

## PERANCANGAN APLIKASI PENGOLAHAN DATA *REPORT* PENJUALAN

Agung Wahana<sup>1</sup>, Asep Ririh Riswaya<sup>2</sup>  
Fakultas Sain dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Bandung<sup>1</sup>  
STMIK Mardira Indonesia, Bandung<sup>2</sup>  
Email: wahana.agung@gmail.com<sup>1</sup>  
Email: asep\_ririh@stmik-mi.ac.id<sup>2</sup>

### *Abstract*

*The purpose of the study was analyze accounting information systems sales in the Agen Toko Wulan Jaya. Writing method in this study uses qualitative research by using two types of data namely primary and secondary data. Taking technique used is the method of observation, interview and documentation. In this study was using a qualitative descriptive data analysis, which describes the accounting information systems sales to Agen Toko Wulan Jaya. The results of this study are expected to provide information regarding the accounting information system sales in the Agen Toko Wulan Jaya. That was helping the company to manage the system with better sales and in line with expectations. The conclusion of this study isthey must improve sales accounting information system applied in order to have a good systems and alsohave a policies and authorization in payment process.*

**Keywords:** *information systems; sales*

### **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis sistem informasi penjualan pada Agen Toko Wulan Jaya. Metode penulisan dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan menggunakan dua jenis data yaitu data primer dan sekunder. Teknik pengumpulan yang digunakan adalah dengan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, menggunakan analisis data deskriptif kualitatif, yang menggambarkan sistem informasi penjualan pada Agen Toko Wulan Jaya. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi mengenai sistem informasi penjualan pada Agen Toko Wulan Jaya. Sehingga membantu perusahaan untuk mengelola sistem penjualan dengan lebih baik dan sesuai dengan harapan. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah sistem penjualan harus dapat ditingkatkan agar menjadi sistem yang lebih baik dan juga memiliki kebijakan dan otorisasi yang tepat dalam proses pembayaran.

**Kata Kunci :** sistem penjualan; penjualan

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi yang semakin pesat pada saat ini membuat seluruh

perusahaan atau seluruh instansi harus dapat beradaptasi dengan baik dalam perkembangan tersebut. Karena jika

perusahaan atau instansi tidak dapat beradaptasi dengan baik, maka hal tersebut akan membuat perusahaan atau instansi kalah saing dengan perusahaan atau instansi lainnya.

Namun yang paling penting selain dari perkembangan teknologi adalah perkembangan sistem. Dengan adanya perkembangan sistem, perusahaan atau instansi dapat menghasilkan informasi yang cepat, akurat dan tepat. Sehingga ketika suatu waktu diperlukan, maka perusahaan atau instansi dapat menyediakan informasi tersebut dengan baik.

Sedangkan di perusahaan, seluruh report penjualan yang berasal dari tiap-tiap agen harus dikumpulkan dalam satu waktu untuk dapat dimasukkan ke dalam sistem. Hal ini sudah dilakukan baik oleh Perusahaan namun belum bisa menghasilkan laporan secara cepat, tepat dan akurat. Data-data yang sudah dimasukkan oleh Perusahaan, kemudian diolah lagi untuk mendapatkan laporan yang akurat. Sehingga membuang waktu yang sangat banyak untuk membuat laporan tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat identifikasi permasalahan yaitu pengawasan terhadap laporan penjualan masih belum dilakukan secara maksimal dan masih memerlukan waktu yang lama dalam membuat laporan Penjualan Agen Toko Wulan Jaya. Adapun batasan masalah yaitu membuat pengelompokan data penjualan tiap agen Toko Wulan Jaya dan membuat laporan penjualan yang dikeluarkan Toko kepada Agen Toko Wulan Jaya dan Pimpinan Perusahaan.

Tujuan yang ingin dicapai dari pembuatan aplikasi pengolahan data report penjualan ini yaitu menyediakan *interface* yang dapat mempermudah *user* dalam mengolah data report dan memperoleh informasi yang cepat, akurat dan tepat sesuai kegiatan penjualan yang dilakukan oleh agen

toko. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi diharapkan sekali membantu perusahaan untuk mendapatkan data keuangan yang akurat dan sesuai dengan keinginan perusahaan dan dapat dijadikan bahan referensi bagi penelitian di bidang yang sama.

