

# SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO JAYA MANDIRI BERBASIS DESKTOP

## *DESKTOP-BASED SELLING INFORMATION SYSTEM IN JAYA MANDIRI STORE*

**Adik Rahadian Hidayat<sup>1</sup>, Dr. Marliana Budhiningtyas, S.Si, M.Si**

<sup>1,3</sup> Universitas Komputer Indonesia

<sup>2</sup> Universitas Komputer Indonesia

Email : adik.rahadian@gmail.com

**Abstrak** – Jaya Mandiri merupakan toko grosir yang berada di Jalan Cibaduyut, Kabupaten Bandung. Toko Ini bergerak dalam bidang jual beli, dan menyuplai kebutuhan sehari-hari, seperti mie instant, kopi, sabun, dan lain-lain. Toko grosir ini banyaknya menerima pembeli dari pelanggan yang memiliki warung ataupun pelanggan yang membutuhkan keperluan untuk bulanan mereka. Toko ini hanya menerima pembeli yang melakukan pembelian secara lusinan ataupun berdos-dus, jika ingin eceran hanya seperti rokok. Dengan banyaknya toko grosir lainnya dan juga persaingan yang ketat, Toko jaya mandiri ingin lebih mengembangkan lagi bisnisnya dengan memanfaatkan dunia teknologi informasi saat ini, seperti pembuatan aplikasi untuk melakukan perhitungan barang, jadi dengan aplikasi penjualan ini, proses jual beli menjadi lebih mudah, dan stok barang tercek dengan secara instant, tanpa harus melakukan pengecek barang secara manual.

**Kata kunci** : Sistem Informasi, Jaya Mandiri, Toko Grosir

**Abstract** *Jaya Mandiri it's a wholesale store where at Cibaduyut Street, Bandung district. This store engaged buying, selling, and supplying daily needs. Like instant noodle, coffee, soap, and others. This wholesale store accept lot of orders from customer whos have their own shop or customer whos just need some daily needs. This shop just takes order from customer who's buy dozens or per box, if want buy retail just can like cigarette. With a lot others grocery stores and with high competition, jaya Mandiri Store want to make it business have more progress by using information technology, like make information system for count goods, so with this application will help buying and salling more easy, and stock of goods will be detected more easily, without doing manual counting.*

**Keyword** : Information System, Jaya Mandiri, Wholesale Store

### I. PENDAHULUAN

Perusahaan Dagang, Perusahaan Industri, Perusahaan jasa, ataupun perusahaan lainnya, melakukan aktivitasnya untuk mendapatkan atau menghasilkan laba demi mempertahankan keberadaan perusahaan tersebut ataupun mempertahankan berdirinya perusahaan tersebut. Cara mendapat laba salah satunya yaitu dengan melakukan kegiatan jual beli, karena jual beli merupakan sumber pendapatan utama dalam setiap perusahaan, kegiatan penjualan dari setiap jenis perusahaan berbeda-beda, contohnya seperti perusahaan dagang dari hasil jual beli dagangannya, perusahaan industry dari hasil produksinya sendiri, hingga perusahaan jasa dari hasil pemberian jasa kepada orang lain. Toko jaya mandiri yang bergerak pada bidang grosir, ingin lebih mengembangkan lagi bisnisnya dengan cara mempermudah proses transaksi dan proses stok barang, maka dengan itu dilakukan penelitian untuk hal tersebut, dan dapat disimpulkan untuk membuat sebuah aplikasi yang dapat menopang kegiatan jual beli pada toko tersebut. Maka dari itu penulis membuat sebuah penelitian dengan judul “**Sistem Informasi Penjualan pada Toko Jaya Mandiri**”

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan yang dilakukan oleh Landri Ramdani [1] yaitu dari segi basis yang digunakannya, jika penulis berbasis deskop, sedangkan Landri Ramdhani berbasis Web, modul-modul yang terkait juga berbeda, dan perusahaan yang di teliti berbeda bidang, jika penulis pada bidang toko grosir, jika Landri Ramdani pada bidang toko clothing, dan metode pengembangan yang digunakan berbeda, jika penulis menggunakan pengembangan prototype, sedangkan Landri Ramdhani menggunakan pengembangan waterfall. Untuk perbedaan yang dilakukan oleh penulis dengan yang dilakukan oleh Munaya [2] yaitu dari segi bahasa pemrograman yang digunakan, dan modul-modul yang terkait berbeda dengan penulis.

