

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN ALAT GUNUNG PADA WIGOTE ADVENTURE LIFESTYLE

Akbar Nugraha

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Universitas Indraprasta PGRI
Jalan Raya Tengah No. 80, Kelurahan Gedong, Pasar Rebo Jakarta Timur
akbarintiv39@gmail.com

Abstrak

Wigote Adventure Lifestyle adalah salah satu toko yang bergerak dibidang penjualan peralatan gunung. Dalam pengolahan data penjualan masih dilakukan secara manual, sistem yang belum terkomputerisasi tersebut banyak dampak yang dirasakan oleh pihak pegawai, diantaranya sering terjadi kesalahan dalam proses penginputan data penjualan, kurang efektif dan efisien dalam stok barang, kesalahan dalam pencatatan proses penjualan, serta tidak efisiennya laporan data penjualan. Dari semua dampak yang terjadi membuat pihak toko ingin mengubah sistem manual yang ada dengan sistem komputerisasi. Aplikasi ini dibuat guna mambentu kinerja pegawai dalam hal pengolahan data penjualan sehingga lebih efektif dan efisien. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *grounded research* yaitu suatu metode penelitian berdasarkan pada fakta dan menggunakan analisis perbandingan dengan tujuan mengadakan generalisasi empiris menetapkan konsep, membuktikan teori, mengembangkan teori, pengumpulan dan analisis data dalam waktu yang bersamaan. Tujuan Penelitian adalah untuk meningkatkan efisiensi kinerja pegawai agar pelayanan lebih cepat dalam melayani konsumen, Menjadi efisien dalam waktu pekerjaan seluruh staff, serta mengurangi faktor kesalahan manusia. Kesimpulan dari penelitian ini adalah dengan sistem informasi penjualan alat gunung yang terkomputerisasi dapat memberikan kemudahan untuk pihak toko dalam mengelolah data penjualan menjadi lebih akurat, efisien dan cepat serta mempermudah dalam pembuatan laporan. Sehingga, dapat mempermudah pegawai dan kasir dalam melakukan proses transaksi penjualan, menjadi lebih efektif dan efisien serta data barang tersusun rapi dalam *database*.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Penjualan, Alat Gunung

Abstract

Wigote Adventure Lifestyle is one of the shops engaged in sell of mountain. In the processing of sales data is still done manually, the system that has not been computerized has many impacts felt by employees, including frequent errors in the process of inputting sales data, less effective and efficient in the stock of goods, errors in recording the sales process, and inefficient sales data reports. Of all the impacts that occur, the store wants to change the existing manual system with a computerized system. This application is made to help employee performance in terms of sales data processing so that it is more effective and efficient. The research method used is a grounded research method, which is a research method based on facts and uses comparative analysis with the aim of holding empirical generalizations to establish concepts, prove theories, develop theories, collect and analyze data at the same time. The purpose of research is to improve the efficiency of employee performance so that service is faster in serving consumers, becomes efficient in the work time of all staff, and reduces the efficiency of human error. The conclusion of this research is that with a computerized mountain tool sales information system can provide convenience for stores in managing sales data to be more accurate, efficient and fast and facilitate in making reports. So far, it can make it easier for employees and cashiers to carry out the sales transaction process, become more effective and efficient and goods data neatly arranged in the database.

Keywords: Information System, Sales, Tool Mount

PENDAHULUAN

Wigote Adventure Lifestyle adalah Sebuah Toko yang bergerak dibidang Penjualan Peralatan Gunung. Didalam transaksi untuk melayani konsumen dengan kenyamanan dan kemudahan. Untuk meningkatkan pelayanan dan dalam menghadapi persaingan di dunia bisnis maka diperlukan suatu sistem informasi untuk pengolahan data, didalam data merupakan aset penting dalam menghadapi persaingan dunia bisnis saat ini. Salah satu layanan yang diberikan oleh Wigote Adventure Lifestyle adalah penjualan dalam jumlah besar dan juga kecil. Banyak masalah yang timbul di

