

## ABSTRAK

Usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) Hanapi, yang berlokasi di desa Tamiajeng, Kabupaten Mojokerto, Provinsi Jawa Timur. Merupakan suatu unit usaha yang bergerak pada bidang pengrajin sandal, dan merupakan suatu potensi ekonomi lokal yang terdapat di kota Mojokerto, dengan kualitas produk yang mampu bersaing dalam skala nasional. Masalah yang dihadapi oleh usaha rumahan ini terdapat pada pengelolaan inventori barang hasil produksi (barang jadi). Belum dilakukan pencatatan dengan baik untuk setiap barang yang diproduksi dan barang yang dijual. Permasalahan yang ingin diangkat dalam hal ini adalah (1) Bagaimana merancang serta mengimplementasikan sistem pengelolaan inventori barang jadi berbasis android? (2) Bagaimana membuat tampilan sistem inventory barang jadi yang mudah digunakan serta responsif pada android?

Dalam penelitian ini aplikasi akan dikembangkan dengan menggunakan metode waterfall, dengan proses analisa pada sistem, desain sistem, pembuatan sistem, pengujian sistem, dan pemeliharaan. Aplikasi ini dibuat dengan menyesuaikan kebutuhan dari unit usaha Hanapi. Pengembangan sistem akan menggunakan bahasa pemrograman Java dan menggunakan database dari layanan Firebase.

Dengan adanya penelitian ini, keuntungan yang diperoleh adalah unit usaha Hanapi dapat melakukan pencatatan barang jadi yang lebih akurat dan efisien. Sehingga kedepannya usaha ini dapat berkembang lebih cepat. Saran yang dapat diberikan adalah (1) Pengguna aplikasi ini harus disiplin dalam melakukan pencatatan barang. (2) Diharapkan pengguna aplikasi ini lebih mudah beradaptasi dengan teknologi terbaru.

Dari hasil penelitian dengan menggunakan pengujian *User Experience Questionnaire (UEQ)* dengan responden sebanyak 18 orang kemudian data tersebut di analisis dengan *UEQ Analysis Tools*. Maka diketahui bahwa aspek attractiveness (mean 0,95) mendapatkan Below Average, perspicuity (mean 1,13), efficiency (mean 1,1), dependability (mean 0,93), stimulation (mean 0,93), novelty (mean 0,45). Hasil tersebut didapatkan karena hanya 1 responden dari UMKM Hanapi, dan responden lainnya berasal dari komunitas *programmer* yang tidak mengetahui model bisnis di UMKM Hanapi.

**Kata Kunci:** *android, inventori, waterfall, gudang, UMKM Hanapi.*

## **ABSTRACT**

*Hanapi micro, small and medium enterprises (MSMEs), located in Tamiajeng village, Mojokerto district, East Java province. It is a business unit engaged in the field of sandal craftsmen, and is a local economic potential in the city of Mojokerto, with product quality that can compete on a national scale. The problem faced by this home-based business is in the management of inventory of goods produced (finished goods). It has not been recorded properly for every item produced and item sold. The problems that want to be raised in this case are (1) How to design and implement an android-based finished goods inventory management system? (2) How to make a display of a finished goods inventory system that is easy to use and responsive on android?*

*In this study the application will be developed using the waterfall method, with the process of analyzing the system, system design, system creation, system testing, and maintenance. This application is made by adjusting the needs of the Hanapi business unit. System development will use the Java programming language and use a database from the Firebase service.*

*With this research, the benefits obtained are that the Hanapi business unit can record finished goods more accurately and efficiently. So that in the future this business can develop faster. Suggestions that can be given are (1) Users of this application must be disciplined in recording goods. (2) It is hoped that users of this application will be more adaptable to the latest technology.*

*From the results of research using User Experience Questionnaire (UEQ) testing with 18 respondents then the data is analyzed with UEQ Analysis Tools. So it is known that the attractiveness aspect (mean 0.95) gets Below Average, perspicuity (mean 1.13), efficiency (mean 1.1), dependability (mean 0.93), stimulation (mean 0.93), novelty (mean 0.45). These results were obtained because only 1 respondent from Hanapi MSMEs, and other respondents came from the programmer community who did not know the business model in Hanapi MSMEs.*

**Keywords:** *android, inventori, waterfall, warehouse, UMKM Hanapi.*