Syntax:
Journal of Software Engineering, Computer Science and Information Technology
p-ISSN: 2776-7027, e-ISSN: 2723-0538
Volume: 6, Nomor: 1, Juni 2025

RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN PRODUK ELEKTRONIK PADA PT. MEGAH JAYA PLASINDO BERBASIS ANDROID

Imam Syafa Dewa[1], Helmi Kurniawan[2]
[1, 2] Teknik Dan Ilmu Komputer, Teknik Informatika,Universitas Potensi Utama Medan
E-mail: imamsyafa22@gmail.com[1], helmikurniawan77@gmail.com[2]

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi yang pesat saat ini mendorong banyak perusahaan untuk beradaptasi dalam mengelola proses bisnisnya, termasuk dalam hal penjualan. PT. Megah Jaya Plasindo sebagai perusahaan yang bergerak di bidang penjualan produk elektronik, menghadapi tantangan dalam menyediakan layanan penjualan yang cepat, efisien, dan mudah diakses oleh pelanggan. Sistem penjualan yang masih konvensional dinilai kurang efektif, terutama dalam hal pencatatan transaksi, ketersediaan informasi produk secara real-time, dan jangkauan pemasaran. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun aplikasi penjualan berbasis Android yang dapat membantu mempermudah proses transaksi, menampilkan katalog produk, serta memberikan kemudahan bagi konsumen dalam melakukan pembelian secara langsung melalui perangkat mobile. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode Waterfall, yang terdiri dari tahap analisis, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah Java dengan Android Studio sebagai platform pengembangan, serta menggunakan Firebase sebagai basis data real-time. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi Android yang dapat digunakan oleh pengguna untuk melihat informasi produk, melakukan pemesanan, serta mendapatkan notifikasi status pesanan. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi proses penjualan dan memperluas jangkauan pasar PT. Megah Jaya Plasindo.

Kata Kunci— Penjualan, Alat Elektronik, Java, Android Studio, Mysql

ABSTRAKT

Abstract—The rapid development of information technology today encourages many companies to adapt in managing their business processes, including in terms of sales. PT. Megah Jaya Plasindo as a company engaged in the sale of electronic products, faces challenges in providing fast, efficient, and easily accessible sales services to customers. The conventional sales system is considered less effective, especially in terms of transaction recording, availability of real-time product information, and marketing reach. This study aims to design and build an Android-based sales application that can help simplify the transaction process, display product catalogs, and provide convenience for consumers in making purchases directly through mobile devices. The system development method used is the Waterfall method which consists of the stages of analysis, design, implementation, testing, and maintenance. The programming language used is Java with Android Studio as the development platform, and uses Firebase as a real-time database. The result of this study is an Android application that can be used by users to view product information, place orders, and get order status notifications. This application is expected to increase the efficiency of the sales process and expand the market reach of PT. Megah Jaya Plasindo.

Keywords—Sales, Electronic Devices, Java, Android Studio, Mysql

Syntax:
Journal of Software Engineering, Computer Science and Information Technology
p-ISSN: 2776-7027, e-ISSN: 2723-0538
Volume: 6, Nomor: 1, Juni 2025

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat dewasa ini telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia bisnis dan perdagangan. Salah satu dampak utamanya adalah pergeseran dari sistem penjualan konvensional ke sistem penjualan digital berbasis aplikasi. Hal ini didorong oleh meningkatnya penggunaan perangkat mobile, khususnya smartphone berbasis Android, yang memberikan kemudahan dan kecepatan dalam mengakses informasi serta melakukan transaksi kapan saja dan di mana saja.

PT. Megah Jaya Plasindo merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penjualan produk elektronik. Dalam operasionalnya, perusahaan masih mengandalkan sistem penjualan secara manual atau semi-digital, di mana pelanggan harus datang langsung ke toko untuk melihat produk, melakukan pemesanan, dan menyelesaikan transaksi. Sistem seperti ini dinilai kurang efisien, terutama dalam hal waktu, pencatatan transaksi, manajemen stok barang, dan jangkauan pasar. Di tengah persaingan pasar elektronik yang semakin ketat, dibutuhkan sebuah solusi teknologi yang mampu meningkatkan efisiensi operasional dan memberikan pengalaman berbelanja yang lebih praktis kepada pelanggan.

Melihat permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah sistem informasi berbasis Android yang dapat membantu PT. Megah Jaya Plasindo dalam mengelola proses penjualan secara digital. Aplikasi ini diharapkan mampu menyediakan informasi produk secara lengkap, mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan, serta membantu admin dalam memantau transaksi dan manajemen produk secara real-time. Dengan adanya aplikasi ini, perusahaan tidak hanya dapat meningkatkan pelayanan kepada pelanggan, tetapi juga dapat memperluas jangkauan pemasaran melalui platform digital.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini dilakukan perancangan dan pembangunan aplikasi penjualan produk elektronik berbasis Android pada PT. Megah Jaya Plasindo, sebagai bentuk pemanfaatan teknologi dalam mendukung transformasi digital perusahaan.

II. METODE PENELITIAN

Pada tahap ini dilakukan dengan mempelajari teori dasar yang mendukung penelitian, pencarian dan pengumpulan data-data yang dibutuhkan. Untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan, maka penulis menggunakan beberapa teknik.

