SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN PADA NEWBIE VAPESTORE

WAHYUDI MUNAWAR

Sistem Informasi, Universitas Komputer Indonesia, Bandung

you.die133@gmail.com

ABSTRACT

Newbie Vapestore is one of Vapestore in Sukabumi, which provides sales of electric and liquid cigarettes. In addition to selling a variety of electric and liquid cigarettes Newbie Vapestore also offers coiling services or known by the installation of cotton and filter services. However, one of the obstacles faced is the process of data processing has not been computerized such as data processing sales and purchase transactions, sales reports and purchases of goods, electrical cigarette data in coiling and stock items, which become obstacles in Newbie Vapestore. With a computerized system or system to be proposed, Newbie Vapestore can perform data processing more quickly, precisely, and efficiently. Especially in the process of processing the sale and purchase of goods.

Systems approach method uses structured method with Flowmap analysis tool, Context Diagram, and Data Flow Diagram. While the programming language used is the programming language php using MySQL database.

Sales Information Systems, Purchase and Coiling Services on Newbie Vapestore was built as one solution to the problems faced by Newbie Vapestore by building an application that can facilitate the processing of data more quickly, and the data required can also be stored and processed with more good. Suggestions for further research in order to improve the deficiencies found in the system.

Keywords: Information system, Sales, Purchase, Vapestore, Coiling Services.

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pada saat ini perkembangan teknologi sangatlah pesat terutama dibidang komputer. Komputer yang awalnya hanya digunakan untuk menghitung sekarang fungsinya sudah banyak dan tujuannya untuk membantu menyelesaikan suatu pekerjaan. Komputer saat ini banyak digunakan dalam berbagai bidang usaha, bisnis, pemerintahan, komunikasi dan masih banyak lagi. Dalam penggunaannya komputer bukan hanya untuk perusahaan besar saja, tetapi saat ini perusahaan-perusahaan kecil pun menggunakan komputer sebagai sarana untuk memajukan perusahaannya dan selain itu tujuannya untuk membantu kinerja sistem yang ada didalamnya. Hal tersebut dilakukan untuk bersaing dengan perusahaan-perusahaan lain, manfaat yang didapatkan yaitu ketepatan, kecepatan dan keakuratan suatu sumber informasi yang bisa mempengaruhi kebijakan dalam pengambilan keputusan sehingga apa yang dilakukan bisa memberikan keuntungan bagi perusahaan.

Newbie vapestore merupakan perusahaan kecil yang bergerak dibidang penjualan dan jasa *coiling*, Vaporizer adalah sebuah rokok elektrik yang berbeda dengan rokok jenis tembakau, karena vaporizer juga dikenal dengan rokok kesehatan. Banyak yang orang yang awalnya perokok yang kemudian ingin berhenti rokok dengan cara beralih pada jenis Vaporizer ini. Selain bentuk, rasa dan aroma yang dihasilkan Vaporizer ini juga berbeda. Rasa yang bisa Anda nikmati mulai dari rasa buah-buahan, mint, ice dan karakter rasa creamy seperti rasa aroma susu, coklat dan rasa nikmat lainnya. Aroma yang diciptakan vaporizer ini pun juga sangat sedap, seperti aroma roti, susu dan buah-buahan yang segar.

Adapun permasalahan yang dihadapi oleh Newbie Vapestore diantaranya adalah masalah dalam pengolahan data yang masih belum terkomputerisasi, belum adanya bukti transaksi untuk pelanggan seperti bukti penjualan barang atau pembelian barang, tidak adanya bukti pengambilan vape yang sudah melalui proses *coiling*. Masalah lain yang ada di Newbie Vapestore yaitu sering mengalami kesulitan dalam pengecekan stok barang, Belum adanya pembuatan laporan penjualan dan pembelian mereka hanya menggunakan rekap nota untuk laporan.

