribadi yang bekerja pada pemberi kerja, baik sebagai pegawai tetap atau tidak, berdasarkan kesepakatan kerja baik tertulis maupun tidak tertulis, untuk melaksanakan suatu pekerjaan dalam jabatan atau kegiatan tertentu yang ditetapkan oleh pemberi kerja”. (Robbins, 2008)

Menurut Siswanto pegawai adalah “Mereka yang bekerja pada suatu badan usaha atau perusahaan, baik swasta maupun pemerintah dan diberikan imbalan kerja sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku, baik yang bersifat harian, mingguan, maupun bulanan”. (Siswanto, 2011)

Berdasarkan uraian di atas maka dapat

diambil kesimpulan bahwa pegawai adalah orang yang bekerja dalam kesatuan organisasi, badan usaha baik swasta maupun pemerintah, baik pegawai tetap maupun tidak, yang diberi imbalan kerja sesuai dengan peraturan perundang-undangan.

Rapid Application Development (RAD)

Rapid Application Development adalah model proses pengembangan perangkat lunak yang bersifat inkremental terutama untuk waktu pengerjaan yang pendek atau singkat. Model RAD merupakan adaptasi dari model *Waterfall* versi kecepatan tinggi dengan menggunakan model *waterfall* untuk pengembangan setiap komponen perangkat lunak (Rosa & Shalahuddin, 2018).

Flowchart

Flowchart adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program. (Indrajani, 2015)

Unified Modeling Language (UML)

UML adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industry untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis & desain, serta menggambarkan arsitektur

Use Case Diagram

Use case diagram merupakan pemodelan untuk melakukan *behavior* sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. (Rosa & Shalahuddin, 2018).

Activity Diagram

Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa *activity diagram*

menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem. (Rosa & Shalahuddin, 2018).

Class Diagram

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode operasi (Rosa & Shalahuddin, 2018).

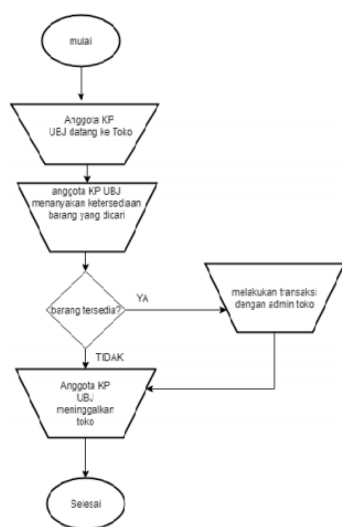
Black box Testing

Black box adalah menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan (Rosa & Shalahuddin, 2018).

E. METODOLOGI PENELITIAN

Obyek Penelitian

Koperasi Pegawai UBJ adalah koperasi pegawai yang berada di bawah naungan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Koperasi ini didirikan pada tanggal 27 Januari 2017, hingga saat ini koperasi pegawai UBJ sudah memiliki anggota sebanyak 577 orang, baik itu anggota aktif maupun non-aktif. Tujuan umum pendirian Koperasi Pegawai UBJ adalah untuk meningkatkan kesejahteraan para anggotanya melalui jasa layanan yang diberikan (Unit Simpan Pinjam dan Unit Toko) dan pembagian sisa hasil usaha (SHU) pada setiap akhir tahun kalender koperasi.



Gambar 1. Flowchart sistem berjalan

Metode Pengumpulan Data

Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti di Koperasi Pegawai UBJ untuk mengumpulkan data yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Peneliti mencari data dengan terjun langsung atau mengamati dan mencari informasi ke beberapa informan yang telah di tentukan sebagai sumber data

Studi Pustaka

Mengumpulkan data dan informasi yang diperoleh, dengan membaca dan mempelajari beberapa teori-teori, temuan dan hasil penelitian acuan untuk di jadikan landasan teori dalam kegiatan penelitian serta melakukan studi terhadap literatur-literatur berupa buku, jurnal dan informasi dari internet dan lain-lain.