Wigote Adventure Lifestyle khususnya masalah informasi stok barang, sales, dan penjualan. Selain itu, sering terjadi kesalahan dalam proses *input* data penjualan karena kesulitan dalam pencarian dan pengolahan data disebabkan oleh semua data yang ada hanya berbentuk bon atau struk. Dalam proses pembuatan laporan masih dilakukan secara manual, sehingga besar kemungkinan terjadi kesalahan dengan memasukan data transaksi yang sama. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti memberikan solusi kendala-kendala pada proses pengolahan data penjualan yaitu dengan membuat sistem informasi agar memudahkan pihak Toko menjadi lebih mudah dan cepat, meminimalisir kekeliruan pada saat mengelolah data penjualan, membuat *database* sebagai penyimpanan semua data penjualan dan data keuangan agar lebih efisien dan bisa diakses oleh admin Wigote Adventure Lifestyle. dan keterlambatan dan kesalahan dalam membuat laporan penjualan serta data keuangan toko. Tujuan penelitian ini berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti mendapatkan gambaran tentang sistem yang sedang berjalan dan mengetahui masalah yang dihadapi sebagai acuan pembuat sistem yang lebih efektif dan efisien, meminimalisir terjadinya keterlambatan pembuatan laporan, serta merancang sistem informasi penjualan yang sedang berjalan ke sistem yang terkomputerisasi dengan baik dan dapat memberikan informasi secara cepat, tepat, dan akurat pada pihak Toko Wigote Adventure Lifestyle dalam mendapatkan sistem baru yang lebih efektif dan dapat memudahkan mengolah data-data yang dibutuhkan dengan cepat dan akurat dan memudahkan admin Wigote Adventure Lifestyle dalam mengelolah data penjualan, meminimalisir keliruan proses penjualan dan persediaan barang.

PENELITIAN RELEVAN

Dalam rangka mendapatkan hasil penelitian yang baik, selain melakukan penelitian secara langsung peneliti juga melakukan kajian pustaka. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Beberapa hasil acuan yang menjadi acuan adalah:

Penelitian dari Dadan Zaliluddin (2018) yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web (Studi Kasus Newbiestore)”. Hasil dari penelitian ini diuraikan Penerapan e-commerce dalam penjualan sebuah distro pakaian menggunakan metodologi waterfall dan penggambaran data dengan UML.

Penelitian dari Huzaefah, n.d. (2019) yang berjudul “Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Perlengkapan Gunung Berbasis Web (Studi Kasus Di Mediterranean Outdoor)”. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk merancang sebuah aplikasi penjualan perlengkapan gunung berbasis web yang menggunakan perangkat lunak Sublime Text 3, PHP dan MySQL untuk data base, mengetahui implementasi sistem dan mengetahui analisis dan pengujian program pada Mediteranian Outdoor.

Penelitian dari Ansirwan, Thomson Mary (2020) yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Pada Toko Bangunan MR Berbasis Desktop”. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah pembuatan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman Java dan server dari Xampp yaitu dilengkapi dengan database MySQL. Pengujian menggunakan Black Box Testing, dan menghasilkan level up yang valid hingga > 90% margin error 2,5% untuk setiap akses sistem untuk menyelesaikan pelaporan penjualan dan pembelian transaksi, saham dan transaksi keuangan

Penelitian dari Febrianti, Suminten, & Sriyadi, n.d., (2021) yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Tanaman Pada Koperasi Kemima (Keluarga Mitra Manunggal Tanggerang Selatan)”. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui alur sistem transaksi penjualan tanaman yang ada untuk dapat merancang sistem tersebut dengan berbasis web, sehingga mempermudah dan mempercepat proses transaksi yang dilakukan. Dalam perancangan sistem, metode yang digunakan adalah waterfall yang terdiri dari analisis kebutuhan perangkat lunak, desain sistem, dan pembuatan kode program.

Penelitian dari Denny Rusdianto, n.d. (2019) yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Di Toko Tanaka Optik Bandung”. Penelitian ini dibangun sistem informasi penjualan dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML, PHP dan database MySQL serta menggunakan MDD (Model Driven Development) sebagai metode pengembangan sistem. Dengan adanya sistem tersebut, diharapkan akan memudahkan pengelola toko dalam mengelola setiap informasi yang ada di Toko Tanaka Optik.

