PEMBANGUNAN APLIKASI SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN INVENTORI TOKO BUNDA SCARF

Oleh

Hutomo Khairinnas – 10512113



Prodi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Komputer Indonesia
Jl Dipati Ukur No 112-116, Bandung 40132

Abstrak

Bunda Scarf merupakan sebuah perusahaan dagang yang berlokasi di Perawang, Siak. yang menjual jilbab dan beragam koleksi seperti Gorden. Penjualan pada toko Bunda Scarf masih menggunakan cara biasa pada umumnya, tidak lain hal nya dengan sistem inventori yang digunakan masih menggunakan cara manual seperti pembukuan dan pencatatan yang menyulitkan pada saat pencarian dimana mencari data didalam buku-buku yang menumpuk bahkan catatan-catatan informasi data tersebut bisa saja hilang. maka dari itu dibutuhkannya sebuah aplikasi yang terkomputerisasi sehingga membuat penjualan pada toko bunda scarf menjadi lebih efisien dimana diharapkan mendapatkan profit yang lebih. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian deskriptif sedangkan Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah model pengembangan prototype, alat bantu penelitiannya adalah UML (unified modelling language). Sistem informasi penjualan dan inventori mampu membantu aktifitas perusahaan seperti transaksi penjualan yang sudah menggunakan komputer, pendataan produk, pengecekan stok produk yang masih ada tanpa mengecek produk di gudang.
Kata kunci : Sistem Informasi, Penjualan, Inventory

Abstract

Bunda Scarf is a trading company located in Perawang, Siak. selling hijab and various collections such as Curtains. Sales at the Bunda Scarf still use regular way in General, not another thing with inventory system used still use manual such as bookkeeping and record keeping which complicate the search at the time where to look for data in the books that pile up even the notes information that data could be lost. Hence the need for a computerized application so as to make sales at stores mother scarf becomes more efficient which is expected to get more profit.

In this study the author uses descriptive research methods while the systems development medthod used is development model prototype, research tool is UML (unified modelling language).
Keyword : Information System, Sales, Inventory

I. PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi pada saat ini sudah semakin berkembang pesat, perkembangan teknologi informasi mencakup beberapa bidang diantaranya Perangkat Lunak, Perangkat Keras, Sistem Informasi, serta Bahasa Pemrograman. Perkembangan perangkat lunak, teknologi informasi membantu memudahkan pekerjaan-pekerjaan manusia didalam berbagai bidang kehidupan misalnya sudah banyak aplikasi-aplikasi pendukung pekerjaan, termasuk aplikasi dalam bidang penjualan.

Dalam perkembangan suatu perusahaan informasi, pada saat ini adalah hal yang paling penting untuk mendukung suatu proses bisnis serta mengembangkan suatu bisnis. Sumber informasi bukan hanya dari luar perusahaan saja tetapi sumber-sumber informasi tersebut bisa didapat dari dalam perusahaan itu sendiri, sangat penting sekali suatu perusahaan agar menggali dan terus menggali informasi terutama dalam proses bisnis. Suatu perusahaan informasi yang berjalan dibidang perdagangan berupa penjualan produk, harga produk, pembelian produk ke supplier merupakan hal yang penting bagi perusahaan.

Berkembangnya Teknologi Informasi perangkat lunak saat ini merubah gaya hidup masyarakat, salah satunya adalah masyarakat tidak perlu lagi datang ke toko-toko konvensional untuk membeli produk dan jasa, sudah banyak aplikasi-aplikasi perangkat *computer* dan *mobile* yang menyediakan kemudahan untuk pembelian produk. Didalamnya juga terdapat penghitungan produk, pembelian produk serta transaksi dan pengeluaran produk dari dalam toko. Dalam hal inilah upaya untuk meningkatkan penjualan toko konvensional tersebut diperlukannya aplikasi *desktop* yang akan mendukung aktivitas penjualan serta manajemen produk.