Kuisisioner / Angket

Dalam proses pengumpulan data tersebut penulis menggunakan Skala Likert. Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial, berdasarkan definisi operasional yang telah ditetapkan oleh peneliti. Skala ini

merupakan suatu skala psikometrik yang biasa diaplikasikan dalam angket dan paling sering digunakan untuk riset yang berupa survei, termasuk dalam penelitian survei deskriptif.

Penulis memberikan kuisisioner berisi 8 pertanyaan dan dengan 5 pilihan jawaban kepada anggota koperasi UBJ terkait dengan masalah penelitian untuk memperoleh data yang benar dan akurat. Masing-masing memiliki bobot nilai, dimana jawaban Sangat Setuju (SS) bernilai 5, Setuju (S) bernilai 4, Ragu (R) bernilai 3, Tidak Setuju (TS) bernilai 2, Sangat Tidak Setuju (STS) bernilai 1. Berikut adalah pertanyaan dan pernyataan yang di ajukan kepada para anggota koperasi UBJ sebagai responden:

1. Pengguna Android lebih banyak dibandingkan dengan pengguna blackberry/ios?
2. Android sudah menjadi barang yang banyak digunakan saat ini?
3. Berbelanja online lebih diminati dibandingkan berbelanja ke toko langsung ?
4. Apakah anda setuju jika diadakan unit toko koperasi pegawai di universitas bhayangkara?
5. Anggota koperasi perlu tahu ada produk apa saja yang di jual di koperasi pegawai UBJ?
6. Membeli produk melalui sebuah aplikasi dapat mempermudah dalam proses berbelanja?
7. Apakah anda setuju dengan adanya aplikasi penjualan di toko koperasi pegawai UBJ akan mempermudah proses transaksi jual-beli?
8. Apakah anda setuju jika dibangun sebuah aplikasi penjualan di toko koperasi pegawai UJB berbasis android sebagai media dalam proses

jual-beli ?

Adapun rumus presentase untuk mengolah data hasil kuisisioner ini dengan cara frekuensi dibagi dengan jumlah responden dikali 100%, seperti dikemukakan Sugiyono (2008):

$$Y = \text{Bobot Nilai Tertinggi} \times \text{Jumlah Responden}$$

Rumus Index = Jumlah Nilai/Y × 100%
 Dari kuisisioner yang telah di ajukan kepada responden, maka di dapat hasil:

Tabel 1. Persentase Kuisisioner

Persentase Kuisisioner								
Pernyataan/ Pertanyaan	SS	S	RG	TS	STS	Total	Persentase (%)	
1	60	64	0	2	0	126	84.00	
2	55	68	0	0	0	123	82.00	
3	35	72	12	4	0	123	82.00	
4	60	64	6	0	0	130	86.67	
5	45	80	3	0	0	128	85.33	
6	55	76	0	0	0	131	87.33	
7	35	88	3	0	0	126	84.00	
8	35	92	0	0	0	127	84.67	
Total Nilai	1014							

Berikut kriteria interpretasi skornya berdasarkan interval:

- ✍ Angka 0% – 19,99% = sangat tidak setuju/buruk/kurang sekali
- ✍ Angka 20% – 39,99% = tidak setuju / kurang baik
- ✍ Angka 40% – 59,99% = cukup / netral
- ✍ Angka 60% – 79,99% = setuju/baik/suka
- ✍ Angka 80% – 100% = sangat setuju/baik/suka)

