
PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO INTROMEDIA JAMBI

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO INTROMEDIA JAMBI

Chandy Ophelia. S

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Dinamika Bangsa, Jambi

Jl. Jend. Sudirman Thehok - Jambi

E-mail: Chandy Ophelia. S

ABSTRAK

Penelitian pada toko Intromedia Jambi dilakukan untuk menganalisis sistem informasi penjualan yang masih manual, serta bagaimana merancang sebuah menu untuk mempermudah, mempercepat proses penjualan serta dapat mengurangi kesalahan dalam proses penyimpanan data penjualan. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode penelitian lapangan yaitu observasi serta alat bantu pengembangan sistem menggunakan UML (unified modeling language) yang terdiri dari usecase diagram, activity diagram dan class diagram. Dalam membangun sistem ini menggunakan 2 usecase diagram yang terdiri dari 8 deskripsi usecase, 8 activity diagram dan 1 class diagram dan juga menggunakan model waterfall sebagai metode pengembangan sistem. Aplikasi penjualan ini dibangun dengan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL sebagai database-nya. Aplikasi yang dirancang ini akan menghasilkan output berupa pengolahan data serta laporan penjualan. Dari hasil penelitian di Toko Intromedia Jambi masih menggunakan cara manual sehingga menunjukkan beberapa kendala, yaitu penggandaan data, selisih data dan waktu yang lama dalam pencarian data. Berdasarkan analisis penulis maka dapat disimpulkan bahwa perlu adanya perbaikan sistem yang ada. Untuk itu penulis berusaha merancang sistem informasi pada Toko Intromedia Jambi yang memudahkan admin dan karyawan untuk mendapatkan informasi penjualan.

Kata Kunci : Perancangan, Sistem, Informasi, Penjualan

Abstract

Research on Intormedia Jambi shop conducted to analyze sales information system is still manual, as well as how to design a menu to simplify, speed up the sales process and can reduce errors in process storage sales data. The research was conducted using the method of field research, observation and system development tools using UML (unified modeling language) consisting of usecase diagrams, class diagrams and activity diagrams. In building the system uses 2 usecase diagrams consisting of 8 usecase descriptions, 8 activity diagrams and 1 class diagram , and also using the waterfall model as a development method system. The sales application built with PHP and MySQL database as its database. This application is designed to produce output data processing and sales reports. From the research that still use manual suggests some constraints, doubling of the data, the difference between the data and a long time in search of data. Based on the analysis, the authors concluded that need for improvement of existing systems. So the authors tried to design a system to store information that allows admin Intromedia Jambi and employees to obtain sales information.

Keywords: Design, Systems, Information, Sales

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi masa kini sudah sangat pesat, seakan-akan tidak pernah ada matinya untuk mempelajari hal tersebut. Dari hari ke hari kemajuan teknologi terus berkembang, salah satunya adalah proyek aplikasi. Aplikasi merupakan serangkaian instruksi yang ditulis untuk melakukan suatu fungsi spesifik pada komputer. Aplikasi menawarkan sebuah sistem yang simple, flexible dan ringkas. Karena ini lah perkembangan dalam pengetahuan dan teknologi menjadi maju. Hal ini membuat banyak pihak memanfaatkan sebuah aplikasi untuk berbagai macam kepentingan, salah satunya untuk kepentingan bisnis yaitu pada Sistem Informasi Penjualan.

Tidak dipungkiri lagi peranan sistem informasi telah memberikan banyak manfaat bagi manusia dan hampir menjadi dasar kebutuhan hampir disetiap bidang usaha terutama dibidang penjualan. Penerapan sistem informasi penjualan dalam suatu perusahaan semakin berperan penting dalam pengolahan bisnis karena dapat meningkatkan pemenuhan akan informasi yang cepat dan akurat serta membantu dalam pengambilan keputusan oleh pemilik guna tercapainya tujuan perusahaan yang maksimal.

Toko Intromedia Jambi adalah salah satu toko yang bergerak di bidang penjualan berbagai macam peralatan dan perlengkapan komputer, serta merupakan salah satu bentuk dari sebuah toko yang di dalamnya terdapat kegiatan jual beli barang.

