

## **APLIKASI GROSIR PADA TOKO RSIDIK BUNGURSARI TASIKMALAYA**

**Andri Sukmaindrayana<sup>1</sup>, Rahman Sidik<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Teknik Informatika STMIK DCI

sukmaindrayana@gmail.com

<sup>2</sup>Teknik Informatika STMIK DCI

rahmansidra127@gmail.com

### **ABSTRAK**

Kegiatan bisnis yang besar akan lebih baik dan tepat apabila menggunakan suatu sistem yang sudah terkomputerisasi dikarenakan agar penyimpanan data yang banyak dapat terkontrol dan terlihat proses terjadinya transaksi. Berdasarkan studi kasus (observasi) yang telah penulis lakukan, penulis masih menemukan adanya suatu kegiatan bisnis yang dilakukan secara manual yaitu semua proses transaksi pembelian dan penjualan serta pembuatan laporan yang masih dicatat secara manual dan kurang efektif dan efisien. Untuk memecahkan masalah tersebut penulis mencoba memberikan suatu bentuk pemecahan masalah berikut dengan solusinya. Perancangan program aplikasi ini merupakan solusi yang terbaik untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang ada pada perusahaan, serta dengan program yang terkomputerisasi dapat tercapai suatu kegiatan yang efektif dan efisien dalam menunjang aktifitas pada perusahaan.

**Kata Kunci : Program Aplikasi, Pembelian dan Penjualan Barang**

### **I. PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Kemajuan teknologi memungkinkan pekerjaan manusia yang masih manual dan kurang efisien dapat dilakukan menggunakan teknologi. Sehingga untuk meningkatkan kinerja manusia yang efisien sebaiknya menggunakan sistem yang terkomputerisasi. Sistem yang terkomputerisasi dapat membantu mempercepat menyelesaikan pekerjaan dengan hasil yang cepat, simpel dan efisien.

Salah satu peralatan pendukung di kemajuan zaman ini adalah komputer. Segala kecanggihan komputer membawa

dampak yang sangat besar dalam dunia bisnis dan informasi. Komputer juga merupakan alat bantu yang paling canggih dan efisien, sangat membantu dalam meringkas proses kegiatan suatu bidang dan bertujuan untuk mempermudah segala pekerjaan yang ada.

Berdasarkan studi kasus (observasi) yang telah penulis lakukan, penulis masih menemukan adanya suatu kegiatan bisnis yang dilakukan secara manual. Yaitu semua proses transaksi pembelian dan penjualan barang serta pembuatan laporan yang masih dicatat secara manual dan kurang efisien.

Untuk memecahkan masalah tersebut penulis mencoba memberikan suatu bentuk pemecahan masalah berikut dengan solusinya. Berdasarkan hal tersebut maka penulis membuat perancangan program dengan judul:

## **“APLIKASI GROSIR PADA TOKO RSIDIK BUNGUSARI TASIKMALAYA”**

### **1.2 Maksud dan Tujuan**

Maksud dan tujuan penyusunan Tugas Akhir ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Merancang program aplikasi yang dapat membantu proses dalam transaksi pembelian dan penjualan serta dalam pembuatan laporan yang lebih aktual.
2. Aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah dalam setiap proses kegiatan kerja dari awal sampai akhir dengan bukti kebenaran atas transaksi yang terjadi.
3. Perancangan aplikasi ini diharapkan dapat membantu user dalam proses pengerjaannya sehingga proses kerja yang efektif dapat memberi kepuasan terhadap konsumen.

Sedangkan tujuan yang hendak dicapai dalam penyusunan Tugas Akhir ini yaitu:

1. Mengubah sistem manual menjadi sistem komputerisasi dengan dibuatkannya aplikasi.
2. Untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata-1 (S-1) di STMIK DCI.

### **1.3 Tinjauan Masalah**

Selama ini, proses pencatatan pembukuan barang yang masuk dan keluar pada toko grosir masih dilakukan secara manual. Hal tersebut tentu akan memakan waktu yang lama, sehingga kurang efektif dalam pelaksanaannya. Sehingga, penulis berinisiatif untuk mengembangkan program aplikasi untuk toko grosir

sehingga dapat membantu dalam proses pencatatan pembukuan, pencaian data stok barang, dan penyampaian semua laporan transaksi yang efektif .

