

# **SISTEM INFORMASI PENJUALAN, PEMBELIAN, DAN PERSEDIAAN PADA DISTRO MADNESS FOOTBALL SUPPLY BERBASIS DESKTOP**

## ***INFORMATION SYSTEM OF SALES, PURCHASE, AND INVENTORY IN DISTRO MADNESS FOOTBALL SUPPLY BASED DESKTOP***

**Irvan Firmansyah Siddiq<sup>1</sup>, Syahrul Mauludin, S.Kom., M.Kom.**

Prodi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Komputer Indonesia

Email : Irvanfirms@gmail.com

**Abstrak** - Madness Football Supply adalah sebuah merek pakaian yang mengandung unsur sepakbola disetiap produknya. Distro Madness Football Supply yang kini semakin berkembang, tetapi belum didukung dengan perkembangan teknologinya, padahal bisa membantu pekerjaan para pegawainya. Pada proses penjualan, pembelian dan pengecekan persediaan yang berjalan masih menggunakan cara yang manual, sehingga pada saat akan membuat laporan-laporan harus melihat arisp yang terdiri dari kumpulan nota penjualan dan faktur pembelian. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui permasalahan pada sistem yang sedang berjalan, membuat perancangan, menguji, dan untuk mengimplementasikan sistem informasi penjualan, pembelian dan persediaan di Distro Madness Football Supply. Metode pendekatan sistem yang digunakan adalah terstruktur, dan waterfall sebagai tahapan pembangunan perangkat lunaknya. Dengan di terapkannya sistem informasi ini diharapkan mampu melakukan pengolahan data dalam membuat nota penjualan secara otomatis, dapat melakukan pengolahan data untuk membuat laporan secara otomatis, dapat melakukan pengecekan persediaan barang secara otomatis dan dapat menyimpan data secara aman dan terkomputerisasi.

**Kata kunci** : Sistem Informasi, Penjualan, Pembelian, Persediaan Barang, Madness Football Supply, Kasir.

**Abstract** - Madness Football Supply is a clothing brand that contains elements of football in each of its products. Madness Football Supply store, which is now growing, but has not been supported by the development of technology, even though it can help the work of its employees. In the process of selling, buying and checking inventory that is running is still using a manual method, so that when it will make reports must see arisp which consists of a collection of sales notes and purchase invoices. This research was conducted with the aim to find out the problems in the system that is running, make design, test, and to implement a sales, purchase and inventory information system at Madness Football Supply store. The system approach method used is structured, and waterfall as the stage of software development. With the application of this information system, it is expected to be able to process data in making sales notes automatically, can do data processing to make reports automatically, can check inventory of goods automatically and can store data safely and computerized.

**Keyword** : Information Systems, Sales, Purchases, Inventory, Madness Football Supply, Cashier.

### **I. PENDAHULUAN**

Keberadaan sistem informasi di suatu usaha memiliki peran penting untuk mendukung perkembangan di suatu usaha tersebut. Begitu juga dengan Distro Madness Football Supply adalah merek dari unit usaha yang bergerak dibidang pakaian yang mengandung unsur sepakbola disetiap produknya. Distro Madness Football Supply yang kini semakin berkembang, tetapi belum didukung dengan perkembangan teknologinya, padahal bisa membantu dan meringankan pekerjaan para pegawainya. Pada proses transaksi penjualan yang dilakukan oleh kasir, yaitu kasir harus menuliskan pesanan kedalam sebuah nota, sehingga membutuhkan waktu yang lama karena harus melihat kembali arsip yang terdiri dari kumpulan nota penjualan. Pada proses pembelian masih sama seperti proses penjualan, yaitu dengan menerima nota pembelian dari vendor sehingga membutuhkan waktu yang tidak cepat dan terkadang ada arsip yang hilang, karena petugas harus melihat kembali arsip pembelian yang terdiri dari nota pembelian dari vendor. Dalam proses pembuatan laporan penjualan dan pembelian harus melihat arsip transaksi yang terdiri dari kumpulan nota-nota tersebut, sehingga harus membutuhkan waktu yang tidak sedikit, dan terkadang ada kesalahan data pada laporan. Sehingga pada proses pembuatan laporan-laporan (penjualan, pembelian) membutuhkan waktu lama karena harus melihat arsip transaksi yang terdiri dari kumpulan nota tersebut. Maka bisa disimpulkan bahwa proses transaksi yang di lakukan oleh kasir dan proses pengecekan stok barang yang sedang berjalan di Toko masih kurang efektif, dan efisien. Sehingga informasi yang dihasilkan akan terasa kurang cepat (penginputan data, pengolahan data), akurat (data yang tepat atau tidak ada

kesalahan). Berdasarkan dari permasalahan yang sudah disebutkan diatas maka penulis mengambil judul “Sistem Informasi Penjualan, Pembelian dan Persediaan Barang pada Distro Madness Football Supply Berbasis Desktop”.

