

SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEPATU DI TOKO BAROKAH SPORT

Iqbal Lazuardi¹, Abdurahman², Acep³

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer,
Universitas Indraprasta PGRI

Jalan Raya Tengah No 80, Kelurahan Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur
lazuardiiqbal7@gmail.com¹, abdjur05@gmail.com², acepdpk@gmail.com³

Abstrak

Teknologi yang kian berkembang menyebabkan segala pekerjaan manusia yang dikerjakan masih manual dan kurang efisien dapat dilakukan dengan lebih efisien. Perkembangan ini jika dimanfaatkan dapat mempermudah dan mempercepat pekerjaan dalam suatu perusahaan. Salah satunya perkembangan yang terjadi adalah dalam dunia komputer. Salah satu perkembangannya adalah penggunaan aplikasi java. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan baik pada perusahaan, toko dan lain sebagainya. Salah satu contoh toko barokah sport depok. Toko tersebut masih dikelola secara manual, sehingga menimbulkan beberapa masalah diantaranya adalah penyajian data dan informasi kurang akurat, memungkinkan data dan laporan mudah hilang, pembuatan laporan yang kurang efisien, sering terjadi kesalahan ketika menjalankan transaksi. Dilihat dari permasalahan tersebut, perlu adanya suatu aplikasi yang dapat menangani masalah pengolahan data, perhitungan, pencatatan penjualan dan pelaporan yang lebih akurat, cepat dan tepat yang sesuai dengan keadaan sarana komputer pada Toko Barokah Sport Depok. Metode yang digunakan adalah *grounded research* dan metode pengumpulan datanya adalah studi kepustakaan, observasi dan wawancara dengan langkah pengembangannya adalah *waterfall*. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi tersebut mempermudah dalam pengelolaan data dan proses pembuatan laporan lebih cepat dan akurat.

Kata Kunci : Perkembangan Teknologi, Java, Aplikasi.

Abstract

Technology that is increasingly developing causes all human work that is still done manually and is less efficient to be done more efficiently. This development, if utilized, can simplify and speed up work within a company. One of the developments that occur is in the world of computers. One of the developments is the use of java applications. This application can be used both in companies, shops and so on. One example of a shop for barokah sport depok. The store is still managed manually, causing several problems including the presentation of data and information this is less accurate, allowing data and reports to be easily lost, making reports that are less efficient, errors often occur when carrying out transactions. Judging from these problems, it is necessary to have an applications that can handle data processing, calculations, sales recording and reporting problems that are more accurate, fast and precise in accordance with the state of computer facilities at the Barokah Sport Depok Store. The method used is grounded research and the data collections method is literature study, observation and interviews with the development step is the waterfall. The results of this study are the applications makes it easier to manage data and the process of making reports is fast and more accurate.

Keyword : Technology Development, Java, Applications.

PENDAHULUAN

Teknologi yang kian berkembang menyebabkan segala pekerjaan manusia yang masih manual dan kurang efisien dapat dilakukan dengan lebih efisien. Perkembangan ini jika dimanfaatkan dapat mempermudah dan mempercepat pekerjaan dalam suatu perusahaan. Salah satunya perkembangan yang terjadi adalah dalam dunia komputer. Salah satu perkembangan adalah penggunaan aplikasi java dengan didukung oleh mysql. Aplikasi java adalah bahasa pemrograman tingkat tinggi yang berorientasi objek dan program java tersusun dari bagian yang disebut kelas. Kelas terdiri atas metode-metode yang melakukan pekerjaan dan mengembalikan informasi setelah melakukan tugasnya (Kadir, 2011) . Mysql adalah salah satu *databases management system* (DBMS) dari sekian banyak DBMS seperti Oracle, MS SQL, Postagre SQL, dan lainnya. MySQL berfungsi untuk mengolah *database* menggunakan bahasa SQL. Aplikasi ini dapat membantu mempercepat

menyelesaikan pekerjaan yang semula dilakukan secara manual. Salah satu pemanfaatannya adalah pada Toko Barokah Sport Depok, Sistem pada toko tersebut masih dikelola secara manual. Hal ini menimbulkan beberapa masalah diantaranya adalah penyajian data dan informasi kurang akurat, memungkinkan data dan laporan mudah hilang, pembuatan laporan yang kurang efisien, sering terjadi kesalahan ketika menjalani transaksi. Dilihat dari permasalahan tersebut, perlu adanya suatu aplikasi yang dapat menangani masalah pengolahan data, perhitungan, pencatatan penjualan dan pelaporan yang lebih akurat, cepat dan tepat yang sesuai dengan keadaan sarana komputer pada Toko Barokah Sport Depok.