## **II. LANDASAN TEORI**

### **2.1 Konsep Dasar Program**

Program adalah kumpulan intruksi yang digunakan untuk mengatur computer agar melakukan suatu tindakan tertentu. Tanpa adanya program computer hanyalah perangkat keras (hardware) yang tidak bisa melakukan apa-apa.

#### **2.1.1 Program**

Menurut Fakhri (2013:4) "Program adalah algoritma yang ditulis dalam salah satu bahasa komputer yang dapat dijalankan pada komputer".

Program merupakan kata, ekspresi, atau pernyataan yang disusun dan dirangkai menjadi satu kesatuan prosedur, yang berupa urutan langkah, untuk menyelesaikan masalah yang diimplementasikan dengan menggunakan bahasa pemrograman sehingga dapat dieksekusi oleh komputer.

Standar Penyusunan Program:

- a. Kebenaran logika dan penulisan.
  - b. Waktu minimum untuk penulisan program.
  - c. Kecepatan maksimal eksekusi program.
  - d. Ekspresi penggunaan memori.
  - e. Kemudahan merawat dan mengembangkan program.
  - f. *User friendly*.
  - g. *Protability*
  - h. Pemrograman modular.
1. Standar Perawatan Program:
    - a. Dokumentasi  
Dokumentasi program ada dua macam yaitu:
      - 1) Dokumentasi Internal

Dokumentasi yang dibuat didalam program yakni setiap kita menuliskan baris program sebaiknya diberi komentar atau keterangan supaya mempermudah kita untuk meningkat logika yang terdapat didalam instruksi tersebut, hal ini sangat bermanfaat ketika suatu saat program tersebut akan dikembangkan.

## 2) Dokumentasi Eksternal

Dokumentasi program yang dilakukan dari luar program yaitu membuat *user guide* atau buku petunjuk aturan atau cara menjalankan program tersebut.

## 2. Standar Prosedur

### 2.1.2 Bahasa Pemrograman

Menurut Setiawan (2014:1) mengemukakan bahwa "Bahasa pemrograman adalah teknik komando/intruksi standar untuk memerintah komputer yang merupakan suatu himpunan dari aturan sintaks dan sistematik yang dipakai untuk mendefinisikan program komputer".

Meurut Suryana (2009:1) mengemukakan bahwa "Microsoft Visual Basic 6.0 adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk pengembangan dengan memanfaatkan keistimewaan konsep-konsep antar muka grafis dalam Microsoft Windows".

### 2.1.3 Basis Data (Data Base)

Menurut Mandalamaya (2013:2) mengemukakan bahawa "Database adalah sekumpulan data yang sudah disusun sedemikian rupa dengan ketentuan atau aturan tertentu yang saling berelasi sehingga memudahkan penggunaan dalam

mengelolanya juga memudahkan memperoleh informasi".

## 2.2 Peralatan Pendukung Program (Tools System)

### 2.2.1 ERD (Entity Relationship Diagram)

Menurut Menurut Fathansyah (2007:79) menyimpulkan bahwa:

*Entity Relationship Diagram* (Diagram E-R) adalah yang digunakan untuk menggambarkan model *Entity Relationship* yang berisi komponen-komponen. Himpunan Entitas dan Himpunan Relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut yang mempersentasikan seluruh fakta dari dunia nyata yang kita tinjau.

LRS (*Logical Record Structure*) merupakan representasi dari struktur *record-record* pada tabel-tabel yang terbentuk dari hasil antar himpunan entitas.

### 2.2.2 Pengkodean

Pengkodean digunakan untuk mengklasifikasikan data yang dimasukan kedalam komputer ataupun untuk mengambil macam-macam informasi, kode dapat terbentuk dari kumpulan angka, huruf atau simbol lainnya.

Menurut Supranto (2007:82) mengemukakan bahwa "Pengkodean (*coding*) adalah suatu kegiatan pemberian kode atau simbol pada keterangan-keterangan tertentu, kalau pengolahan akan dilakukan dengan komputer elektronik".

## 2.3 Toko Rsidik grosir

### 2.3.1 Sejarah Singkat

Toko Rsidik grosir di jalan Ir. H. Juanda No. 87 tepatnya di kp gunung 7 Kota Tasikmalaya. Letaknya yang strategis sehingga mudah dijangkau dengan

kendaraan roda dua maupun roda empat dan dilalui oleh angkutan umum.