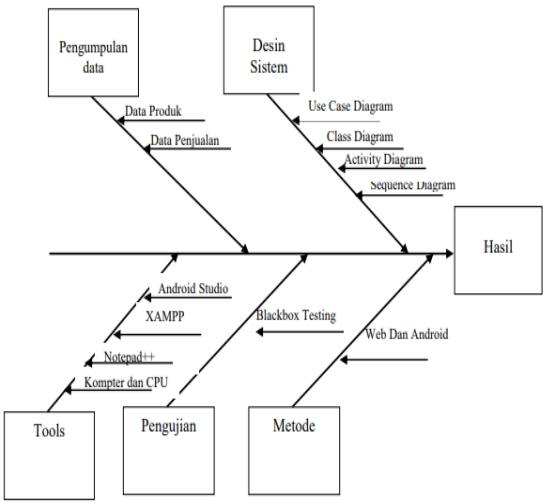
1. Penelitian Kelapangan

a. Pengamatan Langsung (*Observation*)
Peneliti melakukan pengamatan secara langsung pada PT. Megah Jaya Plasindo untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan penelitian.

b. Wawancara (*Interview*)
Peneliti secara langsung bertatap muka dengan penjualan untuk mendapatkan data-data yang lebih lengkap dan kurang jelas melalui wawancara.

c. *Sampling*
Peneliti memilih data-data yang tersedia dan sesuai dengan penelitian yaitu aplikasi penelitian terdahulu dan skripsi penelitian terdahulu untuk dijadikan sampel pada penelitian ini.

Penelitian ini akan melalui beberapa tahapan. Tahapan dalam penelitian ini dapat di modelkan pada diagram *Fish Bone*. Adapun beberapa tahapan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Diagram *Fish Bone* Metodologi Penelitian

Keterangan :

1. Analisis Kebutuhan
Pada tahapan ini merupakan analisa terhadap kebutuhan yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian yang akan dilakukan yaitu data produk, data Penjualan, dan data pemesanan.
2. Desain Sistem
Desain sistem yang digunakan dalam teori adalah pemodelan UML yaitu *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram* dan *sequence diagram*.
3. Tools
Pada tahapan ini peneliti menggunakan *web browser* dan *android studio*. Peneliti menggunakan *hardware* komputer/laptop. *Database* yang digunakan adalah MySQL.
4. Pengujian
Pada tahapan ini peneliti menguji sistem yang telah dibuat menggunakan pengujian teori dan praktek.

Syntax:
Journal of Software Engineering, Computer Science and Information Technology
p-ISSN: 2776-7027, e-ISSN: 2723-0538
Volume: 6, Nomor: 1, Juni 2025

Pengujian teori peneliti menggunakan *blackbox testing* dan pengujian praktek peneliti menggunakan *localhost*.

5. Process

Pada tahapan ini peneliti memilih apliaksi web dan Andorid dalam menentukan penjualan alat elektronik pada PT. Megah Jaya Plasindo.

6. Hasil

Pada tahapan ini penelitian sudah selesai dibuat, hasil dari penelitian ini yaitu aplikasi penjualan alat elektronik pada PT. Megah Jaya Plasindo berbasis *android*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rachmat Suryadithia (2022) dengan judul "Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Alat Musik Berbasis Web Design" Dengan adanya Toko Musik yang menjual alat musik secara online ini diharapkan akan memberikan kemudahan bagi orang-orang yang ingin mencari alat musik yang diinginkan tanpa harus pergi jauh ke kota besar. Komputerisasi sistem merupakan solusi yang terbaik untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang ada pada web ini, serta dengan sistem yang terkomputerisasi dapat tercapai suatu kegiatan yang efektif dan efisien dalam menunjang aktifitas dalam web ini.

Pada penelitian ini adalah penulis ingin mengembangkan sistem yang berjalan dalam pemesanan produk dengan menggunakan perangkat Android sehingga mempermudah masyarakat serta pelanggan dalam melakukan pemesanan produk serta mempermudah perusahaan dalam melakukan penjualan produk. Aplikasi yang akan dikembangkan oleh penulis dengan menerapkan aplikasi berbasis android. Dengan demikian masyarakat bisa memesan langsung penjualan produk dengan menggunakan android. Membantu pihak PT. Megah Jaya Plasindo dan para peneliti yang ingin membangun Sistem Informasi Penjualan Produk Dengan Menggunakan sistem aplikasi online yang berguna dalam mendata suatu penjualan sehingga dapat memberikan laporan yang baik pada PT. Megah Jaya Plasindo dalam perkembangan bisnis dan para peneliti lain di masa yang akan datang. Menyediakan solusi yang dapat dipertimbangkan untuk menyelesaikan masalah dalam penelitian yang berhubungan dengan sistem informasi penjualan produk.

Analisa input merupakan pengamatan tentang Sistem Informasi Penjualan Produk Elektronik Pada PT. Megah Jaya Plasindo dapat lihat pada Tabel 1 berikut :

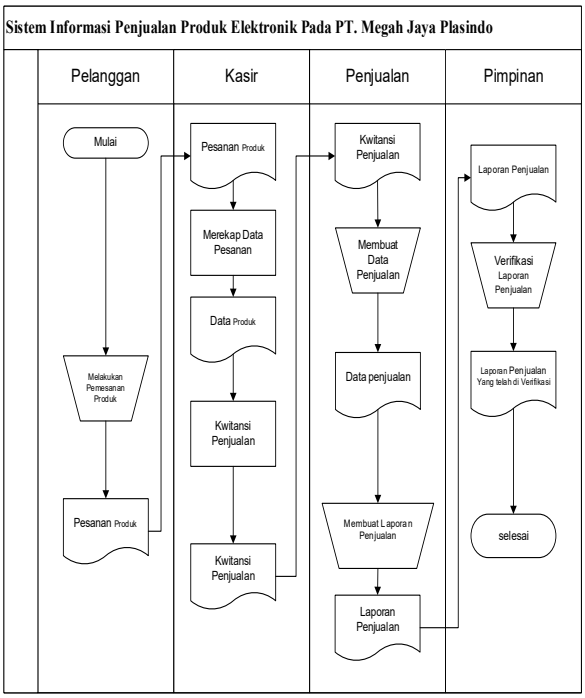
Tabel 1. Penjualan Produk Elektronik Pada PT. Megah Jaya Plasindo

