

APLIKASI PENGELOLAAN TOKO QONITA SPORT BANJARMASIN BERBASIS WEB

Muhammad Hafni¹, Indu Indah Purnomo², Al Fath Riza Kholdani³

¹Teknik Informatika, 55201, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan (UNISKA) Muhammad Arsyad Al-Banjari, 18631165

²Teknik Informatika, 55201, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan (UNISKA) Muhammad Arsyad Al-Banjari, 118079001

³Teknik Informatika, 55201, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan (UNISKA) Muhammad Arsyad Al-Banjari, 1129088602

Email: muhammadhafni97@gmail.com

ABSTRAK

Qonita Sport merupakan salah satu usaha yang bergerak dibidang penjualan produk untuk olahraga seperti pakaian olahraga, peralatan olahraga, dan atribut olahraga yang hampir mencakup semua bidang olahraga yang berlokasi dikota Banjarmasin, Semua kegiatan penjualan dan pembayaran yang dikelola oleh Qonita Sport masih menggunakan cara manual untuk melayani pelangganya, Pada Proses pesanan akan dilakukan pencatatan di dalam buku nota dan untuk melakukan pengecekan sisa produk harus mengecek secara langsung. Dan juga untuk menghitung transaksi masih menggunakan cara manual. Dengan adanya masalah tersebut, tentu memerlukan adanya pengembangan aplikasi berbasis web yang membantu untuk mempermudah dalam mengelola data. Pembelian nya pun masih menggunakan cara lama yaitu dengan mendatangi toko yang berlokasi di Pasar Sudimampir

Aplikasi pengelolaan pada Qonita Sport dapat mempermudah dalam pengelolaan data karena data data yang tadinya disimpan secara manual akan tersimpan kedalam *database*, sehingga dapat mempermudah untuk melakukan pencarian dan mencetak data yang diperlukan, dan mempermudah dalam hal jual beli karena bisa dilakukan secara *Online* maupun *Offline*.

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode waterfall dan juga metode perancangan menggunakan model UML (*Unified Modeling Language*) yang diimplementasikan ke dalam aplikasi berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, Framework Laravel dan MySQL sebagai *database*.

Kata Kunci - Aplikasi, Pengelolaan, Olahraga , Penjualan, PHP, Laravel, MySQL, Sistem Informasi

DAFTAR PUSTAKA

- Alhabsyi, S. A., Pradana, F., & Bachtiar, F. (2019). Pengembangan Sistem Point Of Sale Berbasis Web Pada Edd's Waffle Untuk Mendukung Penjualan Restaurant.**
- Anastasia Diana, L. (2011). Sistem Informasi Akuntansi : Perancangan, Proses, dan Penerapan. Yogyakarta: Andi.**
- Arief, M. (2011). Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan. Yogyakarta.**
- Faisal, R. (2017, Februari). Diambil kembali dari Visual Studio Code & MySQL: <https://www.rezafaisal.net/?p=3167>**
- Hapzi Ali, T. W. (2010). Sistem informasi bisnis. Jakarta: Badouse Media.**
- HIMAWAN, W. T. (2014). Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang pada Unicorn. Semarang.**
- Hutauruk, M. K. (2019, 11 26). BINUS UNIVERSITY School of Computer Science. Diambil kembali dari UML Diagram : Use Case Diagram: <https://socs.binus.ac.id/2019/11/26/uml-diagram-use-case-diagram/>**
- Jogiyanto, & Hartono. (2009). Analisis & Desain Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi Offset.**
- Maulana, M. S. (2017). Rancangan dan Implementasi Aplikasi Web Point of Sales pada Butik Anak "Galery Freya". Pontianak.**
- Muhajir, M. (2018). RANCANG BANGUN SISTEM POINT OF SALE SEBAGAI PLATFORM. Makassar.**
- Sani, A. S., Pradana, F., & Rusdianto, D. S. (2018). Pembangunan Sistem Informasi Point Of Sales Terintegrasi Dalam.**
- Simanullang, Y. (2017). PENGEMBANGAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI INVENTORY STOK MATERIAL BERBASIS WEB DI PT SANSYU PRECISION BATAM . Batam.**
- Wijaya, M. E. (2017). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG PADA PT. CIPTA PRIMA SUPERMARKET BERBASIS DEKSTOP. Batam.**