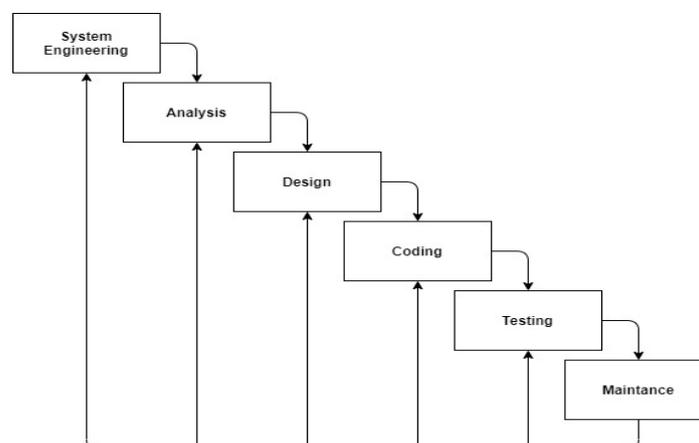
PENELITIAN RELEVAN

Penelitian Relevan adalah penelitian terdahulu, untuk mendapatkan hasil yang baik penulis melakukan penelitian langsung dan melakukan kajian pustaka. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah Penelitian oleh Indah (2013) dalam jurnal Indonesian Journal On Computer Science dengan judul Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Sehat Jaya Elektronik Pacitan. Penelitian berikutnya dari Anastasya (2021) dalam jurnal JUST IT dengan judul Perancangan Aplikasi Penjualan, Pembelian Pada Toko Nodent Store Berbasis Java Netbeans Di Buaran Jakarta Timur.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah suatu cabang ilmu pengetahuan yang membicarakan/mempersoalkan mengenai cara-cara melaksanakan penelitian sampai menyusun laporannya) berdasarkan fakta-fakta atau gejala-gejala secara ilmiah (Achmadi, 2011). Metode penelitian yang digunakan adalah metode *grounded (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 (Kosasih, 2018). Metode pengembangan perangkat lunak ini menggunakan metode sistem *waterfall* yang merupakan salah satu model dari metode *System Development Life Cycle (SDLC)*. *Model Waterfall* ini merupakan contoh dari sebuah proses yang bersifat *plan-driven* dimana semua aktivitas yang akan dilakukan harus direncanakan terlebih dahulu sebelum mengerjakannya (Sommerville, 2011). Tempat penelitian ini dilakukan pada Toko Barokah Sport yang beralamat di Jalan Raya Mekarsari RT04/RW02 NO 99. Observasi peninjauan langsung ke tempat Toko Barokah Sports yang dilakukan selama 2 minggu untuk mengamati kegiatan yang dilakukan oleh para karyawan yang berkaitan dengan bidang yang akan dibuat peneliti, dan wawancara yaitu dilakukan untuk mencari data dan informasi tentang hal-hal yang dibutuhkan dalam penelitian.

Tahapan-Tahapan Metode Pengembangan Sistem *Waterfall*



Gambar 1. Diagram *Waterfall*
Sumber : Sommerville (2011)

1. *System Engineering*

Dalam tahap ini peneliti melakukan pengumpulan kebutuhan seluruh elemen sistem seperti data-data yang digunakan. Dimana elemen-elemen tersebut dapat menunjang dalam pengembangan sistem informasi rekam medis.

2. *Analysis*

Pada tahap menganalisis kebutuhan sistem dilakukan pengumpulan kebutuhan dengan berfokus pada perangkat lunak, meliputi informasi, fungsi masing-masing pada bagian sistem, kerja atau cara kerja dan antar muka. Lalu menyediakan perangkat dan teknik yang dapat membantu peneliti untuk menentukan kebutuhan melalui sistem yang dapat membantu peneliti untuk menentukan kebutuhan melalui sistem yang telah berjalan pada sistem informasi persediaan dalam melakukan pengolahan data-datanya.

3. *Design*

Pada tahap ini dilaksanakan perancangan struktur data, struktur perangkat lunak, rincian prosedur dan karakteristik antar muka. Serta dirancang pula tampilan layar seperti *form* masukan dan *form* keluaran dari sistem yang akan dirancang.

