

SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN BARANG PADA TOKO LAYANG-LAYANG ENGKO ABOT

SALES AND PURCHASE INFORMATION SYSTEMS OF GOODS AT THE KITE SHOP ENGKO ABOT

Alvin, Annisa Paramitha Fadillah

^{1,3}Toko Layang-Layang Engko Abot

²Jalan Soreang Indah Blok G.30 Kec.Soreang Kab Bandung

Email : alvinsin07@gmail.com

Abstrak – Toko layang-layang engko abot ini adalah salah satu tempat penjualan layangan yang ada didaerah kabupaten bandung yang menjual barang untuk bermain layangan di wilayah bandung. Adapun permasalahan yang di hadapi adalah penyimpanan berkas yang memakan tempat dan banyak berkas yang hilang karena berkas masih di catat pada nota dan data penjualan masih di catat pada kertas sehingga ketika terdapat beberapa data yang hilang maka akan terjadi data yang tidak sesuai dari laporan penjualan dan pembelian kurang akurat. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah sistem yang dapat membuat data pada Toko layang-layang engko abot ini menjadi tidak terlalu memakan tempat dan tersimpan dengan baik. Penulis menggunakan metode penelitian berbasis objek dan metode pengembangan prototype dengan alat bantu usecase, skenario diagram dan masih ada alat bantu lain dari UML. diharapkan penelitian ini dapat membantu toko layang layang engko abot untuk pengaturan data masalah stok barang.

Kata kunci : Penjualan, Pembelian, Toko layang-layang.

Abstract – The engko kite abot shop is one of the kite sales places in the regency area of Bandung that sells goods to play kites in the Bandung area.. The problems faced are file storage that takes up space and many files are lost because the file is still recorded on the note and sales data is still recorded on paper so that when there is some data missing, there will be inappropriate data from the sales and purchase report. less accurate. The purpose of this research is to make a system that can make data on this abo-kite shop which is not too consuming and stored well. The research method used is object-based research method and prototype development method with usecase tools, diagram scenarios and there are still other tools from UML. Hopefully this research can help the crank kite shop abot to manage data on inventory problems.

Keyword : Sales, Purchase, Kite shop.

I. PENDAHULUAN

Pada zaman yang serba canggih ini sistem informasi dapat meningkatkan kecepatan pada suatu pekerjaan yang dilakukan baik dalam lingkungan masyarakat, organisasi dan masih banyak lagi bidang yang bisa mendapatkan dampak baik dari adanya sistem informasi. Penelitian ini dilakukan karena penulis melihat pada toko layang-layang engko abot yang pencatatan data nya masih benar benar di catat pada kertas yang biasanya mengakibatkan masalah masalah pada data Dengan adanya sistem informasi dapat membuat juga peningkat dalam keamanan untuk penyimpanan berkas dan juga dapat membuat data yang dulunya disimpan dalam berkas dan memakan banyak tempat untuk menyimpan berkas tersebut menjadi lebih aman dan mengurangi tempat untuk menyimpan data yang berupa berkas selain dari masalah tadi ada juga beberapa masalah lain seperti pencarian data dalam bentuk berkas yang sulit karena harus mencari satu persatu di setiap berkas dapat menjadi lebih mudah dalam pencarian data berbentuk berkas dan membuat tempat untuk menyimpan berkas itu menjadi tidak terlalu banyak memakan tempat cukup dengan penyimpanan di basis data, hardisk dan media penyimpanan data lainnya .

Penelitian yang saya lakukan ini sudah pernah ada yang meneliti juga adapun Penelitian Terdahulu yang sudah di lakukan adalah pada penelitian yang berjudul “Sistem Informasi pembelian Dan Penjualan Obat Di Apotek Adi Cipta Parma Cimahi” pada penelitian sebelumnya memakai pemograman Microsoft Visual Basic 6.0 dan memakai analisis yang terstruktur serta tempat penelitian yang berbeda pada penjualan dan pembelian obat[4]. .

adapun persamaan dengan hal yang penulis teliti sekarang adalah melakukan penjualan dan pembelian barang yang dapat melihat keluar masuknya stok yang ada pada sistem. Adapun perbedaan dalam penelitian yang penulis lakukan membuat sistem yang sudah dapat di pantau dari jarak jauh oleh pemiliknya serta menggunakan Php yang menggunakan framework codeigneter serta peneliti menggunakan analisis berbasis objek.

Adapun penelitian terdahulu lain yang menjadi acuan penulisan skripsi ini adalah penelitian berjudul “ Sistem

Informasi Penjualan dan Pembelian Obat (Studi Kasus : Apotek Emulinda Bandung)” pada penelitian sebelumnya ini memakai Java programming language Netbeans IDE 7.1, XAMPP MySQL sebagai data base yang digunakan serta menggunakan analisis yang terstruktur [1].