Dari penelitian sebelumnya ada beberapa perbedaan dengan yang sedang penulis lakukan. Penelitian yang di buat oleh Sandi Pramono Adi yaitu penelitian saya membahas juga mengenai pemesanan barang dan persediaan barang. Namun ada kemiripan dalam proses transaksi penjualannya [1].

Dengan dilakukannya penelitian ini penulis mempunyai tujuan untuk mengetahui permasalahan pada sistem penualan yang berjalan di Distro Madness Football Supply, membuat rancangan, melakukan pengujian sistem informasi penjualan, pembelian dan persediaan barang di Distro Madness Football Supply dan mengimplementasikan sistem informasi yang sudah dirancang agar dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

## II. KAJIAN PUSTAKA

### A. Pengertian Sistem

Sistem adalah kumpulan dari suatu “benda” nyata atau abstrak yang sudah menjadi suatu kesatuan (*unity*) yang isinya terdiri dari bagian-bagian atau komponen-komponen yang saling berkaitan, berhubungan, berketergantungan, dan saling mendukung untuk mencapai tujuan tertentu secara efisien dan efektif.[4]

### B. Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi dapat artikan sebagai suatu sistem yang terdapt pada sebuah kelompok tertentu (*organization*) yang terdiri dari orang-orang, fasilitas, *technology*, media, prosedur-prosedur dan pengendalian yang bertujuan untuk menciptakan alur komunikasi penting, memproses model transaksi rutin tertentu, memberikan sinyal kepada manajemen dan orang-orang yang terkait terhadap kejadian-kejadian penting didalam atau diluar organisasi serta dapat memberikan suatu dasar informasi untuk pengambil keputusan yang tepat. Sistem informasi itu sendiri bisa terdiri dari komponen – komponen yang istilahnya bisa disebut dengan *building block*, yaitu *input block*, *model block*, *database block* dan *control block*. Sebagai suatu sistem, masing- masing dari keenam *block* tersebut harus saling berintegrasi satu sama lainnya untk menciptakan satu kesatuan dalam mencapai sasarannya.[2]

### C. Pengertian Penjualan

Penjualan adalah menjadikan uang sebagai imbalan atas perpindahan hak milik atas barang dengan persetujuan untuk memberikan barang kepada pihak lain yang mendapatkan bayaran atas barang tersebut. Keberhasilan atas usaha penjualan yang jumlahnya bisa dijadikan acuan berapa yang didapatkan dari penjualan tersebut. Dengan katalain, keberhasilan suatu penjualan sangat mempengaruhi apakah usaha tersebut mendapatkan keuntungan atau tidak. [3]

### D. Pengertian Pembelian

Pembelian adalah aktivitas utama yang menjadi penjamin kelancaran suatu transaksi penjualan yang terjadi pada suatu organisasi atau perusahaan. Dengan adanya pembelian ini, perusahaan akan dengan mudah menyajikan sumber daya yang diperlukan organisasi secara efisien dan efektif. [3]

### E. Pengertian Persediaan

Persediaan adalah barang baik mentah ataupun jadi yang dimiliki untuk dijual kembali atau barang tersebut untuk diproses kembali menjadi barang yang lebih jadi yang nantinya akan dijual kembali untuk mendapatkan keuntungan. Dalam akuntansi ada istilah persediaan dan harga pokok penjualan. Untuk sebuah perusahaan pabrik ada istilah harga pokok produksi. Persediaan merupakan akun neraca dan mencermikan nilai perolehan persediaan yang ada pada tanggal neraca. Persediaan dalam sebuah perusahaan dagang terdiri dari satu jenis, yaitu persediaan barang dagang. [5]

## III. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang penulis gunakan adalah metode deskriptif [6], selain itu penulis juga menggunakan terstruktur sebagai metode pendekatan sistem, dan menggunakan *waterfall* [7] sebagai tahapan pembangunan perangkat lunaknya. Beberapa metode tersebut dinilai cocok karena dapat menguraikan data yang digunakan dengan situasi yang ada di Distro Madness Football Supply.

## IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

### F. Perancangan Sistem

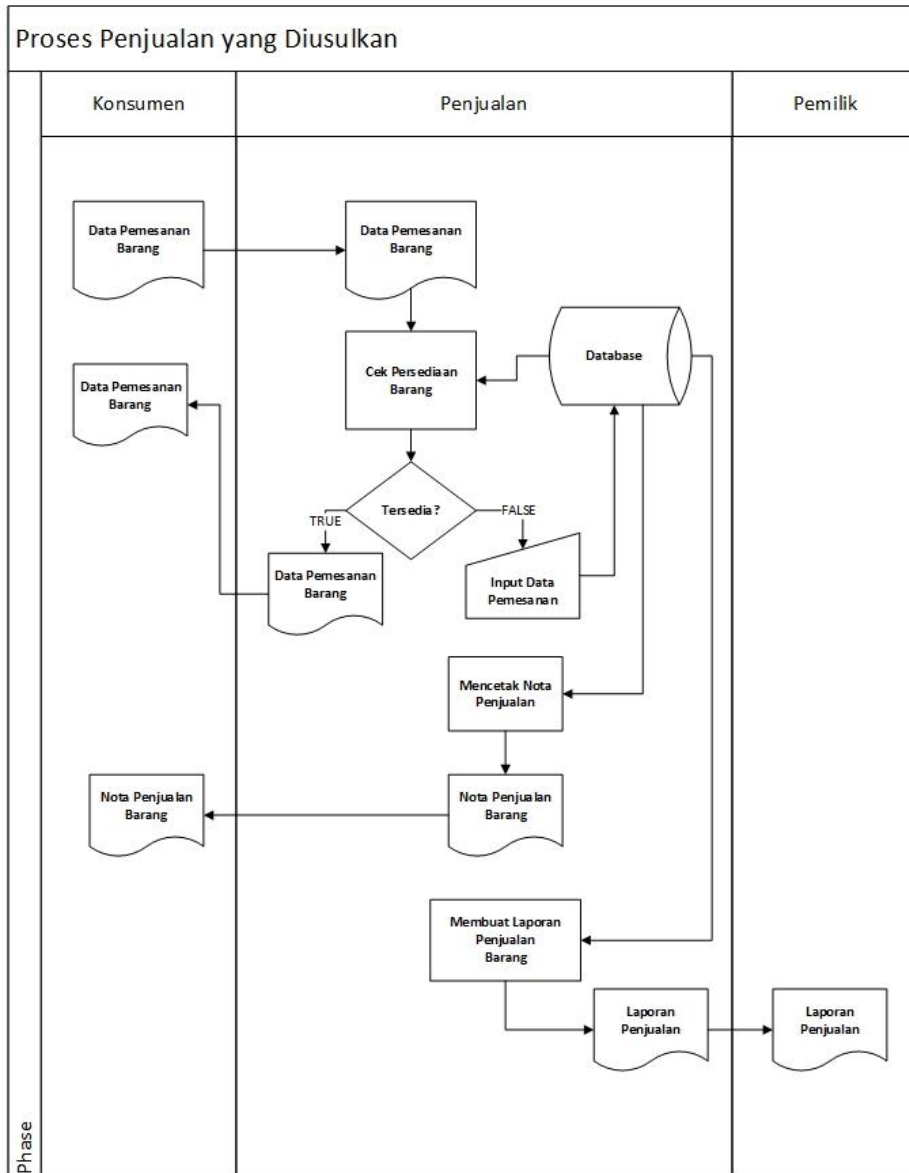
Setelah tahap analisis langkah selanjutnya adalah bagaimana membentuk sistem tersebut, yaitu dengan membangun sistem informasi pelayanan jasa laboratorium yang bertujuan untuk membantu pekerjaan tiap staf pengujian di Distro Madness Football Supply.

