

SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN TOKO SETIA PURNAMA KERAMIK

Oleh:

Akto Hariawan¹, Eka Noviyani²

^{1,2}Program Studi Sistem Informasi, STMIK AMIKOM Purwokerto

ABSTRAK

Toko Setia Purnama Keramik dalam sehari-harinya masih menggunakan cara konvensional dalam melakukan penginputan data maupun transaksi. Hal ini mengakibatkan proses administrasi penjualan dan pembelian barang kurang efektif dan efisien. Hal ini menyebabkan beberapa kendala dalam pengolahan informasi.

Metode yang digunakan dalam pengambilan data adalah metode studi kasus. Adapun teknik pengumpulan data dengan cara : wawancara dan observasi. Sedangkan metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode prototipe yang dimulai dari Pengumpulan Kebutuhan dan Analisa, Perancangan Cepat, Membangun Prototipe, Evaluasi Pelanggan dan Pengembangan Skala Besar.

Dengan dibuatnya Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Toko Setia Purnama Keramik dapat mengatasi masalah administrasi penjualan dan pembelian. Untuk membangun sistem tersebut, bahasa pemrograman yang digunakan adalah bahasa pemrograman Visual Basic.Net, sedangkan database yang digunakan SQL Server 2008.

Kata Kunci: Penjualan, Pembelian, Keramik

A. PENDAHULUAN

Saat ini komputer memang memegang peran yang sangat penting untuk menghasilkan informasi yang cepat dan tepat waktu, serta bermanfaat untuk menjamin ketelitian dan keamanan dalam memproses data dan menjaga kekayaan perusahaan. Dari berbagai aspek kehidupan yang ada, salah satu aspek yang menggunakan komputer adalah dibidang usaha. Komputer dalam dunia usaha sangat diperlukan, namun belum semua usaha telah terkomputerisasi seperti contohnya di Toko Setia Purnama Keramik. Toko Setia Purnama Keramik adalah usaha yang menjual beberapa macam bahan bangunan seperti keramik, cat, kloset, bak mandi, washtafel dan lain-lain. Toko ini dalam sehari-harinya masih menggunakan cara konvensional dalam melakukan penginputan data maupun

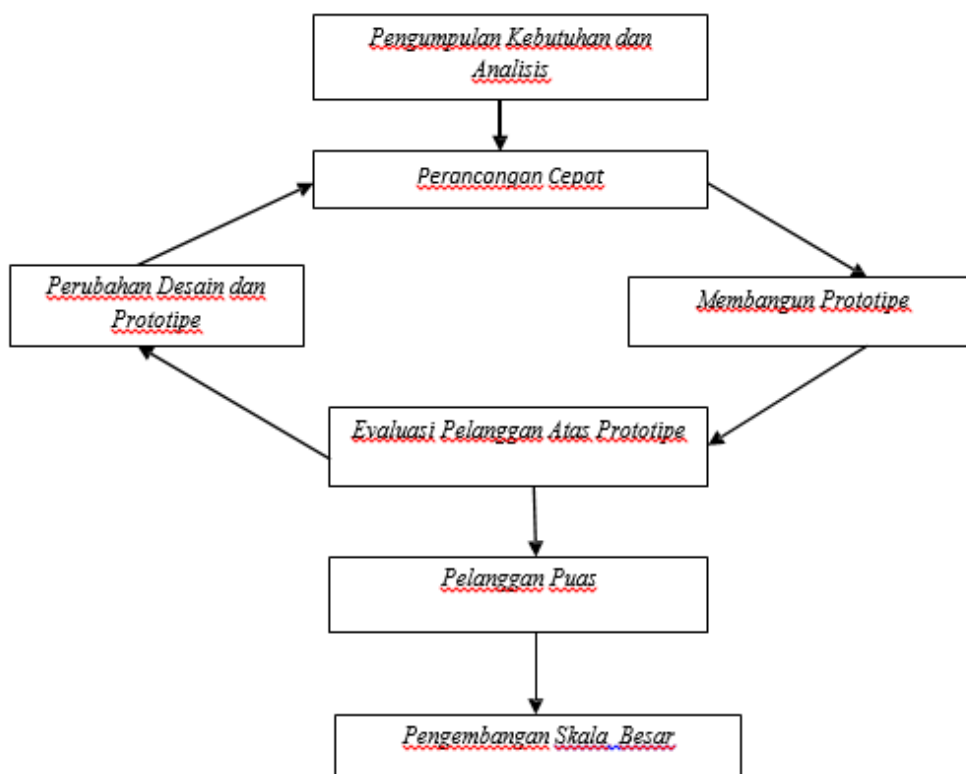
transaksi. Hal ini mengakibatkan proses administrasi penjualan dan pembelian barang kurang efektif dan efisien.