METODE PENELITIAN

Menurut Priyono (2016) Metode Penelitian adalah cara melakukan sesuatu dengan menggunakan pikiran secara seksama untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan Menurut (Arifin, 2011) Penelitian suatu metode studi yang dilakukan seseorang ,melalui penyelidikan yang hati-hati dan sempurna terhadap suatu masalah tersebut. Metode penelitian yang digunakan untuk melakukan penelitian ini adalah metode *grounded (grounded research)*, yaitu suatu metode penelitian yang berdasarkan generasi empiris, menetapkan konsep, membuktikan teori, mengembangkan teori, mengumpulkan dan analisis data dalam waktu yang bersamaan. Setelah mengumpulkan data, peneliti melanjutkan proses penelitian sesuai dengan langkah-langkah pokok yang digunakan pada metode ini, yaitu menentukan masalah yang ingin diselidiki, mengumpulkan data atau informasi yang ada di lapangan, menganalisis dan menjelaskan masalah yang ditemukan serta membuat laporan hasil penelitian menurut Sugiyono (2013). Sedangkan, menurut Arifin (2011) yaitu penelitian yang bertitik tolak dari data-data lain dilapangan secara empiris. Metode pengumpulan data yang digunakan Peneliti untuk mendapatkan data dan informasi yang mendukung penyempurnaan hasil dari penelitian ini antara lain:

1. Studi Kepustakaan

Studi keputusan dilakukan dengan mencari referensi dari beberapa buku yang berhubungan dengan perancangan sistem dan pengolahan data. Selain itu, peneliti juga melakukan *browsing* melalui *search engine* di *internet* untuk mengetahui proses perancangan sistem yang akan dibuat.

2. Studi lapangan dilakukan dengan melihat langsung penerapan proses produksi dan pemensanan, dalam studi lapangan ini dipergunakan teknik pengumpulan data antara lain dengan cara:

a) Wawancara

Menurut Subagyo (2011) Suatu kegiatan dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan mengungkapkan pertanyaan pada para responden. Teknik wawancara dilakukan dengan Bapak Alex selaku *owner* toko Wigote Adventure Lifestyle. Wawancara ini difokuskan kepada kebutuhan pengolahan data pada usahanya, termaksud bagaimana proses pelayanan *customer*, pengolahan data dan pemasaran

b) Observasi

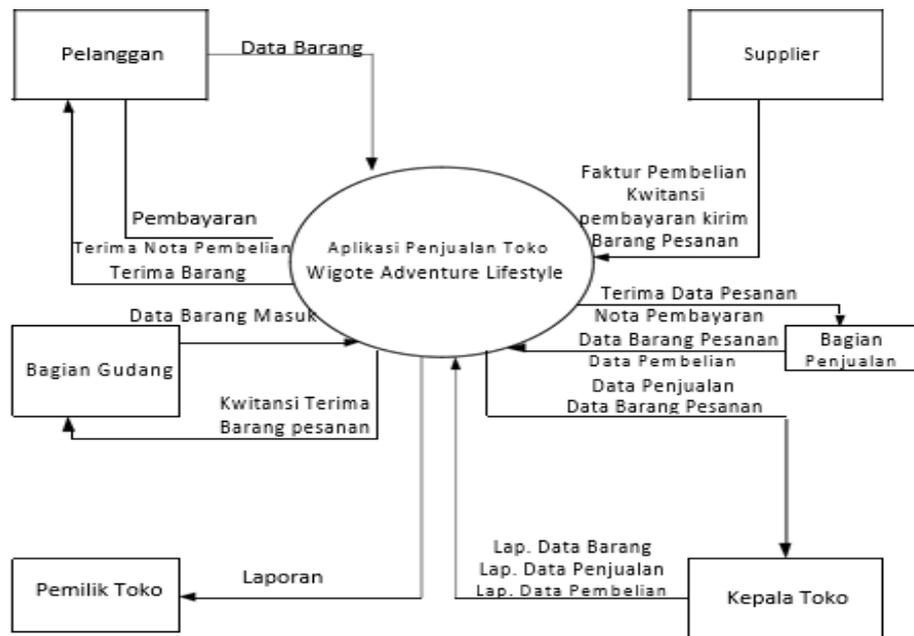
Untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai pelaksanaan sistem yang berjalan serta mencari dan mengumpulkan data yang dibutuhkan langsung dari sumbernya yaitu dengan pengamatan langsung terhadap penyeleksian news untuk melengkapi wawancara (Ladjamudin, 2013). Peneliti melakukan observasi pada bagian penjualan dan kasir di Wigote Adventure Lifestyle antara bulan Febuari sampai dengan April 2019. Hasil observasi yang didapatkan adalah informasi terhadap kurangnya suatu sistem aplikasi dalam penjualan dan pembelian di Wigote Adventure Lifestyle dan peneliti bertujuan untuk membangun atau merancang sistem aplikasi yang nantinya akan membantu pada bagian penjualan dan pembelian dalam melakukan tugasnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Alternatif pemecahan masalah yang diusulkan peneliti untuk mempermudah proses kerja pada admin Wigote Adventure Lifestyle yaitu dengan merancang aplikasi pengelolaan data penjualan yang lebih baik untuk dapat membantu kinerja admin dalam mengelola data penjualan pada Toko Wigote Adventure Lifestyle. Merancang aplikasi pengelolaan penjualan dengan sistem terkomputerisasi sehingga dapat dihasilkan informasi yang cepat, tepat dan akurat. Meningkatkan kinerja pegawai dan mempermudah proses penjualan, serta memberikan laporan-laporan dengan lebih cepat dan akurat. Mempermudah kepala toko dalam memonitor penjualan secara langsung tanpa harus menunggu lama dalam pembuatan perbandingan laporan dan staff sehingga proses pengerjaan pun relatif lebih mudah. Dengan adanya sistem tersebut diatas, diharapkan permasalahan yang dihadapi oleh perusahaan dapat teratasi dengan baik sehingga kinerja staff bagian pegawai ditoko akan lebih cepat, akurat dan tepat sehingga dalam proses pengambilan keputusan terhadap penjualan dapat lebih baik dan objektif. Maka dari itu dengan pemanfaatan program aplikasi JAVA, peneliti mengembangkan untuk digunakan dalam memenuhi kebutuhan proses informasi penjualan pada Wigote Adventure Lifestyle. Sebagai penyelesaiannya peneliti memanfaatkan perangkat Java Netbeans untuk membuat sebuah aplikasi dengan tujuan sebagai

