

IJCIT

(Indonesian Journal on Computer and Information Technology)

Journal Homepage: <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijcit>

Penerapan Aplikasi Penjualan Oleh-Oleh Secara Konsinyasi Berbasis Android

Eva Argarini Pratama¹, Corie Mei Hellyana², Fabrian Fandi Dwi Imaniawan³

^{1,2}Sistem Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika
Jakarta, Indonesia
e-mail: eva.eap@bsi.ac.id¹, corie.cma@bsi.ac.id²

³Sistem Informasi, STMIK Nusa Mandiri
Jakarta, Indonesia
e-mail: fabriyan.fbf@nusamandiri.ac.id

ABSTRAK

Bisnis oleh-oleh khas daerah saat ini sedang populer. Banyak artis Indonesia yang sudah berhasil dalam menjalankan bisnis oleh-oleh tersebut. Di sisi lain, sudah banyak kelompok masyarakat yang memproduksi makanan atau kerajinan khas daerah. Bukan berarti hanya menjual makanan tradisional tanpa memberikan modifikasi. Dengan sistem konsinyasi, modal awal dapat ditekan sehingga bisa dipakai untuk keperluan lain. Namun kekurangan dari sistem ini adalah belum adanya sistem terkomputerisasi, sehingga para karyawan dituntut lebih teliti dalam pengolahan data dari toko yang satu ke toko lain agar tidak terjadi kesalahan. Dengan melihat perkembangan saat ini, banyak perusahaan yang mulai menggunakan sistem penyimpanan digital salah satunya dengan menggunakan aplikasi mobile (Android). Untuk itu dikembangkanlah aplikasi penjualan secara konsinyasi berbasis Android dengan menggunakan metode RAD (*Rapid Application Development*). Dengan adanya aplikasi berbasis Android, diharapkan membantu perusahaan dalam mempercepat dan mempermudah proses pencatatan penjualan serta mempermudah pembuatan laporan yang lebih aktual.

Kata Kunci: android, konsinyasi, penjualan, RAD.

ABSTRACTS

Local souvenir business is currently popular. Many Indonesian artists have succeeded in running the souvenir business. On the other hand, there are already many groups of people producing regional foods or handicrafts. Not that it only sells traditional food without giving modification. With a consignment system, initial capital can be reduced so that it can be used for other purposes. But the drawback of this system is that there is no computerized system, so employees are required to be more careful in processing data from one store to another so that errors do not occur. By looking at current developments, many companies are starting to use digital storage systems, one of which is by using a mobile application (Android). For this reason, Android-based consignment sales applications are developed using the RAD (Rapid Application Development) method. With the Android-based application, it is expected to assist companies in accelerating and simplifying the process of recording sales and simplifying the making of more actual reports.

Keywords: android, consignment, RAD, sales.



1. PENDAHULUAN

Setiap daerah di Indonesia pasti memiliki kekayaan budaya yang khas, dan hal ini terwujud dalam ragam kesenian, pakaian, hingga makanan. Kekhasan daerah tersebut merupakan salah satu potensi usaha yang sangat mungkin untuk dikembangkan menjadi sebuah bisnis yang menguntungkan (Syahid, 2018). Bisnis oleh-oleh khas daerah menjadi salah satu tren saat ini. Banyak artis Indonesia yang berhasil dan sukses memulai bisnis oleh-oleh khas daerah.

Di sisi lain, sudah banyak kelompok masyarakat yang memproduksi makanan atau kerajinan khas daerah. Mereka menjualnya secara mandiri. Hal inilah yang bisa dijadikan peluang, jika kita mampu mengumpulkan berbagai makanan atau kerajinan dari kelompok masyarakat kemudian disatukan dalam sebuah toko pusat oleh-oleh khas daerah.

Memulai bisnis oleh-oleh khas daerah berarti Anda tidak boleh melupakan unsur atau ciri khas daerah itu sendiri. Bukan berarti bisnis oleh-oleh, hanya menjual makanan tradisional daerah tanpa memberi sentuhan modern sedikitpun (Novia, 2018). Sentuhan modern di sini bukan hanya dilihat dari sisi produksinya saja, namun juga dapat dilakukan dalam sistem manajemen pendistribusiannya. Untuk barang-barang seperti oleh-oleh ini, sangat mungkin untuk mendapatkannya dengan sistem konsinyasi.