Sehubungan dengan itu diusulkan pemecahan masalah dengan membuat perancangan sistem informasi yang dapat membantu pembukuan, pengolahan data, nota transaksi dan laporan dan menggabungkan komponen-komponen yang masih belum terkomputerisasi tersebut ke dalam satu sistem dan menjamin fungsi-fungsi dari bagian bagian sistem tersebut dapat dipakai untuk meningkatkan pelayanan penjualan barang dan jasa *coiling* Newbie Vapestore.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan inilah penulis mencoba mengembangkan sistem informasi yang telah ada dan dari penelitian ini kami mengangkat judul **"Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Pada Newbie Vapestore".**

1.2 Indentifikasi dan Rumusan Masalah

Dalam penulisan terdapat Indentifikasi Masalah dan Rumusan Masalah.

1.2.1 Indentifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis mengindentifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Proses pengolahan data yang terdapat pada Newbie Vapestore ini belum terkomputerisasi dimana sistem yang ada hanya pencatatan pada nota.
2. Belum adanya pembuatan laporan penjualan dan pembelian Newbie Vapestore hanya menggunakan rekap nota untuk laporan.
3. Sering mengalami kesulitan dalam pengecekan stok barang.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengetahui sistem yang sedang berjalan di Newbie Vapestore, lalu mengevaluasi serta menemukan permasalahan yang menghambat pekerjaan bahkan penjualan atau bisnis di Newbie Vapestore.
2. Bagaimana membuat dan merancang Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian pada Newbie Vapestore sehingga dapat memberikan gambaran jelas mengenai kebutuhan sistem yang akan dibangun.
3. Bagaimana melakukan pengujian terhadap sistem informasi penjualan dan pembelian pada Newbie Vapestore agar terhindar dari kesalahan dan sesuai dengan kebutuhan di Newbie Vapestore.

4. Bagaimana melakukan implementasi sistem informasi penjualan dan pembelian pada Newbie Vapestore, sehingga dapat memecahkan masalah yang ada di Newbie Vapestore.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian sebagai berikut :

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat sistem informasi penjualan dan pembelian pada Newbie Vapestore, dengan sistem informasi ini penulis berharap pihak Newbie Vapestore dapat berguna untuk membantu mempermudah dan memperlancar proses pengolahan data transaksi penjualan dan pembelian pada Newbie Vapestore sehingga lebih efektif serta mempermudah dan mempercepat kinerjanya.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan di Newbie Vapestore, lalu mengevaluasi serta menemukan permasalahan yang menghambat pekerjaan bahkan penjualan atau proses bisnis di Newbie Vapestore.
2. Untuk membuat dan merancang Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian pada Newbie Vapestore sehingga dapat memberikan gambaran jelas mengenai kebutuhan sistem yang akan dibangun.
3. Untuk melakukan pengujian terhadap sistem informasi penjualan dan pembelian pada Newbie Vapestore agar terhindar dari kesalahan dan sesuai dengan kebutuhan di Newbie Vapestore.
4. Untuk melakukan implementasi sistem informasi penjualan dan pembelian pada Newbie Vapestore, sehingga dapat memecahkan masalah yang ada di Newbie Vapestore.

1.4 Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian yaitu :

1.4.1 Kegunaan Praktis

Kegunaan dan manfaat penelitian ditinjau dari kegunaan praktis adalah Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian pada Newbie Vapestore, diharapkan dapat membantu Newbie Vapestore ini dalam kegiatan pengolahan dan pemrosesan data dengan menggunakan sistem yang sudah terkomputerisasi sehingga meningkatkan kualitas penjualan secara cepat dan akurat.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Kegunaan atau manfaat penelitian ditinjau dari kegunaan akademis sebagai berikut :

a. Bagi Pengembangan ilmu

Usulan penelitian ini diharapkan berguna dan dapat mendukung dalam pengembangan bidang keilmuan khususnya bidang keilmuan sistem informasi .

b. Bagi Peneliti

Usulan penelitian ini diharapkan berguna bagi peneliti sendiri khususnya dalam menambah dan memperkaya wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek belajar menganalisis dan melatih daya pikir dalam mengambil kesimpulan atas permasalahan yang ada didalam lapangan.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti lain atau para akademis yang akan mengambil penelitian tentang perancangan dan pembuatan sistem informasi penjualan dan pembelian di *Vapestore* sekaligus sebagai referensi didalam penulisan.

