

sistem pemesanan barang pada gudang grosir rembang berbasis java android

ABDULLAH

*Program Studi Manajemen Informatika - D3, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : 121201006200@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Gudang Grosir merupakan tempat usaha yang menjual barang ke banyak pelanggan diantaranya riseler/toko kecil di kota rembang. Alamat Gudang Grosir adalah jln Raya Kragan No 12 Kota Rembang. Selama ini pemesanan pada Gudang Grosir harus datang ke Gudang Grosir, pelanggan untuk mengetahui barang terbaru dari Gudang Grosir juga harus ke Gudang Grosir. Guna penyebaran informasi mengenai barang baru di Gudang Grosir serta dapat melayani pemesanan barang maka ingin membuat sebuah system pemesanan berbasis android. Yang nantinya pelanggan dapat transaksi tanpa harus datang ke Gudang Grosir karena pemesanan dapat dilakukan di telephone seluler. Dalam pembuatannya menggunakan metode pengembangan waterfall yang tahapannya identifikasi, analisis, perancangan, pemrograman, pengujian dan perawatan. untuk alat bantu perancangan sistem menggunakan Context Diagram, Data Flow Diagram, Entity Relation Diagram, Kamus Data, Desain Input Output. Dengan tercapainya sistem pemesanan barang dengan memanfaatkan media telepon selular (hp) diharapkan dapat menguntungkan kedua belah pihak yaitu pelanggan dan pemilik Gudang Grosir.

Kata Kunci : Sistem Pemesanan Barang, Gudang Grosir, Android, Waterfall, DFD

system of ordering goods on a gudang grosir rembang java based android

ABDULLAH

*Program Studi Manajemen Informatika - D3, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : 121201006200@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

"Gudang Grosir" is a place of business which sell goods to many customers including riseler/small shop in the town of rembang. Address "Gudang Grosir" is Raya Kragan 12 Rembang City . During this reservation on "Gudang Grosir", "Gudang Grosir" should come to, to find out the latest goodies from "Gudang Grosir". to place an order the goods must also be to "Gudang Grosir". In order to spread information about new items in "Gudang Grosir" and can cater for most items it wanted to make an android-based booking system. The customer can later transactions without having to come to the "Gudang Grosir" because of a booking can be done on a mobile telephone. To make using the waterfall development stages the method of identification, analysis, design, programming, testing and treatment. tools for designing system using Context diagrams, Data Flow diagrams, Entity Relation diagrams, Data Dictionaries, design interface. With the achievement of a freight booking system by utilizing mobile phone media (hp) are expected to benefit both parties, i.e. customers and "Gudang Grosir" owner.

Keyword : Ordering goods, "Gudang Grosir", Android, Waterfall, DFD