Bunda Scarf merupakan salah satu perusahaan dagan yang berada di Perawang, Riau. Bunda Scarf memiliki Dua cabang toko di daerah tersebut. Perusahaan dagang ini menjual berbagai macam Jilbab, kebutuhan rumah seperti Gordyn, Selimut, Sarung, dll. Dalam pengelolaan produk-produk yang masuk dan keluar perusahaan ini masih menggunakan buku dan catatan-catatan seperti nota, bahkan produk-produk tersebut tidak tercatat pada saat melakukan pembagian produk ke cabang-cabang, pada saat transaksi. Pada saat melakukan pemesanan ke supplier juga seperti itu, pemilik hanya mencatat beberapa produk yang diketahui kurang, sehingga produk-produk yang kurang tersebut tidak mencakup seluruh produk yang dikategorikan sebagai produk yang kurang, terkadang juga salah mengkategorikan produk-produk yang kurang dikarenakan tidak adanya pencatatan stok produk yang masih tersisa sehingga membuat produk tersebut yang sebenarnya masih tersisa banyak digudang menjadi semakin bertumpuk. selain itu juga ada sebagian produk yang tidak termasuk didalam catatan dan pembukuan stok produk yang menyebabkan produk tersebut tidak terjual dan bahkan produk tersebut rusak. Sistem yang tidak akurat yang seperti inilah yang menjadi salah satu penyebab kerugian yang terjadi didalam perusahaan dagang tersebut.

Sehingga dibutuhkannya suatu sistem informasi yang mampu memberikan informasi yang akurat kepada perusahaan. Sistem informasi yang mampu mengelola pendataan produk-produk mulai dari masuknya produk kedalam perusahaan hingga produk tersebut terjual. Hal inilah yang melatarbelakangi penulis ingin membangun sebuah aplikasi sistem informasi penjualan berbasis komputer sebagai media pendukung aktivitas

penjualan dan pengelolaan produk dengan judul "**Pembangunan Aplikasi Sistem Informasi Penjualan dan Inventori Toko Bunda Scarf".**

Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi Masalah

Berdasarkan Hasil Penelitian penulis terhadap toko Bunda Scarf, Masalah yang dapat diidentifikasikan adalah sebagai berikut:

a. Data transaksi penjualan masih berupa laporan yang berbentuk buku sehingga semakin hari semakin bertumpuk, menyulitkan didalam pencarian data transaksi per periode.
b. Informasi data-data produk yang digudang hanya berupa catatan yang menyulitkan apabila mana catatan tersebut tidak akurat dan bersifat sudah lama atau tidak diperbaharui.
c. Tidak adanya catatan atau pembukuan pendataan stok produk yang tersedia sehingga menyulitkan disaat akan melakukan pemesanan ke supplier, dan juga akan menyebabkan kerugian dimana pemilik mungkin memesan produk yang sama dan produk tersebut akan bertumpuk.

Rumusan Masalah

Menurut Identifikasi masalah, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan, yaitu:

a. Bagaimana Sistem Penjualan dan Pengelolaan Inventori di Toko Bunda Scraf yang sedang berjalan?
b. Bagaimana perancangan Sistem Informasi penjualan di Toko Bunda Scraf?
c. Bagaimana pengujian Sistem Informasi penjualan dan inventori di Toko Bunda Scraf?
d. Bagaimana Implementasi Sistem Informasinya?

Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi penjualan yang diharapkan dapat memperbaiki *system* penjualan dan inventori di toko Bunda Scarf serta memudahkan pemilik didalam melihat laporan-laporan produk-produk yang dikelola. dan memudahkan pegawai toko membuat laporan dengan *system* yang telah terkomputerisasi.

Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian di Toko Bunda Scarf adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana Sistem Informasi penjualan di Toko Bunda Scarf
2. Untuk merancang Sistem Informasi penjualan di Toko Bunda Scraf
3. Untuk menguji Sistem Informasi penjualan di Toko Bunda Scraf
4. Untuk mengimplementasikan Sistem Informasi

Kegunaan Penelitian

Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu menyelesaikan masalah yang terdapat pada Toko Bunda Scarf sehingga menambah produktifitas serta penjualan produk.

Kegunaan Akademis

Berikut ini adalah kegunaan Akademis dari penelitian :

1. Bagi Pengembangan Ilmu

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi pengembang ilmu Sistem Informasi, terutama mengenai pembuatan aplikasi desktop php.

2. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi ilmu pengetahuan kepada peneliti lain yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir dalam kajian yang sama sekaligus sebagai refrensi didalam penulisan.

3. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam menambah atau memperkaya wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek, belajar menganalisa dan melatih daya fikir dalam mengambil kesimpulan atas permasalahan yang ada.

Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Aplikasi ini dibangun untuk mengatur penjualan dan mengontrol pengelolaan produk.
b. Sistem informasi ini hanya membahas tentang penjualan produk (transaksi), pemesanan, pemasukan dan pengeluaran produk, laporan transaksi, laporan produk.
c. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP.
d. Tidak adanya fitur pengembalian (*return*) produk.

II. KAJIAN PUSTAKA

Sistem secara umum diartikan sebagai : (Hanif Al Fatta 2007)

- Kumpulan dari bagian-bagian yang bekerja sama untuk mencapai tujuan yang sama.

- Sekumpulan objek-objek yang saling berelasi dan berinteraksi serta hubungan antar objek bias dilihat sebagai satu kesatuan yang dirancang untuk mencapai suatu tujuan.

Murdick dan Ross (1993) mendefenisikan sistem sebagai seperangkat elemen yang digabungkan satu dengan lainnya untuk suatu tujuan bersama. Menurut Scott (1996) sistem terdiri dari unsur – unsur seperti masukan (*input*), pengolahan (*processing*), serta keluaran (*output*).

Untuk memahami atau mengembangkan suatu sistem, maka perlu membedakan unsur-unsur dari sistem yang membentuknya. Berikut adalah karakteristik sistem yang dapat membedakan suatu sistem dengan sistem lainnya: (Hanif Al Fatta 2007)

1. Batasan (*boundary*): Penggambaran dari suatu elemen atau unsur mana yang termasuk didalam sistem dan mana yang diluar sistem.

2. Lingkungan (*environment*): Segala sesuatu diluar sistem, lingkungan yang menyediakan asumsi, kendala, dan input terhadap suatu sistem.

3. Masukan (*input*): Sumber daya (data, bahan baku, peralatan, energi) dari lingkungan yang dikonsumsi dan dimanipulasi oleh suatu sistem.

4. Keluaran (*output*): Sumber daya atau produk (informasi, laporan, dokumen, tampilan layer computer, barang jadi) yang disediakan untuk lingkungan sistem oleh kegiatan dalam suatu sistem.

5. Komponen (*component*): Kegiatan-kegiatan atau proses dalam suatu sistem yang mentransformasikan input menjadi bentuk setengah jadi (*output*). Komponen ini bias merupakan subsistem dari sebuah sistem.

6. Penghubung (*interface*): Tempat dimana komponen atau sistem dan lingkungannya bertemu atau berinteraksi.

7. Penyimpanan (*storage*): Area yang dikuasai dan digunakan untuk penyimpanan sementara dan tetap dari informasi, energy, bahan baku, dan sebagainya. Penyimpanan merupakan suatu media penyangga diantara komponen tersebut bekerja dengan berbagai tingkatan yang ada dan memungkinkan komponen yang berbeda dari berbagai data yang sama.

Informasi adalah rangkaian data yang mempunyai sifat sementara, tergantung dengan waktu, mampu memberi kejutan atau surprise pada yang menerimanya. Intensitas dan lamanya kejutan dari informasi, disebut nilai informasi. “Informasi” yang tidak mempunyai nilai, biasanya karena rangkaian data yang tidak lengkap atau kadaluarsa. (Witarto 2004)

Sistem Informasi merupakan sistem dengan komponen-komponen yang bekerja untuk mengolah data menjadi informasi. Ada beberapa perbedaan pendapat tentang komponen ini tetapi secara umum sistem informasi terdiri dari blok masukan, blok keluaran, blok teknologi, blok basis data, blok model, dan blok kendali (Hanif Al Fatta 2007)

Persediaan digunakan untuk mengindikasikan: barang dagang yang disimpan untuk kemudian dijual dalam operasi bisnis perusahaan, dan bahan yang digunakan dalam proses produksi atau yang disimpan untuk tujuan itu. Maksud persediaan untuk perusahaan dagang adlah barang dagang yang tersedia untuk dijual dalam kegiatan bisnis normal perusahaan (Hendry,ST 2010)