## LANDASAN TEORI

### Pengertian Sistem Informasi

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat yang tertentu, yaitu:

- Bagian-bagian (*components*) Sistem  
Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian sistem.
- Ruang lingkup (*boundary*) batasan Sistem  
Batasan sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan serta menunjukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.
- Lingkungan Luar (*outline environments*) Sistem  
Lingkungan luar suatu sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan merugikan sistem tersebut.
- Penghubung (*interface*) Sistem  
Penghubung merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem yang lainnya. Keluaran (*output*) dari satu subsistem akan menjadi masukan (*input*) untuk subsistem yang lainnya dengan melalui penghubung.
- Masukan (*input*) Sistem  
Masukan adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem.

Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*). *Maintenance input* adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. Sedangkan *signal input* adalah energi yang diproses untuk mendapatkan keluaran.

- Keluaran (*output*) Sistem  
Keluaran adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang.
- Pengolah (*process*) Sistem  
Suatu sistem dapat mempunyai bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran. Seperti suatu sistem produksi akan mengolah masukan berupa bahan baku dan bahan-bahan yang lain menjadi keluaran berupa barang jadi.
- Sasaran (*objectives*) atau Tujuan (*goal*) Sistem  
Suatu sistem pasti mempunyai sasaran atau tujuan. Apabila suatu sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya. Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem.

Sistem informasi menurut Robert A. Leitch dan K. Roscoe Davis, *Accounting Information Systems*, (1983, hal. 6), didefinisikan sebagai *suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu sistem organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.*

### Pengolahan Data

Pengolahan data dengan menggunakan komputer dikenal dengan sebutan Pengolahan Data Elektronik (PDE) atau

*Electronic Data Processing (EDP)*. Data adalah kumpulan kejadian yang diambil dari suatu fakta dan data dapat berupa angka-angka, huruf-huruf atau simbol-simbol khusus atau gabungan dari kesemuanya. Suatu data mentah adalah merupakan data yang belum dapat memberi informasi yang banyak dan lengkap, sehingga perlu diolah terlebih dahulu.

### RDBMS (*Relational Database Management System*)

Merupakan sekumpulan data yang disimpan sedemikian rupa sehingga mudah diambil informasinya bagi pengguna dan data tersebut saling berhubungan.

RDBMS merupakan suatu paket perangkat lunak yang kompleks yang digunakan untuk memanipulasi database. Ada tiga prinsip RDBMS :

#### 1. Bahasa Definisi Data (DDL atau *data definition language*)

DDL adalah perintah-perintah yang biasa digunakan oleh administrator basis data (DBA) untuk mendefinisikan skema ke DBMS. Skema adalah deskripsi lengkap tentang struktur medan, rekaman, dan hubungan data pada basis data. Tugas utama skema adalah menjabarkan struktur basis data kepada DBMS.

#### 2. Bahasa Manipulasi Data (DML atau *data manipulation language*)

DML adalah perintah-perintah yang digunakan untuk mengubah, memanipulasi, dan mengambil data pada basis data. DML pada dasarnya dibagi menjadi dua, yaitu prosedural dan nonprosedural. Prosedural menuntut pengguna menentukan data apa saja yang diperlukan dan bagaimana cara mendapatkannya. Nonprocedural menuntut pengguna data apa saja yang diperlukan, tetapi tidak perlu menyebutkan cara mendapatkannya. Ada dua cara untuk mengakses data pada basis data. Pertama, dengan mengetikkan baris perintah-perintah yang ditujukan kepada DBMS untuk memanipulasi data. Biasanya, DML

yang digunakan bersifat nonprosedural. Kedua dengan menggunakan program aplikasi yang menerbitkan instruksi-instruksi internal (disebut pernyataan melekat atau *embedded statement*) ke DBMS untuk mengambil data dan memberikan hasil keprogram. Pada bentuk kedua ini bahasa yang digunakan bisa saja berupa bahasa-bahasa pemrograman konvensional seperti C, COBOL, Fortran, Pascal, atau PHP, CGI, ASP, VB script, java script dan sebagainya untuk pemrograman berbasis web.