Sistem konsinyasi suatu kegiatan pengiriman atau penitipan barang dari pemilik/produsen kepada pihak lain yang bertindak sebagai agen penjualan dengan memberikan komisi pada agen tersebut. Hak milik atas barang, tetap masih berada pada pemilik barang sampai barang tersebut terjual. Sistem penjualan konsinyasi ini dapat dipakai untuk penjualan semua jenis produk (Aelulu & Ummah, 2018).

Kuncinya adalah dengan mendapatkan kepercayaan dari mereka. Dengan menggunakan sistem konsinyasi, modal di awal pun bisa ditekan sehingga modal yang ada bisa dipakai untuk keperluan yang lainnya (Syahid, 2018).

Namun terdapat sedikit kekurangan dari sistem ini karena belum adanya sistem terkomputerisasi yang dapat mengolah secara apik, sehingga pekerjaannya dituntut teliti dalam pengolahan datanya dari toko atau supermarket satu ke toko atau supermarket lainnya agar

tidak terjadi kesalahan dalam pengolahan data, tetapi pada perusahaan ini masih menggunakan cara manual untuk pengolahan dan penyimpanan data penjualan produknya. Hal itu dirasakan kurang efektif dan tidak efisien, karena jika terjadi perubahan data maka harus membuat ulang data secara keseluruhan, sehingga memberikan ketidakefektifan di bidang sarana dalam pengolahan datanya. Dampak dari masalah tersebut yaitu keterlambatan dalam memberikan laporan kepada pemimpin.

Dalam era komputerasi ini jika masih menggunakan sarana kertas sebagai media pengolahan dan penyimpanan data serta sebagai penyebaran informasi dirasakan kurang efektif dan tidak efisien, selain itu kertas bisa menjadi biaya yang paling besar dari perlengkapan perusahaan. Sebab, hampir semua dokumen ditulis dan dicetak di atas kertas setiap hari, dari mulai berkas pekerjaan, surat-menyerat, hingga dokumen *client* (Rommalla, 2019).

Saat ini beberapa perusahaan baik swasta maupun pemerintah sudah menerapkan sistem penyimpanan digital, hal ini didasari atas kesadaran akan pentingnya penyimpanan data yang dimiliki oleh suatu perusahaan atau instansi perlu ditangani secara komputerasi, agar pekerjaan unit kerja lebih efektif dan efisien (Rommalla, 2019). Untuk mengatasi masalah tersebut, maka perusahaan membutuhkan suatu bentuk aplikasi komputer yang dapat membantu dalam mengerjakan pekerjaan unit kerja yaitu mengolah dan menyimpan data serta membuat laporan. Agar bisa diperoleh data yang tepat, efisien dan memuaskan. Terlebih lagi pada perkembangannya sistem terkomputerisasi juga dapat terintegrasi dengan aplikasi mobile (android).

Android merupakan salah satu sistem operasi atau *operating system* berbasis mobile yang sangat banyak di gunakan sekarang ini. Utamanya pada telepon pintar (*smartphone*) ataupun tablet (Putra, 2019).

Sistem operasi android saat ini begitu berkembang cukup pesat dibanding *operating system* yang lainnya. Karena sifatnya yang *open source* maka tidak perlu biaya mahal untuk mendapatkan lisensi dan memudahkan para pengembang untuk menciptakan aplikasi sendiri yang dapat digunakan di berbagai macam piranti bergerak seperti *mobile phone*.

Beberapa penelitian yang digunakan sebagai pembandingan dalam penelitian ini antara lain:

- a. Penelitian berjudul Implementasi Metode Rapid Application Development Pada Website Service Guide "Waterfall Tour South Sumatera" (Putri & Effendi, 2018), memberikan hasil penelitian bahwa, website service guide "Waterfall Tour South Sumatera" dengan penerapan metode RAD (Rapid Application Development) website service guide "Waterfall Tour South Sumatera" untuk mempromosikan wisata air terjun secara nyata dan sudah dapat memberikan hasil yang maksimal.
- b. Penelitian berjudul Rancang Bangun Sistem Informasi Kasir Dengan Menerapkan Metode Akuntansi Konsinyasi, (Saputra & Anwar, 2017) memberikan hasil antara lain: (1). Sistem ini dibuat sebagai solusi untuk membantu aktivitas transaksi dan pendataan barang pada Horny Cupcake Store yang sebelumnya dilakukan dengan cara manual, (2). Dalam membangun sistem informasi kasir ini menggunakan metode waterfall, (3). Dalam membangun sistem ini menggunakan bahasa pemrograman Java, (4). Setelah program ini selesai dirancang, menghasilkan berbagai informasi user, supplier, barang, transaksi, (5). Hasil pengolahan data pada sistem informasi kasir berupa struk transaksi dan laporan penjualan
- c. Penelitian berjudul Membangun Aplikasi Berbasis Android "Pembelajaran Psikotes" Menggunakan App Inventor, (Hamdi & Krisnawati, 2011) memberikan hasil antara lain: (1). Aplikasi Pembelajaran Psikotes dapat diterapkan pada perangkat mobile berbasis Android, (2). Aplikasi Pembelajaran Psikotes memiliki tampilan yang menarik sehingga pengguna nyaman menggunakan aplikasi ini, (3). Aplikasi Pembelajaran Psikotes efektif dan efisien dalam fungsinya sebagai media pembelajaran psikotest.

Dengan demikian adanya aplikasi berbasis android, diharapkan dapat membantu perusahaan dalam mempercepat dan mempermudah proses pencatatan penjualan serta membantu perusahaan dalam mempermudah pembuatan laporan yang lebih aktual.

Aplikasi yang dibangun lebih dikhususkan membahas bagaimana proses pengolahan data berbasis android, meliputi: input data barang,

input data salesman, input data toko/pelanggan, input data transaksi barang yang terjual di toko, pelaporan jumlah dan nilai barang yang dititipkan (ada) pada setiap toko, pelaporan transaksi barang yang sudah laku (terjual) baik per toko atau keseluruhan, pelaporan penjualan oleh setiap salesman.

Hal ini dimaksudkan untuk mempertegas pembahasan sehingga dapat terfokus pada masalah yang akan dibahas serta dapat memberikan gambaran umum manfaat penerapan aplikasi penjualan oleh-oleh secara konsinyasi.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah dengan menggunakan model *Rapid Application Development* (RAD) yaitu Analisis Persyaratan, Desain Workshop (Pemodelan) dan Implementasi (Konstruksi) dengan tahap-tahap sebagai berikut:

1) Analisis Persyaratan

Pada tahapan ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, batasan dan objektifitas sistem yang akan dibangun dengan mengumpulkan data-data dari stakeholder. Dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap pemilik home industri oleh-oleh untuk mendapatkan data kebutuhan aplikasi sistem konsinyasi berbasis android.

2) Desain Workshop (Pemodelan)

Dalam tahapan desain workshop ini mempunyai tujuan untuk merancang semua aktifitas dalam sistem secara keseluruhan. Pada tahapan ini, peneliti merancang semua kegiatan dalam mengidentifikasi dan memberikan gambaran sistem perangkat lunak (apikasi) guna memperoleh tujuan sistem berdasarkan dari analisa kebutuhan. Hasil yang didapatkan dari tahapan ini yaitu rancangan database, pemodelan, dan desain antarmuka.

3) Implementasi (Konstruksi)

Tujuan dari tahap implementasi ini adalah menunjukkan platform, hardware dan software yang digunakan serta pengujian performance dari prototipe aplikasi yang telah dibangun untuk mengetahui apakah platform apakah sudah sesuai dengan spesifikasi perancangan yang telah dianalisis sebelumnya. Hasil dari tahapan ini adalah platform, hardware dan software yang digunakan, batasan implementasi dan pengujian.

Pengumpulan data dalam pembuatan aplikasi ini dilakukan dengan cara:

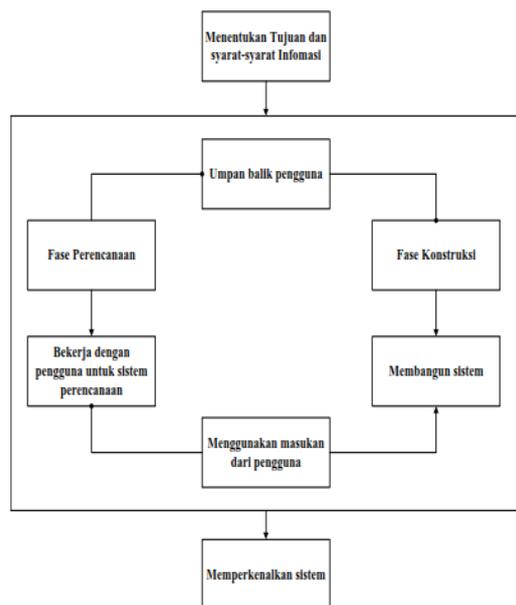
1) Observasi

Dalam metode observasi diamati secara langsung pengolahan data pada perusahaan dan masih ditemukan proses pencatatan data dan laporan yang sangat memakan waktu lama karena sistem pengolahan data yang digunakan masih manual.