$$Z = \text{Bobot Tertinggi} \times \text{Jumlah Pernyataan}$$

× Jumlah Responden

$$Z = 5 \times 8 \times 30$$

$$Z = 1200$$

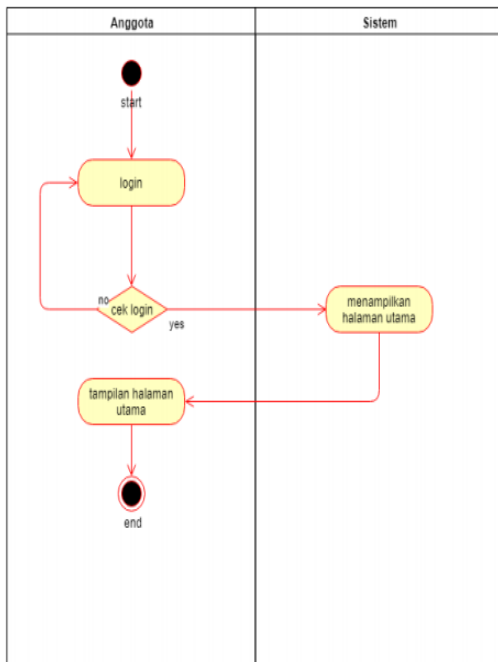
$$\begin{aligned} \text{Index Persentasi} &= \text{Total Nilai}/Z \times 100\% \\ &= 1014/1200 \times 100\% \\ &= 84.5\% \end{aligned}$$

berada dalam kategori sangat setuju

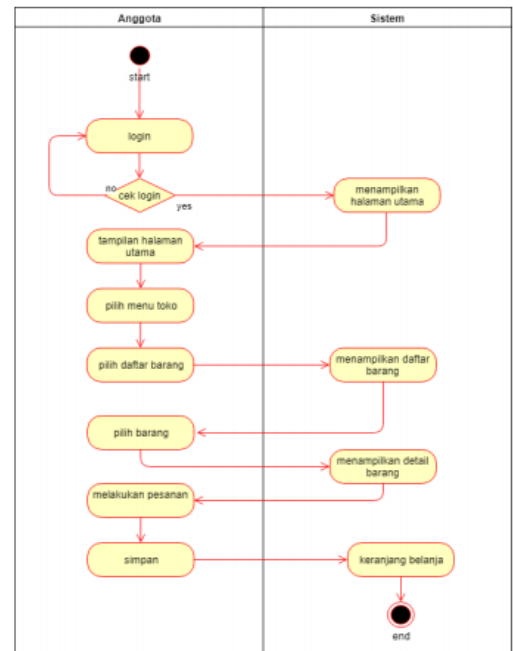
Berdasarkan pengolahan data kuisisioner, maka di dapat hasil 84.5% dari 30 Responden sangat setuju dengan adanya aplikasi penjualan pada koperasi pegawai UBJ sebagai media mengenai kegiatan transaksi jual-beli yang berlaku untuk anggota koperasi pegawai UBJ.