Berdasarkan pertimbangan tersebut perlu adanya sebuah aplikasi yang membantu dalam mengelola data yang ada, agar membantu pengguna dalam memenuhi kebutuhan penggunaannya yaitu dengan “Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Toko Setia Purnama Keramik”.

B. METODE PENELITIAN

Prototipe merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga segera dapat dievaluasi oleh pemakai. Selain itu, prototipe membuat proses pengembangan sistem informasi menjadi lebih cepat dan lebih mudah (Kadir, 2003).

Sebuah prototipe adalah bagian dari produk yang mengekspresikan logika maupun fisik antarmuka eksternal yang ditampilkan (Simamarta, 2010). Pendekatan prototipe umumnya melibatkan langkah-langkah seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Pendekatan Prototype (Simarmata, 2010)

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengumpulan Kebutuhan dan Analisis

a. Analisis Sistem Berjalan

Analisis terhadap sistem yang berjalan saat ini bertujuan mengetahui masalah yang dihadapi dan penyebab masalah di Toko Setia Purnama Keramik. Hasil analisis tersebut dijadikan sebagai acuan agar sistem yang baru dapat mengatasi masalah di Toko Setia Purnama Keramik.

b. Analisis Kebutuhan Pengguna

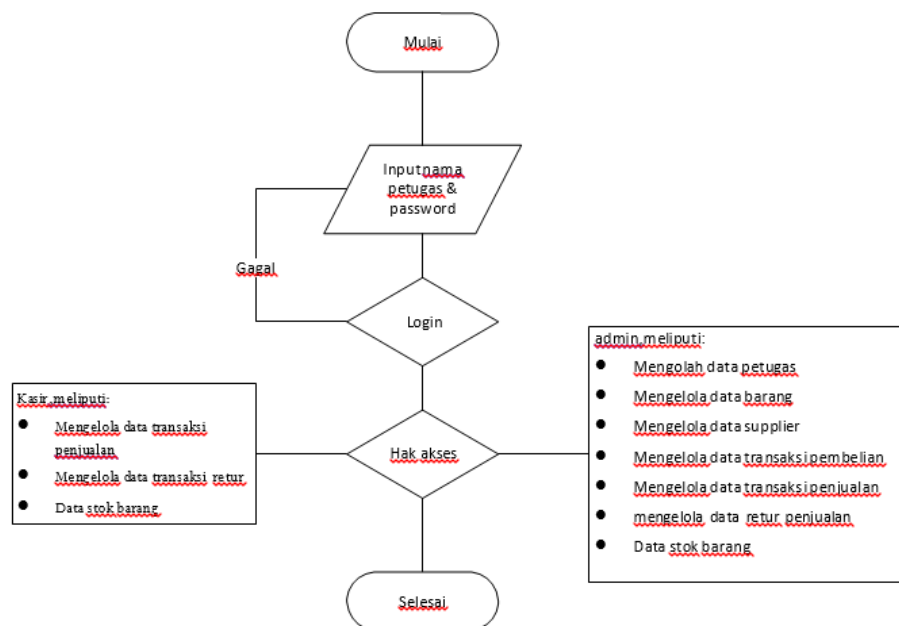
Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara dengan pengguna untuk mengetahui keinginan pengguna, kebutuhan fitur aplikasi, dan batasan-batasan aplikasi yang akan dibuat.

c. Analisis Kebutuhan Sistem

Tahap ini bertujuan untuk menentukan kebutuhan-kebutuhan sistem yang akan dibuat berdasarkan analisis tahap sebelumnya. Setelah mengetahui masalah dan kebutuhan pengguna, peneliti menentukan sistem yang akan dibuat secara umum.