### G. Tujuan Perancangan Sistem

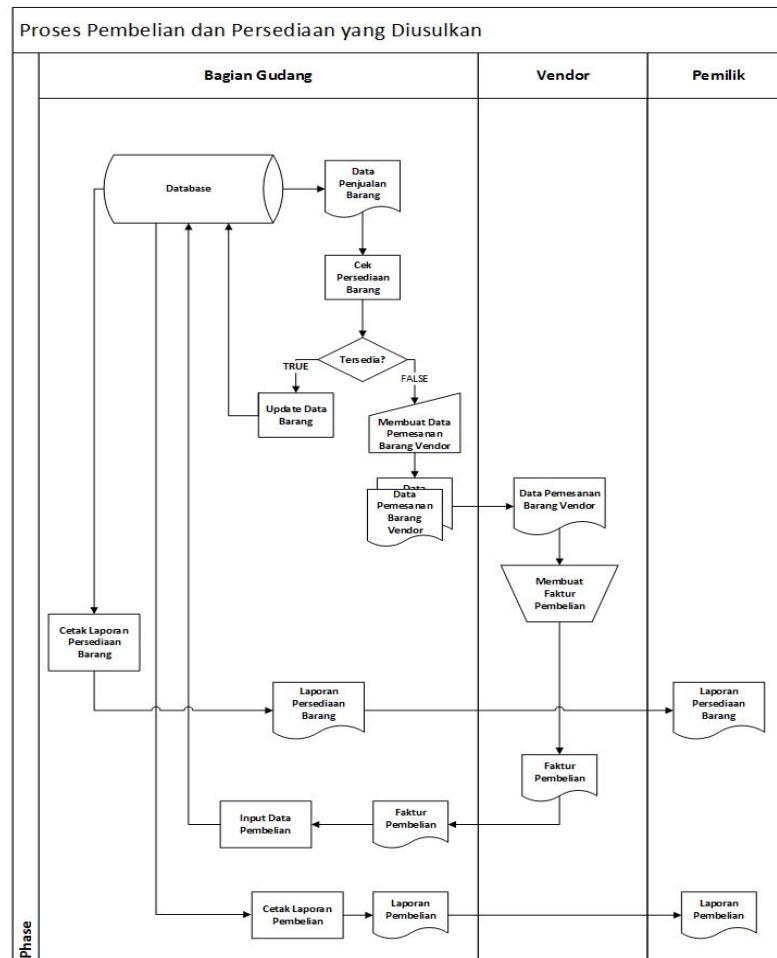
Dengan di terapkannya sistem informasi penjualan, pembelian dan persediaan ini diharapkan mampu melakukan pengolahan data dalam membuat nota penjualan secara otomatis, dapat melakukan pengolahan data untuk membuat laporan secara otomatis, dapat melakukan pengecekan persediaan barang secara otomatis dan dapat menyimpan data secara aman dan terkomputerisasi.

### H. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Sistem Informasi yang penulis usulkan pada Distro Madness Football Supply ini merupakan sistem informasi berbasis dekstop yang memiliki fasilitas bagi para pegawai yang bertugas di bagian penjualan dan persediaan barang di Distro Madness Football Supply. Sistem informasi ini selain mendukung pengelolaan data dalam membuat nota penjualan secara otomatis, membuat laporan secara otomatis, dan melakukan pengecekan persediaan barang secara otomatis juga dapat membuat pengolahan data pemesanan barang kepada vendor maupun mitra.



Gambar 1. Flowmap Proses Penjualan yang Diusulkan



**Gambar 2.** Flowmap Proses Persediaan dan Pembelian yang Diusulkan

### I. Implementasi Perangkat Lunak

Dibawah ini merupakan *software* apa saja yang diperlukan dalam sistem ini.

**Tabel 1.** Analisis Perangkat Lunak

No	Perangkat	Spesifikasi
1	Sisitem operasi	Windows 7
2	Aplikasi Perangkat Kerja	Microsoft Office 2010, Adobe Reader

### Implementasi Perangkat Keras

Dibawah ini merupakan *hardware* apa saja yang diperlukan dalam sistem ini.