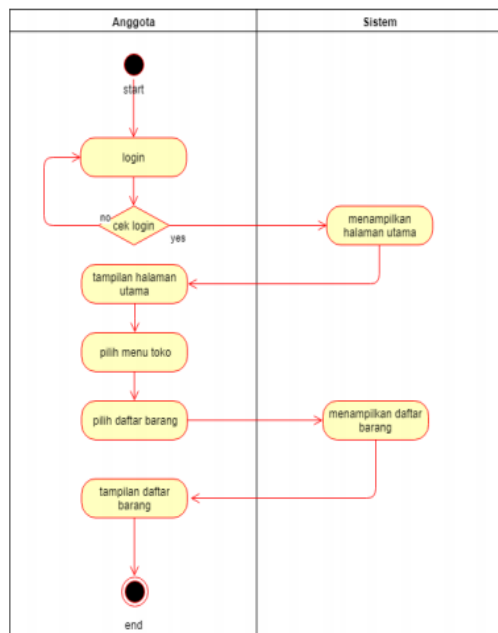
Gambar 2. Use Case Diagram



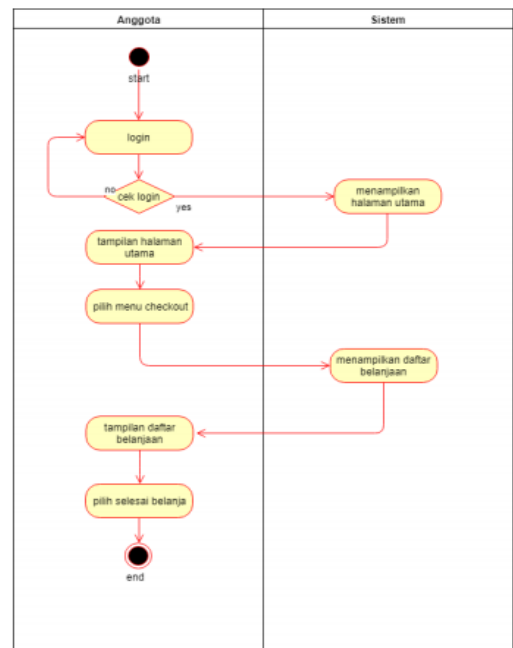
Gambar 3. Activity Diagram Login User



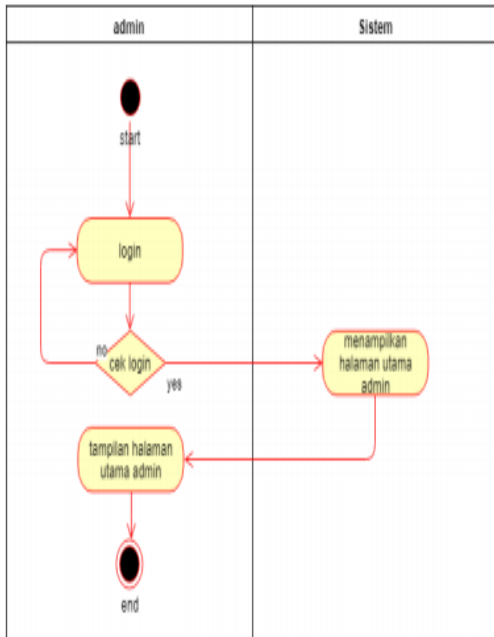
Gambar 5. Activity Diagram Order Barang



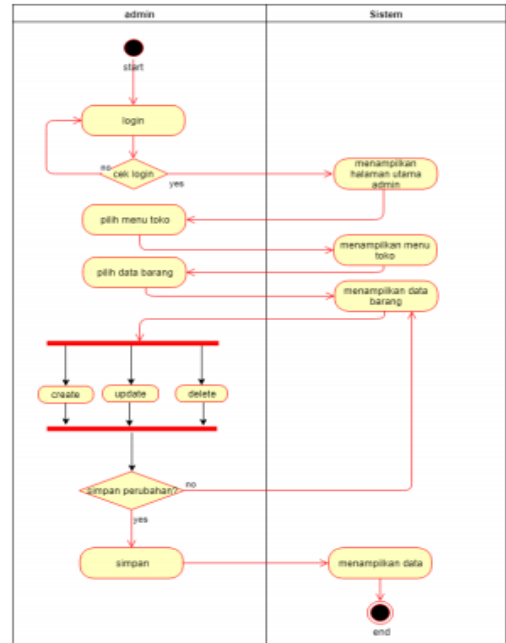
Gambar 4. Activity Diagram Lihat Katalog