Adapun kesamaan pada penelitian bisa dilihat pada masuk keluarnya barang sesuai dengan penjualan dan pembelian pada program ini akan tetapi pada penelitian yang dilakukan penulis menggunakan pemrograman php dengan framework codeigneter dan database yang sama MySQL serta analisis yang berbasis objek.

Penelitian ini di harapkan dapat membuat sistem yang efektif dan efisien dalam meningkatkan penyimpanan data yang ada pada toko layang-layang engko abot dan membuat lebih sedikit data yang hilang juga mengurangi penyimpanan data yang di butuhkan yang biasanya memakan lebih banyak tempat dengan kertas.

II. KAJIAN PUSTAKA

a. Pengertian Sistem

Sistem dalam sebuah buku dapat di artikan kumpulan biasanya terdiri atas sejumlah komponen-komponen fungsi yang memiliki sebuah tugas khusus dan biasanya ada keterhubungan dengan tujuan untuk memenuhi suatu pekerjaan tertentu. Contohnya yaitu sistem penjualan, yang terdiri dari penjual, pembeli, transaksi, dan lain-lain. sistem ini bertujuan untuk menghasilkan proses transaksi dalam sebuah hubungan jual beli[2].

b. Pengertian Informasi

Menurut (Krisnaji, 2015)informasi ialah “data yang teratur sehingga terorganisasi dan sudah mempunyai sebuah kegunaan bagi orang yang membutuhkannya”. [3]

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini akan di jelaskan salah satu metode yang berperan dalam mengembangkan program yang dibuat akan di jelaskan di bawah ini

c. Metode Prototype

Metode prototype adalah Metode pengembangan sistem memiliki waktu siklus hidup singkat dan sebuah uji model kerja (prototipe) dari pengembangan perangkat lunak baru melalui proses hubungan yang berulang-ulang yang biasa digunakan di bidang sistem informasi.

Prototype bisa terdiri dari tiga tahap diantaranya adalah melihat keluhan konsumen, membuat rancangan dan membuat sistem dan mengujinya secara terus menerus hingga sesuai keinginan konsumen[4].

III.METODE PENELITIAN

Pada metode yang digunakan di penelitian ini akan diisikan dengan pengertian metode penelitian dan apa metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan penelitian ini serta apa saja alat bantu yang digunakan dalam metode penelitian yang digunakan sebelum itu kita harus memahami dahulu pengertian metode penelitian . Metode penelitian adalah Teknik atau cara yang dapat membantu sebuah pekerjaan yang di lakukan untuk menyelesaikan sebuah masalah.

A.Desain Penelitian

Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode Deskriptif. Metode ini adalah metode yang pemecahan masalahnya dengan menyelidiki subjek atau objek penelitian yang biasanya dapat berupa banyak hal seperti masyarakat, Lembaga, orang dan fakta-fakta yang tampak yang bisa memudahkan dalam pengumpulan data-data yang nantinya bisa digunakan untuk perancangan sistem informasi yang akan di buat.

B.Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah memadukan data primer dan data sekunder yang didapatkan di tempat penelitian yang menunjang untuk menyelesaikan permasalahan agar dapat menyelesaikan sistem informasi yang lebih baik adapun beberapa data yang di dapatkan pada penelitian ini adalah tempat penelitian adapun beberapa data tersebut adalah bon pembelian barang ke supplier, data form penjualan barang di toko tersebut, data nota penjualan ke konsumen, data pereturan barang.

C.Metode Pendekatan Dan Pengembangan Sistem

Penelitian ini membutuhkan metode pendekatan sistem. Metode pendekatan sistem adalah cara penyelesaian persoalan yang biasanya berawal dari melakukannya mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan yang digunakan untuk membuat sistem informasi yang baik, dimana identifikasi kebutuhan yang baik akan dapat menghasilkan suatu operasi dari sistem yang dianggap efektif. Sedangkan metode pengembangan sistem terdiri dari sederetan kegiatan yang dapat membantu pengembangan sistem penulis menggunakan metode pendekatan berbasis objek dan metode pengembangan sistem prototype.