Selama ini proses sistem informasi penjualan masih berjalan manual yang dimana penjualan masih menggunakan media kertas/buku, mulai dari penjualan barang, pemasokan stock. Hal tersebut kurang tepat karena dalam proses penjualan jika customer membeli banyak barang tidak bisa dilayani sekaligus, selain itu timbul masalah seperti:

Sering terjadinya pengadaan data dan selisih data

Dalam penyimpanan data juga belum terorganisasi dengan baik memerlukan waktu yang lama dalam proses pencarian data penjualan

Berdasarkan latar belakang diatas, maka munculah ide peneliti untuk membuat sistem informasi penjualan yang dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ada pada toko tersebut. Oleh karena itu peneliti mengangkat judul penelitian "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Intromedia Jambi".

1.2 Latar Belakang Masalah

Dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis agar dapat selalu fokus pada pokok permasalahan yang ada, maka penulis membatasi hal-hal sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya membahas hal-hal yang berkaitan dengan data penjualan pada Toko Intromedia Jambi.
2. Aplikasi ini difungsikan untuk transaksi penjualan, laporan penjualan serta stok barang.

1.3 Tujuan Penelitian

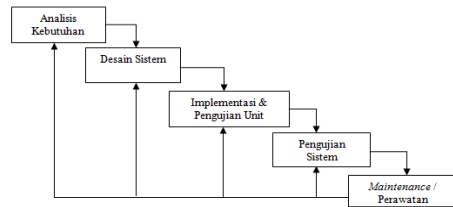
Berdasarkan pada beberapa permasalahan yang telah disampaikan sebelumnya yang terdapat di dalam penelitian ini. Memiliki tujuan-tujuan sebagai berikut :

3. Mempelajari dan menganalisa sistem informasi penjualan pada Toko Intromedia Jambi.
4. Merancang sistem informasi penjualan pada Toko Intromedia Jambi.

2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pengembangan system dengan model sekuensial linier yang disebut model air terjun (*waterfall*).

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO INTROMEDIA JAMBI



Gambar 1 Model *Waterfall*

Berikut ini merupakan penjelasan dari tahap-tahap yang dilakukan dalam permodelan *waterfall* :

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan dari sistem yang akan dibuat seperti sifat dari sistem yang dibangun, tingkah laku sistem terhadap suatu input tertentu. Dan outputnya adalah daftar kebutuhan sistem dan daftar spesifikasi sistem.

2. Desain Sistem

Pada tahap ini dilakukan perancangan data, antar muka (*interface*) dan model sistem dengan menggunakan *Use Case Diagram*, untuk menunjukkan aliran kendali (aliran kerja) satu aktivitas ke aktivitas lainnya menggunakan *Activity Diagram*, untuk menggambarkan struktur sistem menggunakan *Class Diagram*. Sedangkan untuk merancang prosedur dari sistem menggunakan *flowchart*.

3. Implementasi & Pengujian Unit

Pada tahap ini, penulis melakukan penerjemahan rancangan yang telah dibuat ke dalam bentuk software yang dirancang dengan bahasa pemrograman PHP menggunakan *Dreamweaver* serta database dirancanga menggunakan MySQL. Penulis juga melakukan pengujian terhadap program yang telah dibuat dengan membuat suatu uji kasus untuk setiap fungsi dan dilanjutkan dengan pengujian modul-modul untuk memastikan program yang dibuat bebas dari kesalahan.

4. Pengujian Sistem

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat, untuk mengetahui apakah sistem yang telah dibuat sesuai dengan kebutuhan.

5. *Maintenance* / Perawatan

Pada tahap ini dilakukan pemeliharaan perangkat lunak seperti melakukan perbaikan-perbaikan terhadap sistem yang berjalan atau menambahkan fungsi tambahan sesuai dengan keinginan pengguna. Pada penelitian ini, peneliti hanya melakukan proses pengembangan sistem sampai pada tahap keempat yaitu tahap pengujian sistem.