2) Wawancara

Dalam metode wawancara ini diperoleh data informasi langsung dari pengelola perusahaan pemproduksi oleh-oleh. Di dalam wawancara pengelola sempat memaparkan masih adanya permasalahan dalam hal pengolahan data yaitu proses pencatatan dan laporan data yang sangat memakan waktu karena masih menggunakan cara manual.

Berdasarkan dari penjelasan metode-metode yang digunakan, didapatkan suatu kerangka pikir dari pengembangan sistem RAD (*Rapid Application Development*) seperti terlihat pada gambar 2.



Gambar 1. Pengembangan sistem RAD (*Rapid Application Development*)
Sumber: (Sagala, 2018)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisis Persyaratan (Analisa Sistem yang Masih Berjalan)

Usaha produksi oleh-oleh sudah berjalan cukup lama dan hingga saat ini produknya sudah tersebar di berbagai wilayah. Penjualan produk menggunakan sistem barang titipan (konsinyasi)

dimana perusahaan menitipkan produk di toko-toko yang menjadi pelanggan.

Perusahaan menerapkan sistem manual dalam mengelola administrasi barang titipan (konsinyasi) di toko-toko yang menjadi *reseller* produk kripik. Dengan semakin berkembangnya kegiatan usaha, toko-toko yang menjual produk milik perusahaan juga bertambah. Penggunaan sistem manual perlu dikembangkan agar pengelolaan administrasi barang titipan menjadi lebih baik.

Aplikasi titipan barang (konsinyasi) diperlukan untuk mendukung perkembangan usaha perusahaan. Aplikasi konsinyasi ini meliputi pengelolaan data pelanggan, barang, *salesman*, transaksi penitipan barang dan penarikan barang, serta laporan-laporan yang diperlukan seperti laporan penjualan, laporan stok barang dan laporan barang kadaluarsa (tidak laku).

Inputan dalam sistem ini berupa dokumen masukan (*input*) adalah suatu dokumen yang berisi data-data pada suatu sistem yang dihasilkan dari proses masukan data, yang kemudian digunakan untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan sesuai kebutuhan. Adapun bentuk dokumen masukan yang digunakan adalah sebagai berikut:

- i) Data Operator: digunakan untuk mengetahui data operator
- ii) Data Barang: digunakan untuk mengetahui data barang
- iii) Data *Salesman*: digunakan untuk mengetahui data *salesman*
- iv) Data Barang Masuk: digunakan untuk mengetahui data
- v) Data Penitipan Barang: Data yang digunakan untuk mengetahui data penitipan barang

Pada sistem ini ada beberapa proses yang dapat dilaksanakan yaitu:

- i) Input data barang
- ii) Input data pelanggan
- iii) Input data salesmen
- iv) Transaksi penitipan barang
- v) Transaksi penghitungan barang
- vi) Transaksi barang kadaluarsa, dan
- vii) Laporan penjualan

Proses-proses ini pada sistem berjalan masih menggunakan sistem manual dalam pemrosesannya.

Output dalam sistem ini berupa dokumen keluaran merupakan dokumen yang menyajikan informasi yang dihasilkan dari sistem. Dokumen

berupa laporan hasil proses data-data yang diinput ke dalam sistem, dokumen tersebut adalah sebagai berikut:

- i) Laporan Penjualan: berfungsi untuk mengetahui jumlah penjualan.
- ii) Nota Penitipan Barang: berfungsi untuk mengetahui barang yang dititipkan.
- iii) Laporan Stok Barang: berfungsi untuk mengetahui jumlah stok barang
- iv) Laporan Barang Kadaluausa: berfungsi untuk mengetahui jumlah barang yang dibeli.

3.2. Desain Workshop (Pemodelan)

Tahap selanjutnya setelah mengetahui mengidentifikasi kebutuhan, batasan dan objektifitas sistem, maka langkah selanjutnya

pada pengembangan sistem ini adalah merancang semua aktifitas dalam sistem secara keseluruhan.

