

## ABSTRAK

Di zaman ini, pulsa sudah menjadi kebutuhan pokok masyarakat Indonesia. Setiap orang yang mengenal teknologi informasi tidak akan lepas dengan kebutuhan pokok ini, yaitu baik dari pemanfaatannya untuk berkomunikasi dengan telepon selular sampai penggunaannya untuk berselancar di dunia cyber. Pesatnya perkembangan zaman mengakibatkan kebutuhan pulsa semakin meningkat seiring dengan semakin mudah dan murah nya setiap orang bisa mendapatkan pelayanan yang bermacam-macam dari beberapa provider. Sehingga pelayanan penyedia kebutuhan ini pun akan semakin marak. Contoh kasus ini adalah pelayanan berupa penjualan pulsa secara elektronik. Dalam fenomena yang terjadi, seorang penjual pulsa eceran secara elektronik akan disibukkan dengan perekapan data transaksi. Pelaku usaha masih menerapkan sistem pembukuan dalam memonitoring data transaksinya secara manual. Kebanyakan penjual pulsa elektronik akan menggunakan telepon selular kedua sebagai media transaksinya dengan alasan agar memudahkan dalam merekap data transaksi.

Dalam membuat aplikasi ini, metode penelitian yang digunakan adalah GRAPPLE (Guidelines for Rapid Application Engineering) yang terdiri dari pengumpulan kebutuhan, analisis, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Analisis dan perancangan aplikasi ini menggunakan UML (Unified Modelling Language). Aplikasi ini dikembangkan ke dalam sistem operasi Android dan SQLite sebagai media penyimpanannya, serta Eclipse sebagai software untuk membangun aplikasi ini.

Aplikasi ini akan menambah efisiensi waktu dan tenaga dari seorang pelaku bisnis eceran yang bergerak dalam penjualan pulsa secara elektronik dalam manajemen bisnisnya terutama dalam hal pengolahan data transaksi, data pelanggan dan pembuatan laporan keuangan. Aplikasi ini akan lebih praktis dalam pengiriman request SMS ke server dan lebih memudahkan pelayanan karena aplikasi ini sangat membantu dalam monitoring data transaksi yang sebelumnya dilakukan dengan media seperti buku.