1.5 Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas agar tercapainya tujuan yang diharapkan. Adapun batasan masalah sebagai berikut :

1. Sistem Informasi yang penulis bangun meliputi alur penjualan dan pembelian terhadap konsumen mulai transaksi hingga proses pembayaran secara tunai, pengolahan data barang serta berikut pembelian barang.
2. Tidak membahas retur pembelian barang dan penjualan barang pada sistem karena pengecekan barang yang dibeli dan retur barang dilakukan pada saat proses transaksi secara langsung dengan *supplier*.
3. Sistem informasi yang dibangun masih menggabungkan penjualan dengan *coiling*.
4. Tidak membahas laporan keuangan perusahaan (laba dan rugi).

I. KAJIAN PUSTAKA

II.1. Definisi Sistem

Sistem didefinisikan sebagai sekumpulan prosedur yang saling berkaitan dan saling terhubung untuk melakukan suatu tugas bersama-sama. (Agus 2013)

II.2. Definisi Informasi

Informasi merupakan hasil pengolahan data dari satu atau berbagai sumber, yang kemudian diolah, sehingga memberikan nilai, arti, dan manfaat. (Agus 2013)

II.3. Definisi Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan gabungan dari empat bagian utama. Keempat bagian utama tersebut mencakup perangkat lunak , perangkat keras, infrastruktur dan sumber daya manusia yang terlatih. Keempat bagian utama ini saling berkaitan untuk menciptakan sebuah sistem yang dapat mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat. (Agus 2013)

II.4. Definisi Penjualan

Penjualan adalah suatu sistem kegiatan pokok perusahaan untuk memperjual belikan barang dan jasa kepada konsumen. (Lilis 2011)

II.5. Definisi Pembelian

Pembelian adalah suatu sistem kegiatan dalam perusahaan untuk pengadaan barang yang diperlukan oleh perusahaan. (Lilis 2011)

II. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

III.1. Objek Penelitian

Objek penelitian yang diambil oleh penulis adalah merancang sistem informasi penjualan dan pembelian pada Newbie Vapestore yang beralamatkan di Jl. Sukaraja no 60 Sukabumi.

III.2. Metode Penelitian

a. Desain Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, penulis menggunakan metode deskriptif yaitu penelitian berdasarkan data-data perusahaan yang ada untuk dianalisis, sehingga dapat diambil kesimpulan dari penganalisaan tersebut, penelitian deskriptif adalah penelitian yang berorientasikan pemecahan masalah, ciri dari penelitian deskriftif pelaksanaan penelitian dilakukan setelah kejadian berlangsung.

b. Metode Pendakatan Sistem

Disini penulis menggunakan metode pendekatan sistem berorientasi objek karena selain penulis memahami metode tersebut dengan menggunakan metode pendekatan sistem berorientasi objek *maintenance* program lebih mudah dibaca dan dipahami.

c. Metode Pengembangan Sistem

Disini penulis menggunakan metode *prototype* sebagai metode pengembangan sistem dengan alasan adanya beberapa keunggulan, salah satunya *user* dapat berperan aktif dalam pengembangan sistem hal tersebut tentunya akan menghemat waktu pada saat pengembangan dan penerapan sistem karena *user* sudah memilik gambaran tentang aplikasi yang akan dibuat.

d. Pengujian *Software*

Dalam pengujian *software*, penulis menggunakan pengujian *black box* karena lebih dipahami dan lebih mudah diketahui letak kesalahannya baik dari proses programnya maupun tampilan atau *output* yang dihasilkan.

III. HASIL PENELITIAN

IV.1. Analisis Prosedur yang sedang Berjalan

Analisis sistem yang sedang berjalan pada sistem informasi penjualan dan pembelian dan pada Newbie Vapestore, bertujuan untuk mengetahui lebih jelas bagaimana cara kerja sistem tersebut dan masalah yang di hadapi sistem tersebut untuk dapat dijadikan sistem yang baru agar terkomputerisasi.

Berikut adalah proses dari masing-masing pihak yang terlibat dalam sistem ini :

Proses penjualan :

1. Konsumen menyerahkan *list* barang yang akan dibeli ke kasir.
2. Kasir mencari barang sesuai *list* dari konsumen.
3. Kasir melakukan *packing* barang.
4. Kasir menghitung total bayar.
5. Kasir membuat nota.
6. Kasir memberitahukan harga yang harus dibayar ke konsumen.
7. Konsumen melakukan pembayaran ke kasir.
8. Konsumen menerima barang yang dibeli beserta nota.