A. Merancang Struktur Menu Aplikasi

Dalam merancang sruktur menu aplikasi ini alat yang dapat digunakan sebagai alat desain dan teknik dokumentasi dalam siklus pengembangan sistem dengan menggunakan bagan HIPO, dimana bagan HIPO ini juga dapat dijadikan sebagai alat dokumentasi program yang berdasarkan fungsinya untuk meningkatkan efisiensi usaha perawatan program.

Rancangan struktur menu aplikasi yang dikembangkan dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Bagan HIPO Aplikasi

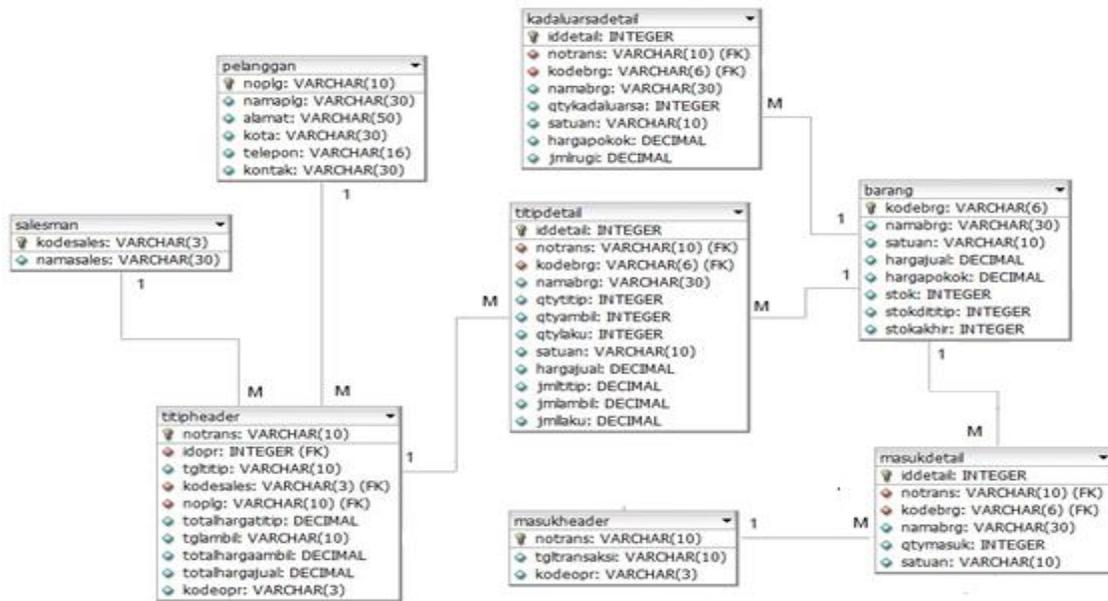
Pada gambar 2 dapat terlihat aplikasi ini dikembangkan dengan memiliki 3 menu, dimana pada masing-masing menu memiliki sub-menu sebagai bentuk proses jalannya aplikasi, menu tersebut adalah:

- 1) Menu master, berisi master data/ dokumen inputan yang dapat digunakan sebagai pendukung proses transaksi, adapun data yang dibutuhkan adalah data pelanggan, data barang dan data dari salesman. Sehingga dalam menu ini terdapat 4 sub-

menu, yaitu menu pelanggan, barang, salesman, dan ubah password.

- 2) Menu transaksi, memiliki 4 menu transaksi utama dalam aplikasi penjualan berbasis konsinyasi ini. Yaitu menu transaksi penitipan barang, histori penitipan barang, barang masuk, dan barang kadaluarsa.
- 3) Menu Laporan, pada menu ini terdapat beberapa sub-menu yaitu laporan penjualan, laporan stok barang dan laporan barang kadaluarsa.

B. Merancang database



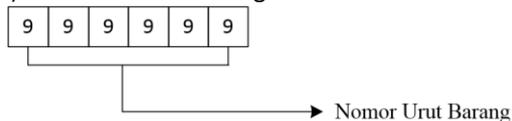
Gambar 3. LRS (logical Record Structure)

Dalam racangan database melalui LRS ini terdapat beberapa tabel data/file yang digunakan untuk pengembangan diantaranya adalah:

- i) File/tabel barang: untuk menyimpan data barang.
- ii) File/ tabel salesman: untuk menyimpan data salesman.
- iii) File/tabel titipan header: untuk menyimpan data header dari transaksi penitipan barang.
- iv) File/tabel titip detail: untuk menyimpan data rincian barang yang dititipkan.
- v) File/tabel masuk header: untuk menyimpan data header barang masuk dari bagian produksi
- vi) File/tabel masuk detail: untuk menyimpan data rincian barang yang masuk dari bagian produksi.
- vii) File/tabel kadaluarsa header: menyimpan data barang kadaluarsa.
- viii) File/tabel kadaluarsa detail: menyimpan data rincian barang yang kadaluarsa.