aplikasi penjualan yang efektif dan efisien. Serta, merancang database untuk sistem penyimpanan data barang tidak menggunakan media kertas lagi melainkan menggunakan database MySQL sebagai tempat penyimpanan data penjualan Toko Wigote Adventure Lifestyle. Dengan penyimpanan data media database nantinya akan mempermudah dalam pencarian data-data yang dibutuhkan dalam pembuatan laporan, pencarian data barang, stok barang, dan transaksi penjualan. Aplikasi yang nantinya akan digunakan berbasis desktop dan penyimpanan data pada database, akan memudahkan dalam pengolahan data pembuatan laporan

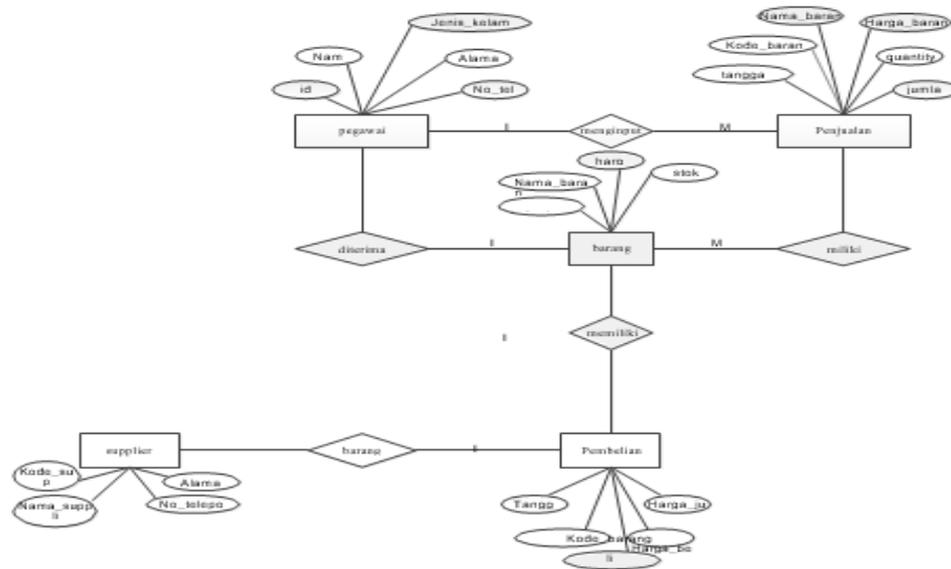
Diagram Aliran Data (DAD) Sistem Yang Diusulkan Diagram Konteks