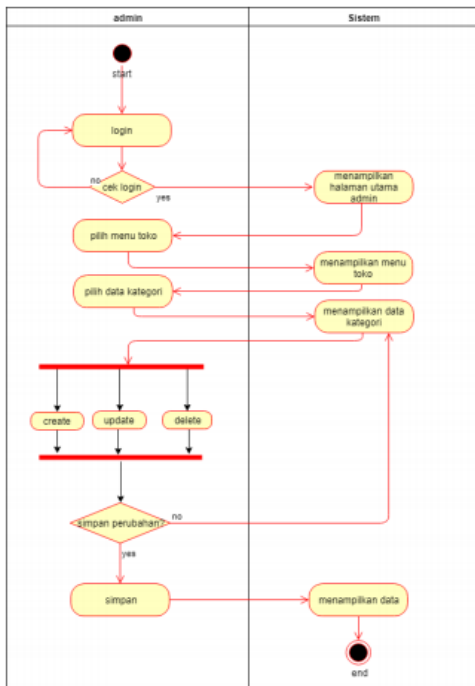
Gambar 6. Activity Diagram Checkout



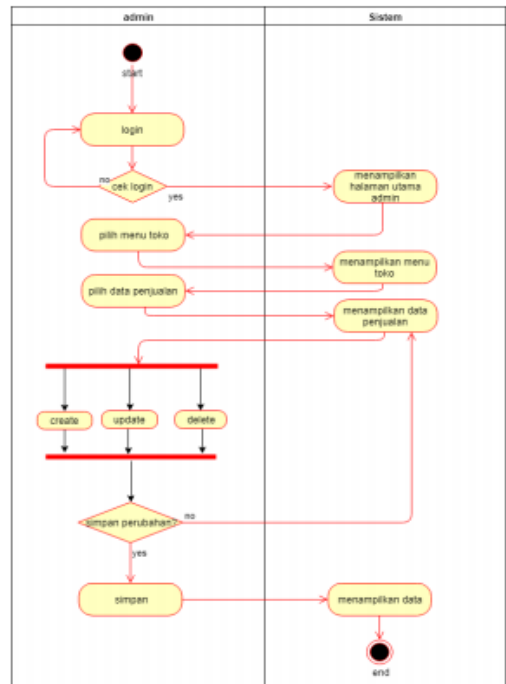
Gambar 7. Activity Diagram Login Admin



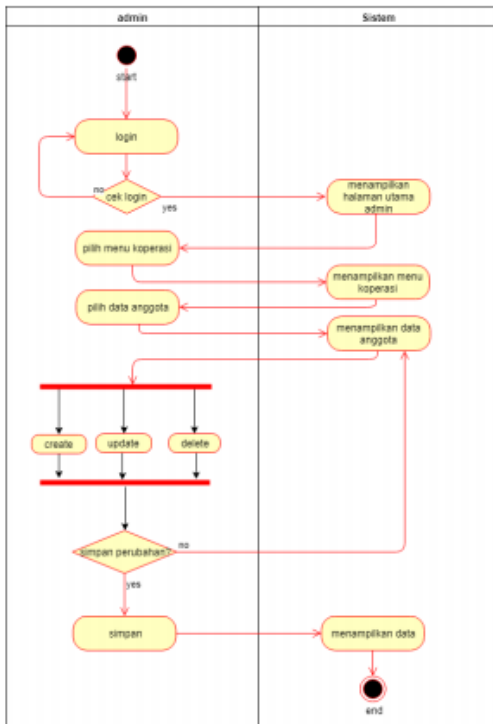
Gambar 9. Activity Diagram Admin Manipulasi Data Barang



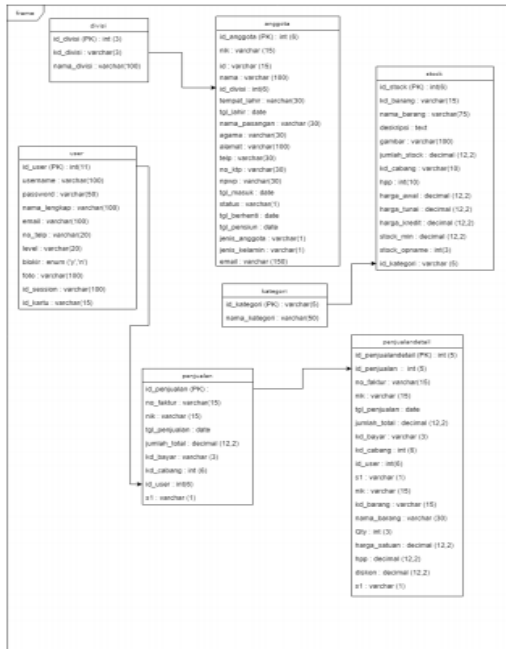
Gambar 8. Activity Diagram Admin Manipulasi Data Kategori