Tujuan dari penelitian yang diolakukan oleh penulis adalah untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada toko jaya mandiri, seperti proses pendataan barang yang manual, proses transaksi yang masih menggunakan kalkulator, harga barang sifatnya masih mengingat, dan lainnya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, proses membuat rancangan sebuah sistem untuk mengatasi permasalahan yang ada, lalu menguji sistem yang diusulkan, dan mengimplementasikan sistem informasi yang ada dan diberi nama Sistem informasi penjualan pada toko jaya mandiri.

## II. KAJIAN PUSTAKA

### A. Pengertian Sistem

Sistem mengandung arti kumpulan-kumpulan dari komponen-komponen yang dimiliki unsur keterkaitan antara satu dengan lainnya[3]

### B. Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang diolah sehingga dapat dijadikan dasar untuk mengambil keputusan yang tepat[4]

### C. Pengertian Penjualan

Penjualan adalah berkumpulnya seorang pembeli dan penjual dengan tujuan melaksanakan tukar menukar barang dan jasa berdasarkan pertimbangan yang berharga misalnya pertimbangan uang[5]

### D. Pengertian Sistem Informasi Penjualan

Sistem informasi penjualan adalah kumpulan-kumpulan dari komponen yang saling terkait yang berkejasama untuk mengolah data penjualan untuk dijadikan informasi yang berguna untuk pemakainya.

## III. METODE PENELITIAN

Metode penelitian dapat dikatakan sebuah teknik, cara yang sistematis untuk lakukan sesuatu dengan memberikan gambaran mengenai langkah-langkah dalam melakukan sesuai dengan penelitian yang dilakukan . Untuk metode penelitian yang digunakan penulis saat ini yaitu adalah metode deskriptif, deskriptif yaitu metode yang memberikan gambaran secara sistematis mengenai kumpul fakta-fakta pada suatu objek penelitian dengan menggunakan metode pengumpulan data tertentu . Untuk metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis yaitu dengan melakukan observasi ke tempatnya langsung dan juga melakukan wawancara. Observasi dan wawancara dapat termasuk sebagai metode pengumpulan data primer. Dan untuk pengumpulan data sekunder, penulis melakukan dengan cara dokumentasi. Metode pendekatan sistem yang digunakan penulis yaitu adalah dengan menggunakan pendekatan secara objek dengan menggunakan alat bantu UML, contohnya seperti Usecase, activity diagram, sequence diagram, scenario use case, class diagram, component diagram, deployment diagram, dan lainnya . Lalu untuk metode pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini yaitu adalah metode pengembangan prototype yang berguna untuk mengidentifikasi kebutuhan perangkat ulang secara berulang atau bersiklus .

## IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Perancangan Sistem

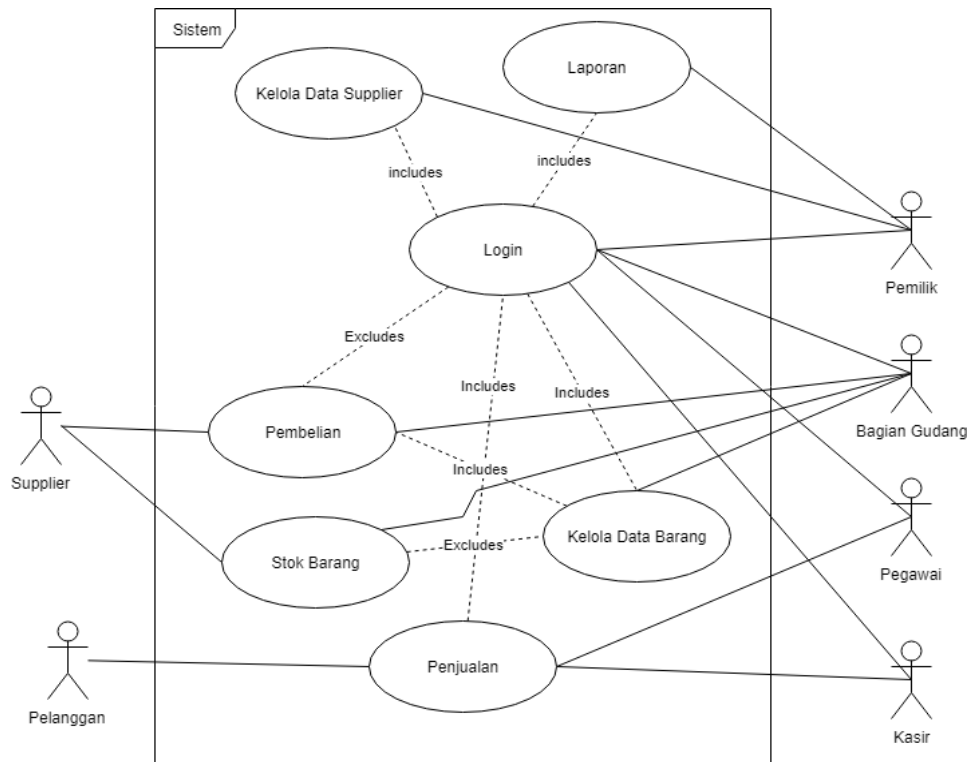
Tahap ini merupakan tahapan selanjutnya untuk mengusulkan dan proses pembuatan sebuah sistem informasi penjualan setelah penulis mengetahui sistem yang telah berjalan di Toko Jaya Mandiri dan memperbaiki atau meminimalisir kekurangan yang ada pada sistem yang berjalan.