Proses pembelian :

1. Pemilik mencari data barang yang akan dibeli dari data barang yang stoknya sedikit.
2. Pemilik membuat PO (*Purchase Order*).
3. Pemilik mencetak PO.
4. Pemilik menyerahkan PO ke *supplier*.
5. *Supplier* menerima PO dari pemilik.

Proses penerimaan

1. Pemilik mencari data PO yang telah di *order* ke *supplier* sebelumnya.
2. Pemilik meng*input* data penerimaan.
3. Pemilik mengubah nilai stok (*quantity*) data barang.

Proses pelaporan

1. Kasir mengumpulkan nota penjualan dan nota servis.
2. Kasir menghitung total penjualan dan pelayanan servis.
3. Kasir merekap data nota ke buku laporan.
4. Kasir menyerahkan laporan ke pemilik.
5. Pemilik menerima laporan dari kasir.

IV.2. Perancangan Sistem

Dalam perancangan sistem informasi ini penulis merancang dan membangun sistem informasi penjualan dan pembelian pada Newbie Vapestore.

IV.2.1. Tujuan Perancangan Sistem

Berdasarkan hasil analisa, maka dari itu penulis akan merancang sistem informasi penjualan, pembelian dan persediaan barang dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP yang akan digunakan sebagai solusi dari permasalahan sistem yang sedang berjalan di Newbie Vapestore.

Berikut tujuan dari perancangan sistem :

1. Membangun sistem informasi yang bisa menyimpan dan mengolah data transaksi sehingga bisa membuat pekerjaan lebih efisien.
2. Data transaksi disimpan di *Database* dan membangun sistem yang antar muka *user friendly*.

IV.2.2. Perancangan Prosedur yang Diusulkan

1. Bagian kasir meng-*input* data transaksi penjualan, meng-*input* data transaksi servis, membuat SPK, dan membuat laporan per-periode mengenai transaksi penjualan dan transaksi servis.
2. Bagian teknisi menerima SPK dari kasir kemudian mulai melakukan servis komputer.
3. Pemilik Toko melakukan pembuatan PO, menerima barang, meng-*input* barang pembelian, membuat surat retur pembelian, mengelola data barang, mengelola data teknisi, mengelola data supplier, mengelola data pengguna dan melihat semua jenis laporan.

IV.2.3. *Flowmap* Diagram yang Diusulkan

Flowmap diagram yang diusulkan dapat dilihat (Gambar 4.1 hal 7)

IV.3. Pengujian Sistem

Pengujian sistem merupakan serangkaian tahapan untuk menguji sebaik apa sistem yang dibangun dimana yang diuji merupakan fungsi-fungsi yang terdapat didalammya.

IV.3.1. Rencana Pengujian

penulis melakukan pengujian dengan menggunakan metode pengujian *black box testing* dimana metode ujicoba *blackbox* memfokuskan pada keperluan fungsional dari *software*.

IV.3.2. Kasus dan Hasil Pengujian

1. *Test case input* pengujian login, dapat dilihat (Tabel 4.1 hal 8)
2. *Test case input* Pengujian Filter Data Barang, dapat dilihat (Tabel 4.2 hal 9)
3. *Test case input* Pengujian Penerimaan Barang, dapat dilihat (Tabel 4.3 hal 10)

IV.3.3. Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan diatas dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak yang dibangun bebas dari kesalahan sintaks dan dapat mengeluarkan hasil sesuai dengan yang diharapkan**.**

IV.4. Implementasi

Untuk pembangunan perangat lunak ini menggunakan Google Chrome sebagai *web browser*, bahasa pemrograman menggunakan PHP 5.2.9, Macromedia Dreamweaver 8 sebagai perangkat lunaknya, XAMPP versi 1.7.3 sebagai perangkat lunak web server, sementara MySQL digunakan sebagai perangkat lunak dalam pembuatan *database.*