No. Urut	Tanggal	Nama Barang	Jumlah	Panjar/ Sisa	Harga
1	03 / 01 / 2022	Dispenser Miyako 190PH	4	Cash	195.000
2	03 / 01 / 2022	Strika Miyako	3	Cash	105.000
3	13 / 01 / 2022	AC ½ PK Sharp	1	Cash	2.900.000
4	13 / 01 / 2022	Penanak Nasi Yongma	4	Cash	1.150.000
5	15 / 02 / 2022	Strika Miyako	6	Cash	105.000
6	15 / 02 / 2022	Televisi 14" Thosiba	5	Cash	800.000
7	09 / 03 / 2022	Dispenser Miyako 190PH	4	Cash	195.000
8	10 / 04 / 2022	LCD Layar Datar 14" Thosiba	3	Cash	900.000
9	08 / 05 / 2022	Mesin Cuci Arisa	2	Cash	1.300.000
10	15 / 05 / 2022	Strika Miyako	2	Cash	105.000
11	15 / 05 / 2022	Speaker Bomba Stereo Thosiba	1	Cash	195.000
12	26 / 05 / 2022	Mesin Cuci Sony	2	Cash	1.600.000
13	30 / 05 / 2022	LCD Layar Datar 24" Sony	2	Cash	1.450.000
14	05 / 06 / 2022	Kipas Angin Corona	3	Cash	
15	10 / 07 / 2022	Speaker Bomba Mono Arasa	1	Cash	155.000
16	21 / 08 / 2022	Strika Miyako	2	Cash	105.000
17	22 / 08 / 2022	Penanak Nasi Yongma	1	Cash	1.150.000
18	11 / 09 / 2022	Strika Miyako	2	Cash	105.000
19	29 / 09 / 2022	Penanak Nasi Yongma	2	Cash	1.150.000
20	29 / 09 / 2022	Kulkas Sharp 1 Pintu	2	Cash	2.200.000
21	12 / 10 / 2022	Strika Miyako	3	Cash	105.000
22	23 / 10 / 2022	Speaker Bomba	1	Cash	155.000

Syntax:
Journal of Software Engineering, Computer Science and Information Technology
p-ISSN: 2776-7027, e-ISSN: 2723-0538
Volume: 6, Nomor: 1, Juni 2025

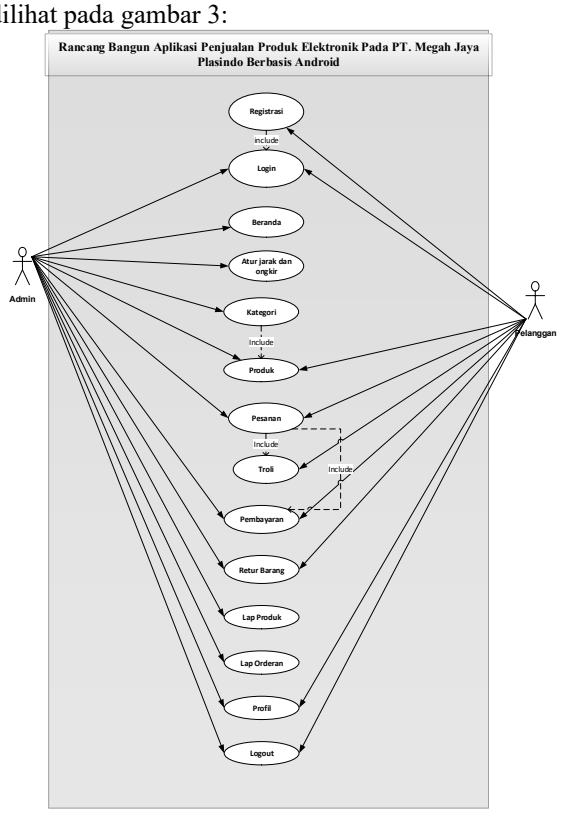
		Mono Arasi			
23	23 / 10 / 2022	Kulkas Sharp 2 Pintu	3	Cash	4.200.000
24	23 / 10 / 2022	Dispenser Sharp Hot Cool	4	Cash	195.000
25	23 / 10 / 2022	Strika Miyako	4	Cash	105.000
26	23 / 10 / 2022	Mesin Cuci Sony	2	Cash	1.600.000
27	30 / 11 / 2022	AC ½ PK Sharp	3	Cash	2.900.000
28	09 / 11 / 2022	Kulkas Sharp 1 Pintu	2	Cash	2.200.000
29	17 / 11 / 2022	LCD Layar Datar 14" Thosiba	3	Cash	900.000
30	17 / 11 / 2022	Penanak Nasi Yongma	4	Cash	1.150.000
31	17 / 11 / 2022	Dispenser Miyako 190PH	5	Cash	195.000
32	20 / 11 / 2022	Strika Miyako	2	Cash	105.000
33	20 / 11 / 2022	AC ½ PK Sharp	1	Cash	2.900.000
34	30 / 12 / 2022	Speaker Bomba Mono Arasi	1	Cash	155.000
35	05 / 12 / 2022	Dispenser Sharp Hot Cool	2	Cash	2.900.000
36	14 / 12 / 2022	Strika Miyako	2	Cash	105.000
37	18 / 12 / 2022	Dispenser Miyako 190PH	3	Cash	195.000
38	18 / 12 / 2022	AC ½ PK Sharp	1	Cash	2.900.000
39	18 / 12 / 2022	Kulkas Sharp 1 Pintu	2	Cash	2.200.000
40	19 / 12 / 2022	LCD Layar Datar 14" Thosiba	3	Cash	900.000