### 3. Data Control Language (DCL)

Bagian ini berhubungan dengan cara mengendalikan data, seperti siapa saja yang bisa melihat isi data, bagaimana data bisa digunakan oleh banyak user, dan sebagainya. Dengan kata lain DCL digunakan untuk hal-hal yang berhubungan dengan sekuritas terhadap basis data. Semua operasi masukan dan keluaran yang berhubungan dengan basis data harus menggunakan DBMS. Bila pemakai akan mengakses database, DBMS menyediakan penghubung (*interface*) antara pemakai dengan basis data.

### Pemodelan Sistem Dalam Pembuatan Program

Untuk mendapatkan spesifikasi perangkat lunak yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna, para pengembang melakukan pemodelan-pemodelan secara visual. Langkah ini sering dinamakan pemodelan visual. Pemodelan visual adalah proses penggambaran informasi-informasi secara grafis dengan notasi-notasi baku yang telah disepakati sebelumnya (Nugroho, 2005:16-17). Tujuan utama pemodelan visual adalah untuk memungkinkan adanya komunikasi antara pengguna, pengembang, penganalisis, tester, manager, dan siapapun yang terlibat dalam proyek, menunjukkan interaksi antara pengguna dengan sistem, obyek-obyek dalam sistem, dan antar sistem itu sendiri (Sholih, 2006:1-2).

### Analisis Sistem

Analisis sistem merupakan penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

### Desain Sistem

Tujuan dari desain sistem secara umum adalah untuk memberikan gambaran secara umum kepada *user* tentang sistem yang baru. Desain sistem secara umum merupakan persiapan dari desain terinci. Desain sistem secara umum mengidentifikasi komponen-komponen sistem informasi yang akan didesain secara terinci. Desain terinci dimaksudkan untuk pemrogram komputer dan ahli teknik lainnya yang akan mengimplementasikan sistem.

Menurut John Burch dan Gary Grundnitski, desain sistem didefinisikan sebagai berikut: "*System design can be defined as the drawing, sketching or arranging of many elements into a viable, reunified a whole*". "*(Desain sistem dapat didefinisikan sebagai penggambaran, pembuatan sketsa atau penyusunan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi)*". (John Burch & Gary Grundnitski, hal.461).

Dari kutipan di atas maka dapat dikatakan bahwa desain sistem merupakan gambaran dari beberapa elemen yang terpisah akan diatur menjadi satu kesatuan yang utuh dan mempunyai fungsi.

### Activity diagrams

*Activity diagrams* menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* juga dapat

menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. *Activity diagram* merupakan *state diagram* khusus, di mana sebagian besar *state* adalah *action* dan sebagian besar transisi di-*trigger* oleh selesainya *state* sebelumnya (*internal processing*). Oleh karena itu *activity diagram* tidak menggambarkan *behaviour* internal sebuah sistem (dan interaksi antar subsistem) secara eksak, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas secara umum.

Sebuah aktivitas dapat direalisasikan oleh satu *use case* atau lebih. Aktivitas menggambarkan proses yang berjalan, sementara *use case* menggambarkan bagaimana aktor menggunakan sistem untuk melakukan aktivitas.

#### Teknik Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan untuk pengembangan sistem yaitu dengan menggunakan metodologi *Object Oriented Analysis Design* (OOAD). Metode OOAD merupakan metode analisis yang memeriksa *requirements* dari sudut pandang kelas dan objek yang ditemui dalam ruang lingkup permasalahan yang mengarahkan arsitektur *software* yang didasarkan pada manipulasi objek-objek system atau subsistem. Keunggulan metode ini adalah dalam memandang masalah dari sudut pandang yang berbeda, mudah dikonversi dari model struktural.