C. Merancang kode/ Pengkodean

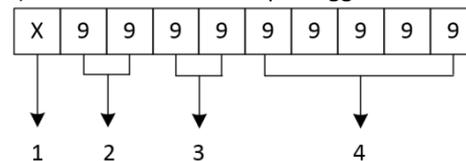
1) Struktur kode barang



Contoh :

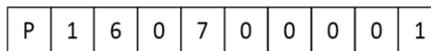
0	0	0	0	0	1
---	---	---	---	---	---

2) Struktur kode untuk pelanggan



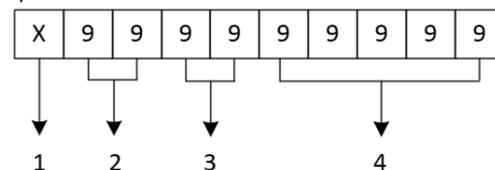
Keterangan :
 'P' untuk pelanggan
 Tahun pelanggan diinput
 Bulan pelanggan diinput
 No urut pelanggan diinput

Contoh :



Keterangan :
 P : Pelanggan
 16 : Tahun pelanggan diinput
 07 : Bulan pelanggan diinput
 00001: Nomor urut pelanggan diinput

3) struktur kode untuk nomor transaksi retur



Keterangan :
 1. Jenis transaksi
 2. Tahun transaksi
 3. Bulan transaksi
 4. Nomor urut transaksi

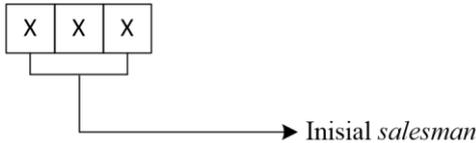
Contoh :

R	1	6	0	7	0	0	0	0	1
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Keterangan :

- R : Retur Pembelian
- 16 : Tahun retur pembelian
- 07 : Bulan retur pembelian
- 00001 : Nomor urut retur pembelian

4) Struktur kode untuk *salesman*



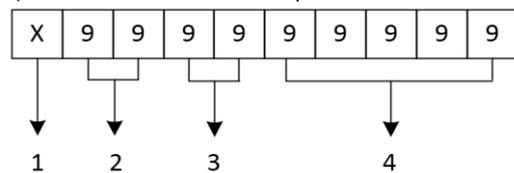
Contoh :

H	E	R
---	---	---

Keterangan :

HER: Inisial nama sales adalah Heru.

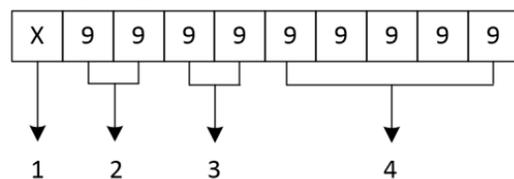
5) Struktur kode untuk titip *header*



Keterangan:

1. Jenis transaksi
2. Tahun transaksi
3. Bulan transaksi

6) Struktur kode untuk transaksi barang kadaluarsa



Keterangan :

1. Jenis transaksi
2. Tahun transaksi
3. Bulan transaksi
4. No urut transaksi

Contoh :

K	1	6	0	7	0	0	0	0	1
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Keterangan :

- K : Kadaluarsa
- 16 : Tahun penitipan
- 07 : Bulan penitipan
- 01 : Nomor urut penitipan

3.3. Implementasi

Berdasarkan rancangan yang sudah ada, maka tahapan selanjutnya adalah pembuatan program/aplikasi. Dalam pembuatan aplikasi ini didukung oleh perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*)

A. Perangkat Keras (*hardware*)

- 1) Laptop
 - Tipe : ASUS A455L
 - Prosesor : Intel(R) Core(TM) i3-4005U
 - Memori : 6144 MB
 - Kartu Gravis : NVIDIA GEFORCE 930M