3.1 HASIL DAN PEMBAHASAN

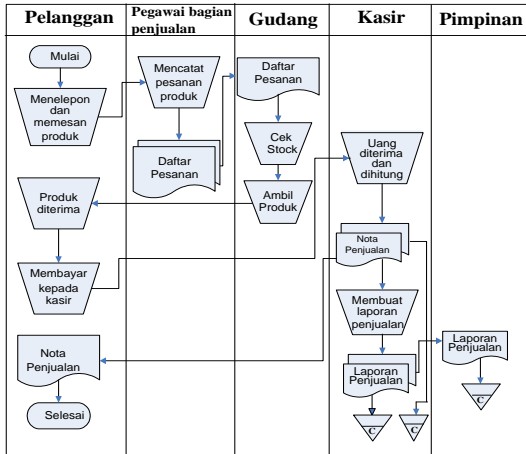
Toko Intromedia Jambi merupakan toko yang bergerak di bidang penjualan komputer dimana toko ini dalam pengolahan data penjualan, data stock barang, dan data barang untuk informasi masih menggunakan cara manual seperti pencatatan penjualan masih menggunakan kertas sehingga membutuhkan waktu yang sangat lama untuk pencarian data penjualan dan juga terkadang terjadi kesalahan pencatatan yang menyebabkan laporan-laporan yang dihasilkan kurang akurat serta untuk perhitungan nota penjualan yang sering terjadi kesalahan seperti salah dalam perhitungan total harga dan salah dalam pencatatan harga jual. Maka ditemukanlah beberapa kelemahan-kelemahan dalam menjalankan kegiatan di Toko Intromedia Jambi diantaranya yaitu:

1. Masih sering adanya kesalahan-kesalahan dalam pengolahan informasi seperti data barang, data stock barang, dan data penjualan dikarenakan masing menggunakan cara manual.

2. Pemberian laporan-laporan harian atau bulanan yang diberikan kepada pimpinan membutuhkan waktu yang sangat lama, dikarenakan diharuskan merekap data-data yang tersedia.

Adapun flowchart dokumen dari analisa sistem pada untuk penjualan, yang dapat dilihat pada gambar 2

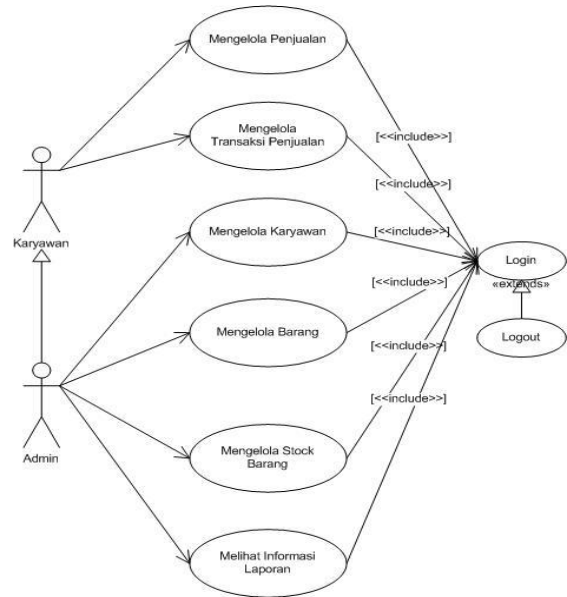
PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO INTROMEDIA JAMBI



Gambar 2 Flowchart Dokumen Sistem

3.2. Analisis Proses Sistem

Analisis proses sistem yang akan dilakukan menggunakan metodologi *Unified Modeling Language (UML)* yang menggunakan seperangkat *tool* untuk mendukung pengembangan sistem tersebut yaitu *usecase diagram*, *activity diagram* dan *class diagram*.



Gambar 3 Usecase Diagram Sistem Informasi Penjualan pada Toko Intromedia Jambi

3.3. Rancangan Sistem Yang Baru

1. Use Case Diagram

Usecase adalah deskripsi fungsi dari sebuah *system* dari perspektif pengguna [1].

Usecase merupakan permodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat, yang mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat [2].

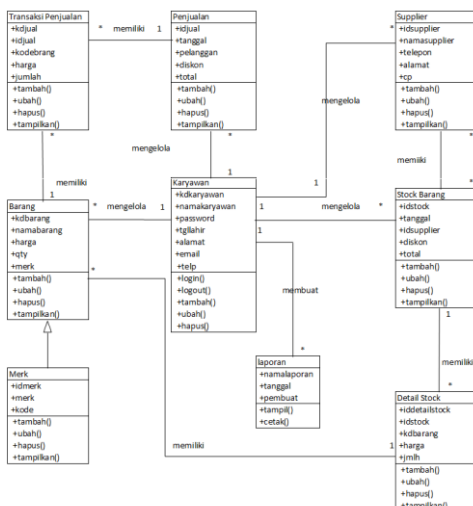
Berikut merupakan *use case diagram* dari perancangan sistem informasi penjualan pada toko intromedia jambi :

2. Class Diagram

Diagram kelas (*class diagram*) adalah diagram yang digunakan untuk menampilkan beberapa kelas serta paket-paket yang ada dalam sistem atau perangkat lunak yang sedang kita kembangkan[3].