### B. Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem ini bertujuan untuk memberikan sebuah gambaran umum untuk sistem yang baru kepada pengguna (user) yang akan menggunakannya . Dan juga perancangan ini akan memberikan gambaran kepada pembuat sistem yaitu programmer sebagai pengembang .

### C. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Sistem yang akan diusulkan oleh penulis yaitu membuat sebuah sistem yang akan dapat membantu terutama pada bagian barang, pada bagian barang akan terdapat daftar barang, stok barang, hingga ke harga barang tersebut . Bagian gudang pun tidak akan perlu lagi menghitung ulang dikarenakan stok barang sudah terhitung dengan baik pada sistem, tetapi ada kemungkinan menghitung ulang diperlukan tetapi tidak akan sering atau setiap minggu saja untuk menyamakan data pada sistem , jadi jika ada kehilangan barang atau ada barang yang kurang dapat terdeteksi . Sistem memiliki sebuah output yaitu total jumlah barang, harga total, dan lain sebagainya untuk mempercepat proses transaksi terutama terhadap pelanggan. Sistem ini juga membantu dalam membantu menghitung stok barang, dan bila terjadi kehilangan barang atau barang yang kurang dapat terdeteksi dengan sedini mungkin



**Gambar 1:** Use Case Diagram sistem yang diusulkan

**Tabel 1:** Definisi Aktor dan Deskripsinya

| No | Aktor        | Deskripsi  |
|----|--------------|--|
| 1. | Pelanggan    | Pihak yang melakukan pembelian ke toko Jaya Mandiri                              |
| 2  | Supplier     | Pihak yang menyediakan barang-barang untuk keperluan penjualan toko Jaya Mandiri |
| 3  | Pegawai      | Pihak yang melayani pelanggan, dan membantu pekerjaan pemilik                    |
| 4  | Pemilik      | Pihak yang memiliki wewenang terhadap stok barang, dan penentuan harga .         |
| 5  | Kasir        | Pihak Yang menerima dan menghitung total pembayaran pelanggan                    |
| 6  | Pihak Gudang | Mengatur stok barang, menerima barang, dan melakukan pemesanan barang .          |

**Tabel 2:** Definisi Use Case dan Deskripsinya

| No | <i>Use Case</i>      | Deskripsi   |
|----|----------------------|---|
| 1. | Penjualan            | Proses transaksi pelanggan ke toko jaya mandiri   |
| 2  | Pembelian            | Proses melakukan pemesanan barang yang sudah kosong kepada supplier   |
| 3  | Kelola Data Barang   | Proses pengolahan data barang, diantaranya seperti input data barang, harga barang, stok barang, dan lain sebagainya. |
| 4  | Kelola Data Supplier | Proses pengelolaan data user, seperti input data supplier, nomor telepon, alamat, dan lain sebagainya.                |
| 4. | Stok Barang          | Proses penerimaan barang dari supplier  |
| 5. | Login                | Proses tahap awal untuk memasuki sistem   |
| 6. | Laporan              | Proses pencetakan laporan stok barang, penjualan, dan lain sebagainya.  |

4.1.3.2. Skenario *use case*

a) Nama *Use Case* : Penjualan

Aktor : Pelanggan, Pegawai, Kasir, Sistem

Tujuan : Pelanggan membeli barang yang dibutuhkan, pegawai menyediakannya , kasir menerima pembayaran dan melakukan input ke sistem, sistem menampilkan stok barang, harga barang, dan memberikan output total harga barang.