### 2.3.2 Sejarah Geografis

Toko Rsidik grosir merupakan perusahaan yang bergerak di bidang perdagangan, toko rsidik menjual berbagai macam aneka kebutuhan rumah tangga dari mulai makan , alat tulis kantor, keperluan mandi dsb.

### 2.3.3 Visi dan Misi

#### 1. Visi Toko Rsidik

Adalah menjadi toko yang bisa memberikan pelayan yang baik terutama bisa memberikan kualitas dan harga yang bersaing.

#### 2. Misi Toko Rsidik

- a. Menjadi toko grosir yang baik tidak hanya dalam pelayanan dan baik dalam memberikan kualitas barang yang di jual.
- b. Menjadi mitra yang baik bagi konsumen

## III. ANALISIS SISTEM

### 3.1 Analisis Data Masukan

Analisis data masukan merupakan analisis yang dilakukan terhadap data-data dari entitas luar yang dimasukkan kedalam sebuah sistem. Dengan tujuan untuk dapat memahami sistem secara keseluruhan sebagai persiapan menuju tahap perancangan.

Adapun analisis yang dilakukan oleh penulis terhadap data masukan adalah sebagai berikut :

#### 3.1.1 Analisis Data Barang

Data Barang yang ada pada Aplikasi Grosir Rsidik adalah sebagai berikut:

Menurut analis penulis, pada sistem yang ada proses pengolahannya masih bersifat manual, sehingga penulis

mencoba merancang sebuah sistem yang terkomputerisasi yang diharapkan dapat membantu proses penataan secara optimal.

### 3.2 Analisis Data Keluar

Hasil keluaran dari proses aplikasi grosir yaitu berupa laporan pembelian, laporan penjualan, dan laporan barang dimana setiap laporan tersebut merupakan hasil dari data input dari terjadinya transaksi .

### 3.3 Analisis Prosedur

#### 3.3.1 Analisis Prosedur Penginputan Data Pembelian Barang

Pencatatan data dimulai pada saat User menginput form Pembelian Barang sesuai dengan data-data yang sebenarnya. Prosedur pencatatan data Barang terdiri dari tahapan-tahapan yang meliputi:

### 3.4 Analisis Masalah

#### 3.4.1 Analisis Cara Agar User Tidak Salah Input Ketika Penginputan Data Barang

Untuk mendapatkan data dan laporan yang benar harus maka user harus mengisi semua kriteria dari *form* yang telah ditentukan supaya data tersebut benar ketika dilihat laporannya.

## IV. PERANCANGAN SISTEM

### 4.1 Analisa Kebutuhan

Kebutuhan program aplikasi pada saat ini sangatlah dibutuhkan untuk memudahkan dalam semua proses kegiatan diantaranya pencatatan data keluar masuk nya barang dalam transaksi dan transaksi pembelian maupun penjualan barang disertai laporan-laporan serta merancang program yang mudah digunakan oleh user , dengan adanya program ini supaya semua proses penyimpanan data tertata rapi dan proses

masuk, keluar dan stok barangnya dapat terkontrol dan setiap transaksi disertai laporan-laporan sebagai bukti kebenaran transaksi.

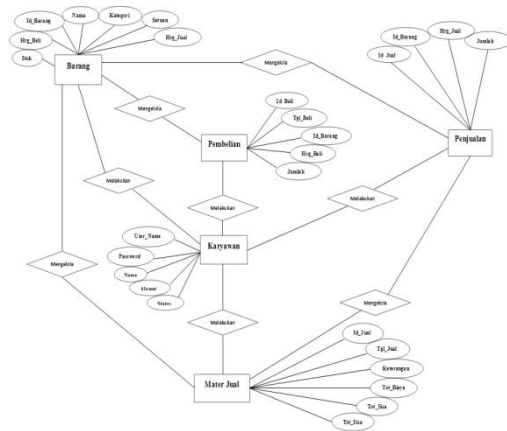
## 4.2 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data menghasilkan pemetaan tabel-tabel yang digambarkan dengan *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan *Logical Record Structure*.

### 4.2.1 Rancangan Entity Relationship Diagram (ERD)

Diagram hubungan entitas atau lebih dikenal dengan sebutan *Entity Relationship Diagram* merupakan suatu model jaringan yang menggambarkan rancangan atau susunan data store dari sistem pada level yang tinggi. Jadi didalamnya terdapat informasi apa saja yang terkandung didalam data store dan juga hubungan apa yang ada diantara data store.