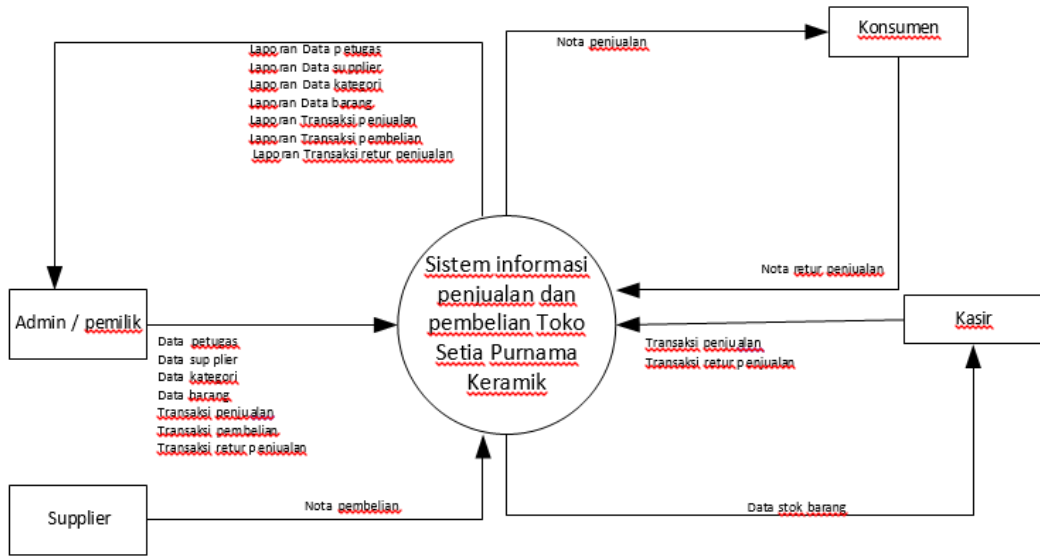
2. Perancangan Prototype

a. Diagram Alir Sistem



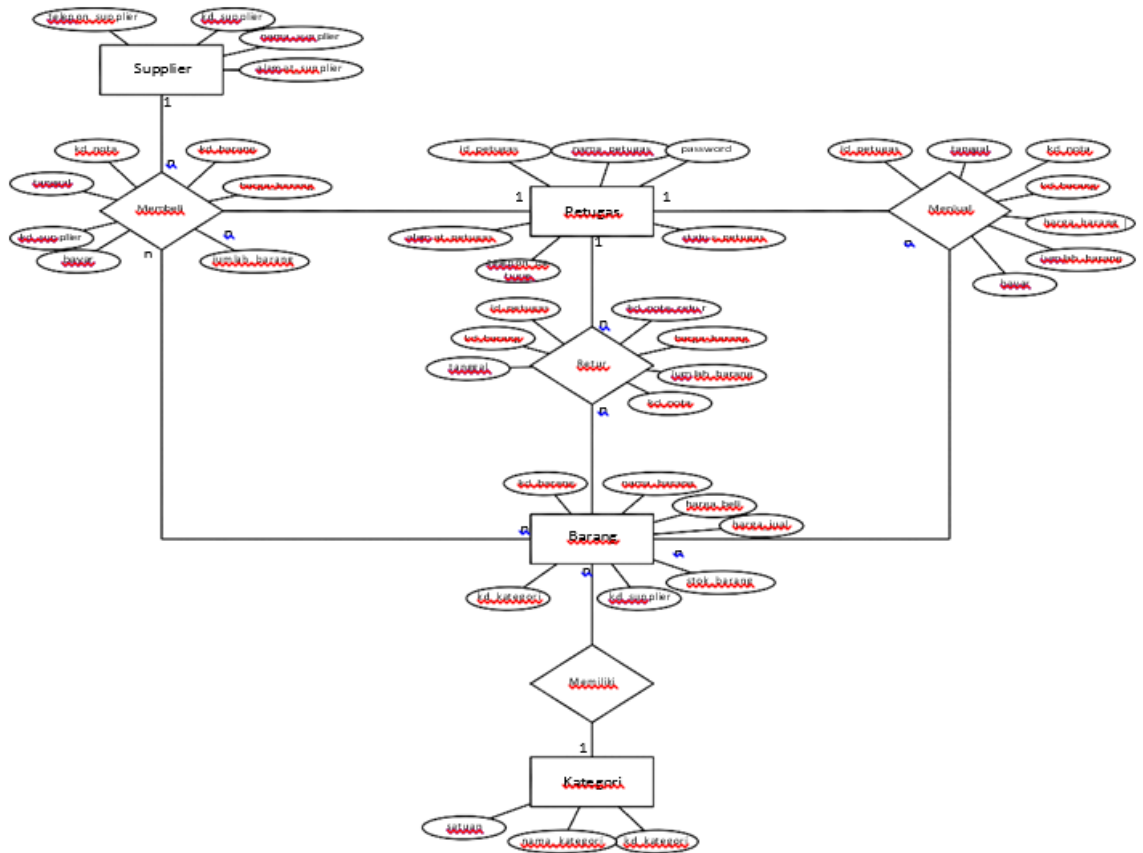
Gambar 2. Diagram Alir Sistem

b. Diagram Konteks



Gambar 3. Diagram Konteks

c. Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 4. ERD

3. Membangun Aplikasi

a. Form Login

Gambar 5. Form Login Aplikasi

b. Form Olah Data Barang

KODE BARANG	NAMA BARANG	HARGA BELI	HARGA JUAL	STOK BARANG	KODE KATEGORI	KODE SUPPLIER
C-D01	Lolo	120000	15000	10	K-006	S-004
C-D02	Ina	200000	250000	0	K-006	S-004
C-J01	Terakota	80000	95000	0	K-005	S-003
C-J02	American Standar	77000	90000	30	K-005	S-003
J-001	Luna Gray	30000	50000	0	K-001	S-001
J-002	Luna Big	45000	60000	18	K-001	S-002

Gambar 6. Form Olah Data Barang

c. Form Transaksi Pembelian

Gambar 7. Form Transaksi Pembelian

d. Form Transaksi Penjualan

TRANSAKSI PENJUALAN

NOTA: N-00007-2013-12-23 Petugas: Tanggal: 2013-12-23 SENIN

Data Barang

KODE BARANG	NAMA BARANG	HARGA	STOK	JUMLAH	SUBTOTAL
▶▶					

HAPUS SEMUA DATA HAPUS PER-DATA

TOTAL BAYAR KEMBALI

SIMPAN

Gambar 8. Form Transaksi Penjualan

4. Evaluasi Pengguna Aplikasi

Evaluasi ini dilakukan oleh pengguna apakah prototipe yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan pengguna, apabila pengguna merasa kurang puas maka penulis akan melanjutkan kelangkah perubahan desain dan prototipe dan bila pengguna merasa puas maka penulis akan melanjut prototipe ke langkah pengembangan skala besar.