Penjualan menurut Basu Swastha dalam bukunya “Manajemen Penjualan” adalah ilmu dan seni mempengaruhi pribadi yang dilakukan oleh penjual untuk mengajak orang lain agar bersedia membeli barang atau jasa yang ditawarkan (Basu Swastha 1981)

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

a. Objek Penelitian

Objek penelitian ini berisikan tentang gambaran tempat penulis melakukan penelitian, di antaranya tentang sejarah, struktur organisasi dan deskripsi pekerjaan. Dalam penyusunan usulan penelitian ini, penulis mengadakan penelitian di Toko Bunda Scarf. Penelitian yang dilakukan yaitu mengenai sistem penjualan dan inventori Toko Bunda Scarf.

b. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian deskriptif dan tindakan (*action research*).

Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan. (Arikunto dan Suharsini 2005)

Sedangkan metode tindakan (*action research*) yaitu: penelitian yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan baru, cara pendekatan baru, atau produk pengetahuan yang baru dan untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung di dunia faktual/lapangan. Peneliti memecahkan permasalahan yang ada dilapangan dengan mencari dan memilih alternatif metode pendekatan yang tepat.

Metode pendekatan sistem yang digunakan oleh penulis adalah dengan menggunakan pendekatan sistem berorientasi objek. Metodologi berorientasi objek adalah suatu strategi pembangunan perangkat lunak yang mengorganisasikan perangkat lunak sebagai kumpulan objek yang berisi data dan operasi yang diberlakukan terhadapnya. Metodologi berorentasi objek merupakan suatu cara bagaimana sistem perangkat lunak dibangun melaluli pendekatan objek secara sistematis. Metode berorientasi objek didasarkan pada penerapan prinsip-prinsip pengelolaan komplesistas. Metode berorientasi objek meliputi rangkaian aktivitas analisis berorientasi objek, perancangan berorientasi objek, pemrograman berorientasi objek dan pengujian berorientasi objek.

Metode yang digunakan dalam perancangan sistem ini yaitu menggunakan model *prototype*, yaitu suatu teknik analisis dan rancangan yang memungkinkan pemakai ikut serta dalam mementukan kebutuhan dan pembentukan sistem apa yang akan di kerjakan untuk memenuhi kebutuhan tersebut.



Gambar 3.1 Model *Prototype*

(Sumber: Roger S. Pressman, Ph.D. Rekayasa Perangkat Lunak)

Tahapan tersebut antara lain:

1. Mendengarakan Keluhan Konsumen

Prototyping paradigma dimulai dengan pengumpulan kebutuhan. Pengembangan dan konsumen bertemu dan mendefinisikan objektif keseluruhan dari perangkat lunak serta mengidentifikasi segala kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan untuk perancangan.

2. Merancang dan Membuat Sistem

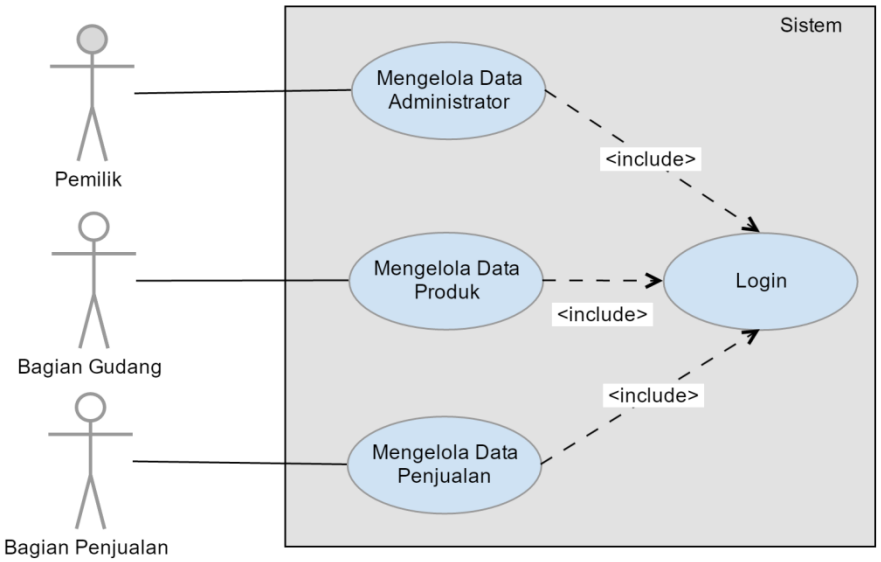
Perancangan difokuskan pada penyajian aspek-aspek perangkat lunak yang dibangun, agar pengguna atau pelanggan dapat menerima tampilan pada format masukan atau keluarannya. Dalam hal ini saya membuat sistem informasi *inventory* menggunakan bahasa pemgrograman php dan dari sistem informasi yang dibuat akan menghasilkan *output* berupa laporan stok barang yang teresdia gudang, laporan stok barang yang tidak tersedia di gudang, stok barang yang menipis persediaannya, serta informasi-informasi yang dibutuhkan oleh aktor-aktor yang terlibat dalam sistem ini.