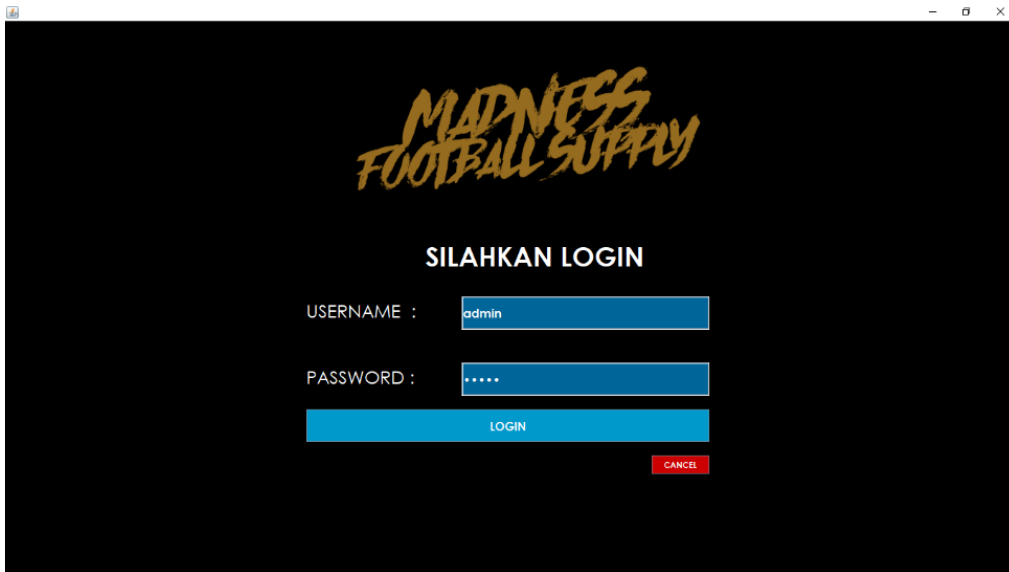
**Tabel 2.** Analisis Perangkat Keras

No	Perangkat	Spesifikasi
1	Processor	Intel Pentium Dual Core
2	Memory	2GB
3	Harddisk	320GB
4	Lan Card	10/100 Mbps
5	HUB dan Kabel UPT	-

## J. Implementasi Antarmuka

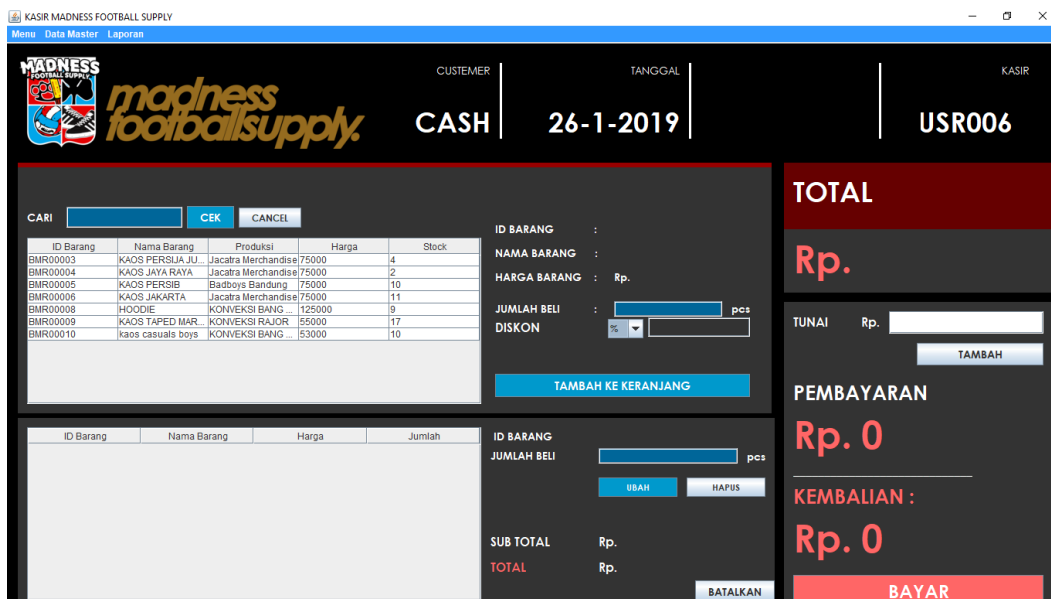
Implementasi antarmuka adalah implementasi dari tampilan program yang berfungsi sebagai tampilan antar muka aplikasi pengguna. Berikut merupakan implementasi antar muka dari Sistem Informasi ini :