Gambaran rancangan *Entity Relationship Diagram* dari Aplikasi Grosir Pada Toko Rsidik Menggunakan Visual Basic 6.0 adalah sebagai berikut:

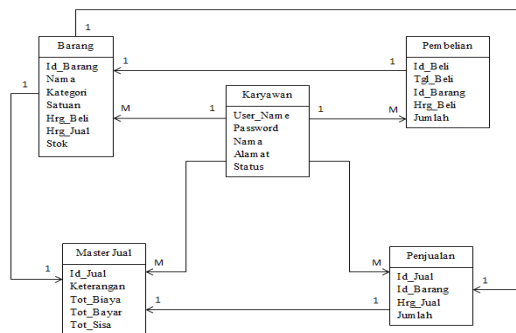


**Gambar 4.1**  
**Entity Relationship Diagram (ERD)**

### 4.2.2 Logical Record Structure (LRS)

*Logical Record Structure* (LRS) digambarkan kotak persegi panjang dan dengan nama yang unik. *File record* pada LRS ditempatkan dalam kotak. LRS terdiri dari *link* diantara tipe *record* lainnya, banyaknya *link* dari LRS yang diberi nama oleh *filed-filed* yang kelihatan pada kedua *link tipe record*.

Rancangan dari tabel-tabel yang diusulkan adalah sebagai berikut:



**Gambar 4.2**  
**Logical Record Structure (LRS)**

### 4.2.3 Rancangan Struktur Tabel Basis Data

Rancangan struktur tabel dalam basis data merupakan spesifikasi dari file-file yang digunakan didalam sistem, siusulkan dan dijabarkan dalam bentuk tabel. Dalam tabel ini terdapat nama tabel dan kunci indeks yang digunakan serta kolom (*field*) dan baris (*record*).

Setiap *field* dari suatu tabel basis data memiliki tipe dan panjang karakter. Angka serta panjang desimal yang dapat ditentukan sesuai dengan kebutuhan. Panjang desimal merupakan banyaknya angka pecahan yang hanya ada dalam tipe *field numeric/* angka.

## 4.3 Rancangan Antar Muka

Rancangan antar muka pada Aplikasi Grosir Pada Toko Rsidik Menggunakan Visual Basic 6.0 adalah sebagai berikut:

#### 4.3.1 Halaman Utama

Rancangan pengunjung yang dibuat oleh penulis terdiri dari :

##### 1. Rancangan Antar Muka *Home*

Rancangan halaman *home* adalah halaman depan dari semua halaman yang ada pada aplikasi. Halaman inilah yang akan tampil sebelum halaman yang lainnya.

##### 2. Rancangan Antar Muka Karyawan (User)

Rancangan antar muka halaman karyawan (user) merupakan halaman yang berisi dimana penginputan data karyawan sebagai user pengelola aplikasi. Rancangan halaman Karyawan (User) adalah sebagai berikut:

##### 3. Rancangan Antar Muka Manage Pembelian

Rancangan antar muka halaman manage pembelian merupakan halaman yang berisi mengenai informasi tentang pembelian barang mulai dari id pembelian, tgl pembelian, id barang, harga pembelian, jumlah .

##### 4. Rancangan Antar Muka Penjualan

Rancangan antar muka halaman penjualan Rancangan Antar Muka List Penjualan

Rancangan antar muka list penjualan merupakan halaman yang berisi tentang list penjualan. Rancangan Antar Muka List Barang

5. Rancangan antar muka list barang merupakan halaman yang berisi tentang detail rincian barang .

##### 6. Rancangan Antar Muka Laporan Pembelian

Rancangan antar muka laporan pembelian merupakan halaman yang berisi tentang detail laporan pembelian . Rancangan Antar Muka Laporan Barang

7. Rancangan antar muka laporan barang merupakan halaman yang berisi tentang detail laporan barang

##### 8. Rancangan Antar Muka Laporan Penjualan

Rancangan antar muka laporan Penjualan merupakan halaman yang berisi tentang detail laporan Penjualan.

#### 4.3.2 Halaman Admin

Halaman admin adalah halaman yang mengakses dan mengolah data user mengolah user admin. Rancangan halaman admin adalah sebagai berikut:

##### 1. Rancangan Antar Muka Login

Rancangan Halaman *login* merupakan halaman pertama muncul sebelum admin masuk kedalam halaman utama .