Dimana tahapan sistemnya adalah sebagai berikut :

1. Menentukan kebutuhan sistem yang akan dikembangkan.
2. Visualisasi konsep dan domain model.
3. Menjelaskan interaksi antar kelas (*class*) melalui diagram interaksi (*interaction diagram*).
4. Realisasi kelas-kelas (mungkin juga *interface*) yang terlibat dalam sistem melalui diagram kelas (*class diagram*). Informasi yang disertakan dalamnya adalah:

- a. Kelas, asosiasi antar kelas dan atribut.
- b. *Interface*, beserta operasi dan konstantanya.
- c. *Methods*
- d. Jenis atribut
- e. *Navigability*
- f. *Dependencies*

#### 5. Implementasi

##### Penjualan

Penjualan adalah salah satu aktivitas operasi dari koperasi, selain itu penjualan juga merupakan salah satu tujuan utama dari koperasi. Penjualan merupakan bagian yang penting, baik untuk perusahaan industri, perusahaan perdagangan maupun koperasi.

”Penjualan (*selling*) adalah suatu kegiatan yang ditujukan untuk mencari pembeli, mempengaruhi, dan memberi petunjuk agar pembeli dapat menyesuaikan kebutuhannya dengan produksi yang ditawarkan serta mengadakan perjanjian mengenai harga yang menguntungkan bagi kedua pihak.” (Moekijat, 2000:488)

”Penjualan merupakan suatu transaksi pendapatan yaitu barang atau jasa yang dikirim seorang pelanggan untuk imbalan kas suatu kewajiban untuk membayar.” (Amin Wijaya, 1995 : 92) Sedangkan menurut Philip Kotler yang diterjemahkan oleh Hendra Teguh dalam bukunya yang berjudul “Manajemen Pemasaran” menyatakan bahwa “Penjualan adalah proses sosial yang didalamnya individu dan kelompok mendapatkan apa yang mereka butuhkan dan inginkan dengan menciptakan, menawarkan dan secara bebas merupakan produk yang bernilai dengan pihak lain.” (2002:9)

Berdasarkan tiga definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa penjualan adalah persetujuan kedua belah pihak antara penjual dan pembeli, dimana penjual menawarkan suatu produk dengan harapan pembeli dapat memberikan sejumlah uang sebagai alat tukar produk tersebut, sebesar harga jual yang disepakati.

Penjualan juga dapat dikatakan sebagai suatu tugas memperkenalkan, mempengaruhi dan memberikan petunjuk agar pembeli dapat mengetahui produk barang atau jasa yang ditawarkan, serta mengadakan transaksi atau perjanjian mengenai harga yang menguntungkan kedua belah pihak, jadi didalam penjualan tercipta suatu proses pertukaran barang atau jasa antara penjual dengan pembeli. Di dalam perekonomian kita, seseorang yang menjual sesuatu akan mendapatkan imbalan berupa uang. Dengan alat tukar yang berupa uang, orang akan lebih mudah memenuhi segala keinginannya, dan penjualan menjadi lebih mudah dilakukan.

### **Tahap-Tahap Penjualan**

Dalam kegiatan penjualan, ada tahap yang ditempuh oleh penjual agar tujuan penjualan dapat tercapai. Menurut Basu Swasta (2000:121), yaitu :

#### **1. Persiapan Sebelum Penjualan**

Disini kegiatan dilakukan dengan mempersiapkan tenaga penjual dengan memberikan pengertian tentang barang yang akan dijual, pasar yang dituju, dan teknik-teknik penjualan yang harus dilakukan. Selain itu perlu juga pemberian pengetahuan mengenai motivasi dan perilaku pembeli dalam segmen pasar yang dituju.

#### **2. Penentuan Lokasi Pembeli Potensial**

Dengan menggunakan data pembelian tahun lalu maupun sekarang, penjual dapat menentukan karakteristik calon pembeli potensial. Olehkarena itu, pada tahap ini ditentukan lokasi dari segmen pasar yang menjadi sasarannya.

#### **3. Pendekatan Pendahuluan**

Sebelum melakukan penjualan harus dipelajari semua data yang berhubungan dengan lokasi pasar dan kemungkinan persaingan di lokasi. Juga penting untuk mengenalkan produk lebih awal lewat promosi di tempat-tempat yang telah ditentukan sebagai tempat potensial untuk menjual produk.

#### **4. Melakukan Penjualan**

Dalam tahap ini penjual telah sampai pada penjualan produk pada segmen

pasar yang telah ditetapkan. Penjualan harus memperhatikan permintaan pasar akan produk karena seringkali terjadi permintaan mendadak yang tidak dapat dipenuhi oleh penjual sehingga mengakibatkan kepercayaan konsumen terhadap produk mengalami penurunan.