### 1. Implementasi Antarmuka Menu Login



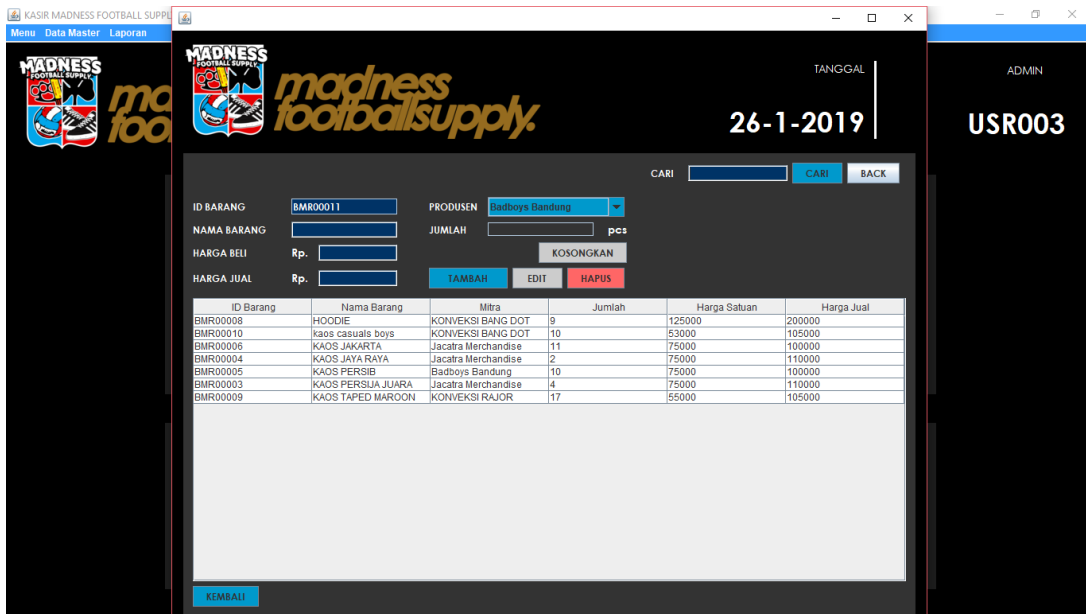
Gambar 3. Implementasi Antarmuka Menu Menu Login

### 2. Implementasi Antarmuka Menu Utama Kasir



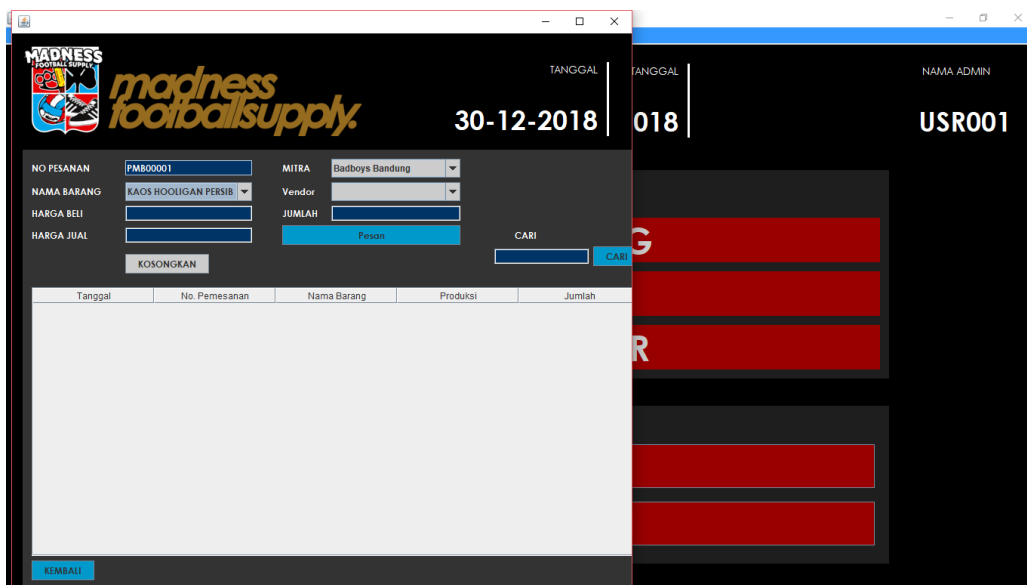
Gambar 4. Implementasi Antarmuka Menu Utama Kasir

