

ABSTRAK

APLIKASI PENJUAL DAN PEMBELI DI KANTIN DIGITAL PROGRAM STUDI KOMPUTER DAN SISTEM INFORMASI SV UGM BERBASIS ANDROID

Oleh :
Afyad Kafa
16/401003/SV/11507

Kantin adalah wadah atau sarana yang digunakan untuk melakukan transaksi antara penjual dan pembeli. Seiring dengan perkembangan teknologi, kantin memerlukan aplikasi yang dapat memenuhi kebutuhan bisnisnya dan mengatasi permasalahan yang sering terjadi. Pada kantin di Program Studi Komputer dan Sistem Informasi, Sekolah Vokasi, UGM (selanjutnya KOMSI) saat ini belum menggunakan aplikasi apapun untuk mendukung kebutuhan bisnisnya. Pada kantin KOMSI, pembeli dan penjual tidak bertemu secara langsung. Penjual cukup meletakkan produknya di tempat yang telah disediakan, kemudian pembeli dapat memilih produk yang diinginkan dan membayar sesuai dengan harga yang tertera. Pada praktiknya di lapangan, kantin KOMSI masih memiliki beberapa masalah. Masalah yang terjadi diantaranya yaitu tidak ada pendataan penjualan secara keseluruhan. Hal ini akan menyebabkan laporan transaksi yang tidak praktis dan terjadi kesalahan pendataan. Penjual harus memperkirakan sendiri berapa produk yang terjual dan keuntungan yang didapatkan hari itu. Selain itu, pembayaran untuk kantin KOMSI juga dianggap kurang fleksibel karena pembeli harus menyediakan uang pas untuk membayar produk yang akan dibeli dan penjual tidak menyediakan uang kembalian.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan aplikasi yang dapat mengatur pengelolaan data dalam kantin KOMSI serta menangani pembayaran di dalamnya. Aplikasi bertujuan untuk mengatur agar data dapat disimpan sesuai kebutuhan dan dapat menangani pembayaran non-tunai sebagai pengganti uang fisik.

Oleh karena itu, penulis membuat Aplikasi Android Penjual dan Pembeli Kantin Digital yang akan digunakan oleh penjual dan pembeli. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman Java dan XML untuk aplikasi Android dan Retrofit2 untuk koneksi dengan *Web Service*. Pembuatan aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah proses transaksi jual dan beli pada Kantin Digital KOMSI, terutama pada bagian pendataan dan pembayaran.

Kata kunci : Kantin digital, penjual, pembeli, produk, transaksi, data, pembayaran, android

ABSTRACT

SELLER AND BUYER ANDROID-BASED MOBILE APPLICATION FOR DIGITAL CANTEEN IN THE MAJOR OF COMPUTER SCIENCE AND INFORMATION SYSTEM SV UGM

By :
Afyad Kafa
16/401003/SV/11507

Canteen is a place used to do transaction between seller and buyer. Along with technological developments, the canteen needs an application which helps them to meet their business needs and overcome any problems that often occur. In The Department of Computer Science and Information System (will be abbreviated as KOMSI) canteen, buyers and sellers do not meet in person. The seller simply puts their products in the space provided, and then the buyer can choose the desired product and pay as much as displayed in its price tag. In practice, the KOMSI canteen still has several problems. One problem that generally occurs is that there is no overall sales data. This problem will cause impractical transaction reports and miscalculation. The seller must estimate the number of products sold and the profits generated in a day. In addition, making payment in the KOMSI canteen is also considered to be less flexible as the buyer must hand over the exact amount of money to pay for the product as the seller does not provide change.

According to these problems, an alternative application is needed which is able to establish a more-efficient data-management in the KOMSI canteen, as well as providing an easier payment method. The application aims to enable data-storage as needed so that data entry errors can be minimized, as well as make payments using cashless money as a substitute for physical money.

Therefore, the authors invent the Seller and Buyer Android Application which can be used by sellers and buyers. This application is built using the Java and XML for Android applicatin and Retrofit2 for *Web Service* connection. Inventing this application is expected to facilitate the transaction process, especially in the data collection and payment section.

Keywords : Kantin digital, seller, buyer, product, transaction, data, payment, android.