Berikut merupakan *class diagram* dari perancangan sistem informasi penjualan pada toko intromedia jambi :

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO INTROMEDIA JAMBI



Gambar 4 Class Diagram Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Intromedia Jambi

3. Implementasi

Implementasi adalah kegiatan dimana perancangan di terjemahkan menjadi suatu program yang dapat dioperasikan. Pada kegiatan ini dilakukan pengkodean program dengan menggunakan eclipse. Hasil dari implementasi dapat dilihat sebagai berikut :

1. Halaman Menu Utama

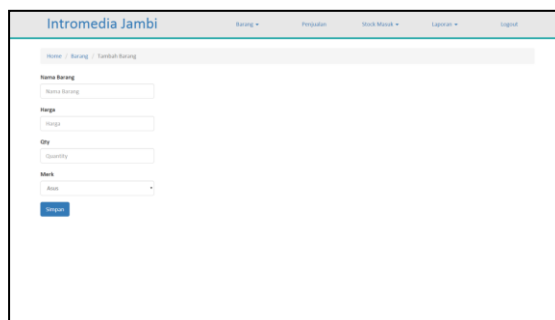
Tampilan halaman menu utama ini merupakan halaman yang menghubungkan pengguna / user ke menu-menu yang diinginkan.



Gambar 5 Halaman Menu Utama

2. Halaman Mengisi Barang

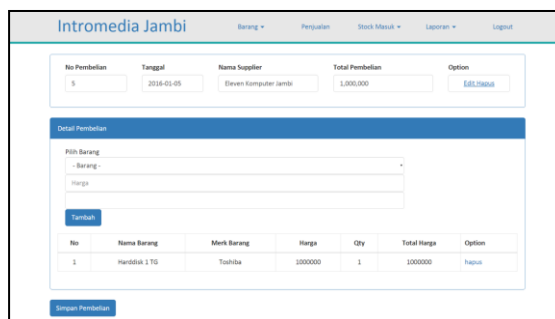
Tampilan halaman mengisi barang ini merupakan halaman digunakan untuk menambah data barang.



Gambar 6 Halaman Mengisi Barang

3. Halaman Mengisi Stok Masuk

Tampilan halaman mengisi stok masuk ini merupakan halaman digunakan untuk menambah stok barang masuk



Gambar 7 Halaman Mengisi Stok Masuk

4. Halaman Mengisi Penjualan

Tampilan halaman mengisi penjualan ini merupakan halaman digunakan untuk menambah data penjualan yang baru



Gambar 8 Halaman Mengisi Penjualan

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO INTROMEDIA JAMBI

4. Kesimpulan dan Saran

4.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan proses pengujian terhadap sistem informasi penjualan dalam Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Intromedia Jambi, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem informasi penjualan yang ada pada Toko Intromedia Jambi masih secara manual sehingga menimbulkan masalah seperti penggandaan data serta memerlukan waktu yang lama dalam proses pencarian data penjualan.
2. Sistem informasi penjualan yang dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL sehingga penyimpanan data dapat terorganisasi dengan baik.
3. Dengan sistem informasi yang dihasilkan dapat mempermudah dan mempercepat proses pengolahan data penjualan, pencarian dan penyajian informasi pada Toko Intromedia Jambi.
4. Dengan sistem informasi yang dihasilkan dapat meningkatkan pelayanan kepada pelanggan di Toko Intromedia Jambi.

4.2 Saran

Adapun saran yang ingin penulis sampaikan dalam hal penelitian ini:

1. Pihak dari Perusahaan Toko Intromedia Jambi dapat memberikan pelatihan kepada karyawan agar dapat dengan mudah menjalankan sistem ini
2. Diharapkan diimplementasikan juga sistem security agar data-data perusahaan dapat tersimpan dengan aman.
3. Aplikasi ini dikembangkan mengikuti standar proses yang berjalan pada Toko Intromedia Jambi. Apabila prosedur pengolahan transaksi tersebut mengalami perubahan di masa datang, maka program aplikasi tersebut perlu disesuaikan fungsinya untuk mengikuti proses kerja yang ada pada Toko Intromedia Jambi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Munawar. 2005. *Pemodelan Visual dengan UML*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- [2] Rosa. A. S. dan M. Shalahuddin. 2013, "Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak". Modula, 2013.
- [3] Adi Nugroho., 2005, *Rational Rose untuk Pemodelan Berorientasi Objek*, INFORMATIKA Bandung, Bandung.