SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN DI TOKO INSANI FASHION BERBASIS DESKTOP

Sopian Nur Iman 10511321

ABSTRACT

Data processing sales and purchase of goods is a major activity undertaken in Insani Fashion store. In operational activities Insani Fashion less than the maximum in data processing goods and tansaksi-transaction management is the process of goods made by the warehouse is still not fully under control because there is no data processing in writing, which often resulted in inaccurate inventory data occurs merchandise.

The method used in the development of this system using a prototype technique. The system design modeling tools using a structured approach using tools such dukomen flow (flowmap), context diagram, DFD (Data Flow Diagram), data dictionary, normalization, table relationships, and ERD (Entity Relationship diagrams). Software used is Java using MySQL database.

This information system is built with the hope to facilitate the processing of data and processes transaskis and handle existing problems in Insani Fashion in terms of sales, purchases of goods to the report. Implementation of the system designed is expected to improve service to consumers and allows system users to operate the system.

Keywords: Insani Fashion, Method Prototype, Information Systems and Purchasing Sales

I. PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Penelitian

Toko Insani Fashion adalah sebuah perusahaan yang berdiri pada tahun 2000 perusahaan ini bergerak di bidang dagang yang menjual pakaian batik. Berikut di bawah ini adalah bentuk dari data rekapitulas penjualan perusahaan pada bulan januari sampai dengan desember 2014.

Dalam kegiatan operasionalnya Insani Fashion kurang maksimal dalam proses pengolahan data barang dan tansaksi-transaksi yaitu proses pengelolaan barang yang dilakukan oleh bagian gudang masih belum terkendali sepenuhnya dikarenakan tidak ada pengolahan data secara tertulis, yang sering mengakibatkan terjadi ketidak akuratan data persediaan barang dagang. selain itu bagian penjualan tidak membuatkan laporan penjualan yang seharusnya di berikan kepada pemilik perusahaan melainkan hanya memberikan nota penjualan kepada pemilik perusahaan. Proses perhitungan data barang yang telah di retur sering kali mengakibatkan ketidak akuratan jumlah data barang yang tersedia di gudang. Proses rekap transaksi penjualan barang yang dilakukan oleh pemilik dihitung secara langsung berdasarkan nota penjualan yang menyebabkan tingginya resiko kesalahan penghitungan dan membutuhkan waktu yang relatif lebih lama. Berdasarkan uraian permasalahan yang terjadi pada Toko Insani Fashion perlu

adalanya sebuah sistem informasi penjualan dan pembelian untuk menangani masalah yang ada.

Pada kesempatan ini penulis mengangkat judul **"SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN DI TOKO INSANI FASHION BERBASIS DESKTOP"**

I.2. Identifkasi dan Rumusan Masalah

I.2.1. Identifikasi Masalah

Masalah–masalah yang terjadi pada Toko Insani Fashion dapat di identifikasi sebagai berikut.

1. Proses pengelolaan barang yang dilakukan oleh bagian gudang masih belum terkendali sepenuhnya dikarenakan tidak ada pengolahan data secara tertulis, yang sering mengakibatkan terjadi ketidak akuratan data persediaan barang dagang.
2. Bagian penjualan tidak membuatkan laporan penjualan yang seharusnya di berikan kepada pemilik perusahaan. Melainkan hanya memberikan nota penjualan kepada pemilik perusahaan.
3. Proses perhitungan data barang yang telah di retur sering kali mengakibatkan ketidak akuratan jumlah data barang yang tersedia di gudang.
4. Proses rekap transaksi penjualan yang dilakukan oleh pemilik dihitung secara langsung berdasarkan nota penjualan yang menyebabkan tingginya resiko kesalahan penghitungan dan membutuhkan waktu yang relatif lebih lama.

I.2.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang penulis tentukan adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana sistem penjualan dan pembelian yang berjalan di Toko Insani Fashion
2. Bagaimana merancangan sistem informasi penjualan dan pembelian di Toko Insani Fashion
3. Bagaimana menguji sistem informasi penjualan dan pembelian di Toko Insani Fashion
4. Bagaimana melakukan implementasi sistem informasi penjualan dan pembelian di Insani Fashion

I.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

I.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian yang dilakukan penulis adalah untuk membangaun suatu rancangan sistem informasi penjualan dan pembelian guna mengatasi masalah yang terjadi pada sistem yang berjalan. Sehingga

dapat merealisasikan kebutuhan perusahaan yang dirasakan tidak maksimal dalam kegiatan operasionalnya.

I.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui sistem penjualan dan pembelian yang berjalan di Toko Insani Fashion
2. Untuk merancang sistem informasi penjualan dan pembelian di Toko Insani Fashion
3. Untuk menguji aplikasi yang dibangun serta menerapkannya dengan tujuan dapat memudahkan sumber daya manusia yang akan mengoprasikan sistem tersebut.
4. Untuk mengimplementasikan sistem informasi penjualan dan pembelian di Toko Insani Fashion

I.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Praktis

Kegunaan atau manfaat praktis yang penulis peroleh antara lain :

a. Bagi Perusahaan
   1. Dapat memberikan informasi yang lebih cepat dan tepat serta pencarian data dan laporan.
   2. Hasil Penelitian ini diharapkan dapat membantu dan memudahkan pegawai toko Insani Fashion dalam kegiatan operasionalnya.
   3. Hasil penelitian ini bagi toko Insani Fashion diharapkan dapat membantu dan menjadi bahan pertimbangan dalam upaya perbaikan masalah yang terkait dengan proses penjualan, pembelian dan pengelolaan stok brang.

b. Bagi Masyarakat
   Diharapkan berguna bagi masyarakat sebagai referensi perancangan sistem informasi yang dapat digunakan dalam menjalankan usaha terkait penjualan dan pembelian.

1.4.2. Kegunaan Akademis

1. Bagi Pengembangan Ilmu
   Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjdai perbandingan antara ilmu system informasi secara teori dengan keadaan yang terjadi langsung di lapangan. Sehingga dengan adanya perbandingan ini akan lebih meningkatkan kualitas ilmu sistem informasi yang sudah ada.
2. Bagi Penulis
   Menambah wawasan dan meningkatkan pengetahuan serta merealisasikan antara teori dan praktek.
3. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memebrikan berbagai pemikiran kepada peneliti lain serta sebagai referensi bagi peneliti lainnya.