- 2) *Smartphone*

- Tipe : Xiaomi Redmi 3
- Prosesor : Snapdragon 616
- CPU : Octa-core Max 1.50 GHz
- Memori : 2 GB
- Penyimpanan : 16 GB
- Sistem Operasi: Android

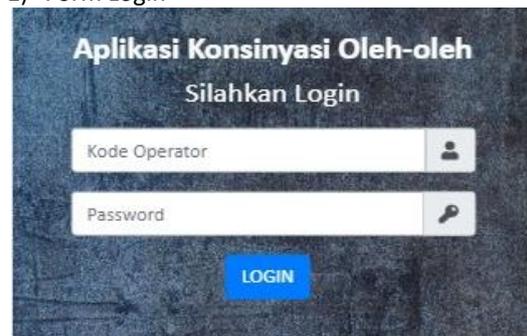
B. Perangkat Lunak (*software*)

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk pembuatan program/aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- 1) Sistem Operasi : *Windows 10*
- 2) Paket Program : *Android Studio 3.3.2, Java Development Kit (JDK), Android Software Development Kit (SDK), Firebase*

C. Implementasi

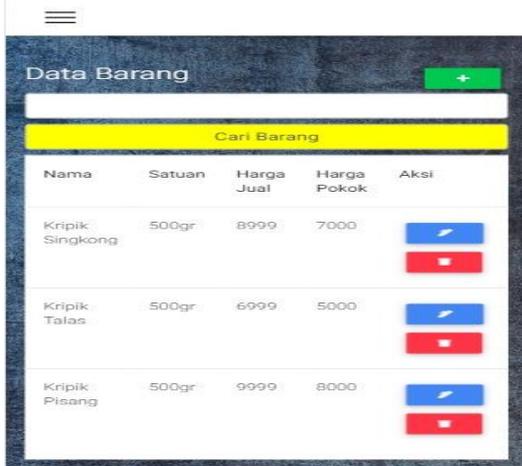
- 1) Form Login



Gambar 4. Form Login

Saat aplikasi pertama kali dijalankan, pada *form* utama akan ditampilkan *form login*. Masukan kode operator dan *password*, kemudian klik tombol login jika benar maka akan ditampilkan menu utama, dan jika kode operator tidak ditemukan di *database* maka akan ditampilkan pesan "Data tidak ada" dan jika *password* tidak sesuai maka muncul pesan "Password salah".

2) Data Barang



Gambar 5. Data Barang

- Menampilkan daftar barang yang sudah diinput dan tombol untuk menambah, mengedit dan menghapus barang.
- Jika diklik tombol tambah, maka ditampilkan *form* untuk menginput data barang.
- Jika diklik tombol edit, maka ditampilkan *form* untuk mengedit data barang.
- Jika diklik tombol hapus, maka ditampilkan konfirmasi apakah data barang benar-benar akan dihapus. Jika dipilih Yes maka data barang dihapus.
- Pada *form* ini juga terdapat fasilitas pencarian data barang untuk memudahkan operator dalam mencari data barang.

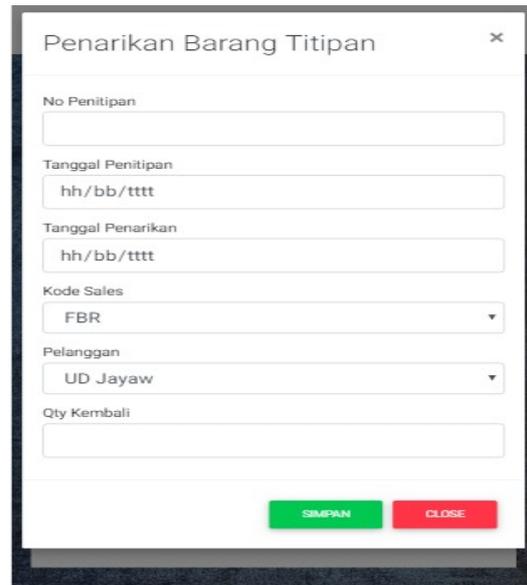
3) Form Tambah Data Penitipan Barang



Gambar 6. Form Tambah Data Penitipan Barang

Aplikasi menampilkan *form* untuk menginput data penitipan barang. Jika diklik tombol simpan maka data penitipan barang akan disimpan.