4. *Coding*

Pada tahap ini dibuat *coding sistem* informasi rekam medis yang merupakan tahap untuk membuat suatu kode tentang aplikasi yang akan dibuat agar dibaca dan diterjemahkan oleh komputer.

5. *Testing*

Sebelum aplikasi rekam medis dapat digunakan dengan baik, harus dilakukan pengujian terlebih dahulu. Rangkaian pengujian ini dijalankan bersama-sama dengan data aktual dari sistem yang sudah ada atau dari sistem yang sedang berjalan.

6. *Maintance*

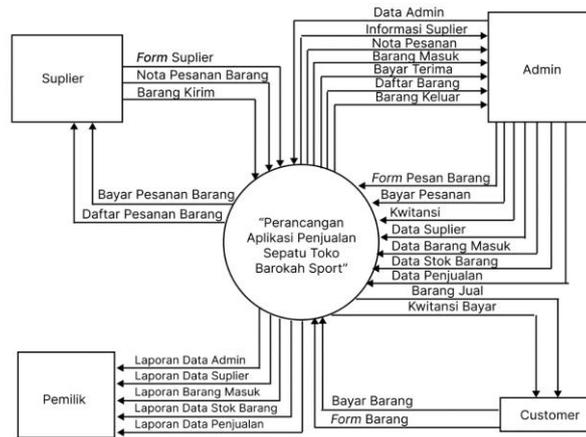
Bagian akhir dari siklus pengembangan sistem laporan produksi dan tahap ini dilakukan setelah perangkat lunak dipergunakan, berupa kegiatan *correntive maintance*, yaitu mengoreksi kesalahan pada perangkat lunak, yang baru diketahui pada saat perangkat lunak dipergunakan. Dengan ada *correntive maintance* terhadap sistem laporan hasil produksi maka kesalahan-kesalahan yang terdapat di aplikasi ini dapat diperbaiki.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembuatan Sistem penjualan pada Toko Barokah Sport untuk membuat agar toko melakukan penyajian data dan informasi yang tepat dan akurat, laporan tidak mudah hilang, membuat laporan menjadi efisien, tidak melakukan kesalahan pada saat melakukan transaksi, serta tidak terjadi kesalahan tanggal dalam proses penjualan.

Diaram Aliran Data (DAD)

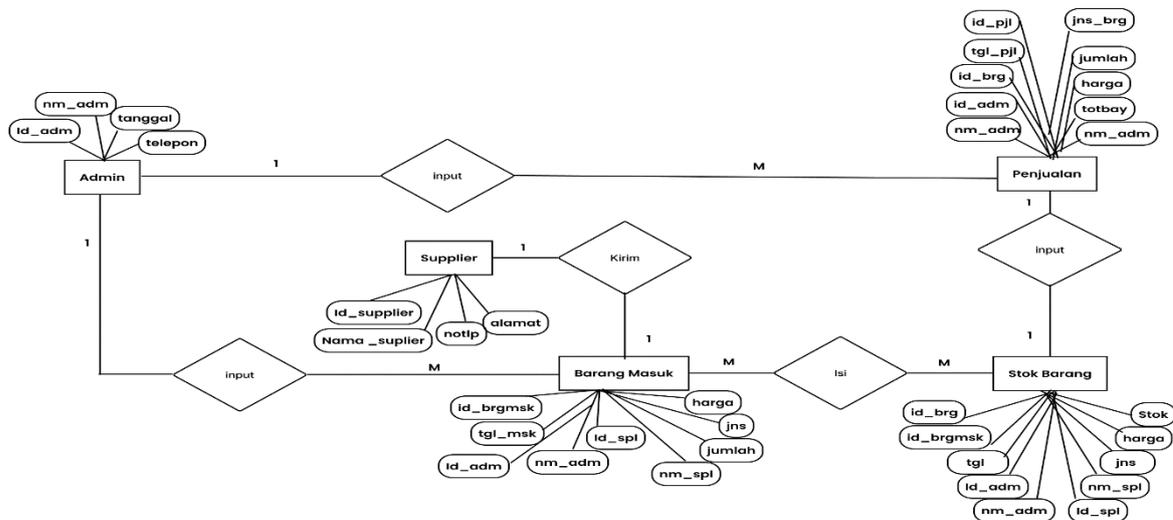
Data Flow Diagram (DFD) disebut juga dengan Diagram Arus Data (DAD). DFD adalah: suatumodel logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan: darimana asal data, dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut, dan interaksi antara data yang tersimpan, dan proses yang dikenakan pada data tersebut menurut (Soufitri, 2019).



