

APLIKASI E-STORE BERBASIS ANDROIDMuhammad Siddiq¹, Malabay²

Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul

Email Correspondent Author: Mhmdsiddiqdiq@gmail.com¹; malabay@esaunggul.ac.id²

Abstrak – Toko grosir merupakan pelaku ekonomi sangat penting yang terjadi di masyarakat. Karena Toko Grosir lah yang mempunyai kewajiban mendistribusikan barang ke toko – toko kecil sehingga akan sampai di tangan konsumen. Akan tetapi dalam menjalankan bisnis nya toko agen seringkali mendapatkan beberapa kendala. Hal ini dapat terjadi karena banyak faktor yang membuat terjadinya hal tersebut. Sehingga antrian di toko agen jauh lebih panjang di bandingkan dengan toko-toko kecil. Sehingga situasi seperti ini sangat merugikan sekali baik dari sisi toko maupun sisi *customer* sehingga penulis menyarankan untuk membuat aplikasi yang dapat mempermudah dalam bertransaksi di toko agen tersebut. Dengan aplikasi *mobile* ini di harapkan bahwa *customer* yang berbelanja di toko tersebut akan mendapatkan banyak keuntung, baik secara waktu, jarak dan sebagainya. Keuntungan tersebut berupa pemesanan online yang dapat di lakukan di rumah, sehingga *customer* tidak perlu repot repot untung mengantri di toko tersebut. Selain itu di sisi toko juga dapat memanfaatkan aplikasi ini agar pencatatan bill yang terbilang cukup lama akan menjadi sangat cepat dan mudah. Tak hanya itu pembayaran untuk toko juga sangat mudah karena bisa di transfer dan juga dapat di ambil uang nya oleh toko ke *customer*. Metode yang digunakan untuk pembuatan aplikasi adalah metode *prototype* yang terdiri dari tahap perencanaan, analisis, desain dan implementasi. Metode analisis yang di gunakan penulis adalah *PIECES* untuk mengetahui masalah yang nanti akan di hadapi dan usulan yang akan dibuat untuk menyelesaikan masalah. *Tools* yang digunakan peneliti yaitu *android studio*, *mysql*, *visual code studio*, *php* dan *java*. Aplikasi yang akan dibuat nanti nya akan membuat pemesanan secara online oleh *customer* sehingga transaksi akan mudah dan cepat.

Kata kunci : Aplikasi, E-Store, Android

Abstract – Wholesale stores are very important economic agents that occur in the community. Because Wholesale Stores have the obligation to distribute goods to small shops so that they will reach consumers. However, in running its business, agent shops often get a number of obstacles. This can occur because of many factors that make this happen. So that the queue at the agent's store is much longer compared to smaller shops. So that this situation is very detrimental both from the store side and the customer side, so the authors suggest making an application that can facilitate transactions in the agent's store. With this mobile application, it is expected that customers who shop at the store will get a lot of advantages, both in time, distance and so on. The advantage is in the form of online orders that can be done at home, so that customers don't have to bother to wait in line at the store. Also on the shop side can also take advantage of this application so that recording bills that are fairly long will be very fast and easy. Not only that payment to the store is also very easy because it can be transferred and can also take the money from the store to the customer. The method used for making applications is the prototype method which consists of the planning, analysis, design and implementation stages. The analytical method used by the author is *PIECES* to find out the problems that will be faced later and proposals that will be made to resolve the problem. The tools used by researchers are *Android Studio*, *MySQL*, *Visual Code Studio*, *PHP* and *Java*. The application that will be made later will make an online order by the customer so that the transaction will be easy and fast.

Keyword : Application, E-Store, Android