1.5. Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dibuat pada sistem ini meliputi :

1. Sistem informasi yang akan di bangun mencakup pengelolaan data stok barang, pembelian , penjualan dan retur penjualan
2. Pembuatan laporan hanya terdiri dari laporan data stok barang, pembelian, penjualan dan laporan retur penjualan
3. Sistem pembayaran hanya dilakuakan dengan cara tunai
4. Tidak membahas retur pembelian
5. Kondisi retur penjualan yaitu untuk barang yang rusak.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1. Konsep Dasar Sistem

2.1.1. Pengertian Sistem

Menurut pendapat Prof. Dr. Mr. s. Prajudi Atmosudirjo menyatakan bahwa suatu sistem terdiri atas objek-objek atau unsur-unsur atau komponen-komponen yang berkaitan dan berhubungan satu sama lainnya sedemikian rupa sehingga unsur-unsur tersebut merupakan suatu kesatuan pemrosersan atau pengolahan yang tertentu.[1,p.4]

2.2. Konsep Dasar Informasi

2.2.1. Pengertian Informasi

Informasi merupakan kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima. Tanpa suatu informasi suatu sistem tidak akan berjalan dengan lancer. Dengan kata lain sumber informasi adalah data, data menggambarkan suatu kejadian yang terjadi dimana data tersebut akan diolah dan diterapkan dalam sistem menjadi input yang berguna dalam suatu sistem[2,p.7]

2.2.2. Siklus Informasi

Data yang merupakan bahan mentah apabila tidak diolah maka data tersebut tidak akan berguna. Data tersebut akan berguna dan menghasilkan suatu informasi apabila diolah melalui suatu model. Model yang digunakan untuk mengolah data tersebut disebut dengan model pengolahan data atau lebih dikenal dengan nama siklus pengolahan data. [2,p.10]

1.3. Pengertian Penjualan

Penjualan adalah suatu kegiatan yang terpadu untuk mengembangkan rencana-rencana strategis yang diarahkan pada usaha pemuasan kebutuhan dan keinginan

pembeli, guna mendapatkan penjualan yang menghasilkan laba. Penjualan adalah sebuah usaha atau langkah konkrit yang dilakukan untuk memindahkan suatu produk, baik itu berupa barang ataupun jasa, dari produsen kepada konsumen sebagai sasarannya. (sumber : www.gofaztrack.com[1])

1.4. Pengertian Pembelian

Pembelian adalah pengadaan barang atau jasa untuk keperluan konsumsi. Pada dasarnya fungsi pembelian adalah untuk menyediakan barang dan jasa yang dibutuhkan oleh perusahaan pada waktu, harga dan kualitas yang tepat.
(sumber : www.ujiansma.com [2])

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Insani Fashion merupakan perusahaan yang bergerak di bidang dagang Toko Insani Fashion menjual pakaian mulai dari pakaian wanita dan pria. Perusahaan ini berdiri sejak tahun 2000 yang beralamatkan di Jalan Ciwidey Kulon no 25 Kabupaten Bandung. Toko ini memulai usahanya dengan menjual pakaian batik pria, dengan meningkatnya kebutuhan masyarakat dalam berpakaian maka perusahaan ini menambah beberapa produk baru untuk perempuan.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Visi dan Misi Insani Fashion adalah sebagai berikut.

1. Visi
   Visi Insani Fashion adalah menyediakan berbagai produk yang berkualitas baik dan memberikan pelayanan terhadap konsumen secara maksimal
2. Misi
   1. Mengoptimalkan potensi sumber daya
   2. Meningkatkan kualitas pelayanan terhadap konsumen
   3. Selalu memperhatikan kualitas produk yang dijual
   4. Menjalani kerja sama yang baik dengan pemasok

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Setiap perusahaan memiliki struktur organisasi yang dijalankannya. Struktur organisasi menggambarkan dengan jelas pemisahan kegiatan pekerjaan antara yang satu dengan yang lain dan bagaimana hubungan aktivitas dan fungsi dibatasi. Adapun untuk struktur organisasi pada Toko Insani Fashion adalah sebagai berukut.

3.2. Metode Penelitian

Di dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis, maka metode yang digunakan sebagai sarana pengambilan data-data. Metode yang dimaksud adalah sebagai berikut.

3.2.1. Desain Penelitian

Untuk studi kasus ini penulis akan mendesain penelitian ke dalam metode penelitian deskriptif. Menurut Metode deskriptif (*descriptive reasearch*) yaitu metode dalam penelitian suatu kasus dengan cara menuturkan pemecahan masalah dan mengumpulkan data sebagai gambaran keadaan objek yang diteliti berdasarkan fakta - fakta yang ada. Metode deskriptif yaitu membuat deskriptif, gambaran (dari sekelompok manusia, objek, kondisi, pada masa sekarang) secara sistematis, faktual dan akurat tentang fakta, sifat, dan hubungan antar fenomena yang mempunyai kriteria.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Jenis dan metode pengumpulan data yang digunakan penulis adalah sumber data primer dan sumber data sekunder

3.2.2.1. Sumber Data Primer

1. Observasi
   Teknik observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan langsung melihat kegiatan yang dilakukan oleh *user*. Salah satu keuntungan dari pengamatan langsung ini adalah bahwa sistem analis dapat lebih mengenal lingkungan fisik seperti tata letak ruangan serta peralatan dan formulir yang digunakan serta membantu untuk melihat proses bisnis beserta kendalanya.[1,p.97]
2. Wawancara
   Teknik wawancara adalah suatu teknik yang paling singkat untuk mendapatkan data namun sangat tergantung pada kemampuan pribadi sistem analis untuk dapat memanfaatkannya. Teknik wawancara dapat digunakan pada tingkat garis dan *staff* suatu organisasi karena teknik ini dapat digunakan pada berbagai tingkat pegawai suatu organisasi mulai dari *top manager* sampai pelaksana terendah.[1,p.90]

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder merupakan sumber informasi yang telah ada. sumber data sekunder ini berupa data dokumentasi yang ada dalam suatu organisasi. Penulis mengumpulkan data-data tersebut seperti nota transaksi penjualan, pembelian selain itu laporan pembelian, penjualan.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan metode pengembangan yang digunakan penulis adalah sebagai berikut.

