

PROTOTYPE APLIKASI PEMESANAN BARANG PADA GUDANG PT. ASAPUTEX JAYA TEGAL BERBASIS ANDROID

MOH FREDIAN HUSNI¹, Heru Agus Santoso, Ph.D²

¹ Mahasiswa Teknik Informatika, Universitas Dian Nuswantoro Semarang

² Dosen Pembimbing Teknik Informatika, Universitas Dian Nuswantoro Semarang

ABSTRAK

PT. Asaputex Jaya Tegal yang beralamat di Jalan Gajah Mada No 74-76 Kraton Tegal Barat. PT Asaputex Jaya Tegal bergerak di bidang penjualan sarung. Gudang merupakan salah satu bagian penting dari sebuah pabrik atau perusahaan Termasuk PT. Asaputex Jaya menganggap gudang itu penting. Informasi barang dalam gudang merupakan kelancaran usaha untuk PT. Asaputex Jaya. Selama ini PT. Asaputex Jaya mendistribusikan sarung untuk agen penjualan di banyak tempat. Selama ini pemesanan atau pengembalian/retur sarung dari agen menggunakan pemesanan/retur manual harus datang ke PT. Asaputex. Karena PT. Asaputex Jaya ingin memberikan layanan lebih kepada agen untuk itu ingin sistem pemesanan barang dan pelayanan retur lewat handphone. Sehingga proses pemesanan dan pelayanan retur dapat dilayani di secara mobile.

Kata kunci : Pemesanan Barang, UML, Prototipe, Java

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi saat ini sangatlah cepat, maka penyebaran informasi sangatlah cepat dan mudah. Untuk memenuhi kebutuhan informasi, memerlukan pengolahan yang sistematis dengan cara membentuk suatu sistem informasi. Sistem persediaan barang sangat dibutuhkan oleh perusahaan, karena dengan sistem tersebut perusahaan dapat mendukung

operasional usaha suatu perusahaan. Dalam penerapan sistem informasi perlu ditunjang dengan teknologi informasi yaitu pemanfaatan komputer beserta aplikasi-aplikasinya dan penggunaan jaringan (*network*) komputer sebagai alat untuk mempercepat pendistribusian data dan informasi. Sistem informasi menggunakan *database* sangat mendukung terhadap penyimpanan informasi secara

cepat, tepat, seragam, dan mudah disesuaikan.

PT. Asaputex Jaya Tegal yang beralamat di Jalan Gajah Mada No 74-76 Kraton Tegal Barat. PT Asaputex Jaya Tegal bergerak di bidang penjualan sarung. Gudang merupakan salah satu bagian penting dari sebuah pabrik atau perusahaan Termasuk PT. Asaputex Jaya menganggap gudang itu penting. Informasi barang dalam gudang merupakan kelancaran usaha untuk PT. Asaputex Jaya. Selama ini PT. Asaputex Jaya mendistribusikan sarung untuk agen penjualan di banyak tempat. Selama ini pemesanan atau pengembalian/retur sarung dari agen menggunakan pemesanan/retur manual harus datang ke PT. Asaputex. Karena PT. Asaputex Jaya ingin memberikan layanan lebih kepada agen untuk itu ingin sistem pemesanan barang dan pelayanan retur lewat handphone. Sehingga proses pemesanan dan pelayanan retur dapat dilayani di secara mobile. Berdasarkan pengamatan oleh karena itu peneliti membuat “Prototipe Aplikasi Pemesanan Barang pada Gudang PT. Asaputex Jaya Tegal berbasis Android”.

2. RUMUSAN MASALAH

diperlukan rancangan dan pengembangan prototipe Aplikasi Pemesanan Barang pada Gudang PT.

Asaputex Jaya Tegal berbasis Android yang dapat melayani pemesanan barang dan pelayanan retur barang serta dapat mengetahui ketersediaan barang di gudang

3. PEMBATASAN MASALAH

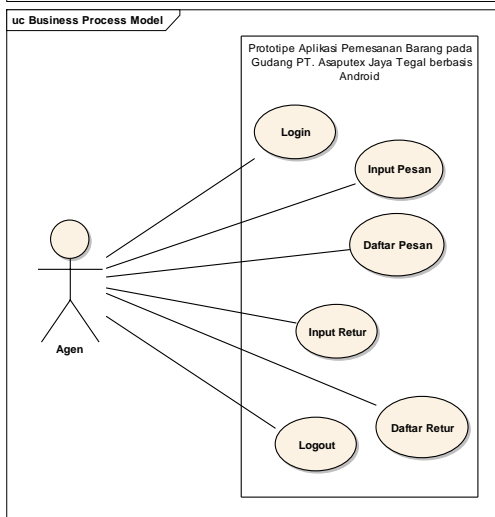
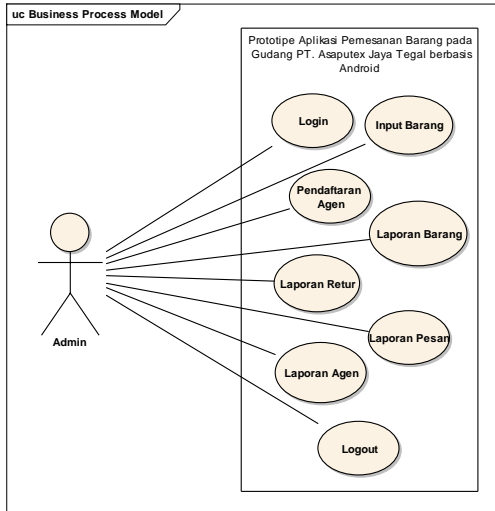
- Sistem pendataan barang, pendataan pemesanan barang, pendataan retur barang,
- Sistem dibuat menggunakan bahasa pemrograman java android

4. TUJUAN TUGAS AKHIR

menghasilkan pengembangan Prototipe Aplikasi pemesanan Barang pada Gudang PT. Asaputex Jaya Tegal berbasis Android yang dapat memberikan informasi laporan pemesanan barang, laporan retur barang, laporan stok barang.

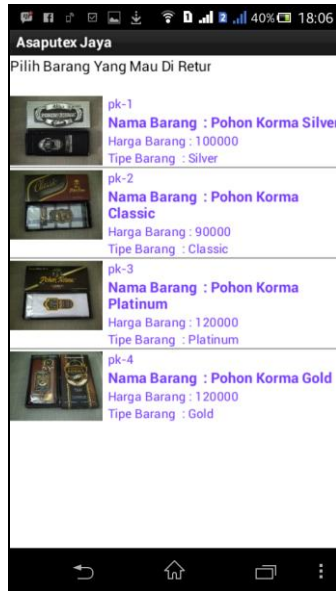
5. PEMBAHASAN

5.1 Use Case



5.2 Tampilan Program





mengirimkan barang akan cepat sampai.

- b. Dapat dikembangkan bahasa pemrograman lainnya misal bahasa php mobile

6. Kesimpulan

dengan telah dibuatnya Prototipe Aplikasi Pemesanan Barang pada Gudang PT. Asaputex Jaya Tegal berbasis Android untuk membantu agen untuk melakukan proses pemesanan, retur.

7. Saran

- a. Dapat dikembangkan dengan menambahkan rute menuju agen sehingga karyawan PT. Asaputex Jaya tegal saat