3. Uji coba Sistem atau Verifikasi

Sistem yang telah dibuat akan dievaluasi oleh pengguna atau pelanggan. Hal ini dilakukan agar bisa dipakai untuk menyaring kebutuhan pengembangan perangkat lunak selanjutnya.

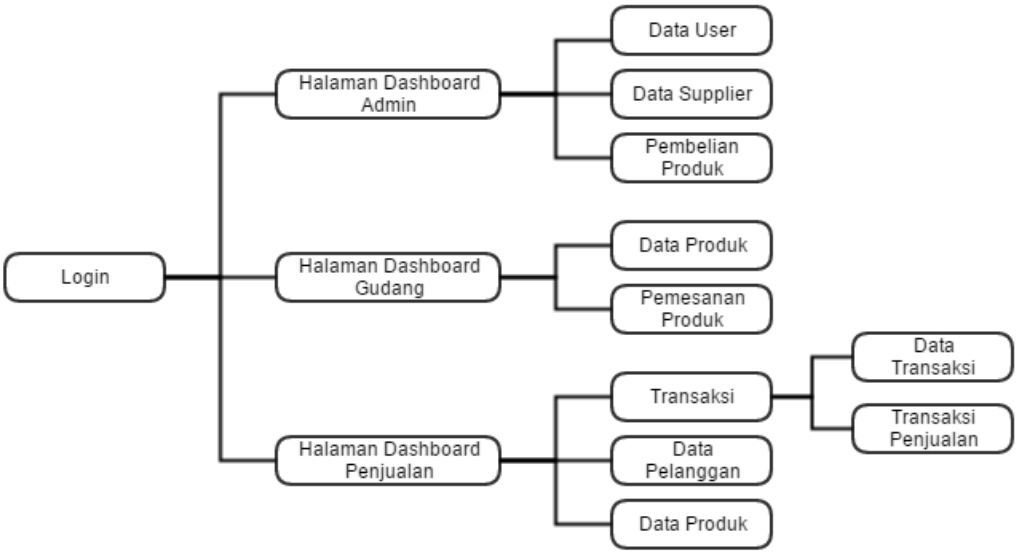
IV. HASIL PENELITIAN

Use Case menggambarkan fungsi tertentu dalam suatu sistem berupa komponen, kejadian atau kelas. Fungsionalitas sistem didefinisikan ke dalam *use case* dari sudut eksternal sistem yang berguna untuk uji kelayakan sistem.