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan penulis adalah pendekatan terstruktur. Pendekatan terstruktur dilengkapi dengan alat-alat dan teknik-teknik yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem, sehingga hasil akhir dari sistem yang dikembangkan adalah sistem yang strukturnya didefinisikan dengan baik dan jelas. Adapun alat – alat yang digunakan dalam pendekatan analisis dan

pemograman terstruktur adalah *Flow Map*, Diagram Konteks, *Data Flow Diagram* (DFD), Kamus Data, Normalisasi, *Entity Relation Diagram* (ERD) dan Rancangan Input/ Output.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan penulis adalah metode pengembangan *prototype.* langkah awal pada pengembangan ini ini adalah pengumpulan dan penganalisaan kebutuhan konsumen. sebuah prototype adalah bagian dari produk yang mengekspresikan logika maupun fisik antar muka eksternal yang ditampilkan. dengan menggunakan pendekatan ini konsumen dan tim pengembang dapat mengklarifikasi kebutuhan dan intepretasi mereka

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Proses perancangan diperlukan untuk menghasilkan suatu rancangan sistem yang baik, karena dengan rancangan yang tepat akan menghasilkan sistem yang mudah dikembangkan di masa mendatang. Berikut ini akan dijelaskan ruang lingkup sistem yang akan dirancang dengan memanfaatkan alat bantu seperti berikut.

a. Flow map

Flow map adalah sebuah aliran data berbentuk dokumen atau formulir didalam suatu sitem informasi yang merupakan suatu aktivitas yang saling terkait dalam hubungannya dengan kebutuhan data dan informasi. Proses aliran dokumen ini dapat terjadi dengan entitas di luar sistem.

b. Diagram konteks

Diagram konteks adalah sebuah diagram sederhana yang menggambarkan hubungan antara entity luar, masukan dan keluaran sistem. Diagram konteks direpresentasikan dengan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem.[2,p.70]

c. Data flow diagram

DFD adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan darimana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan dan proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut. [2,p.61]

d. Kamus data

Kamus data adalah kumpulan elemen-elemen atau simbol-simbol yang digunakan untuk memebantu dalam penggambaran atau pengidentifikasian setiap *field* atau *file* di dalam sistem.

e. Perancangan basis data (normalisasi dan table relasi)

1. Normalisasi

Proses normalisasi merupakan proses pengelompokan elemen data menjadi table-tabel yang menujukan entitas dan relasinya. Proses ini selalu diuji pada beberapa kondisi apakah ada kesulitan pada saat menambah, menghapus, mengubah atau membaca pada suatu *database.*

Pada proses normalisasi ini perlu dikenal dahulu definisi dari tahap normalisasi yaitu sebagai berikut :

1. Bentuk tidak normal

Bentuk ini merupakan kumpulan data yang akan direkam, tidak ada keharusan untuk mengutip suatu format tertentu, dapat saja tidak lengkap atau terduplikasi. Data dikumpulkan apa adanya sesuai dengan kedatangannya.

2. Bentuk normal kesatu
   Bentuk normal kesatu mempunyai ciri yaitu bahwa setiap data dibentuk dalam *flat file*, data sibentuk dalam *record* dan nilai dari *filed* berupa *atomic value*, tidak ada set atribut yang berulang atau atribut bernilai ganda.
3. Bentuk normal kedua
   Bentuk normal kedua mempunyai syarat yaitu bentuk data telah memenuhi kriteria bentuk normal kesatu, untuk membentuk normal kedua harus sudah ditentukan kunci *field*. Kunci *field* harus unik dan dapat mewakili atribut lain yang manjadi anggotanya.
4. Bentuk normal ketiga
   Untuk menjadi bentuk normal ketiga maka relasi haruslah dalam bentuk normal kedua dan semua atribut bukan primer tidak punya hubungan yang transitif. Dengan kata lain, setiap atribut bukan kunci haruslah bergantung hanya pada *primary key*.[1,p.138]

IV. HASIL PENELITIAN

4.1. **Analisis dan Perancangan Sistem**

Rancangan sistem informasi penjualan dan pembelian pada Toko Insani Fashion ini dimaksudkan untuk merancang dan menghasilkan sistem informasi yang dapat mendukung kegiatan operasional di Toko Isani Fashion. Sistem informasi ini dirancang untuk membantu dan memudahkan pekerjaan para pegawai serta membantu mengembangkan perusahaan Toko Insani Fashion tersebut.

4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem

Secara umum tujuan dari perancangan sistem ini adalah untuk membangun dan menghasilkan sebuah sistem informasi yang dapat membantu dalam proses pengolahan data penjualan dan pemebelian barang di Toko Insani Fashion, sehingga dapat membantu dan mempermudah para pegawai dalam pekerjaanya.

Adapun rincian tujuan dari perancangan sistem ini adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan bagian gudang dalam mengelola data barang dan pembelian barang
2. Untuk memudahkan bagian penjualan dalam membuat laporan penjualan yang nantinya diberikan kepada pemilik.
3. Penerapan sistem teknologi informasi dan penyesuaian terhadap perkembangan jaman.

4.1.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Pada dasarnya gambaran umum sistem yang sedang berjalan tidak akan jauh berbeda dengan prosedur yang di usulkan. Gambaran umum sistem yang akan diusulkan adalah sistem informasi yang diharapkan dapat mengolah data barang, transaksi penjualan dan pembelian secara terkomputerisasi serta pembuatan laporan secara otomatis. dengan diterapkannya sistem informasi ini diharapakan proses kegiatan operasional perushaan dapat lebih efektif dan efisien. sehingga dapat meningkatkan kualitas pelayanan terhadap konsumen dan peningkatan Toko Insani Fashion tersebut.

4.1.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan

Prosedur sistem informasi penjualan dan pembelian di Toko Insani Fashion yang diusulkan adalah sebagai berikut.

a. Prosedur Pembelian
   1. Bagian gudang mengecek data barang
   2. Jika stok barang minimal bagian gudang membuat dan mencetak data permintaan barang kepada pemasok.
   3. Surat permintaan barang diberikan kepada pemilik untuk di setujui atau tidaknya pembelian barang
   4. Jika disetujui surat permintaan barang diberikan kepada pemasok
   5. Bagian gudang menerima nota pembelian dan menyimpan data barang yang telah diterima dari pemasok.
   6. Bagian gudang membuat laporan pembelian.

b. Prosedur Penjualan
   1. Konsumen melakukan pemesanan barang
   2. Bagian penjualan menginputkan barang dan satuan jumlah barang yang dibeli konsumen.
   3. Bagian penjualan memberitahukan jumlah pembayaran.
   4. Bagian penjualan menyimpan data penjualan.
   5. Bagian penjualan mencetak struk penjualan.
   6. Bagian penjualan mencetak laporan penjualan.

c. Prosedur retur
   1. Konsumen memberika struk penjualan dan data barang ke bagian penjualan yang akan di retur
   2. Bagian penjualan mengecek tanggal pembelian apakah melebihi 1 minggu dari hari pembelian.
   3. Jika tanggal pembelian melebihi 1 minggu maka retur barang ditolak
   4. Jika tanggal pembelian kurang dari 1 minggu maka retur barang diterima
   5. Bagian penjualan akan memberikan barang baru kepda konsumen dan menyimpan data retur
   6. Bagian penjualan membuat laporan transaksi retur penjualan

4.1.3.1. *Flow Map*

Flow map sistem yang diusulkan dan yang berjalan sebelumnya tidak jauh berbeda. yang membedakan atara keduanya adalah dalam proses masukan data lalu penyimpanan dan laporan secara terkomputerisasi. Flow map pembelian yang diusulkan