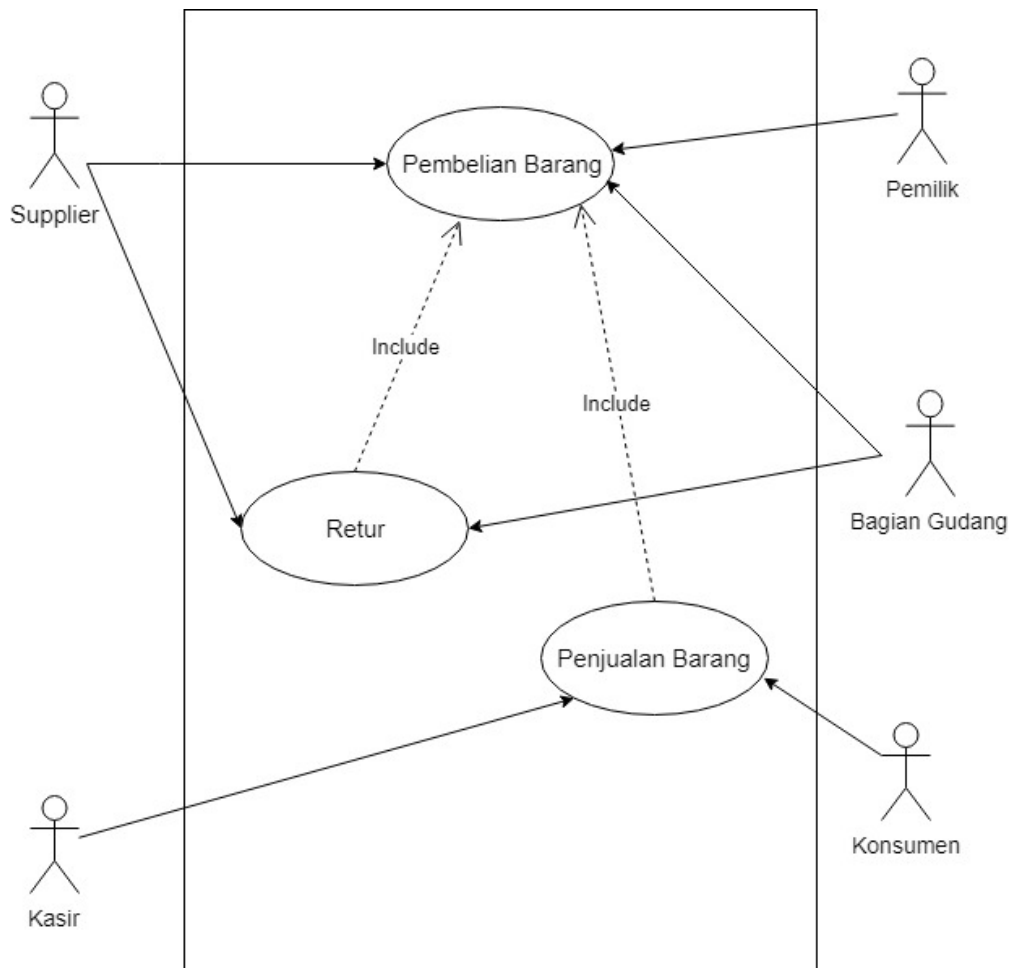
D.Alat Bantu Analisis Dan Perancangan

Didalam penelitian ini menggunakan perancangan berbasis objek yang berguna untuk memberikan penjelasan lengkap pada sistem dipandang dari elemen data , dimana dalam sistem terdapat alat bantu diantaranya adalah Use case diagram, Skenario Use Case, Activity diagram, Class diagram, Sequence diagram

E.Pengujian Software

Pengujian adalah suatu proses yang berguna untuk mencari kesalahan pada suatu perangkat lunak. Pengujian perangkat lunak berguna untuk menemukan kesalahan yang tidak terungkap pada perangkat lunak dan melihat fungsi perangkat lunak yang tidak sesuai metode yang digunakan adalah metode *blackbox testing*.