Gambar 4.1 *Usecase* Diagram yang diusulkan

Struktur menu dari sistem informasi penjualan dan inventori yang diusulkan adalah sebagai berikut:



Gambar 4.13 Struktur Menu

Proses rencana pengujian yang akan dilakukan meliputi *input/output*. Proses pengujian *input/output* adalah mencoba program dengan memasukan data ke dalam *form-form* masukan yang telah disediakan. Pengujian dalam penelitian ini dilakukan oleh pihak Pemilik Toko, Bagian Gudang dan Bagian Penjualan. Berikut ini adalah rencana pengujian sistem informasi penjualan dan inventori pada Toko Bunda Scarf :

Kelas Uji	**Butir Uji**	**Tingkat Pengujian**	**Jenis Pengujian**
Login	Hak akses setiap *user*	Sistem	Blackbox
Data *User*	Penginputan data *user*	Sistem	Blackbox
Data Supplier	Penginputan data supplier	Sistem	Blackbox
Data Produk	Penginputan data produk	Sistem	Blackbox
Data Pembelian Produk ke Supplier	Penginputan data pembelian ke supplier	Sistem	Blackbox
Data Transaksi Penjualan	Penginputan data transaksi penjualan	Sistem	Blackbox

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian skripsi yang telah penulis lakukan, penulis membuat suatu kesimpulan dan mengajukan beberapa saran-saran yang berhubungan dengan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab-bab sebelumnya, penulis menyimpulkan bahwa :

1. Data transaksi penjualan telah menggunakan sistem sehingga memudahkan pencarian data transaksi per periode.
2. Informasi data-data produk yang digudang telah akurat karena data barang sudah menggunakan sistem yang akan selalu diperbaharui setiap melakukan pembelian.
3. Sudah adanya sistem pendataan serta laporan stok produk yang tersedia yang sudah terkontrol, sehingga mampu menurunkan kemungkinan pembelian produk yang sama serta penumpukan produk.

Saran

Berdasarkan penelitian Skripsi ini, penulis menyadari bahwa sistem informasi penjualan dan inventori ini masih memiliki beberapa kekurangan, untuk itu penulis memberikan saran dalam usaha pengembangan sistem informasi yang baru, diantaranya :

1. Sistem akan lebih baik apabila pengembangan sistem penjualan dan inventori selanjutnya, dapat dijalankan secara online.
2. Sistem akan lebih baik apabila memiliki laporan laba rugi.
3. Adanya pemeliharaan terhadap sistem yang telah dibuat agar sistem tetap terjaga dengan baik.

VI. DAFTAR PUSTAKA

Hanif Al Fatta, "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern", 1st ed, Yogyakarta : Andi, 2007.

Witarto, "Memahami Sistem Informasi", 1st ed, Bandung : Informatika, 2004.

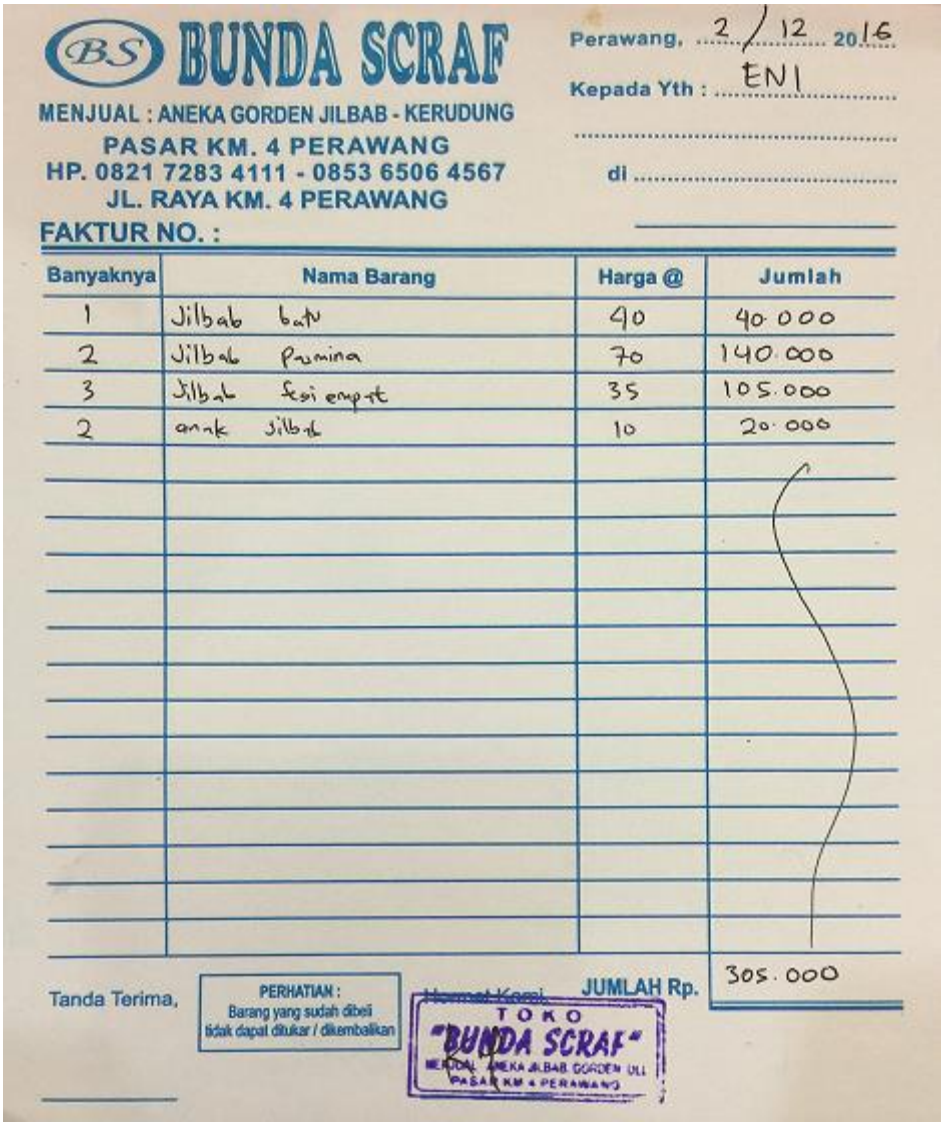
Basu Swastha, "Manajemen Penjualan", 2nd ed, Yogyakarta : Ananda, 1981.