IV.4.1. Implementasi Perangkat Lunak

Berikut spesifikasi perangkat lunak yang digunakan untuk menggunakan sistem informasi ini, diantaranya :

1. Windows 7.
2. Aplikasi paket XAMPP.
3. Browser : GoogleChrome/Mozilla Firefox/Opera.

IV.4.2. Implementasi Perangkat Keras

Berikut merupakan spesifikasi perangkat keras yang diperlukan untuk menjalankan aplikasi ini diantaranya:

1. Untuk Komputer yang digunakan :
   a. *Processor* yang digunakan dengan kecepatan 1,80 GHz.
   b. RAM minimal 1GB.
   c. *Hardisk* minimal 80 GB.
   d. *Mouse, keyboard* dan Monitor sebagai media peralatan antar muka.
   e. *Printer* untuk mencetak laporan.
2. Untuk Jaringan Diantaranya :
   a. Kabel UTP.
   b. Konektor RJ45.
   c. Router.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

V.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang diambil dari perancangan dan implementasi sistem informasi penjualan dan pembelian pada Newbie Vapestore ini adalah :

1. Dengan adanya sistem informasi penjualan dan pembelian pada Newbie Vapestore yang sudah terkomputerisasi, pengolahan data akan lebih efisien dan efektif sehingga mempermudah jalannya proses bisnis.
2. Dengan adanya sistem informasi penjualan dan pembelian pada Newbie Vapestore, bagian gudang lebih efektif dalam pengecekan persediaan barang dengan melihat pemberitahuan stok minimun barang, sehingga informasi data persediaan barang lebih akurat.
3. Dengan adanya sistem informasi penjualan dan pembelian pada Newbie Vapestore, kasir dapat lebih mudah membuat laporan yang terperinci sehingga pihak pemilik dapat mengawasi jalannya usaha.

V.2. Saran

Berdasarkan penelitian dan perancangan sistem yang penulis lakukan di Newbie Vapestore, ada beberapa saran yang ingin penulis kemukakan, diantaranya adalah sebagai berikut :

