

**SISTEM PEMESANAN BARANG PADA CV. MEGA MEDIA
MENGUNAKAN APLIKASI ANDROID**
(*GOODS BOOKING SYSTEM IN CV. MEGA MEDIA
USING THE ANDROID APPLICATION*)

Bima Adhi Prakarsa
Fakultas Teknologi Informasi Dan Komunikasi
Universitas Semarang
bima.jersey88@gmail.com

ABSTRACT

During this time ordering goods on CV. Mega Media still uses a face-to-face system or electronic message because there is no application-based system that can provide information on the availability of goods. Therefore the author wants to make a Goods Ordering System at CV Mega Media Using an Android Application. The method in developing a new system uses the prototype method, the stages of which include the stages of communication, the stage of quick planning, the stage of quick modeling, the stage of construction, and the stage of deployment. The new application uses java android, the program requires JDK Java, SDK Java, Eclipse and Wamp. With the Ordering System of Goods at Mega Media CV Using this Android Application the constraints of information on the availability of goods and the need for ordering goods at any time will be fulfilled. So that it can make it easier for buyers to see and buy the items they want.

Keywords: Information, System, Ordering, UML, Prototype, Java

ABSTRAK

Selama ini pemesanan barang pada CV. Mega Media masih menggunakan sistem tatap muka maupun melalui pesan elektronik karena belum terdapatnya sistem berbasis aplikasi yang dapat memberikan informasi ketersediaan barang. Maka dari itu penulis ingin membuat sebuah Sistem Pemesanan Barang Pada CV Mega Media Menggunakan Aplikasi Android. Metode dalam pengembangan sistem yang baru menggunakan metode *prototype*, yang tahapannya meliputi tahap *communication*, tahap *quick planning*, tahap *quick modeling*, tahap *construction*, dan tahap *deployment*. Aplikasi yang baru menggunakan java android yang programnya membutuhkan *JDK Java*, *SDK Java*, *Eclipse* dan *Wamp*. Dengan Sistem Pemesanan Barang Pada CV Mega Media Menggunakan Aplikasi Android ini kendala informasi ketersediaan barang dan kebutuhan pemesanan barang setiap saat akan terpenuhi. Sehingga dapat memudahkan pembeli untuk melihat maupun membeli barang yang di inginkan.

Kata Kunci : Sistem, Informasi, Pemesanan, UML, *Prototype*, Java