1. Flow map pembelian yang diusulkan, lihat gambar 3
2. Flow map penjualan yang diusulkan, lihat gambar 4
3. Flowmap retur barang yang diusulkan, lihat gambar 5

4.1.3.2. *Diagram Konteks*

Diagram konteks adalah lingkup suatu sistem yaitu keterkaitan sistem dengan lingkungan. Diagram konteks berfungsi untuk menggambarkan suatu sistem yang secara keseluruhan, termasuk menggambarkan aliran-aliran data yang masuk dan keluar pada sistem tersebut. Lihat gambar 6

4.1.3.3. Data Flow Diagram

Data flow diagram merupakan proses yang menggambarkan alur informasi yang lebih detail yang merupakan pengembangan dari diagram konteks yang sudah dibuat. Lihat gambar 7

4.1.4. Perancangan basis data

Dalam perancangan perangkat lunak ini memerlukan database sebagai media penyimpanan data adapun tujuan dari perancangan basis data ini adalah untuk memberikan gambaran dan kebutuhan mengenai basis data dari sistem yang dibuat antara lain meliputi penjualan dan pembelian.

4.1.4.1. *Entity Relationship Diagram*

ERD (Entity Relationship Diagram) menggambarkan strukur hubungan keterkaitan antar entitas dalam sebuas database. Lihat gambar 8

4.1.4.2. Relasi Tabel

Relasi tabel berikut ini menggambarkan hubungan relasi antar tabel pada basis data. Lihat gambar 9

4.2. Pengujian

Pengujian ini bertujuan untuk menguji semua elemen-elemen perangkat lunak dan membuktikan bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas yang baik. Melalui pengujian ini kesalaha-kesalahan yang ada pada perangkat lunak tersebut dapat diperbaiki sehingga perangkat lunak yang dibuat sesuai dengan fungsinya.

4.2.1. Rencana Pengujian

Pengujian perangkat lunak ini dilakukan oleh pihak pengguna atau user, dalam hal ini adalah pegawai dan pemilik Toko Insani Fashion. Sedangkan metode pengujian yang digunakan adalah pengujian *black box*, dengan rencana pengujian yang akan dilakukan diantaranya pengujian login ke sistem, masukan data, verifikasi da validasi, serta keluaran data dari sistem. Berikut rencana pengujian dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

4.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian

Beberapa kasus dan hasil pengujian yang telah dilakukan pada sistem informasi penjualan dan pembelian di Toko Insani Fashion yaitu sebagai berikut:

4.2.3. Kesimpulan dan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus uji *sample* diatas dapat ditarik kesimpulan-kesimpulan bahwa perangkat lunak Sistem Informasi Penjualan dan pembelian di Toko Insani Fashion memberikan fungsi sesuai dengan kebutuhan.

4.3. Implementasi

4.3.1. Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi penjualan dan pembelian di Toko Insani Fashion adalah sebagai berikut.

1. Microsoft Windows 7
2. Netbeans 7.4.1
3. XAMPP 1.8.3
4. Jaspersoft Ireport

4.3.2. Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi penjualan dan pembelian di Toko Insani Fashion adalah sebagai berikut.

1. Komputer Server
   a. *Proccesor* Pentium® dual core CPU T4200 2.00GHz.
   b. *Memory* 2GB atau Lebih.
   c. *Harddisk* 500GB atau lebih.
   d. *LAN card* 10/100Mbps.
   e. Hub
   f. Kabel UTP kategori 5
   g. RJ45
   h. *Mouse, keyboard,monitor, dan printer*
2. Komputer Client
   a. Proccesor Pentium 4 1,8GHz.
   b. Memory 1GB atau lebih

c. Harddisk 250GB atau lebih
d. LAN card 10/100 Mbps
e. Mouse, keyboard,monitor

4.3.3. Implementasi Basis Data

Pembuatan basis data dilakukan dengan menggunakan aplikasi database MYSQL.

4.3.4. Implementasi Instalasi Program

Implementasi program merupakan langkah awal yang dilakukan untuk menerapkan sistem informasi yang dibuat pada sebuah computer. Lihat gambar 10 – 14.

4.3.5. Penggunaan Program

Penggunaan program menjelaskan bagaimana cara menggunakan program yang telah dibuat. Lihat gambar.

1. Bagian pemilik, lihat gambar 15
2. Bagian gudang, lihat gambar 16
3. Bagian penjualan, lihat gambar 17

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpilan

Berdasarkan hasil perancangan sistem yang telah dilakukan, maka penulis dapat menyimpulkan beberapa kesimpulan dari permasalahan yang ada pada Toko Insani Fashion antara lain :

1. Dengan dibuatnya sistem informasi penjualan dan pembelian diharapkan bagian gudang dapat mengelola stok barang dengan baik sehingga keakuratan data stok barang menjadi lebih baik.
2. Dengan dibuatnya sistem informasi penjualan dan pembelian diharapkan bagian penjualan dapat membuat laporan penjualan secara otomatis.
3. Dengan dibuatnya sistem informasi penjualan dan pembelian diharapkan bagian gudang tidak perlu mengupdate stok barang karena sudah otomatis terupdate pada saat transaksi retur penjualan
4. Dengan dibuatnya sistem informasi penjualan dan pembelian diharapkan pemilik toko tidak perlu memebuat rekap transaksi penjualan.

5.2. Saran

Adapun saran yang dapat di kemukakan penulis sebagai acuan pengembangan dari aplikasi yang telah dibangun agar dapat lebih mendukung untuk menyempurnakan proses penjualan dan pembelian yang berlangsung di Toko Insahi Fashion antara lain sebagai berikut :

1. Untuk pengembangan aplikasi selanjutnya. Diharapkan dapat mencakup retur pembelian kepada pemasok.
2. Perancangan sistem yang dibuat tidak hanya menangani pembayaran secara tunai saja. Melainkan dapat melakukan pembayaran dengan cara *non* tunai.
3. Perancangan sistem yang dibuat tidak hanya membuat laporan pembelian, penjualan dan retur penjualan. Tetapi dapat menangani permasalahan lainnya seperti perolehan laba rugi dan statistika penjualan.