#### **5. Pelayanan Purna Jual**

Setelah produk dijual dan diterima oleh pembeli atau konsumen tahap selanjutnya adalah pelayanan purna jual dimana penjual mempersiapkan penerimaan kembali barang-barang yang cacat atau rusak, mendengarkan keluhan konsumen tentang kelemahan produk yang dibelinya dan melayani penggantian kembali barang-barang yang rusak itu sesuai dengan jaminan (garansi) produk yang diberikan, pemberian jasa reparasi, latihan tenaga operasional dan cara penggunaannya, serta pengantaran barang kerumah.

### **Tujuan Penjualan**

Pada umumnya, perusahaan mempunyai tiga tujuan umum dalam penjualannya seperti yang dikemukakan oleh Basu Swasta (2000:80) :

1. Berusaha mencapai volume penjualan tertentu.
2. Berusaha mencapai laba atau profit akhir melebihi biaya yang dikeluarkan.
3. Menunjang pertumbuhan perusahaan.

### **Laporan**

Laporan mempunyai peranan yang penting pada suatu organisasi karena dalam suatu organisasi dimana hubungan antara atasan dan bawahan merupakan bagian dari keberhasilan organisasi tersebut. Dengan adanya hubungan antara perseorangan dalam suatu organisasi baik yang berupa hubungan antara atasan dan bawahan, ataupun antara sesama karyawan yang terjalin baik maka akan bisa mewujudkan suatu sistem delegation of authority dan pertanggungjawaban akan terlaksana secara efektif dan efisien dalam organisasi.

Pengertian laporan adalah bentuk penyajian fakta tentang suatu keadaan atau suatu kegiatan, pada dasarnya fakta yang disajikan itu berkenaan dengan tanggung jawab yang ditugaskan kepada si pelapor. Fakta yang disajikan merupakan bahan atau keterangan berdasarkan keadaan objektif yang dialami sendiri oleh si pelapor (dilihat, didengar, atau dirasakan sendiri) ketika si pelapor melakukan suatu kegiatan.

Dalam pembuatan suatu laporan formal, bahasa yang digunakan haruslah bahasa yang baik, jelas dan teratur. Bahasa yang baik tidak berarti bahwa laporan itu mempergunakan gaya bahasa yang penuh hiasan, melainkan dari segi sintaksis bahasanya teratur, jelas memperlihatkan hubungan yang baik antara satu kata dengan kata yang lain dan antara satu kalimat dengan kalimat lain.

### **METODE PENELITIAN**

Dalam penyusunan penelitian ini, metodologi yang digunakan adalah metode deskriptif, yang menurut Winano Surakhmad (1982:180) adalah penelitian yang menggambarkan variabel yang berperan dalam memberikan situasi atau keadaan, serta menggambarkan hubungan yang ada pada variabel tersebut. Metode penelitian ini kemudian dibagi ke dalam dua teknik yaitu teknik pengumpulan data dan teknik pengembangan sistem, terdapat beberapa tahapan yang dilakukan, yang meliputi :

#### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penulisan penelitian ini dilakukan dengan dua cara yaitu observasi, dan studi pustaka.

#### **Teknik Pengembangan Sistem**

Metodologi yang digunakan adalah metode pengembangan sistem SDLC (*System Development Life Cycle*) dan analisis deskriptif, yaitu suatu metode

penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan suatu keadaan yang ada di perusahaan.

Dalam pengembangan sistem informasi perlu digunakan metodologi sebagai pedoman bagaimana dan apa yang harus dilakukan selama melaksanakan pengembangan sistem, adapun pengembangan sistem yang digunakan adalah metodologi *Water Fall Model*. Adapun tahapan-tahapannya adalah sebagai berikut:

1. *Software Engineering* adalah suatu usaha untuk mentahapkan proses rekayasa perangkat lunak.
2. *Analisis*, adalah kegiatan didalam mengidentifikasi berbagai kebutuhan perangkat lunak untuk menentukan spesifikasi fungsi sistem, kinerja sistem dan kendala sistem.
3. *Design*, tahapan ini merupakan tahapan penerjemahan dari keperluan atau data yang telah dianalisis kedalam bentuk yang lebih mudah dimengerti oleh pengguna.
4. *Coding*, implementasi dari desain yang menjadi bentuk yang dimengerti oleh mesin komputer.
5. *Testing*, pengetesan memfokuskan pada logika internal dari perangkat lunak, fungsi internal dan mencari segala kemungkinan kesalahan serta memeriksa apakah sesuai dengan hasil yang diharapkan.
6. *Maintenance*, penerapan secara keseluruhan disertai pemeliharaan jika terjadi perubahan struktur baik dari segi *software* maupun *hardware*.