**Tabel 3:** Skenario *Use Case* Penjualan yang Diusulkan

| <b>Pelanggan</b>   | <b>Pegawai</b>  | <b>Kasir</b> | <b>Sistem</b> |
|--|---|--------------|---------------|
| Mencatat barang yang dibutuhkan atau memberi tahu barang yang ingin dipesan dan melakukan pembayaran |   |              |               |
|  | Menerima nota barang yang dibutuhkan, lalu menyediakan barang |              |               |

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  | menginput barang yang dipesan, menerima pembayaran, memberikan bukti pembayaran. |  |
|  |  |  | Menerima input barang, menampilkan data barang, dan memberi output total harga barang dan bukti transaksi. |

b) Nama *Use Case* : Pembelian

Aktor : Bagian Gudang, Sistem, Supplier

Tujuan : Bagian gudang melakukan pengecekan stok barang pada sistem, sistem menampilkan stok barang apa saja yang sudah kosong atau stoknya kurang dari 10, lalu bagian gudang melakukan pemesanan, dan supplier menerima pemesanan

**Tabel 4:** Skenario *Use Case* Pembelian yang Diusulkan

| Bagian Gudang  | Sistem  | Supplier                |
|--|---|-------------------------|
| Melakukan login, mengecek stok barang ke sistem, melakukan pemesanan barang yang kosong atau kurang dari 10. |   |                         |
|  | Menampilkan stok barang yang kosong atau kurang dari 10 |                         |
|  |   | Menerima pesanan barang |

- 1) Implementasi Perangkat Lunak
  - Sistem Operasi Windows 10 Home .
  - NetBeans IDE 8.2,
  - Java Development Kit 8 .
  - iReport 5.6.0,
  - XAMPP v3.2.2.
  -
- 2) Implementasi Perangkat Keras
  - Prosesor minimal Intel sekelasnya,
  - RAM 1GB atau lebih.

- Harddisk 50GB untuk penyimpanan.
- Mouse, keyboard, monitor dan printer.

3) Implementasi Antar Muka

Berikut ini merupakan implementasi antar muka dari sistem informasi penjualan pada toko jaya mandiri:

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN**

**JAYA MANDIRI**

Username

Password

Login Cancel

Gambar 2: menu login

Kode Barang

Nama Barang  Data Barang

Jumlah

Harga Beli

Harga Jual

Tambah Edit Hapus

| Kode Barang | Nama Barang | Jumlah | harga_beli | harga_jual |
|-------------|-------------|--------|------------|------------|
| R001        | Garpit      | 34     | 10100      | 11000      |
| R002        | Sigantur    | 34     | 15000      | 16000      |
| R003        | LA          | 8      | 13000      | 13300      |
| R004        | LA Menthol  | 5      | 13500      | 14000      |

Gambar 3: Menu daftar barang

**Gambar 4:** Menu transaksi

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

Yang dapat penulis simpulkan dari penelitian ini adalah, dengan dibuatnya sistem informasi penjualan ini dapat mempermudah dan mempercepat proses transaksi yang ada di toko jaya mandiri, dan juga mengurangi terjadinya kesalahan dalam menyebut harga barang yang dikarenakan sebelumnya masih mengingat, menjadi tidak perlu lagi mengingat harga barang dikarenakan sudah tersimpan dengan baik pada database.

Dan penulis menyarankan untuk sistem yang telah dibuat, diharapkan lebih banyak lagi modul didalamnya, dan memperbaiki kekurangan yang ada pada sistem yang telah diusulkan tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Landri Ramdani, Perancangan Sistem informasi Penjualan Dan Pemesanan Berbasis Web Pada CV.A13ndra Clothing Di Bandung, 2010. Tersedia : <http://elib.unikom.ac.id>, [Diakses tanggal 13 April 2018].
- [2] Munayah, Sistem Informasi Pembelian dan Penjualan Bahan Bangunan Pada PD. Mandiri Cikande, 2014. Tersedia : <http://elib.unikom.ac.id>, [Diakses tanggal 13 April 2018].
- [3] Indrajit, Analisis dan Perancangan Sistem Berorientasi Object, Bandung : Informatika, 2001.
- [4] George H. Bodnar, William S. Hopwood, Sistem Informasi Akuntansi, Buku Satu, Jakarta : Salemba Empat, 2000.
- [5] J Winardi, Manajemen Perubahan (The Management of Change), Jakarta : Prenada Media, 2005.
- [6] Fauzan. Rauf. dan Mauluddin. Syahrul, Pemrograman Java Berbasis GUI Menggunakan Database MySQL, 1<sup>st</sup> ed, Bandung : Megatama, 2014.
- [7] Afrizal. Yasmi, Wahyuni, & Fauzan. Rauf, Software Engineering, Bandung : UNIKOM, 2017.