VI. DAFTAR PUSTAKA

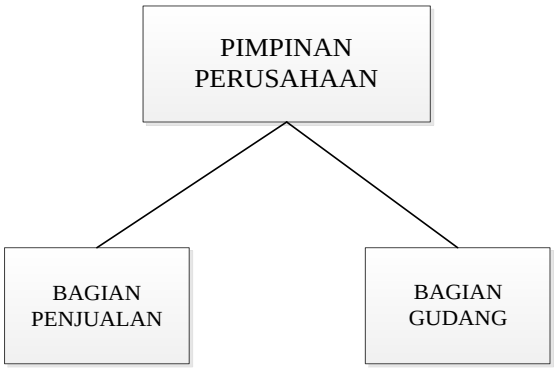
Tata Sutarbi, "Analisis Sistem Informasi", 1th ed, Yogyakarta : Andi, 2012

Andi Kristanto, "Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya", 2th ed, Yogyakarta : Gava Media, 2007

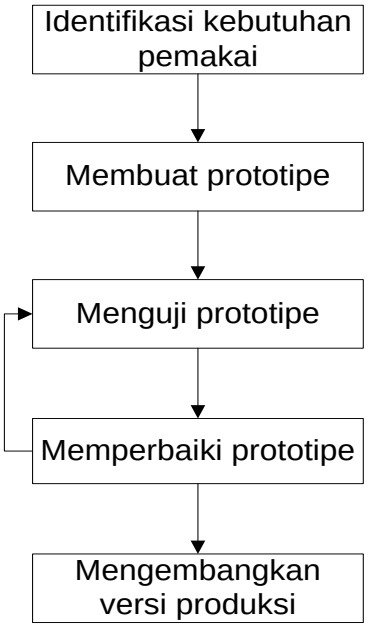
Yuslian, (28 April 2015), "Memahami Dasar dan Pengertian", [online], 2012, Avaliable : Penjualanhttp://www.gofaztrack.com/sales/memahami-dasar-dan pengertian-penjualan/

zipmedia, (5 Mei 2015), "Pengertian pembelian sebagai kegiatan ekonomi yang dialkukan manusia sehari-hari", [online], 2013, available : http://ujiansma.com/pengertian-pembelian-keiatan-ekonomi-sehari-hari

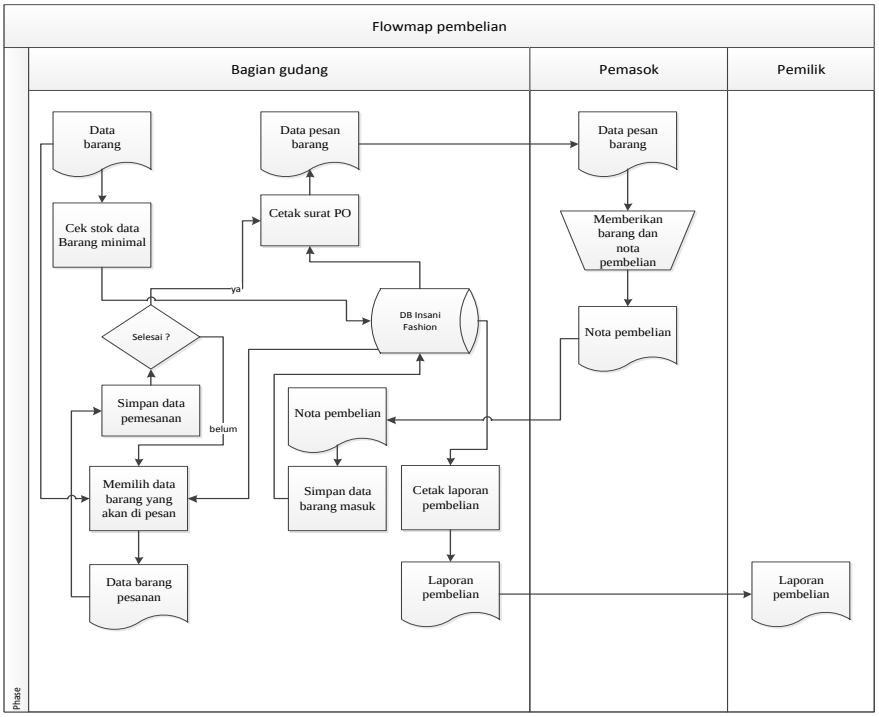
DAFTAR GAMBAR



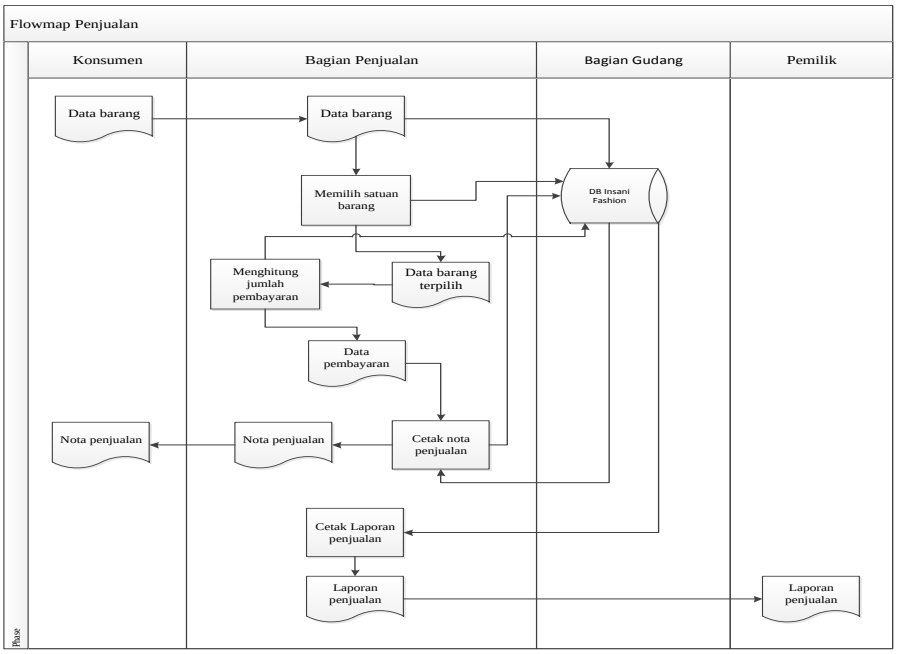
Gambar 1 Struktur organisasi Toko Insani Fashion