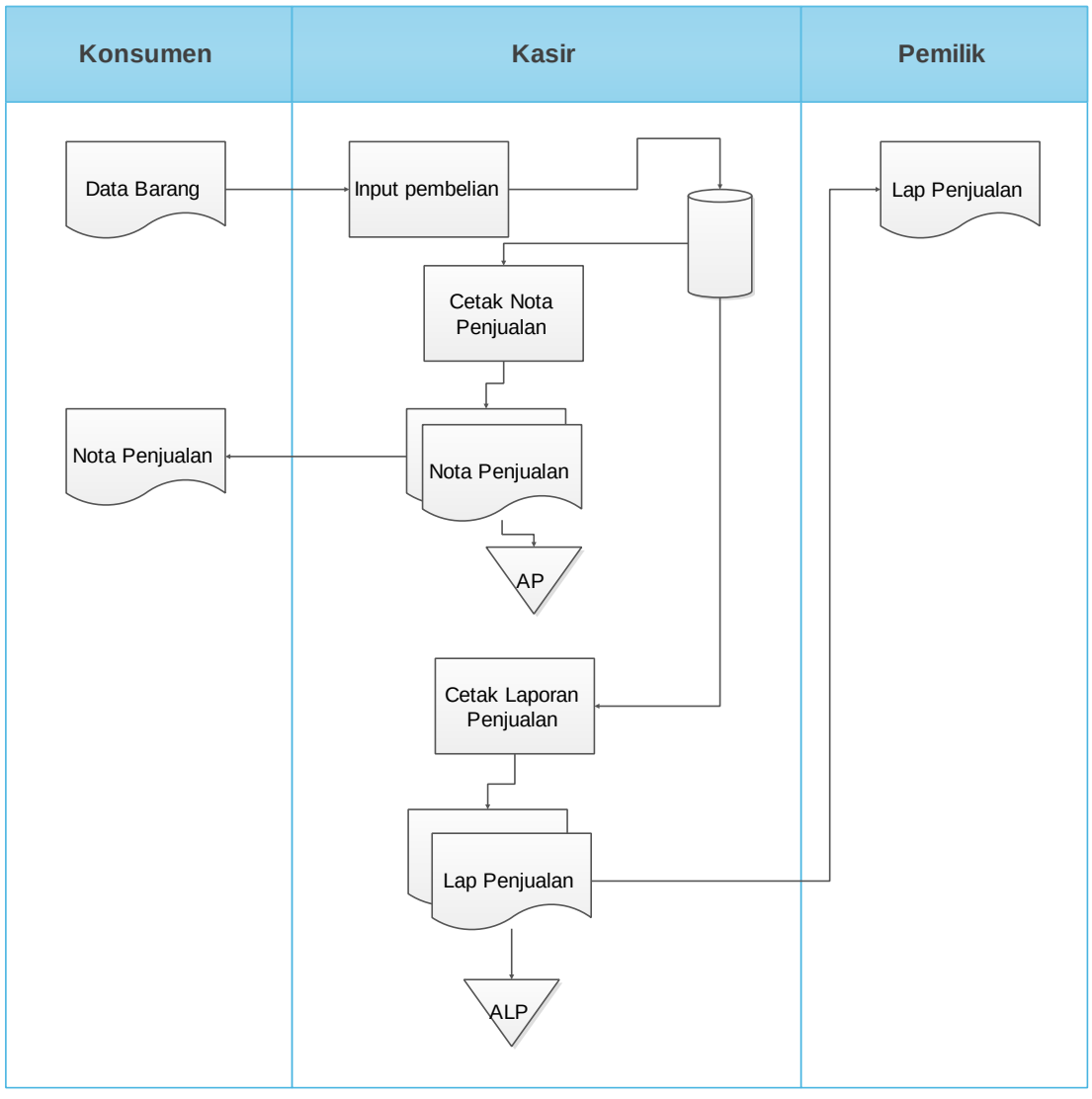
1. Penambahan sistem untuk mengolah data keuangan Newbie Vapestore dalam penjualan dan pembelian yang lebih rinci agar Newbie Vapestore mengetahui laba dan rugi perusahaan untuk setiap bulannya.
2. Penambahan transaksi jasa *coiling* secara terpisah dari penjualan.
3. Adanya media *online* yang bisa memberikan promosi secara global.

V. DAFTAR PUSTAKA

Agus,E.P.2013.Sistem Informasi dan Implementasinya.Informatika.
Ely S., dan Sri D.A.2009.Akuntasi Keuangan.Graha Ilmu.
Lilis P., dan Sri D.A.2011.Sistem Informasi Akuntansi.Graha Ilmu.

LAMPIRAN

LAMPIRAN GAMBAR



Gambar 4.1. *Flowmap* diagram yang diusulkan

LAMPIRAN TABEL

Tabel 4.1. ***Test case input*** pengujian login

Kasus dan Hasil Uji (data normal)			
Data masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Username: admin	Tercantum pada *textfield* username	Sesuai yang diharapkan	Diterima
Password: admin	Tercantum pada *textfield* password	Sesuai yang diharapkan	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (data tidak normal)			
Data masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Username atau password yang tidak terdaftar pada tabel petugas	Keluar pesan: LOGIN GAGAL! Username atau password anda tidak benar atau akun anda sedang diblokir	Sesuai yang diharapkan	Diterima

Tabel 4.2. ***Test case input*** Pengujian Filter Data Barang

Kasus dan Hasil Uji (data normal)			
Data masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengisi Lengkap data barang	Tersimpan dan menuju halaman tampil data barang	Sesuai yang diharapkan	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (data tidak normal)			
Data masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Pengisian data barang tidak lengkap	Muncul pesan validasi sesuai data yang tidak terisi	Sesuai yang diharapkan	Diterima

Tabel 4.3. ***Test case input*** Pengujian Penerimaan Barang

Kasus dan Hasil Uji (data normal)			
Data masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Memilih data PO pada *combo box* kemudian klik tombol tampil	Data barang akan muncul pada list barang yang dibeli	Sesuai yang diharapkan	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (data tidak normal)			
Data masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Data PO tidak muncul pada *combo box*	Status pembelian sudah diterima atau belum dilakukan pembuatan PO	Sesuai yang diharapkan	Diterima