### 3. Implementasi Antarmuka Menu Master Barang



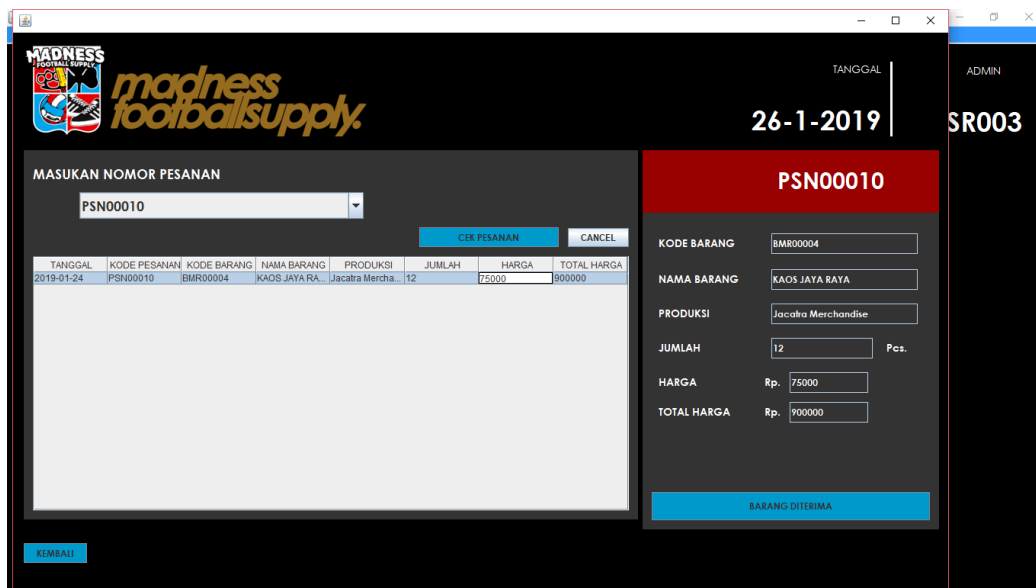
Gambar 5. Implementasi Antarmuka Antarmuka Menu Master Barang

### 4. Implementasi Antarmuka Menu Pemesanan Barang



Gambar 6. Implementasi Antarmuka Menu Pemesanan Barang

## 5. Implementasi Antarmuka Menu Penerimaan Barang



Gambar 7. Implementasi Antarmuka Menu Penerimaan Barang

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah dengan adanya sistem informasi ini diharapkan bisa membantu mengurangi masalah yang sebelumnya sering terjadi di toko ini, dan bisa menambah efektifitas kerja khususnya pada bagian penjualan atau kasir, serta dapat memudahkan pembuatan laporan baik laporan penjualan, pembelian maupun persediaan.

### B. Saran

Agar program atau sistem informasi yang diusulkan dapat digunakan dengan baik dan berjalan sesuai dengan yang diharapkan, maka peneliti mengajukan beberapa masukan yaitu saran yang dapat membantu dan menjadi bahan pertimbangan bagi pengembangan sistem ini diharapkan dalam pengembangannya nanti sistem ini dapat menerima pembayaran dari konsumen secara kredit dengan kartu kredit atau sejenisnya. Dan Diharapkan kedepannya dibuat sistem informasi serupa dibuat dengan berbasis web untuk media promosi. Demikian saran-saran dari peneliti, diharapkan dengan adanya saran tersebut Sitem Informasi yang penulis usulkan pada Distro Madness Football Supply ini dapat diimplementasikan dengan baik dan sesuai dengan yang direncanakan sebelumnya.

## DAFTAR PUSTAKA

### Artikel jurnal:

- [1] Sulistyono, N. Yusuf, "PERANCANGAN SISTEM APLIKASI PENJUALAN TOKO KOMPUTER MASCOM BERBASIS DESKTOP", 5, Jul, 2013
- [2] Melian, Lusi, Hamdani. Dani, "PERANCANGAN MODEL SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN OBAT DI APOTEK (Studi Kasus : Apotek Rosa Farma)" Jurnal Teknologi dan Informasi (JATI), vol. 1, no.11, pp. 3, Apr, 2017
- [3] Hasti, Novrini, Setiadi. Dani, "SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN OBAT (Studi Kasus : Apotek Emulinda Bandung)", Jurnal Teknologi dan Informasi (JATI), vol. 1, no.7, pp. 5, Sept, 2014

### Buku:

- [4] Hutahaean, Jeperson., "Konsep Sistem Informasi", 1<sup>st</sup> ed., Yogyakarta: Deepublish, 2014
- [5] Himayati, "Eksplorasi Zahir Accounting", Jakarta: Elex Media, 2008
- [6] Nazir, M., "Metode Penelitian", Jakarta: Ghalia Indonesia, 2005.
- [7] Pressman, Roger., "Software Engineering", New York : McGraw-Hill, 2010.