F. Analisis Sistem yang Berjalan



Gambar 3.1 Usecase Sistem Yang Berjalan

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

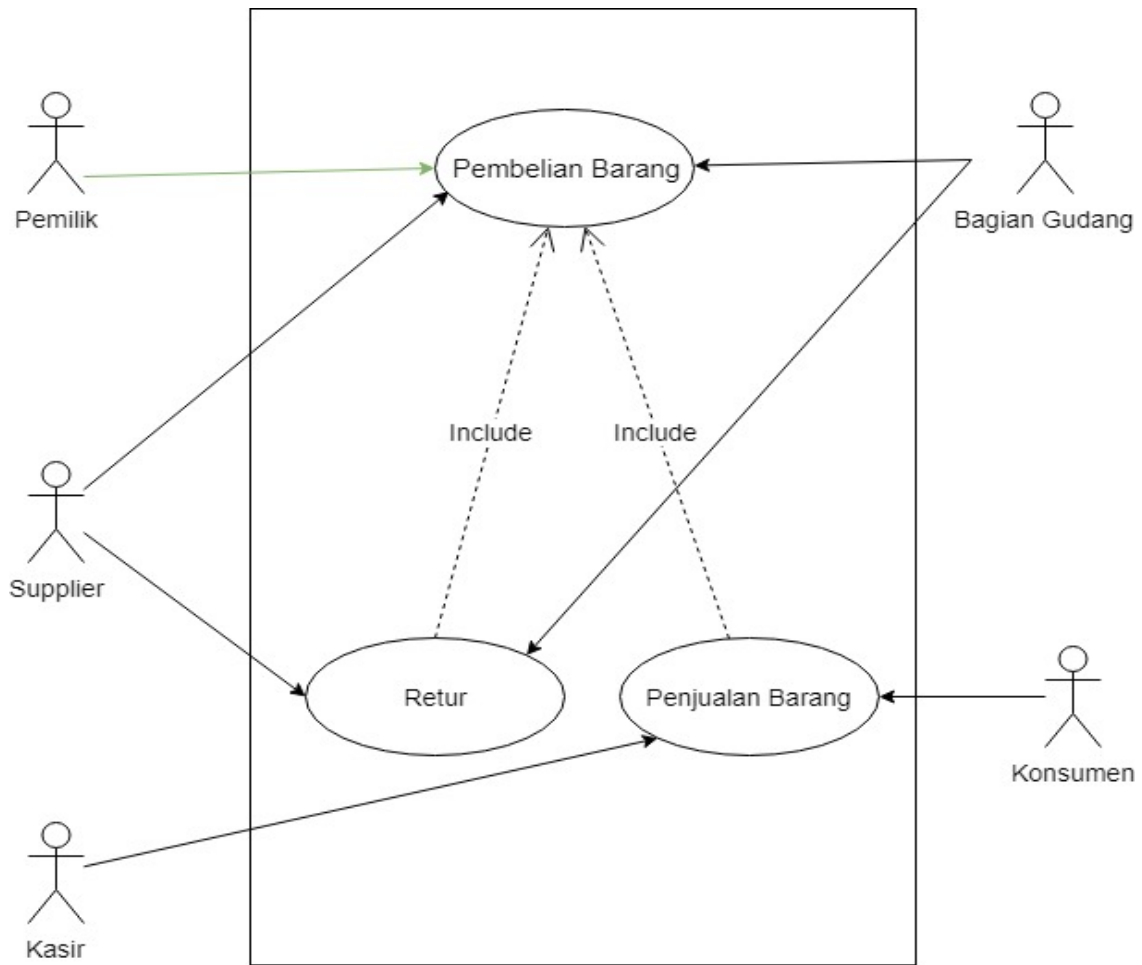
Setelah melihat kajian dari bab tiga penulis melihat dari hasil analisis yang telah dilakukan oleh penulis untuk sistem yang berjalan dari toko layang-layang engko abot ini masih memiliki kekurangan maka dari itu penulis membuat sistem informasi penjualan dan pembelian barang pada toko layang-layang engko abot penulis berharap dengan pembuatan sistem informasi ini dapat membuat kekurangan-kekurangan yang ada pada sistem yang berjalan pada toko tersebut dapat berkurang dan mengurangi masalah yang terjadi di sistem yang berjalan tujuan penulisan sistem ini adalah

Membuat sistem informasi yang dapat melakukan pencatatan, penyimpanan, dan penyimpanan data penjualan, pembelian dan retur barang yang merupakan factor penentu keluar masuknya barang yang ada di toko tersebut

Membuat sistem informasi yang dapat laporan perperiode dengan data yang lebih akurat lagi.

Membuat sistem informasi yang dapat menampilkan data-data yang berhubungan dengan pengelolaan stok barang atau pengaturan stok barang yang baik

Dengan analisi pada sistem yang berjalan tadi maka di buatlah sistem yang di usulkan agar bisa memperbaiki kekurangan dari sistem yang berjalan dan dapat mengurangi masalah yang dimiliki Toko layang-layang engko abot. Berikut adalah hasil perancangan sistem yang di usulkan dengan menggunakan usecase.