Gambar 1 Diagram Konteks Yang Diusulkan

Pada gambar diatas dapat dijelaskan bahwa pelanggan dapat memesan barang sesuai yang diinginkan dan membayar lalu menerima bukti pembayaran yang diberikan kasir. Supplier mengirim pesanan barang sesuai pesanan . Bagian penjualan membuat data pesanan dan menerima nota pembayaran. Bagian Gudang mendata barang masuk dan menerima kwitansi terima barang pesanan. Admin membuat laporan yang akan diberikan ke kepala toko, lalu kepala toko akan memberika seluruh laporan penjualan ke pemilik toko.

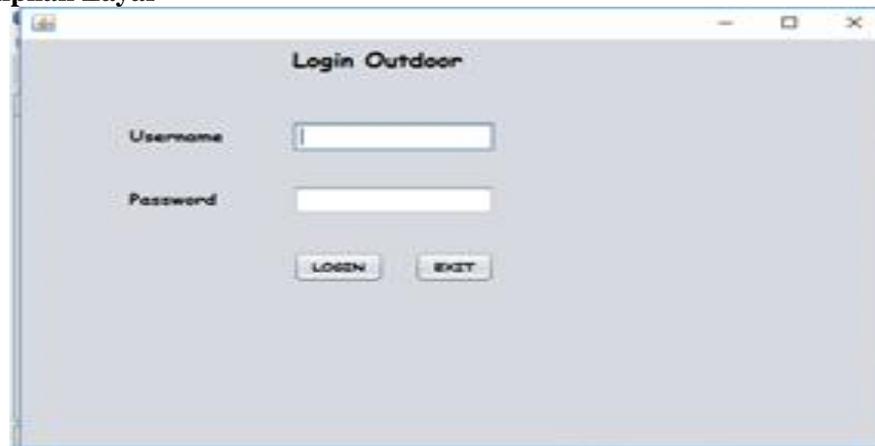
Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 2. ERD Yang Diusulkan

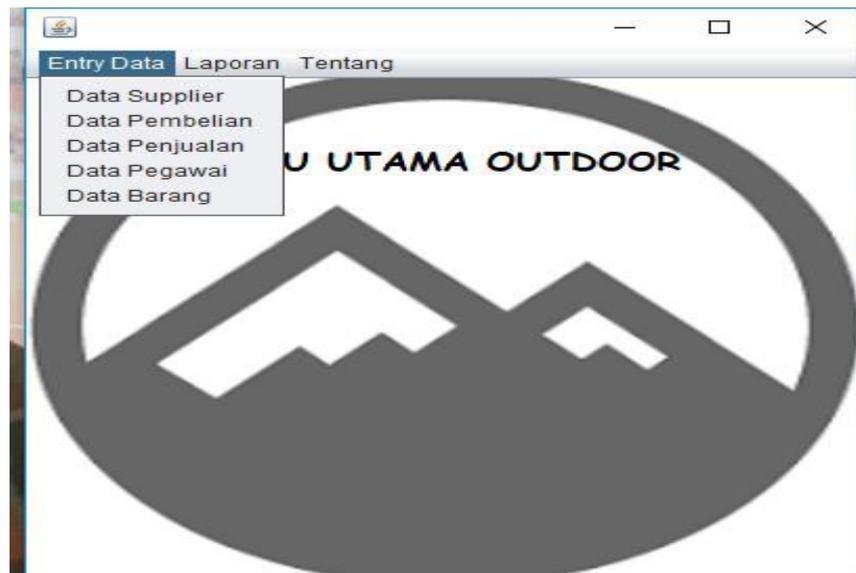
Pada gambar diatas dapat dijelaskan pegawai menerima barang dan menginput data penjualan, pegawai juga mencatat penjualan setiap harinya, barang yang ada ditoko dibeli melalui supplier sesuai stok barang yang ada ditoko. Supplier akan mengirimkan barang sesuai pesanan admin.