## V. IMPLEMENTASI SISTEM

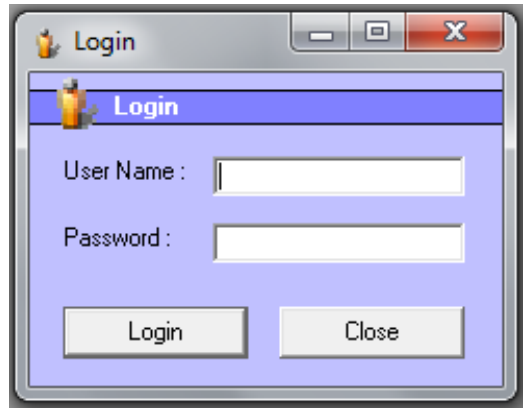
### 5.1 Implementasi

Aplikasi yang dirancang oleh penulis merupakan aplikasi berbasis desktop mengenai Aplikasi Grosir Pada Toko Rsidik. Sebelum pada tahapan implementasi program, penulis mengajukan beberapa tahapan yang harus dipersiapkan agar program aplikasi ini dapat berfungsi dengan maksimal dan sebagaimana mestinya. Adapun tahapan yang harus dilakukan adalah:

#### 5.1.1 Perangkat Keras (*Hardware*) dan Perangkat Lunak (*Software*) yang digunakan

Dalam mengimplementasikan program, penulis menggunakan beberapa perangkat keras (*Hardware*) dan perangkat lunak (*Software*) diantaranya :

1. Perangkat Keras (*Hardware*) yang digunakan :
  - a. Processor Intel Celeron CPU 887 @ 1.50 GHZ, ~1.5 GHZ
  - b. Memory 2048 MB
  - c. Harddisk 500 GB
  - d. Intel HD Graphics 818 MB, Resolution 1.366 x 768 (32 Bit) (60 Hz)
2. Perangkat Lunak (*Software*) yang digunakan :
  - a. Sistem Operasi Windows 7 Propesional 32 Bit
  - b. Microsoft Visual Basic 6.0
  - c. Microsoft Office Access 2003



**Gambar 5.1**  
**Tampilan Halaman Login**

- b. Halaman Tampilan Splash Screen



**Gambar 5.2**  
**Tampilan Splash Screen**

## 5.2 Implementasi Program

Tahap implementasi program adalah tahap menjalankan dari program yang telah dirancang oleh penulis. Berikut adalah data-data file dari program Aplikasi Pemesanan Tiket Otobus Budiman Berbasis Online :

### 5.2.1 Dokumentasi File Rancangan

Dari perancangan terhadap sistem yang telah penulis rancang dengan menggunakan software yang penulis gunakan diatas, terbentuklah file-file perancangan. Adapun file-file tersebut adalah sebagai berikut:

1. Daftar File Input
2. Daftar File Output

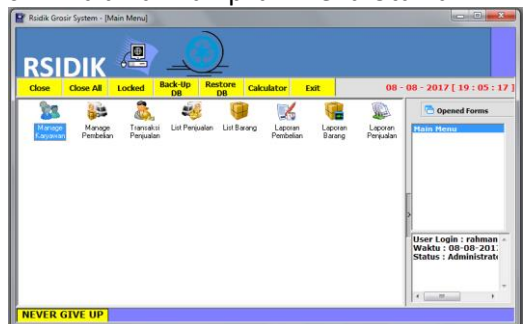
### 5.2.2 Dokumentasi File Basis Data

### 5.2.3 Tampilan Halaman

Tampilan halaman pada program Aplikasi Grosir Pada Toko Rsidik adalah sebagai berikut:

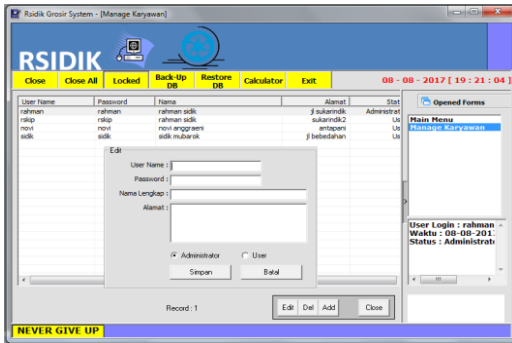
1. Tampilan Halaman Input
  - a. Halaman Login