### **PEMBAHASAN**

#### **Perancangan Sistem**

#### **Flow Map Aplikasi Pengolahan Data Report Penjualan**





Perancangan antarmuka didefinisikan dengan format tampilan yang sangat mempengaruhi dalam pembuatan perangkat lunak, selain itu berfungsi sebagai interaksi perangkat lunak dengan pemakai, gunanya adalah untuk melihat bagaimana proses interaksi yang dilakukan oleh perangkat lunak dengan pengguna. Maka dari itu tampilan harus di buat sedemikian rupa untuk mempermudah pengguna dalam mengoperasikannya.

**Penerapan Program Aplikasi**

a. Form Login

Form Login adalah tampilan awal program, yang terdiri dari button login, dan isian username serta password.



Gambar 7 Form Login

b. Form Menu Utama

Form menu utama terdiri dari 6 master menu, yaitu ubah password, barang, transaksi masuk, transaksi keluar, laporan dan menu logout.



Gambar 8 Form Menu Utama

c. Form Input Barang

Form input barang adalah form untuk memasukan data barang ke dalam Sistem. Form ini terdiri dari form isian, pencarian, edit dan hapus data barang.



Gambar 9 Form Input Barang

Ketika kode barang di klik, maka data barang akan muncul di form isian. Dan button hapus, edit akan ditampilkan.

d. Form Ambil Barang



Gambar 10 Form ambil barang

e. Form sales



Gambar 11 Form sales

f. Form Laporan Data Barang

Form laporan transaksi masuk digunakan untuk menampilkan data barang.



Gambar 12 Form Laporan data barang

g. Form Laporan Data Sales  
Form laporan transaksi keluar digunakan untuk menampilkan data transaksi penjualan.



Gambar 13 Form Laporan data sales

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Kesimpulan adalah sebagai berikut :

1. Sistem ini mampu menghasilkan data penjualan yang akurat, dari hasil penjumlahan stock awal dan transaksi masuk-transaksi keluar.
2. Sistem ini dapat menampilkan daftar penjualan secara teratur.
3. Laporan yang dihasilkan oleh sistem ini cukup rapi, jelas dan akurat.

### Saran

Aplikasi Sistem Informasi Penjualan yang dibuat sudah sangatlah baik dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan perusahaan. Hanya saja akan lebih baik lagi bila dilakukan pengembangan lebih lanjut lagi dengan membandingkan penggunaan metode lain agar didapatkan hasil yang lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi Nugroho (2009), *“Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan Java”*, C.V Andi Offset, Yogyakarta.
- Akhmad Dharma Kasman (2013). *Trik Mudah Menguasai OOP dengan PHP*, Lokomedia, Yogyakarta.
- Anggi Mawaddah, 2011, *“Rancang Bangun Sistem Informasi Simpan Pinjam Mudharabah Pada Koperasi Baitul Maal Wat Tamril Ar-Rum”*,
- Budi Surono, 2011, *“Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Sekolah pada SMA Tugu Nasional”*
- Jurnal Kriptografi, 2011, *“Jurnal Kriptografi Chapter II”*,
- Probowo Pudjo Widodo & Heriawati (2011), *“Menggunakan UML”*, Informatika Bandung, Bandung.
- Revrisond Baswir (2000). *Koperasi Indonesia*, Jakarta: Tim Nasional Pengkajian Perkoperasian, Departemen Koperasi.
- Wahana Komputer (2012). *“Membangun WEB Interaktif Dengan Adobe Dreamweaver CS5.5, PHP & MySQL”*, C.V Andi Offset, Yogyakarta.