Hendry,ST, "Membangun Aplikasi Inventori dan Penjualan Terintegrasi", 1st ed, Jakarta : Elex Media, 2010.

Arikunto. Suharsini, "Manajemen Penelitian", Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2005

Lampiran

NOTA PEMBELIAN TOKO BUNDA SCARF



BS **BUNDA SCRAF**

MENJUAL : ANEKA GORDEN JILBAB - KERUDUNG
PASAR KM. 4 PERAWANG
HP. 0821 7283 4111 - 0853 6506 4567
JL. RAYA KM. 4 PERAWANG

Perawang, 2 / 12 2016
Kepada Yth : ENI
di .....

FAKTUR NO. :

Banyaknya	Nama Barang	Harga @	Jumlah
1	Jilbab bat	40	40.000
2	Jilbab Pasmina	70	140.000
3	Jilbab Resi empat	35	105.000
2	anak Jilbab	10	20.000
		JUMLAH Rp.	305.000

Tanda Terima,

PERHATIAN :
Barang yang sudah dibeli tidak dapat ditukar / dikembalikan

Hormat Kami,

TOKO "BUNDA SCRAF" MENJUAL ANEKA JILBAB GORDEN DLL PASAR KM 4 PERAWANG

UNIKOM
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

PROGRAM STUDI
SISTEM INFORMASI

Bandung, 19 Maret 2016

Nomor : 662/Prodi-IS/FTIK/UNIKOM/III/2016
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Penelitian

Kepada Yth.
Pimpinan Toko Bunda Scarf
Jl. Raya Km. 4 Perawang
Riau

Dengan Hormat,

Kami dari **Universitas Komputer Indonesia**, dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk dapat kiranya menerima mahasiswa/i kami berikut ini:

Nama	: Hutomo Khairinnas
Nim	: 10512113
Program Studi / Jenjang	: Sistem Informasi / S1

Untuk melaksanakan **Penelitian Skripsi** di instansi/perusahaan yang Bapak/Ibu pimpin.

Pelaksanaan **Penelitian Skripsi** mahasiswa/i **Universitas Komputer Indonesia** disesuaikan dengan jadwal yang ditentukan oleh instansi/perusahaan yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Hormat Kami,
Ketua Program Studi Sistem Informasi
Universitas Komputer Indonesia

Citra Noviyasari, S.Si, MT
Nip. 4127.7026.009

Tembusan :
1. Mahasiswa yang bersangkutan
2. Arsip