Gambar 4.1 Usecase Sistem Yang Diusulkan

Di bawah ini ada implementasi perangkat lunak dan implementasi perangkat keras sebagai berikut:

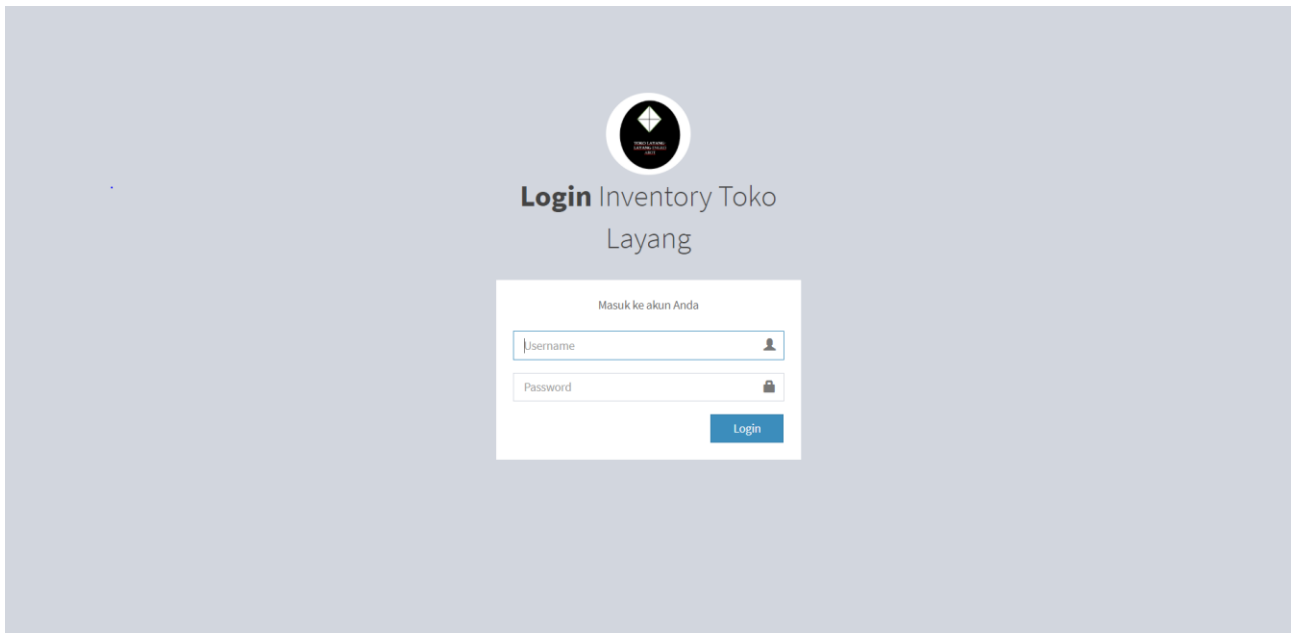
No	Perangkat Lunak	Spesifikasi
1	Sistem Operasi	Windows 10
2	Software Pembangun	Visual Code Studio
3	Diagram Perancangan	Draw.io
4	Database	MySql versi 10.1.38 MariaDB

Tabel 4.1 Impelementasi Perangkat Lunak

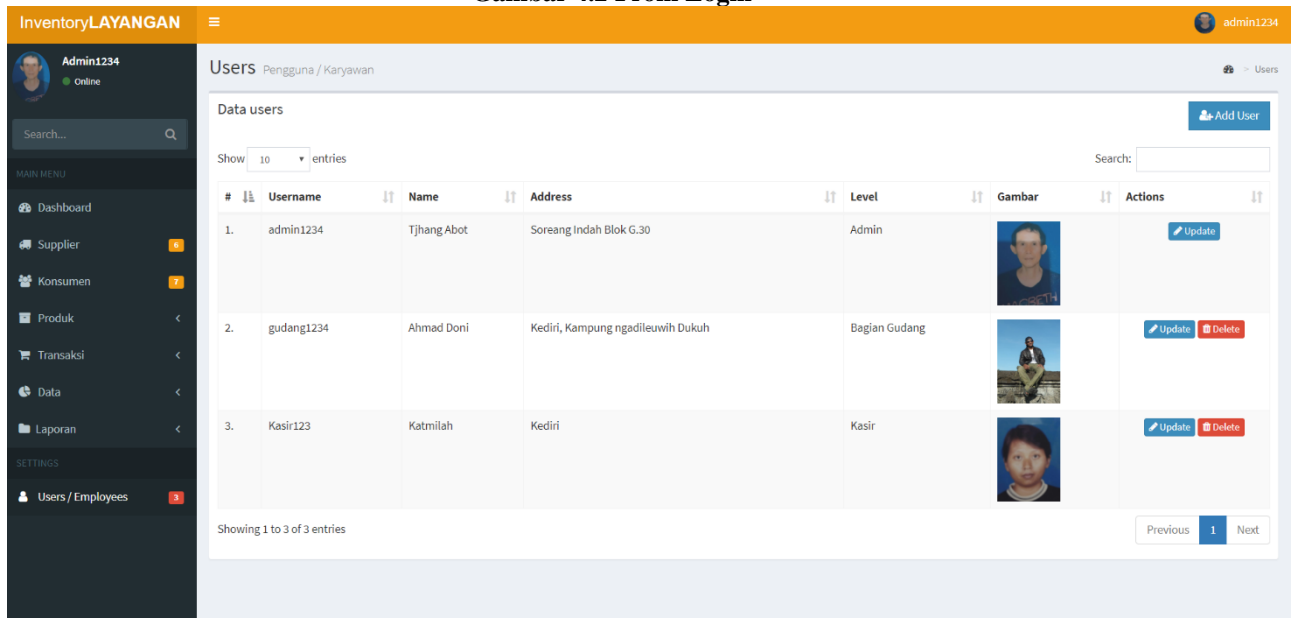
No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Prosesor	Dual Core
2	Monitor	16 inch
3	VGA	On board
4	RAM	2 GB
5	Hardisk	100 GB
6	Keyboard	Logitech K120
7	Mouse	Logitech 100Mr
8	Printer	Printer Warna dan Hitam putih