Flow of Document adalah alat pembuatan model yang memungkinkan professional sistem untuk menggambarkan sistem sebagai satu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu dengan yang lainya. Adapun gambar FOD dari Sistem Informasi Penjualan Produk Elektronik Pada PT. Megah Jaya Plasindo pada Gambar 2 berikut :



Gambar 2. FOD Sistem Informasi Penjualan Produk Elektronik Pada PT. Megah Jaya Plasindo

Sebuah *use case* digambarkan sebagai elips horizontal dalam suatu diagram UML *use case,* dapat dilihat pada gambar 3:



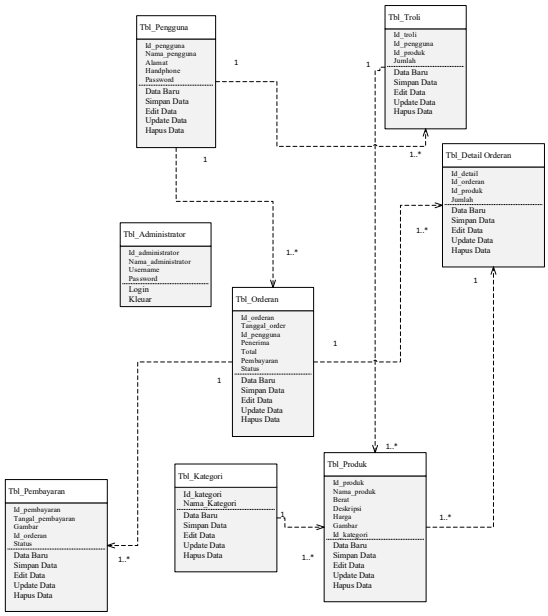
Gambar 3. Use Case Diagram

Syntax:
Journal of Software Engineering, Computer Science and Information Technology
p-ISSN: 2776-7027, e-ISSN: 2723-0538
Volume: 6, Nomor: 1, Juni 2025

Use case diagram pada gambar tersebut menggambarkan interaksi antara dua aktor utama, yaitu Admin dan Pelanggan, dalam sistem *Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Produk Elektronik Pada PT. Megah Jaya Plasindo Berbasis Android*. Masing-masing aktor memiliki akses terhadap berbagai fitur yang sesuai dengan peran dan tanggung jawabnya dalam sistem. Aktor Admin memiliki peran utama dalam mengelola seluruh data yang berkaitan dengan aplikasi. Admin dapat melakukan proses registrasi, login, serta mengelola data pelanggan**,** produk, dan kategori. Selain itu, Admin juga memiliki akses untuk melihat data transaksi**,** mengelola pesanan**,** melihat laporan**,** dan melakukan logout dari sistem. Admin juga dapat melihat halaman profil, sebagai bagian dari identitas akun yang digunakan.

Sementara itu, aktor Pelanggan berinteraksi dengan aplikasi untuk keperluan pembelian produk elektronik. Pelanggan dapat melakukan registrasi dan login, serta melihat daftar produk, kategori produk, dan melakukan pemesanan. Selain itu, pelanggan dapat mengakses keranjang belanja**,** melihat riwayat pesanan**,** mengelola informasi profil mereka sendiri, dan melakukan logout dari aplikasi. Terdapat pula fitur rating, yang memungkinkan pelanggan memberikan penilaian terhadap produk yang telah dibeli. Secara keseluruhan, diagram ini menunjukkan bahwa aplikasi Android yang dirancang mampu memfasilitasi kebutuhan kedua pihak, baik dari sisi pengelolaan internal oleh admin maupun kemudahan transaksi dan interaksi dari sisi pelanggan.

Rancangan kelas-kelas yang akan digunakan pada sistem yang akan dirancang dapat dilihat pada gambar 4 :



Gambar 4. *Class Diagram*

Tampilan Hasil

Pada bab ini akan dijelaskan tampilan hasil dari aplikasi yang telah dibuat, Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Produk Elektronik Pada PT. Megah Jaya Plasindo Berbasis Android. Sehingga hasil implementasinya dapat dilihat sesuai dengan hasil program yang telah dibuat. Dibawah ini akan dijelaskan tiap-tiap tampilan yang ada pada program.

A. Tampilan Menu Aplikasi Pada Admin

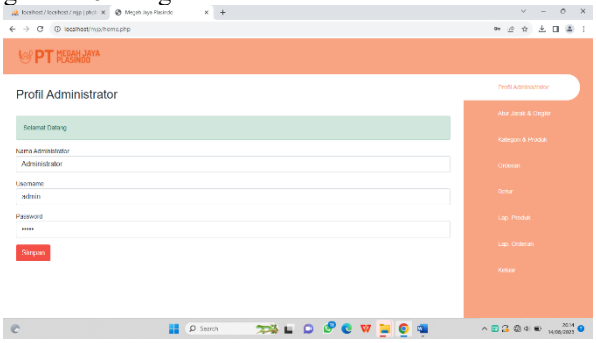
1. Tampilan Menu *Login*

Tampilan *Login* merupakan tampilan yang pertama kali muncul ketika program dijalankan. Berfungsi sebagai *form input username* dan *password* admin program. Gambar tampilan *login* dapat ditunjukkan pada gambar 5 sebagai berikut :

Gambar 5. Tampilan *Form Login*

2. Tampilan *Form* Data Administrator

Form ini menampilkan pilihan data ubah *password*, ketika memilih data ubah *password* maka program akan menampilkan data ubah *password*. Gambar tampilan *form* data ubah *password* dapat pada gambar 6 sebagai berikut :