- c. Halaman Tampilan Menu Utama



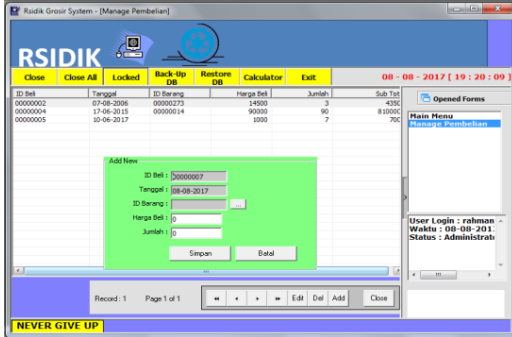
**Gambar 5.3**  
**Tampilan Halaman Menu Utama**

- a. Tampilan Halaman Karyawan (User)



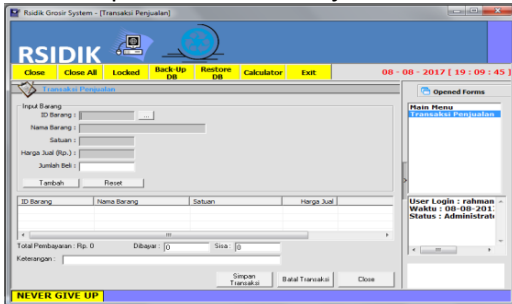
**Gambar 5.4**  
Tampilan Halaman Karyawan (User)

b. Tampilan Halaman Manage Pembelian



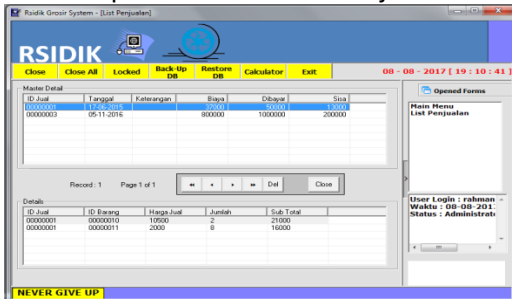
**Gambar 5.5**  
Tampilan Halaman Manage Pembelian

c. Tampilan Halaman Penjualan



**Gambar 5.6**  
Tampilan Halaman Penjualan

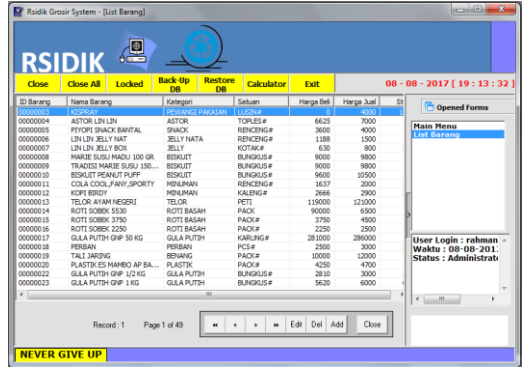
d. Tampilan Halaman List Penjualan



**Gambar 5.7**

Tampilan Halaman Penjualan

e. Tampilan Halaman List Barang

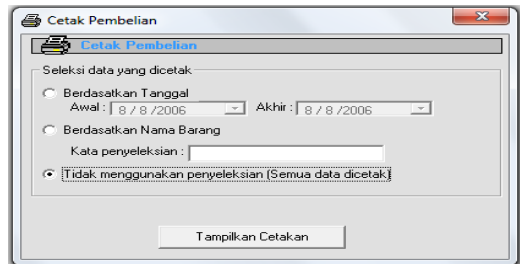


**Gambar 5.8**

Tampilan Halaman Penjualan

2. Tampilan Halaman Output

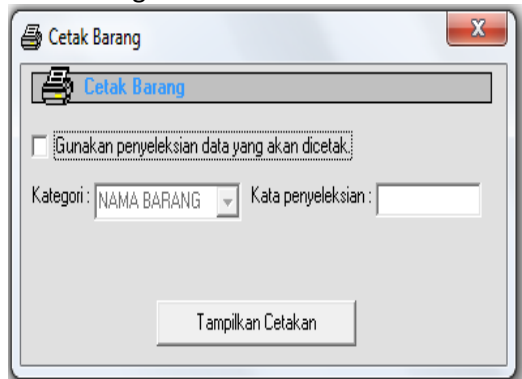
a. Tampilan Halaman Cetak Laporan Pembelian