Tabel 4.2 Impelementasi Perangkat Keras

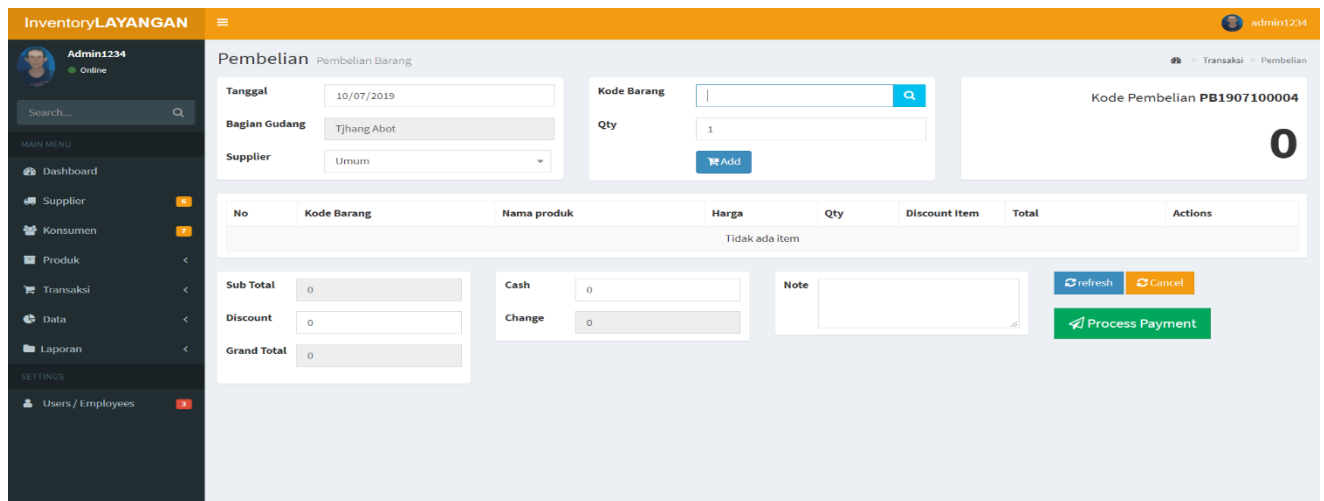
Serta di bawah ini merupakan implementasi antar muka:



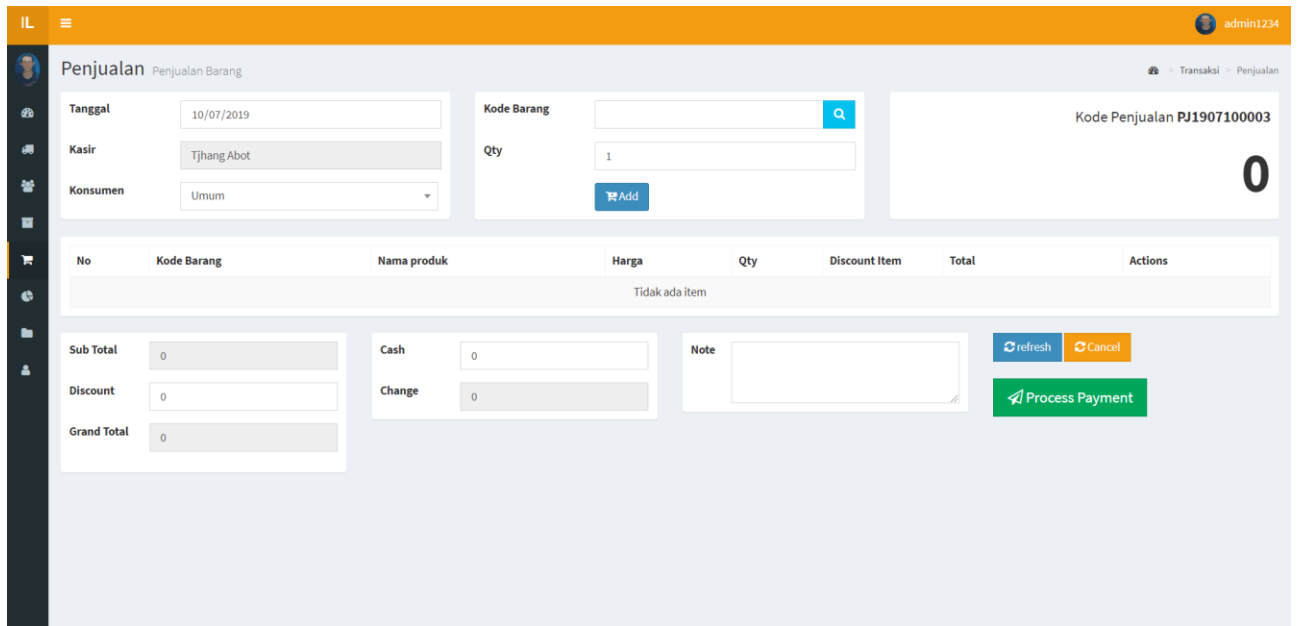
Gambar 4.2 From Login



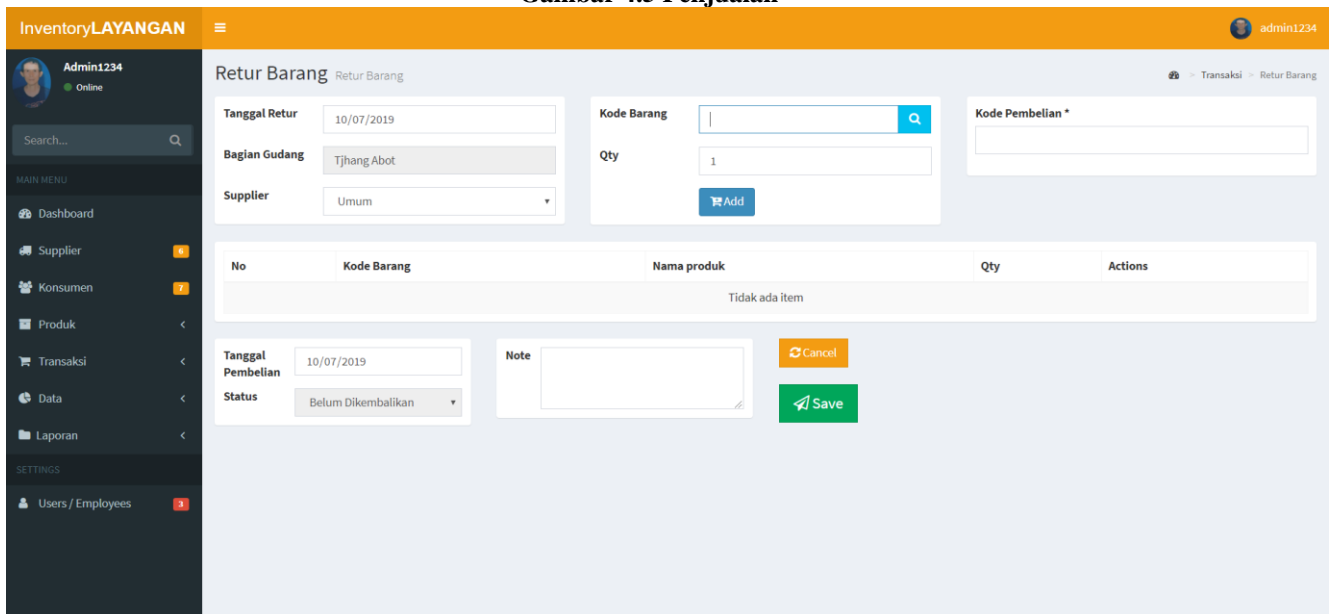
Gambar 4.3 From User



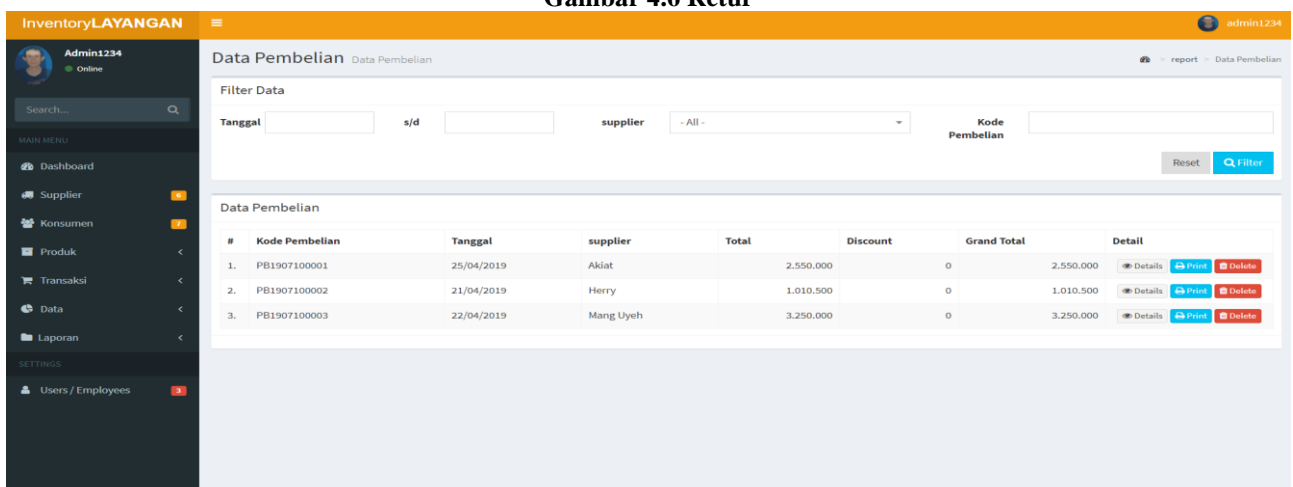
Gambar 4.4 Pembelian



Gambar 4.5 Penjualan



Gambar 4.6 Retur



Gambar 4.7 Data Pembelian

No	Kode Pembelian	Tanggal	Konsumen	Total	Discount	Grand Total	Detail
1.	PE19070001	04/03/2019	Naras	1.250.000	0	1.250.000	[Detail] [Hapus]
2.	PE19070002	04/03/2019	Yawan	1.400.000	0	1.400.000	[Detail] [Hapus]

Gambar 4.8 Data Penjualan

No	Kode Pembelian	Tanggal retur	supplier	Tanggal Pembelian	Status	Detail
1.	PE19070001	25/04/2019	Naras	25/04/2019	Belum Dikembalikan	[Detail] [Hapus]
2.	PE19070002	10/07/2019	Henry	10/07/2019	Belum Dikembalikan	[Detail] [Hapus]

Gambar 4.9 Data Retur

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis yang telah melalui banyak proses seperti analisis sistem yang bejalan, sistem yang di usulkan perancangan sistem informasi dan implemetasi serta pengujian yang di lakukan berulang kali peneliti mengambil kesimpulan bahwa:

1. Sistem Informasi penjualan dan pembelian merupakan sistem informasi yang dibuat untuk memudahkan bagian gudang untuk menyimpan data pembelian barang dan retur dan bagian kasir untuk penjualan serta bagian admin yang bisa mengecek semuanya dan dapat mengurangi penggunaan kertas karena data sudah disimpan pada database.