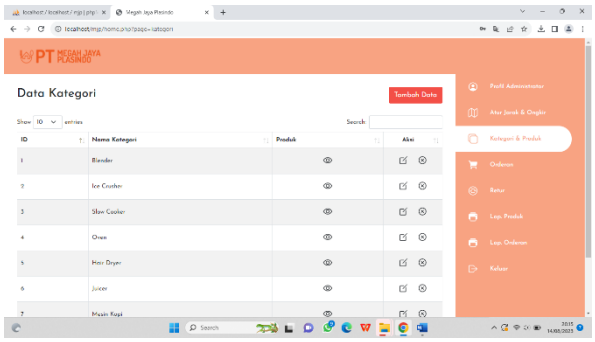


Gambar 6. Tampilan *Form* Administrator

3. Tampilan *Form* Data Kategori

Form ini menampilkan pilihan data kategori, ketika memilih data kategori maka program akan menampilkan data kategori. Gambar tampilan *form* data kategori dapat pada gambar 7 sebagai berikut :

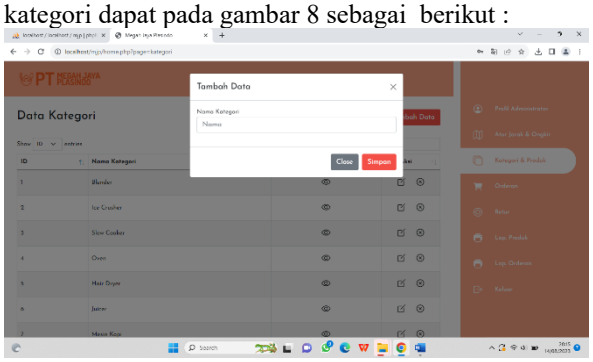
Syntax:
Journal of Software Engineering, Computer Science and Information Technology
p-ISSN: 2776-7027, e-ISSN: 2723-0538
Volume: 6, Nomor: 1, Juni 2025



Gambar 7 Tampilan *Form* Kategori

4. Tampilan *Form* Data Input Kategori

Form ini menampilkan pilihan data kategori, ketika memilih data kategori maka program akan menampilkan data kategori. Gambar tampilan *form* data kategori dapat pada gambar 8 sebagai berikut :



Gambar 8.Tampilan *Form* Data Tambah Kategori

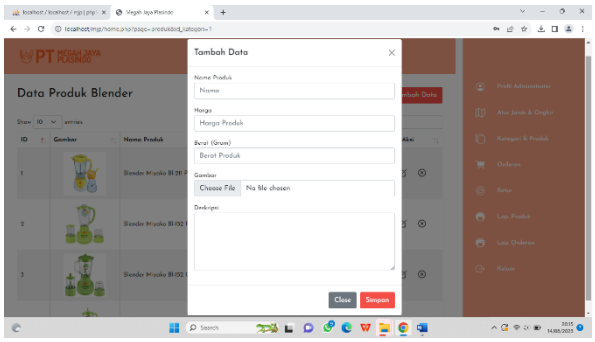
5. Tampilan *Form* Data Produk

Form ini menampilkan pilihan data produk, ketika memilih data Produk maka program akan menampilkan data produk. Gambar tampilan *form* data produk dapat pada gambar 9 sebagai berikut :

Gambar 9.Tampilan *Form* Produk

6. Tampilan *Form* Data Input Produk

Form ini menampilkan pilihan data ikan, ketika memilih data Produk maka program akan menampilkan data produk. Gambar tampilan *form* data prroduk dapat pada gambar 10 sebagai berikut :



Gambar 10.Tampilan *Form* Input Produk

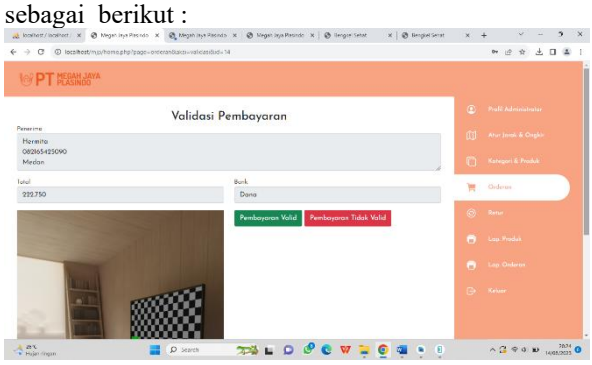
7. Tampilan *Form* Data Pesanan

Form ini menampilkan pilihan data pesanan, ketika memilih data pesanan maka program akan menampilkan data pesanan. Gambar tampilan *form* data pesanan dapat pada gambar 11sebagai berikut :

Gambar 11.Tampilan *Form* Pesanan

8. Tampilan *Form* Data Pembayaran

Form ini menampilkan pilihan data pembayaran, ketika memilih data Produk maka program akan menampilkan data pembayaran. Gambar tampilan *form* data pembayaran dapat pada gambar 12 sebagai berikut :

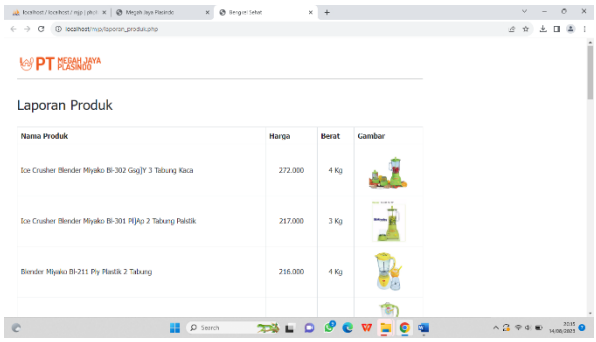


Gambar 12. Tampilan *Form* Pembayaran

9. Tampilan *Form* Data Laporan Produk

Form ini menampilkan pilihan data laporan produk, ketika memilih data laporan produk maka program akan menampilkan data laporan produk. Gambar tampilan *form* data laporan produk dapat pada gambar 13 sebagai berikut :