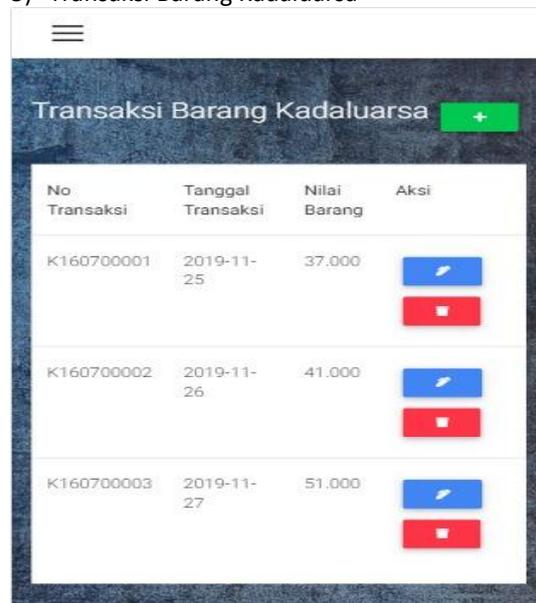
4) Form Penarikan Barang



Gambar 7. Form Penarikan Barang Titipan

Aplikasi menampilkan *form* untuk menginput data barang yang ditarik dari pelanggan. Aplikasi akan menghitung nilai barang yang ditarik dan yang terjual.

5) Transaksi Barang Kadaluausa



Gambar 8. Form Transaksi Barang Kadaluausa

Menampilkan daftar transaksi barang kadaluausa yang sudah diinput dan operator memilih transaksi yang mau diretur. Jika diklik tombol tambah, maka ditampilkan form untuk menginput data barang yang kadaluausa.

4. KESIMPULAN

Dengan penerapan Aplikasi Penjualan Oleh-Oleh Secara Konsinyasi Berbasis Mobile ini, mulai dari perancangan program sampai diujicobakan. Aplikasi ini dapat menguntungkan bagi penggunanya, antara lain memudahkan proses transaksi antara penjual dengan pembeli, mempercepat proses data pelanggan, mempermudah karyawan dalam pembuatan laporan transaksi yang terjadi, dapat mempercepat waktu saat penginputan, dalam pengolahan data dapat dilakukan secara teliti, aman dan terhindar dari hal yang tidak diinginkan sehingga data tersebut dapat kita baca kembali untuk melakukan perbaikan data apabila diperlukan.

Untuk pengembangan dan kebutuhan dari aplikasi ini selanjutnya dapat dilakukan dengan pemeliharaan/perawatan dilakukan secara berkala terhadap hardware dan software, menu petunjuk pengguna (*Help*) perlu di adakan untuk mendukung sosialisasi lebih lanjut dan penggunaan program untuk pengguna awam.

5. REFERENSI

- Aelulu, I., & Ummah, A. (2018). *Jual Beli Kue Kering Dengan Sistem Konsinyasi Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi kasus di UD Sri Rejeki Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas)*. Pu.
- Hamdi, G., & Krisnawati. (2011). *Membangun Aplikasi Berbasis Android "Pembelajaran Psikotes" Menggunakan App Inventor*. *JURNAL DASIS Vol. 12 No. 4 DESEMBER 2011*, 12(4), 28.
- Novia. (2018). 7 Tips Memulai & Menjalankan Bisnis Oleh-Oleh Khas Daerah -.
- Putra. (2019). Pengertian Android: Sejarah, Kelebihan & Versi Sistem Operasi Android.
- Putri, M. P., & Effendi, H. (2018). Implementasi Metode Rapid Application Development Pada Website Service Guide " Waterfall Tour South Sumatera ." *Jurnal SISFOKOM*, 07(02), 130–136.
- Rommalla, S. (2019). 5 Strategi untuk Efisiensi Keuangan Perusahaan.
- Sagala, J. R. (2018). Model Rapid Application Development (RAD) Dalam Pengembangan Sistem Informasi Penjadwalan Belajar Mengajar. *Jurnal Mantik Penusa*, 2(1), 87–90.
- Saputra, A., & Anwar, S. N. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Kasir Dengan Menerapkan Metode Akuntansi Konsinyasi. *Prosiding SINTAK 2017*, 270–276. Retrieved from <https://docplayer.info/66878152-Rancang-bangun-sistem-informasi-kasir-dengan-menerapkan-metode-akuntansi-konsinyasi.html>
- Syahid. (2018). *Membuka Bisnis Oleh-Oleh Khas Daerah*.