Rancangan Tampilan Layar



Gambar 3 . Tampilan Menu Login

Tampilan ini Terdapat pada jadwal pada awal program. Menu Login digunakan sebagai kata kunci sebelum kita memasuki menu utama. Agar tidak sembarangan orang dapat mengakses program ini. Sehingga dalam form menu kerahasiaanya dapat terjaga dengan baik. Apabila pengguna dapat memasukkan username, password dan hak akses dengan tepat, maka menu utama akan tampil dan program siap dijalankan.



Gambar 4. Tampilan Menu Utama

Layar diatas menampilkan tampilan menu utama Rancang sistem informasi penjualan Alat Gunung Pada Toko Wigote Adventure Lifestyle, Pada layar utama tersedia pilihan action Data Supplier, Pembelian, Penjualan, Pegawai, Barang, Dan Laporan. Menu Utama ini hanya bias diakses oleh orang yang berhak menjalankan aplikasi sistem ini melalui input username, password dan hak akses yang wajib di masukan menu Login.

Tanggal	Kode Barang	Nama Barang	Harga Barang	Quantity	Jumlah
2019-06-28	B001	Carriel	750000	20	15000000
2019-06-28	B002	Tenda	550000	5	2750000

Gambar 5. Tampilan Form Penjualan

Tampilan Penjualan ini adalah untuk mendata barang yang keluar dan digunakan masing – masing bagian gudang, untuk dijadikan laporan keluar barang dan jumlah total yang di dapat oleh penjualan per hari.



Gambar 6. Tampilan Laporan Data Barang Tersedia

Cetakan Laporan dapat kita lakukan pada setiap terjadinya proses pembelian barang didalam form transaksi penjualan, digunakan untuk bukti untuk dikirim ke pemilik toko sebagai laporan.

SIMPULAN

Dari hasil pembahasan yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan adanya Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Wigote Adventure Lifestyle ini maka kendala yang dihadapi oleh Admin Wigote Adventure Lifestyle yaitu keakuratan dan ketepatan waktu secara otomatis dapat terselesaikan. Dengan membangun aplikasi pengelolaan data penjualan, dapat memudahkan penginputan data barang dan penjualan untuk administrator. Dengan sistem yang sudah terkomputerisasi ketahanan dari data tersebut akan tidak cepat hilang dan rusak. Dapat meminimalisasi kesalahan *human error* pada saat kinerja berlangsung. Serta, dengan adanya sistem tersebut bisa diharapkan mempermudah dalam bekerja dan cepat dalam pembuatan laporan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansirwan, Thomson Mary, I. (2020). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Pada Toko Bangunan MR Berbasis Desktop. *E-Tech, Volume 08*(ISSN: 2541-3600), 1–7.
- Arifin. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Dadan Zaliluddin, R. (2018). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS PADA NEWBIESTORE). *Infotech Journal, Volume 4 N*(ISSN : 2460-1861), 24–27.
- Denny Rusdianto, S.T., M.Kom, Y. satia. (n.d.). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DI TOKO TANAKA OPTIKAL BANDUN. *Jurnal Sistem Informasi, J-SIKA, Volume 01*(ISSN: 2716-4195), 16–26.
- Febrianti, D. S., Suminten, & Sriyadi. (n.d.). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TANAMAN PADA KOPERASI KEMIMA (KELUARGA MITRA MANUNGGAL) TANGERANG SELATAN. *Jurnal PROSISKO, Vol. 8 No.*(e-ISSN: 2597-9922 p-ISSN: 2406-7733), 33–40.
- Huzaefah, A. H. (n.d.). APLIKASI SISTEM INFORMASI PENJUALAN PERLENGKAPAN GUNUNG BERBASIS WEB (STUDI KASUS DI MEDITERANIAN OUTDOOR). *JUKOMIKA - (JURNAL ILMU KOMPUTER DAN INFORMATIKA), Volume 2*(Issue 5,P-ISSN: 2655-755X), 210–215.
- Ladjamudin, A.-B. Bin. (2013). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Priyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publishing.
- Subagyo, P. J. (2011). *Metodologi Penelitian Dalam Teori Dan Praktek*. Jakarta: Aneka Cipta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R & D*. Bnadung: Alfabeta.