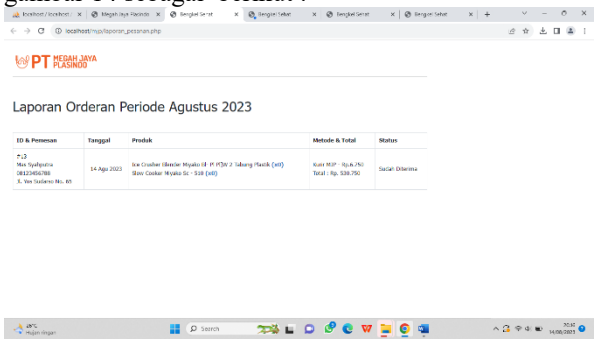
Syntax:
Journal of Software Engineering, Computer Science and Information Technology
p-ISSN: 2776-7027, e-ISSN: 2723-0538
Volume: 6, Nomor: 1, Juni 2025



Gambar 13.. Tampilan *Form* Laporan Produk

10. Tampilan *Form* Data Laporan Pesanan

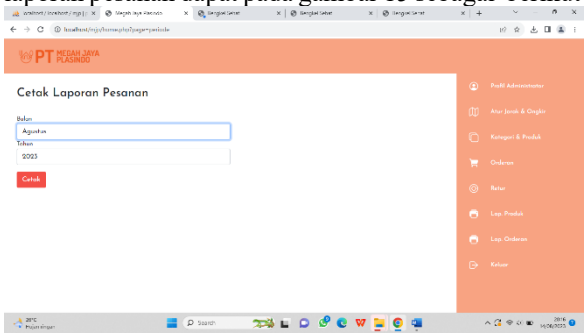
Form ini menampilkan pilihan data laporan pesanan, ketika memilih data laporan pesanan maka program akan menampilkan data laporan pesanan. Gambar tampilan *form* data laporan pesanan dapat pada gambar 14 sebagai berikut :



Gambar 14. Tampilan *Form* Laporan Pesanan

11. Tampilan *Form* Data Periode Laporan Pesanan

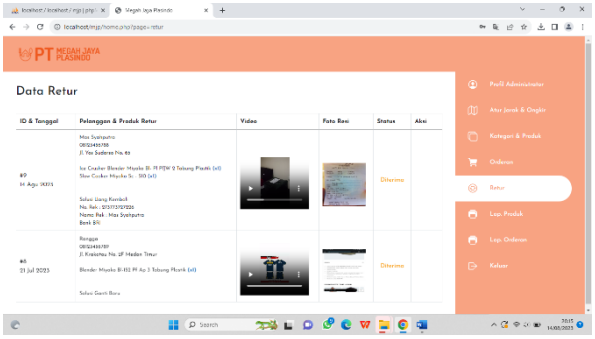
Form ini menampilkan pilihan data periode laporan pesanan, ketika memilih data periode laporan pesanan maka program akan menampilkan data periode laporan pesanan. Gambar tampilan *form* data periode laporan pesanan dapat pada gambar 15 sebagai berikut :



Gambar 15. Tampilan *Form* Periode Laporan Pesanan

12. Tampilan *Form* Data Retur Barang

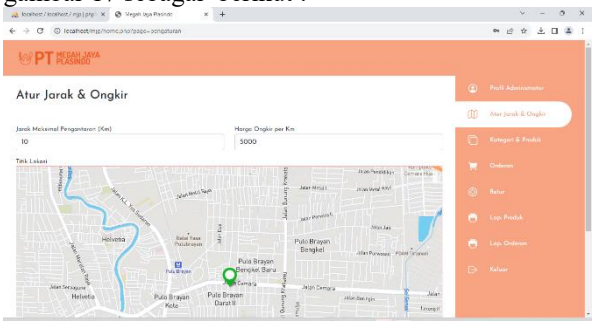
Form ini menampilkan pilihan data retur barang, ketika memilih data retur barang maka program akan menampilkan data retur barang. Gambar tampilan *form* data retur barang dapat pada gambar 16 sebagai berikut :



Gambar 16. Tampilan *Form* Retur Barang

13. Tampilan *Form* Data Jarak dan Ongkir

Form ini menampilkan pilihan data jarak dan ongkir, ketika memilih data jarak dan ongkir maka program akan menampilkan data jarak dan ongkir. Gambar tampilan *form* data jarak dan ongkir dapat pada gambar 17 sebagai berikut :



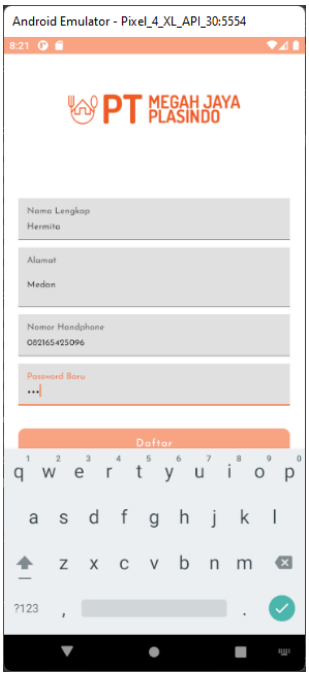
Gambar 17 Tampilan *Form* Jarak Dan Ongkir

