

JOHAN ARWANI

SISTEM PEMASARAN DAN PEMESANAN PADA TOKO DICKY ADVERTISING BERBASIS ANDROID, di bawah bimbingan Satriedi Wahyu Binabar, M.Kom., dan Widiyono, M.Kom 206 + xix halaman / 144 gambar / 33 tabel / 4 lampiran / 11 pustaka (2015 – 2021)

### **ABSTRAK**

*Sistem Pemasaran adalah sistem secara keseluruhan dari kegiatan-kegiatan bisnis atau usaha yang ditujukan untuk merencanakan, menentukan harga barang atau jasa yang sesuai, mempromosikan barang dan jasa. Sedangkan Sistem Pemesanan adalah suatu aktifitas yang dilakukan konsumen sebelum membeli baik barang maupun jasa. Toko Dicky Advertising merupakan sebuah toko yang masuk ke dalam kategori usaha menengah yang saat ini mulai berkembang. Dicky Advertising menjual produk kerajinan tangan yang fokus membuat plakat, piala, piagam dengan bahan dasar kayu secara offline. Toko Dicky Advertising mengalami kendala dengan promosi dan administrasi atau pengelolaan data yang masih manual. Oleh karena itu, perlu dibuatnya sebuah Sistem Pemasaran dan Pemesanan untuk memudahkan pemilik dan konsumen. Pembangunan Sistem Pemasaran dan Pemesanan pada Toko Dicky Advertsing ini menggunakan metode pengembangan sistem waterfall, yang memiliki tahap seperti communication, planning, modeling, construction dan deployment. Sedangkan pemodelan sistem yang digunakan adalah Unified Modelling Language (UML) dan rancangan user interface menggunakan Lembar Kerja Tampilan (LKT). Sistem ini telah diuji menggunakan metode pengujian white box, pengujian black box, dan pengujian UAT. Hasil dari sistem adalah dapat membantu admin dalam mengelola data pengguna, data jenis, data barang dan data transaksi, serta menghasilkan output nota transaksi dan laporan penjualan. Sistem ini pun dapat memudahkan customer dalam melihat produk, melakukan transaksi pembelian, melakukan pembayaran pesanan, mengelola pesanan yang sudah dibayar, serta menghasilkan output berupa nota pembelian.*

*Kata Kunci: Sistem, Pemasaran, Pemesanan, Waterfall, Android*

JOHAN ARWANI

SISTEM PEMASARAN DAN PEMESANAN PADA TOKO DICKY ADVERTISING BERBASIS ANDROID, di bawah bimbingan Satriedi Wahyu Binabar, M.Kom., dan Widiyono, M.Kom 206 + xix halaman / 144 gambar / 33 tabel / 4 lampiran / 11 pustaka (2015 – 2021)

## ABSTRACT

*Marketing system is the overall system of business or business activities aimed at planning, determining the appropriate price of goods or services, promoting goods and services. While the ordering system is an activity that consumers do before buying both goods and services. The Dicky Advertising store is a store that is included in the medium business category which is currently starting to develop. Dicky Advertising sells handicraft products that focus on making placards, trophies, certificates with wood-based materials offline. The Dicky Advertising shop has problems with promotions and administration or data management that is still manual. Therefore, it is necessary to create a Marketing and Ordering System to make it easier for owners and consumers. The development of the Marketing and Ordering System at the Dicky Advertsing Store uses the waterfall system development method, which has stages such as communication, planning, modeling, construction and deployment. While the modeling system used is the Unified Modeling Language (UML) and the user interface design uses the Lembar Kerja Tampilan (LKT). This system has been tested using white box testing, black box testing, and UAT testing. The result of the system is that it can assist admins in managing user data, type data, item data and transaction data, as well as generating transaction notes and sales reports output. This system can also make it easier for customers to view products, make purchase transactions, make payment orders, manage orders that have been paid, and produce output in the form of purchase notes.*

*Keywords: System, Marketing, Ordering, Waterfall, Android*