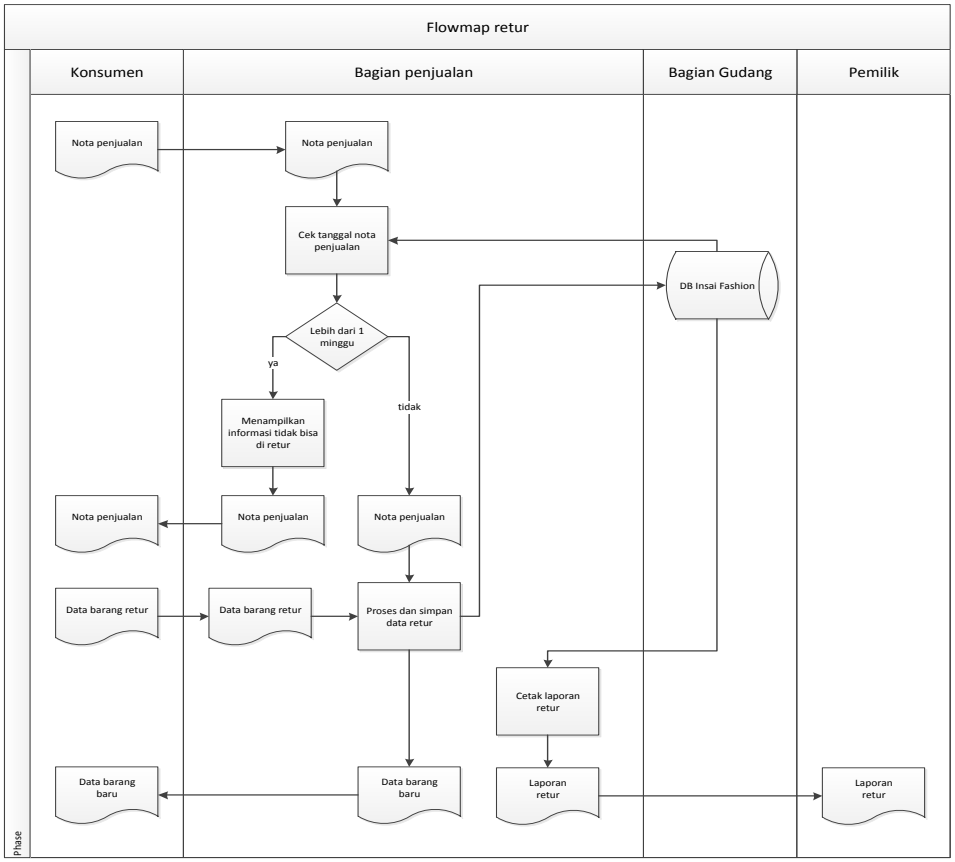
Gambar 2 Metode *Prototype*



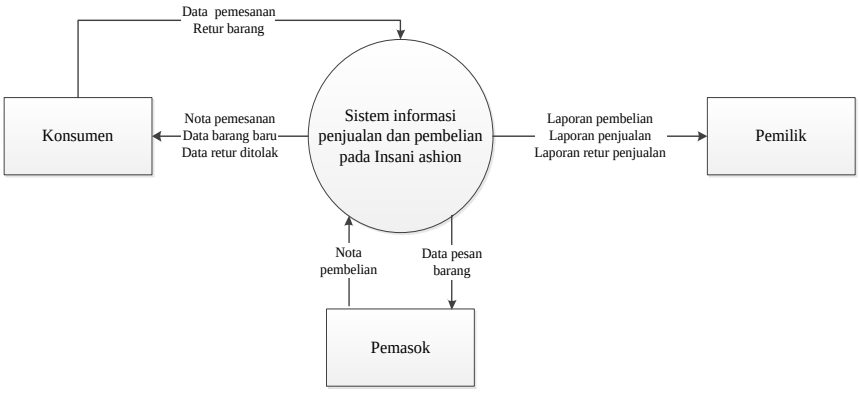
Gambar 3 Flow map pembelian yang diusulkan



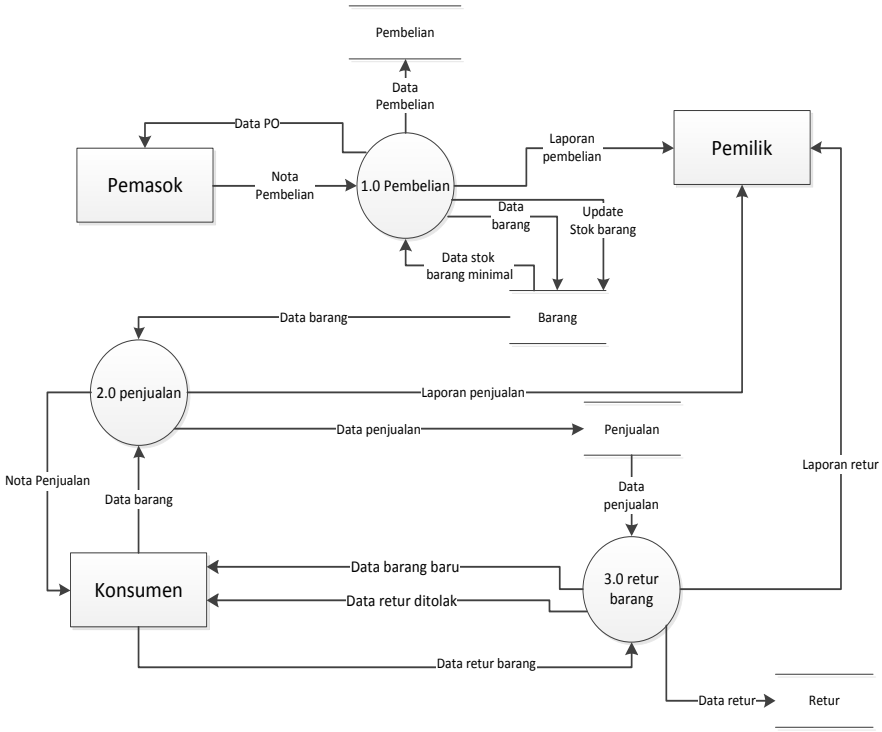
Gambar 4 Flow map penjualan yang diusulkan



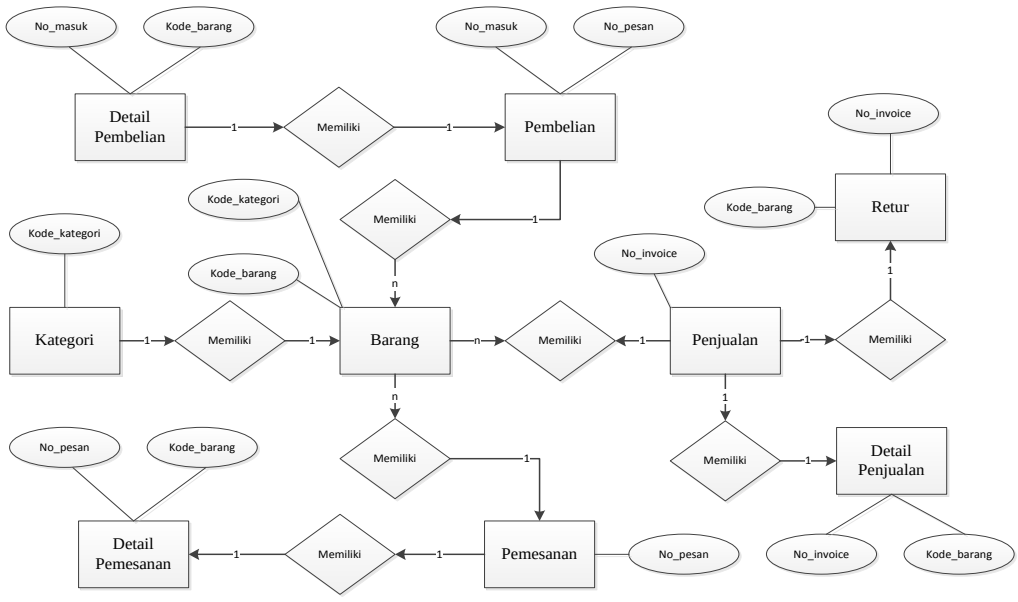
Gambar 5 Flow map retur barang yang diusulkan