B. Tampilan Menu Aplikasi Pada Pengguna

1. Tampilan *Form* Registrasi

Tampilan ini merupakan tampilan registrasi yang berfungsi untuk mengetahui registrasi. Gambar tampilan *form* registrasi ditunjukkan pada gambar 18 sebagai berikut :

Syntax:
Journal of Software Engineering, Computer Science and Information Technology
p-ISSN: 2776-7027, e-ISSN: 2723-0538
Volume: 6, Nomor: 1, Juni 2025



Gambar 18. Tampilan *Form* Registrasi

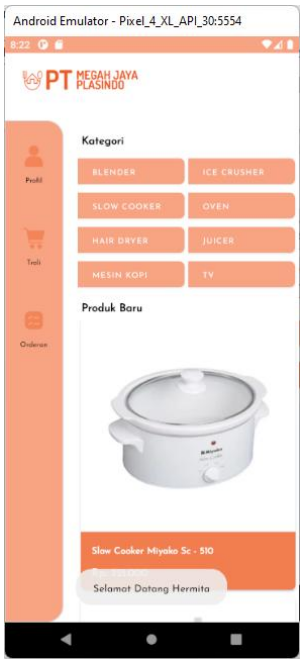
2. Tampilan Menu *Login*

Tampilan *Login* merupakan tampilan yang pertama kali muncul ketika program dijalankan. Berfungsi sebagai *form input username* dan *password* admin program. Gambar tampilan *login* dapat ditunjukkan pada gambar 19 sebagai berikut :

Gambar 19 Tampilan *Form Login*

3. Tampilan *Form* Beranda

Form ini muncul setelah admin berhasil memasukkan *username* dan *password* dengan benar. Gambar tampilan *form* Beranda dapat dilihat pada gambar 20. sebagai berikut :



Gambar 20. Tampilan *Form* Beranda

4. Tampilan *Form* Produk

Tampilan ini merupakan tampilan data produk yang berfungsi untuk mengetahui dan menampilkan data produk. Gambar tampilan produk ditunjukkan pada gambar 21 sebagai berikut :

Gambar 21. Tampilan *Form* Produk

Syntax:
Journal of Software Engineering, Computer Science and Information Technology
p-ISSN: 2776-7027, e-ISSN: 2723-0538
Volume: 6, Nomor: 1, Juni 2025

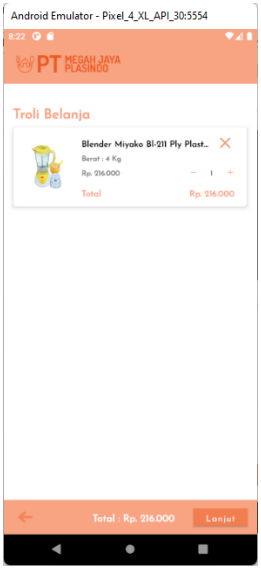
5. Tampilan *Form* Keranjang Belanja

Tampilan ini merupakan tampilan data Keranjang Belanja yang berfungsi untuk mengetahui dan menampilkan data Keranjang Belanja. Gambar tampilan Keranjang Belanja ditunjukkan pada gambar 22 sebagai berikut :

Gambar 22. Tampilan *Form* Keranjang Belanja

6. Tampilan *Form* Data Pesanan

Tampilan ini merupakan tampilan data pemesenan yang berfungsi untuk mengetahui dan menampilkan data pemesanan. Gambar tampilan pemesanan ditunjukkan pada gambar 23 sebagai berikut :



Gambar 23. Tampilan *Form* Pemesanan

7. Tampilan *Form* Data Pembayaran

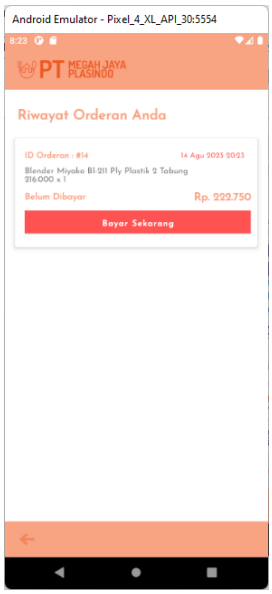
Tampilan ini merupakan tampilan data pembayaran yang berfungsi untuk mengetahui dan menampilkan data pembayaran. Gambar tampilan pembayaran ditunjukkan pada gambar 24 sebagai berikut :

Gambar 24 Tampilan *Form* Pembayaran

8. Tampilan *Form* Data Riwayat Pemesanan

Tampilan ini merupakan tampilan data Riwayat Pemesanan yang berfungsi untuk mengetahui dan menampilkan data Riwayat Pemesanan. Gambar tampilan Riwayat Pemesanan ditunjukkan pada gambar 25 sebagai berikut :

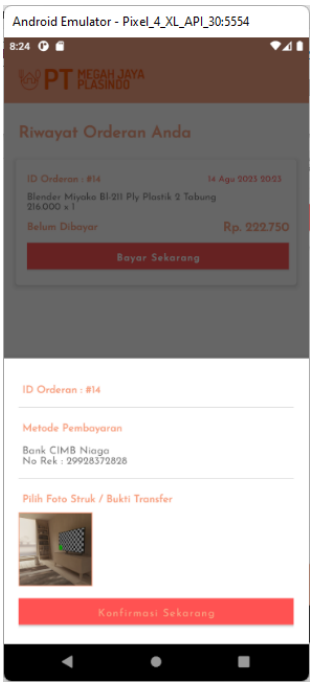
Syntax:
Journal of Software Engineering, Computer Science and Information Technology
p-ISSN: 2776-7027, e-ISSN: 2723-0538
Volume: 6, Nomor: 1, Juni 2025