Gambar 10. Activity Diagram Admin Manipulasi Data Penjualan



Gambar 11. Activity Diagram Admin Manipulasi Data Anggota

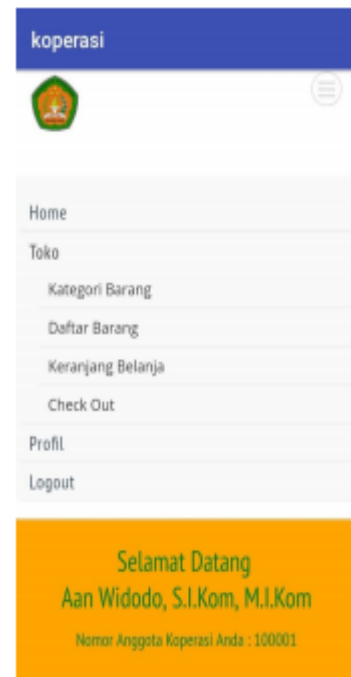


Gambar 12. Class Diagram

Implementasi



Gambar 13. Halaman Login



Gambar 14. Halaman Menu Utama



Gambar15. Halaman Menu Kategori



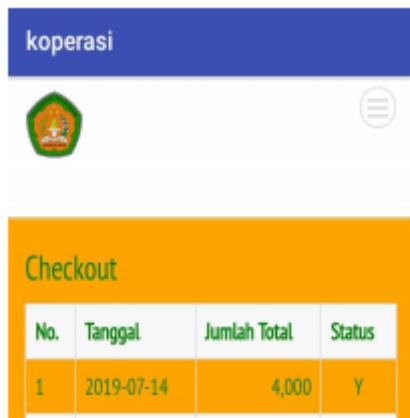
Gambar 17. Halaman Menu Pemesanan



Gambar 16. Halaman Menu Daftar Barang



Gambar 18. Halaman Menu Keranjang Belanja



Gambar 19. Halaman Menu Checkout

Pengujian

Pengujian sistem dilakukan dengan menggunakan pengujian *black box testing* yaitu pengujian yang dilakukan oleh pengguna pada *user interface* di aplikasi tersebut. Pengujian dilakukan untuk memastikan sistem yang berjalan apakah sesuai dengan hasil yang diharapkan.

Rencana Pengujian

Rencana pengujian adalah rencana yang dibuat sebelum pengujian sistem dilakukan. Berikut ini adalah tabel rencana pengujian :

Tabel 2. Tabel Rencana Pengujian

Kelas Uji	Detail Pengujian	Jenis Uji
Halaman Login	Menampilkan halaman Login	Black box
Halaman Utama	Menampilkan menu halaman utama	Black box
Melihat Menu Toko	Menampilkan sub menu yang ada pada menu Toko	Black box
Melihat Menu Daftar Barang	Menampilkan tabel data barang	Black box
Melihat Menu Daftar Kategori	Menampilkan tabel data kategori	Black box
Melihat Menu Keranjang Belanja	Menampilkan tabel data daftar belanjaan	Black box
Melihat Menu Checkout	Menampilkan tabel data daftar belanja yang sudah di selesaikan	Black box

Memilih button simpan pada aplikasi	Menginput daftar belanjaan ke menu keranjang belanja	Black box
Memilih button selesaikan belanja pada aplikasi	Menginput daftar belanjaan ke menu checkout	Black box
Memilih button hapus pada aplikasi	Menghapus data yang tersimpan di database	Black box
Melakukan logout	Menampilkan form logout	Black box
Melakukan ganti password	Menampilkan form ganti password	Black box