**Gambar 5.9**

Tampilan Halaman Cetak Laporan Pembelian

b. Tampilan Halaman Cetak Laporan Barang

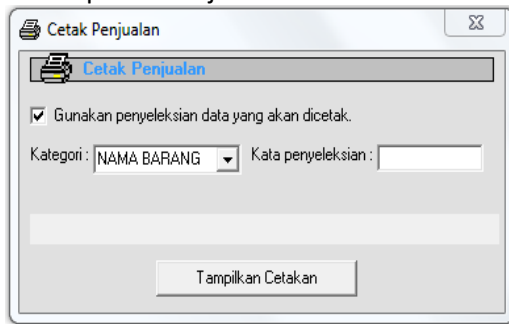


**Gambar 5.10**

Tampilan Halaman Cetak Laporan Barang



c. Tampilan Halaman Halaman Cetak Laporan Penjualan



**Gambar 5.11**  
**Tampilan Halaman Cetak Laporan Penjualan**

## VI. KESIMPULAN DAN SARAN

### 6.1 Kesimpulan

Secara umum, jika semua proses transaksi yang di lakukan secara manual di khawatirkan akan terjadinya kehilangan data atau bukti transaksi dan tidak akurasi pencatatan dalam setiap transaksi. Sehingga membutuhkan aplikasi yang mampu menangani permasalahan tersebut secara efektif dan efisien. Penulis memberikan kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan adanya aplikasi grosir pada toko rsidik ini di harapkan dapat membantu user mengepektifkan dalam penataan pencatatan setiap transaksi.
2. Dengan adanya aplikasi grosir pada toko rsidik ini di harapkan dapat membatu mempermudah setiap transaksi terutama dalam hal penyampaian laporan barang.
3. Dengan adanya aplikasi grosir pada toko rsidik ini di harapkan dapat membantu mengurangi kesalahan kesalahan yang terjadi pada sistem yang masih manual.

### 6.2 Saran

Adapun saran-saran yang ingin dikemukakan oleh penulis terkait dengan

hasil pembahasan secara keseluruhan adalah:

1. Diperlukan pengembangan terhadap program aplikasi yang penulis rancang karena masih perlu pengembangan agar lebih mudah digunakan.
2. Menyempurnakan beberapa kelemahan-kelemahan dalam program aplikasi ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Fatta, Hanif. 007. Analisa dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern. Yogyakarta. CV. Andai Offset.
- Danny, Umar. 2014. Contoh Flowchart Program Sistem Pakar. Diambil dari:<http://umardanny.com/contoh-flowchat-program-sistem-pakar/>. (3 Mei 205)
- Eva Finufa. 2013. RPL Tentang Metode Waterfall. Diambil dari : <http://evafinufa25.blogspot.co.id/2013/04/rpl-tentang-model-waterfall.html>.
- Fakri. 2013. Sukses Menuju Olimpiade Sains Nasional Komputer SMA. Depok: Penelitian-osn.com.
- Fathansyah. 2007. Buku Teks Komputer Basis Data. Bandung: Informatika Bandung.
- Kursini. 2007. Strategi Perancangan dan Pengolahan Basis Data. Yogyakarta. CV. Andi Offset.
- Mandalamaya. 2013. Pengertian Database. Diambil dari: <http://www.mandalamaya.com/pengertian-database/>. (1 mei 2015).
- Setiawan, Hilman. 2014. Pengertian dan Klasifikasi Bahasa Pemrograman. Diambil

- dari:[http://www.academia.edu/5732133/Pengertian\\_dan\\_Klasifikasi\\_Bahasa\\_Pemrograman](http://www.academia.edu/5732133/Pengertian_dan_Klasifikasi_Bahasa_Pemrograman). (1 Mei 2015).
- Suryana, Taryana. 2009. Visual Basic. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Supranto, J. 2007. Statistik untuk Pemimpin Berwawasan Global. Jakarta: Salemba Empat
- Yulianeu A. Aplikasi Perhitungan Stok Barang di WASERDA Koperasi unit Desa Minarasa Batukaras dengan Menggunakan Metode Average. Jurnal Teknik Informatika (JUTEKIN) 1 (2), LPPM STMIK DCI, Tasikmalaya
- Yulianeu A, Tohir C. 2017. Aplikasi Rancangan Anggaran Pendapatan Belanja Desa Menggunakan Metode Accrual Basic di Desa Sukaratu Kab. Tasikmalaya. Jurnal Teknik Manajemen (JUMIKA) 3 (2). LPPM STMIK DCI. Tasikmalaya
- Yulianeu A. 2016. Sistem Berkas. LPPM STMIK DCI
- Yulianeu Aneu DH. 2016. Penelitian Operasional. LPPM STMIK DCI