2. Sistem yang dapat mencari data dengan fungsi search dan data yang disimpan bisa digunakan untuk laporan yang ada pada halaman laporan yang bisa membantu bagian gudang dan kasir untuk diberikan pada pemilik.
3. Sistem ini dapat mengamankan data karena data jadi tidak akan rusak dengan mudah kerusakan data oleh hilangnya tinta dan tulisan yang tidak jelas pada lembaran-lembaran yang tercatat data yang sering terjadi pada toko ini akan berkurang dan juga kerusakan data oleh waktu karena kertas cepat hancur akan berkurang karena data berada di database. Saran dari penulis untuk memajukan Sistem Informasi Inventory ini adalah sebaiknya diadakan retur untuk konsumen apabila toko ini mengadakan pereturan untuk konsumen.

Berikut adalah saran dari penulis agar adanya pengembangan sistem ini:

1. Sebaiknya disediakan fasilitas retur Untuk konsumen apabila memang ada prosedur retur konsumen untuk penjualan.
2. Apabila menginginkan adanya penjualan online maka tambah kan halaman untuk customer

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hasti, N., & Setiadi, D. , “Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Obat (Studi Kasus : Apotek Emulinda Bandung)”, UNIKOM, 1-17, 2014
- [2] Hutahaean. Jeperson, “Konsep Sistem Informasi”, 1st ed, Yogyakarta : Deepublish, 2014
- [3] Krismaji. (2015). Pengertian Informasi 1. Retrieved from eprints.polsri.ac.id
- [4] Hardiyana, Bella, “Sistem Informasi pembelian Dan Penjualan Obat Di Apotek Adi Cipta Parma Cimahi”, 4, 2010