Gambar 2. Diagram Aliran Data

Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut (Rossa & Shalahudin, 2018) ERD merupakan suatu model atau teknik pendekatan yang dapat menyatakan suatu gambaran hubungan entity didalam sebuah sistem, dimana hubungan tersebut dinyatakan sebagai *one-to-one*, *one-to-many*, *many-to-one* dan *many-to-many*.



Gambar 3. Entity Relationship Diagram (ERD)

Tampilan Layar



"Cheaper Price, Better Quality"
~ Since 1997 ~

Gambar 4. Tampilan Halaman Utama

Pada tampilan halaman utama adalah dasar program aplikasi ini sebagai penunjang untuk mengakses menu-menu yang lainnya. Pada halaman menu utama terdapat menu admin, menu supplier, menu barang masuk, stok barang dan keluar .



Gambar 5. Menu Barang Masuk

Tampilan menu barang masuk dilakukan pada saat proses barang baru akan masuk, barang masuk ini akan disimpan kedalam *form* stok barang , ketika data disimpan maka akan masuk ke dalam *database* dan data dapat diubah, dihapus, serta dibersihkan.

The screenshot shows a web application window titled 'Design Preview [form_stokbarang]'. The header area is blue and contains the 'Toko Barokah Sport' logo and name, along with 'Tanggal' and 'Waktu' labels. Below the header is a navigation bar with buttons for 'Admin', 'Supplier', 'Barang Masuk', 'Stok Barang', 'Penjualan', and 'keluar'. The main form area contains several input fields: 'Id Barang', 'Id Suplier', 'Id Barang Masuk', 'Nama Suplier', 'Tanggal' (with a calendar icon), 'Jenis Barang' (a dropdown menu), 'Id Admin', 'Harga Satuan', and 'Nama Admin'. There is also a 'Cari' (Search) button. Below the form is a table with four columns labeled 'Title 1', 'Title 2', 'Title 3', and 'Title 4'. At the bottom of the form are buttons for 'Simpan', 'Edit', 'Hapus', 'Bersih', and 'Cetak'.

Gambar 6. Tampilan stok barang

Tampilan stok barang dilakukan pada saat proses barang masuk, barang masuk ini akan disimpan kedalam *form* stok barang, ketika data disimpan maka akan masuk ke dalam *database* dan data dapat diubah, dihapus, serta dibersihkan.

The screenshot shows a web application window titled 'Design Preview [penjualan]'. The header area is blue and contains the 'Toko Barokah Sport' logo and name, along with 'Tanggal' and 'Waktu' labels. Below the header is a navigation bar with buttons for 'Admin', 'Supplier', 'Barang Masuk', 'Stok Barang', 'Penjualan', and 'keluar'. The main form area is titled 'Form Penjualan' and contains several input fields: 'Id Penjualan', 'Id Suplier', 'Tanggal Penjualan' (with a calendar icon), 'Nama Suplier', 'Id Barang', 'Jenis Barang' (a dropdown menu), 'Id Admin', 'Jumlah', 'Nama Admin', 'Harga', and 'Total Bayar'. There is also a 'Cari' (Search) button. Below the form is a table with four columns labeled 'Title 1', 'Title 2', 'Title 3', and 'Title 4'. At the bottom of the form are buttons for 'Simpan', 'Edit', 'Hapus', 'Bersih', and 'Cetak'.

Gambar 7. Tampilan Penjualan

Tampilan *form* penjualan digunakan pada saat proses transaksi terjadi, data data yang telah dimasukkan akan disimpan kedalam *database*, ketika data disimpan maka akan masuk ke dalam *database* dan data dapat diubah, dihapus, serta dibersihkan.

ID Barang Masuk	Tanggal Masuk	ID Admin	Nama Admin	ID Supplier	Nama Supplier	Jenis Barang	Jumlah Barang	Harga
BMD1	24/08/22 0:00	ADM01	Iqbal	SUP01	SPECS	Sepak Bola	10	200000

Depok, Rabu 24 Agustus 2022

Pemilik

Gambar 8. Laporan Form barang masuk

Tampilan laporan barang masuk merupakan hasil dari inputan barang masuk, kemudian data tersebut dicetak lalu menghasilkan keluaran berupa laporan data barang masuk untuk laporan.