Tahap evaluasi dilakukan dengan cara memberikan kuesioner kepada pengguna serta melakukan wawancara untuk mengetahui apakah prototipe yang dibuat sudah sesuai atau tidak dengan keinginan pengguna.

5. Pengembangan Skala Besar

Pengembangan skala besar atau pengembangan selanjutnya adalah pengembangan yang dilakukan untuk membuat aplikasi menjadi aplikasi yang siap pakai. Penulis pada pengembangan aplikasi membatasi hanya pada penambahan dan perbaikan fitur aplikasi. Berikut pengembangan yang dilakukan pada aplikasi agar menjadi Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Toko Setia Purnama Keramik

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Aplikasi Penjualan dan pembelian Toko Setia Purnama Keramik memudahkan pemilik dan karyawan dalam menyelesaikan pekerjaan, sehingga dapat menghasilkan informasi yang cepat dan akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Jogiyanto, 2005. *Analisis & Desain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis*. Andi: Yogyakarta.
- Kadir, Abdul. 2003. *Pengenalan Sistem Informasi*. Andi: Yogyakarta
- Kristanto, Andri. 2007. *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Gava Media: Yogyakarta.
- Simamarta, Janer. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Andi : Yogyakarta
- Yasin, Verdi. 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek Pemodelan, Arsitektur dan Perancangan (Modeling, Architecture and Design)*. Mitra Wacana Media: Jakarta.