Gambar 25. Tampilan *Form* Riwayat Pemesanan

9. Tampilan *Form* Konfirmasi Pembayaran Pemesanan

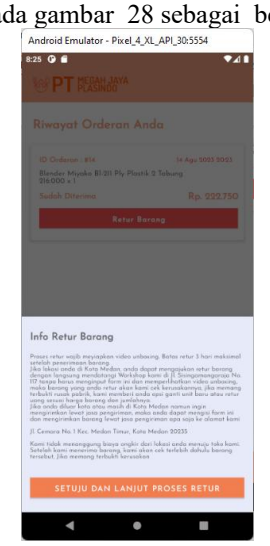
Tampilan ini merupakan tampilan *form* Pembayaran pemesanan yang berfungsi untuk mengisi data-data Pembayaran pemesanan. Berikut gambar *form* Pembayaran pemesanan ditunjukkan pada gambar 26 sebagai berikut :



Gambar 26 Tampilan *Form* Konfirmasi Pembayaran

10. Tampilan *Form* Info Retur Barang

Tampilan ini merupakan tampilan *form* info retur barang yang berfungsi untuk mengisi data-data info retur barang. Berikut gambar *form* info retur barang ditunjukkan pada gambar 28 sebagai berikut :



Gambar 27. Tampilan *Form* Info Retur Barang

11. Tampilan *Form* Retur Barang

Tampilan ini merupakan tampilan *form* retur barang yang berfungsi untuk mengisi data-data retur barang. Berikut gambar *form* retur barang ditunjukkan pada gambar 29 sebagai berikut :

Gambar 28. Tampilan *Form* Retur Barang

Syntax:
Journal of Software Engineering, Computer Science and Information Technology
p-ISSN: 2776-7027, e-ISSN: 2723-0538
Volume: 6, Nomor: 1, Juni 2025

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan selama membuat aplikasi ini tentang Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Produk Elektronik Pada PT. Megah Jaya Plasindo Berbasis Android, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. PT. Megah Jaya Plasindo melakukan penjualan produk elektronik dengan menerima langsung dari pelanggan dan setelah pelanggan melakukan proses pemesanan, PT. Megah Jaya Plasindo melakukan pencatatan penjualan produk elektronik dengan menggunakan buku kertas dan di catat secara satu persatu sesaui dengan penjualan produk elektronik yang terjadi. Aplikasi penjualan produk elektronik berbasis android.
2. Aplikasi yang dirancang menerapkan sistem pembayaran transfer yang dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pembayaran penjualan produk elektronik, pelanggan dapat melakukan penjualan produk elektronik dengan menggunakan android dan melakukan pembayaran dengan via transfer.
3. Aplikasi penjualan produk elektronik berbasis android dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan penjualan produk elektronik, aplikasi yang di rancang di gunakan oleh pihak PT. Megah Jaya Plasindo yang di rancang dengan menggunakan aplikasi PHP dan pelanggan menggunakan aplikasi android.

Saran

Saran untuk pengembangan aplikasi pada waktu mendatang adalah:.

1. Untuk kedepannya dilakukan pengembangan sistem penjualan produk elektronik yang lebih luas sehingga mempermudah pelanggan dalam melakukan penjualan produk elektronik.
2. Sebaiknya dilakukan pengembangan sistem aplikasi penjualan produk elektronik dan proses pembayaran menggunakan e-banking ataupun kartu kredit lainnya.
3. Pada aplikasi ini perlu adanya pengembangan fitur seiring dengan perkembangan teknologi terus menerus dan beberapa perbaikan *User Interface* yang lebih baik guna mempermudah penggunaan aplikasi ini dengan menggunakan *native apps* atau dengan *framework* yang lebih responsive

REFERENSI

[1] Cipta, 2020, Jurnal : "Perancangan Aplikasi Penjualan Buku Online Dengan Metod Model View Controller (MVC)", UIN, Medan, Jurnal KOMK, Vol. 1, No. 1.

[2] Hidayat, 2020, Jurnal : "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Handmade Berbasis Website Dengan Metode Waterfall", AMIK BSI, Bekasi, Jurnal SIMNASIPTEK, Vol. 1, No. 1.

[3] Inayah, 2015. Jurnal : Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Di Rumah Makan Berbasis *Web Service* Menggunakan *Mobile Android*, Universitas Bina Darma, Palembang, Vol. 1, No. 2.

[4] Kusuma dan Prasetya, 2020, Jurnal : "Perancangan Dan Impementasi E-Commerce Untuk Penjualan Baju Online Berbasis Android", Universitas Islam Balitar, Baliar, Jurnal Scence, Vol. 11, No. 1.

[5] Mamay Syani, 2019 "*Perancangan Aplikasi Pemesanan Catering Berbasis Mobile Android*"

[6] Nugraha, 2020, Jurnal : "Aplikasi Berbasis Android Untuk Penjualan Paket Wisata Domestik Dan Internasional Menggunakan SMS Gateway", Universitas Telkom, Bandung, Jurnal Scence, Vol. 3, No. 2.

[7] Rendy Rian Chrisna Putra, 2019, *Aplikasi Pemesanan Air Mineral Berbasis Android Pada PT. Citra Golden Tunggal Pangkalpinang*

[8] Sulihati, 2016, *"Aplikasi Akademik Online Berbasis Mobile Android Pada Universitas Tama Jagakarsa"*

[9] Urva dn Siregar, 2015, Jurnal : "Pemodelan UML E-Marketing Minyak Goreng", Universitas Sumatera Utara, Medan, Jurnal Informatika, Vol. 1, No. 1.