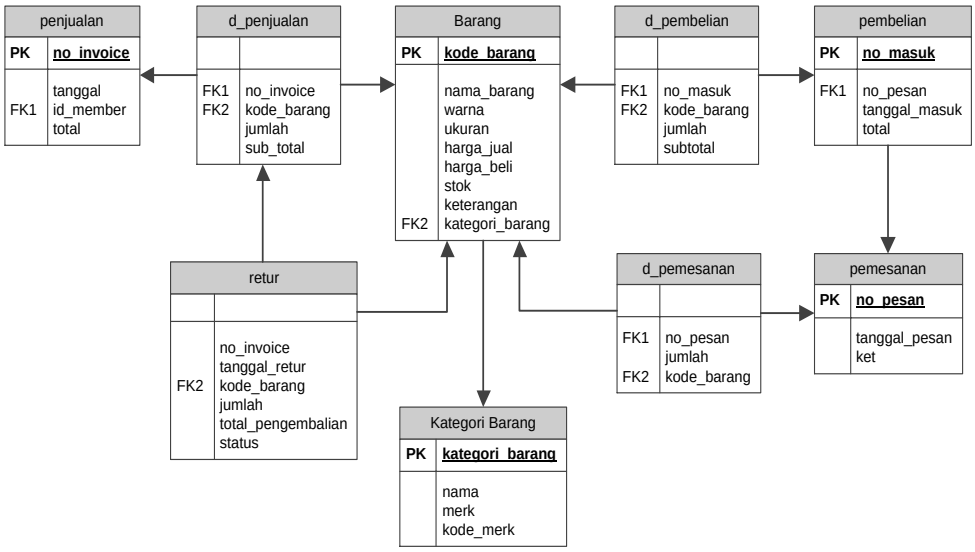
Gambar 6 Diagram Konteks



Gambar 7 Data Flow Diagram Level 1



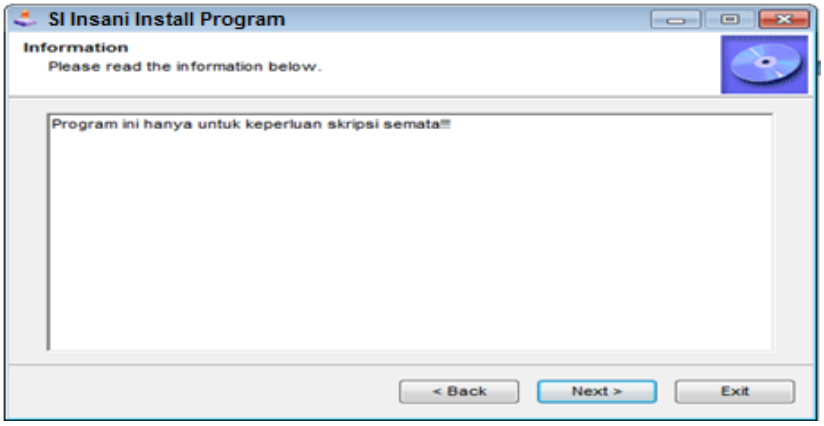
Gambar 8 Entity relation diagram



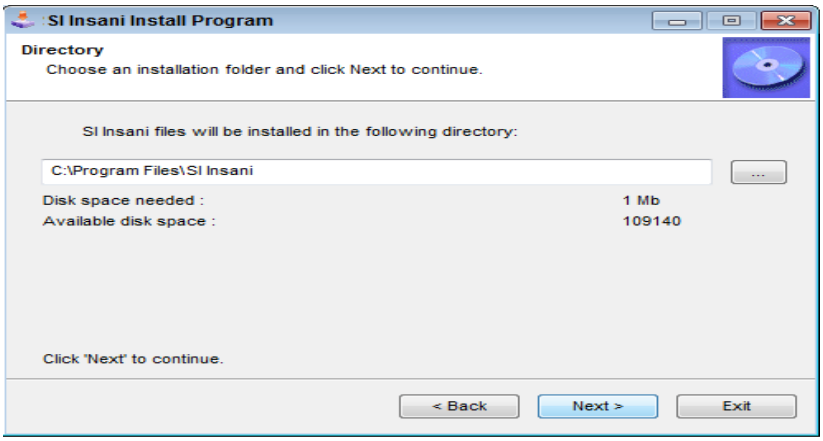
Gambar 9 Relasi Tabel



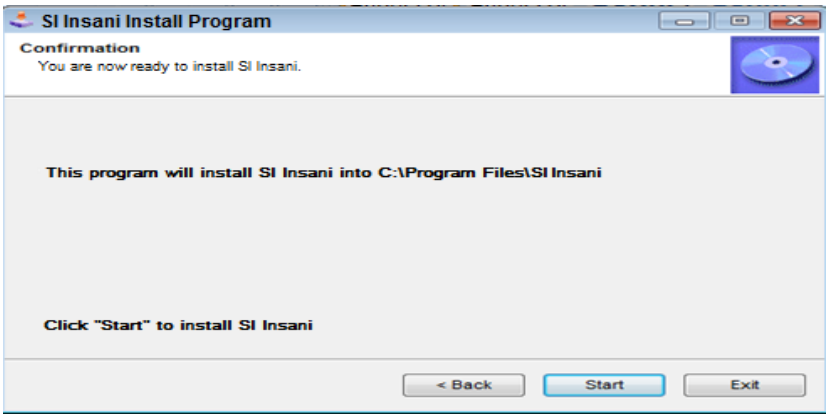
Gambar 10 Tampilan Awal Instalasi



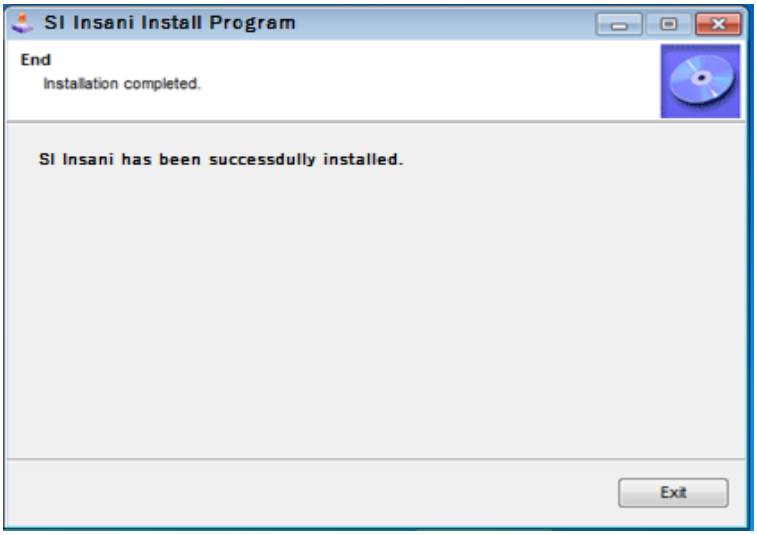