ID Barang	ID Barang Masuk	Tanggal	ID Admin	Nama Admin	ID Supplier	Nama Supplier	Jenis	Harga Satuan	Stok
IB01	BMD1	24/08/22 0:00	ADM01	Iqbal	SUP01	SPECS	Sepak Bola	200000	4

Depok, Rabu 24 Agustus

Pemilik

Gambar 9. Laporan Form Stok Barang

Tampilan laporan barang masuk merupakan hasil dari inputan barang masuk, kemudian data tersebut dicetak lalu menghasilkan keluaran berupa laporan data barang masuk untuk laporan.

BAROKAH SPORT JALAN RAYA MEKARSARI LAPORAN FORM PENJUALAN										
Id Penjualan	Tanggal	Id Barang	Id Admin	Nama Admin	Id Suplier	Nama Suplier	Jenis Barang	Jumlah	Harga	Total Bayar
IP01	250822 0:00	IB01	ADM01	ANGGI	SUP01	SPECS	Sepak Bola	3	250000	750000
IP02	250822 0:00	IB02	ADM02	aani	SUP02	aac	Sepak Bola	5	300000	1500000

Depok, Kamis 25 Agustus 2022

Pemilik

Gambar 10. Laporan Form penjualan

Tampilan laporan barang masuk merupakan hasil dari inputan barang masuk, kemudian data tersebut dicetak lalu menghasilkan keluaran berupa laporan data barang masuk untuk laporan.

SIMPULAN

Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi tersebut mempermudah dalam pengelolaan data, baik data admin, data supplier, data barang masuk maupun data stok barang. Selain itu membantu dalam proses transaksi dan proses pembuatan laporan dapat dikerjakan lebih cepat dengan data yang lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, A. & N. (2011). Teori Metodologi Penelitian. *Teori Metodologi Penelitian*.
- Anastasya, F., Agus, I., & Hutajulu, B. M. W. (2021). Perancangan Aplikasi Penjualan, Pembelian Pada Toko Nodent Store Berbasis Java Netbeans Di Buaran Jakarta Timur. *JUST IT : Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi Dan Komputer*, 11(2), 50. <https://doi.org/10.24853/justit.11.2.50-55>
- Basri, H., Teknik Elektro, P., Teknik Universitas Muhammadiyah Lampung, F., Lingkar Selatan, J., Bantul, K., Zainal Abidin Pagar Alam No, J. H., & Lampung, B. (2020). Pembuatan Aplikasi Penjualan Buku Berbasis Java Desktop dengan Netbeans (Creating a Java Desktop based Book Sales Application with Netbeans). *Jurnal Ilmiah Teknik Elektro UML*, 1(1).
- Dhanuari Indra Bastari1, Fajar Pradana2, B. P. (2017). Pengembangan Sistem Pembelajaran Pemrograman Java yang Atraktif Berbasis Website. *Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 1(1), 2–3. <http://j-ptiitk.ub.ac.id>
- Indah, I. N. (2013). Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Sehat Jaya Elektronik Pacitan. *Indonesian Jurnal On Computer Science*, 10(Sistem Informasi), 124–128.
- Jayanti, N. K. D. A., & Sumiari, N. K. (2018). Teori Basis Data. *Www.Kajianpustaka.Com, February*, 132. <https://books.google.co.id/books?id=Tn2DDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=basis+data+erd&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwj9rSG6srrAhXSdn0KHTijACAQ6AEwAXoECAIQAg#v=onepage&q=basis data erd&f=false>
- Kosasih, A. (2018). Pendekatan Grounded Teori (Grounded Theory Approach) Sebuah Pendekatan Grounded Teori (Grounded Theory Approach). *Prosiding Seminar Hasil Penelitian Dosen UNINDRA, Juli*, 12.
- Raco, J. (2018). *Metode penelitian kualitatif: jenis, karakteristik dan keunggulannya*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/mfzuj>
- Ranjani, R. R. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Pt Dksh Berbasis Java Netbeans. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 6(1), 197–204. <https://doi.org/10.30998/semnasristek.v6i1.5878>
- Rossa, & Shalahuddin. (2015). Entity Relationship Diagram (ERD). *Entity Relationship Diagram (ERD) - Mohtarami.Com (PDFDrive.Com)*, 50.
- Soufitri, F. (2019). Perancangan Data Flow Diagram Untuk Sistem Informasi Sekolah (Studi Kasus Pada Smp Plus Terpadu). *Ready Star*, 2(1), 240–246.