Tabel 3. Hasil Pengujian Black Box

Menu	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
Halaman Login	User membuka aplikasi penjualan KP UBJ	User berhasil masuk ke aplikasi penjualan KP UBJ	Berhasil
Halaman Utama	User masuk ke halaman utama	User masuk ke halaman utama	Berhasil
Melihat Menu Toko	User memilih menu Toko	User berhasil masuk ke menu Toko	Berhasil
Melihat Menu Daftar Barang	User memilih menu Daftar Barang	User berhasil masuk ke menu Daftar Barang	Berhasil

Melihat Menu Daftar Kategori	User memilih menu Daftar Kategori	User berhasil masuk ke menu Daftar Kategori	Berhasil
Melihat Menu Keranjang Belanja	User memilih menu Keranjang Belanja	User berhasil masuk ke menu Keranjang Belanja	Berhasil
Melihat Menu Checkout	User memilih menu Checkout	User berhasil masuk ke menu Checkout	Berhasil
Memilih button simpan pada aplikasi	User Memilih button simpan pada aplikasi saat pemesanan	User berhasil menambahkan data ke database aplikasi	Berhasil
Memilih button selesaikan belanja pada aplikasi	User Memilih button selesaikan belanja pada menu keranjang belanja	User berhasil menambahkan data ke database aplikasi	Berhasil
Memilih button hapus pada aplikasi	User Memilih button hapus pada aplikasi	User berhasil menghapus data yang ada di database	Berhasil
Melakukan logout	User melakukan logout	User berhasil logout	Berhasil
Melakukan ganti password	User melakukan ganti password	User berhasil ganti password	Berhasil

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil pembahasan dan penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi Penjualan pada Toko Koperasi Pegawai UBJ dirancang dengan pemrograman berbasis Android untuk memudahkan anggota koperasi UBJ dalam melakukan transaksi jual-beli dengan admin toko.
2. Pada bagian admin di Aplikasi Penjualan pada Toko Koperasi Pegawai UBJ dirancang dengan pemrograman berbasis Web untuk memudahkan admin toko dalam mengolah data.
3. Adanya Aplikasi Penjualan pada Toko Koperasi Pegawai UBJ dapat mempermudah anggota koperasi UBJ dalam melihat barang-barang yang di jual di toko koperasi UBJ tanpa harus datang langsung ke Toko.

4. Pada bagian admin di Aplikasi Penjualan pada Toko Koperasi Pegawai UBJ dapat mencetak laporan penjualan per periode.
5. Dengan terkomputerisasinya transaksi jual-beli di Toko Koperasi Pegawai UBJ maka akan mempermudah dalam proses penyimpanan maupun pencarian data di masa yang akan datang.

Saran

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Perlu ditambahkan fitur pembayaran melalui transfer bank sebagai pengganti pembayaran menggunakan uang *cash*.
2. Perlu ditambahkan fitur pembatasan maksimal belanja.
3. Diharapkan aplikasi ini bisa digunakan oleh mahasiswa/tamu /pedagang di kantin UBJ.

DAFTAR PUSTAKA

- Anoname. (2015). Retrieved from Wahana Komputer.
- Indrajani. (2015). *Database Design*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Kadir, A. (2017). *Pemrograman Android & Database*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Murya, Y. (2014). *Android Black Box*. Jasakom.
- Pratama, I. A. (2014). *Sistem Informasi dan Implementasinya*. Bandung: Informatika Bandung.
- Pressman, R. S. (2002). *Rekayasa perangkat lunak: pendekatan praktisi*. Andi.
- Robbins, S. P. (2008). *Perilaku Organisasi (Edisi 16)*. Salemba Empat.
- Rosa, & Shalahuddin, M.(2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek (edisi revisi)*. Bandung: Informatika Bandung.

Siswanto, B. (2011). *Manajemen Tenaga Kerja Indonesia Pendekatan Administratif dan Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.

Soedaryono. (2000). *Tata Laksana Kantor*. Jakarta: Bumi Aksara.

Subandi. (2009). *EKONOMI KOPERASI (Teori dan Praktik)*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.

Sutabri, T. (2012). *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta: CV Andi Offset.