Gambar 11 tampilan Informasi Install



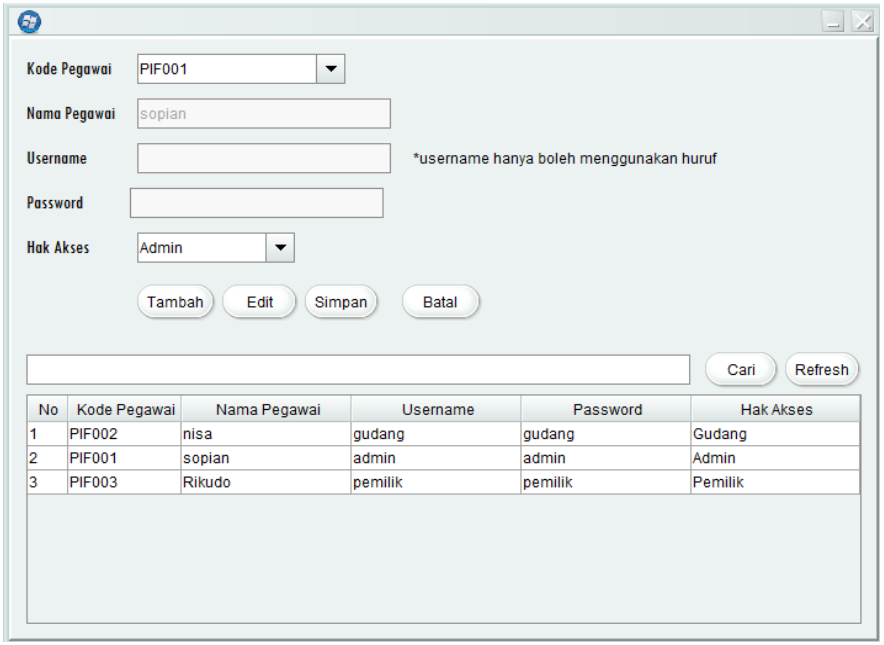
Gambar 12 tampilan direktori instalasi



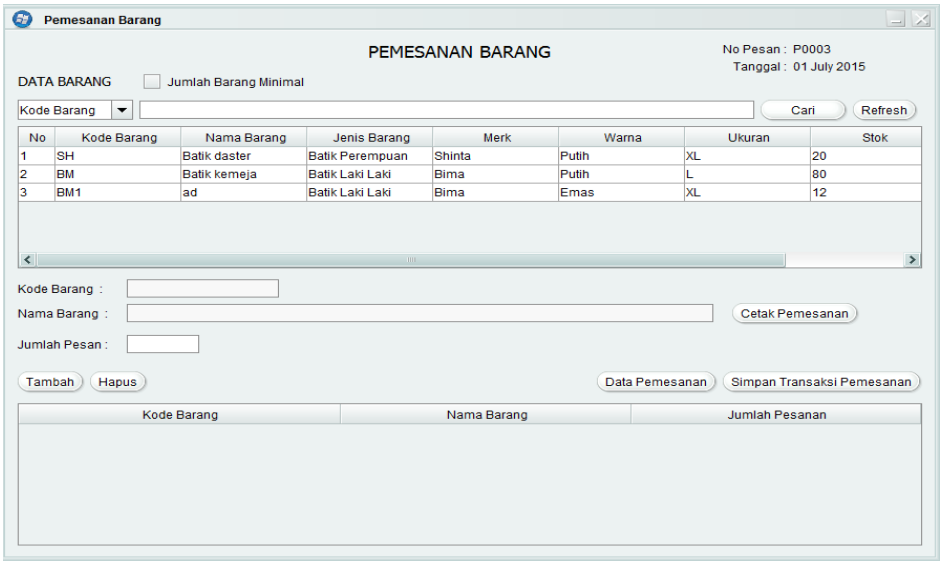
Gambar 13 tampilan proses install



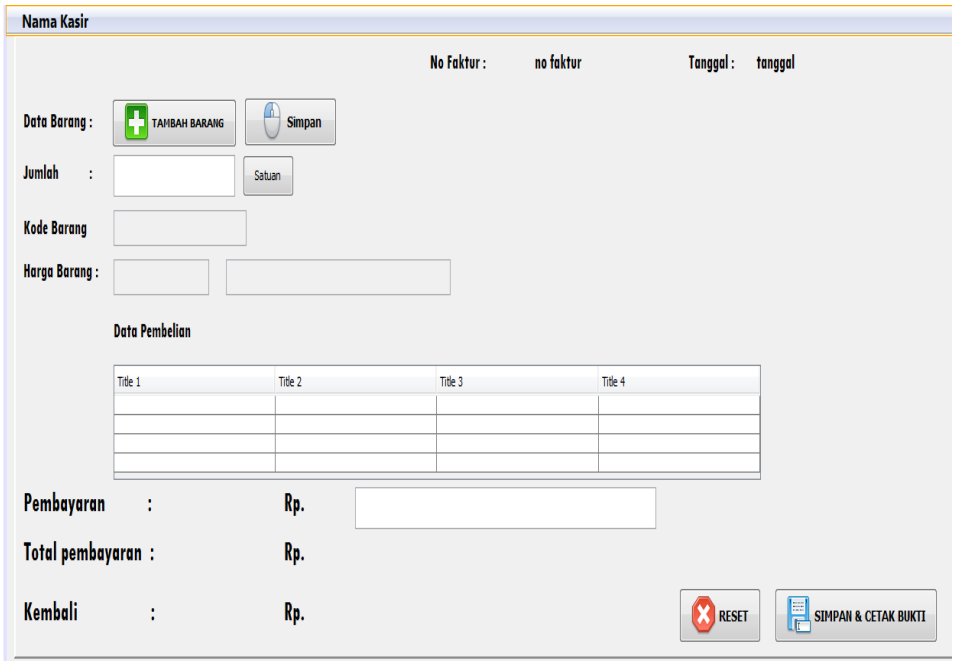
Gambar 14 tampilan selesai instalasi



Gambar 15 form user



Gambar 16 form transaksi pemesanan barang



Gambar 17 form transaksi penjualan