

SISTEM INFORMASI PENJUALAN *FURNITURE* PADA TOKO JAYA RAYA *FURNITURE*

Wildan Ahmad Hipdzi¹, Dwi Marlina², Dyah Rhetno Wardhani³

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

Jalan Raya Tengah No 80, Kelurahan Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur

Wildanah1308@gmail.com¹, dhuwie.marlina@gmail.com², dyahrhetno@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan Sistem Informasi yang mempermudah pendataan dan penyimpanan data di Toko Jaya Raya *Furniture* dengan menggunakan bahasa pemrograman Java dan database *MySQL*. Metodologi penelitian yang digunakan dalam sistem pengolahan data adalah metode studi pustaka yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan mengambil data-data dari berbagai buku online, jurnal serta buku-buku lainnya yang dapat dijadikan landasan untuk menganalisa masalah yang dapat dibahas dalam penelitian, serta metode studi lapangan yaitu dengan melakukan pengamatan secara langsung seperti wawancara dan observasi. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode *Research and Development*. Hasil dari penelitian ini adalah adanya suatu perangkat aplikasi yang dibuat dengan bahasa pemrograman Java dan penyimpanan data menggunakan *database* dari *MySQL* sehingga proses pendataan di Toko Jaya Raya *Furniture* menjadi lebih efektif, efisien dan praktis.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Penjualan, Furniture, Jaya Raya Furniture

Abstract

This study aims to develop an information system that facilitates data collection and data storage at Toko Jaya Raya Furniture by using the Java programming language and MySQL database. The research methodology used in the data processing system is the literature study method, namely data collection which is carried out by taking data from various online books, journals and other books that can be used as a basis for analyzing problems that can be discussed in research, as well as field study methods, namely by making direct observations such as interviews and observations. The system development method used is the Research and Development method. The result of this research is the existence of an application tool that is made with the Java programming language and data storage using a database from MySQL so that the data collection process at Toko Jaya Raya Furniture becomes more effective, efficient and practical.

Keywords: Information Systems, Sales, Furniture, Jaya Raya Furniture.

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi informasi dibidang bisnis sudah bukan hal baru lagi dan pemanfaatannya mencakup banyak hal dari mulai produksi, penjualan, hingga manajemen dari bisnis atau toko tersebut. Contoh dari penerapannya yaitu sistem informasi yang dapat merekap hasil penjualan harian, yang dapat mencatat penjualan dari setiap barang yang ada ditoko yang akan terus terakumulasi pada setiap bulan, sehingga dapat memudahkan pihak toko dalam melihat barang yang terjual, hingga laba dari hasil penjualan setiap bulan (Bagus Miftah Nur Haqqi, 2022). Jaya Raya *Furniture* adalah usaha milik perorangan yang bergerak dibidang produk yaitu penyedia berbagai macam *Furniture* seperti meja, bangku, tempat tidur, serta *kitchen set*. Dalam aktivitas usahanya masih menggunakan sistem manual yang masih menggunakan media tulis dan belum menggunakan sistem komputer mulai dari mengelola *stock* barang, mengelola data transaksi, data pelanggan, hingga membuat laporan. Sistem manual menyebabkan data-data tidak akurat dan tidak cepat dalam melakukan pencatatan sehingga memerlukan waktu yang kurang efisien untuk mengerjakannya. Sistem adalah agregasi atau pengelompokan objek-objek yang dipersatukan oleh beberapa bentuk interaksi yang tetap atau saling tergantung, sekelompok unit yang berbeda, yang dikombinasikan sedemikian rupa oleh alam atau oleh seni sehingga membentuk suatu keseluruhan

yang integral dan berfungsi, beroperasi, atau bergerak dalam satu kesatuan (Mattalitti, 2020). Adapun permasalahan yang ada seperti, bagaimana merancang sebuah sistem informasi penjualan *furniture* pada Jaya Raya *Furniture*? Adapun tujuan peneliti merancang aplikasi yang dapat mempermudah pemilik usaha dalam mengelola informasi, data pelanggan, dan data transaksi. Java adalah bahasa pemrograman untuk menciptakan isi yang aktif dalam halaman web, juga dapat dijalankan dalam semua komputer (Andrian, 2019). Adapun kiranya hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak. NetBeans adalah salah satu aplikasi IDE (*Integrated Development Environment*) yang digunakan oleh developer software komputer untuk menulis, meng-compile, mencari kesalahan, dan untuk menyebarkan program (Udaksana & Kusaeri, 2018). XAMPP adalah salah satu aplikasi web server Apache yang terintegrasi dengan MySQL dan phpMyAdmin. XAMPP adalah singkatan dari X, *Apache Server*, *MySQL*, *phpMyAdmin*, dan *Python* (Utama, 2020).

PENELITIAN RELEVAN

Dalam penelitian seorang peneliti biasanya mengacu pada penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan saat ini. Berikut ini beberapa hasil penelitian yang relevan yang dijadikan bahan telaah bagi peneliti :

Peneliti dari (Wibowo, 2018) yang berjudul “Pembuatan Sistem Informasi Penjualan *Furniture* Dan *Electronic* Pada Toko *Joice Group*” dari hasil penelitian yang dilakukan, maka peneliti bermaksud membangun sistem informasi penjualan pada toko *Joice group*. Yang dapat membantu toko *Joice group* dalam proses pencarian data mengupdate suatu data untuk sebuah informasi yang lebih akurat dan lebih tepat waktu sesuai dengan yang diharapkan dan diinginkan oleh pemakai atau *user*. Peneliti dari (Wicaksono dkk, 2017) yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan *Furniture* pada Galeri Ukir Mebel Berbasis Web” dari hasil peneliti yang dilakukan, Dengan dibuatnya Sistem Informasi Penjualan *Furniture* pada Galeri Ukir Mebel berbasis web ini, pemilik bisa mempromosikan hasil produksinya kepada konsumen dengan lebih mudah, serta memberikan informasi mengenai update barang hasil produksi dengan lebih cepat dan lebih mudah. Konsumen jugamemperoleh kemudahan dalam mengakses ketersediaan barang produksi sehingga berpotensi untuk meningkatkan angka penjualan hasil produksi.

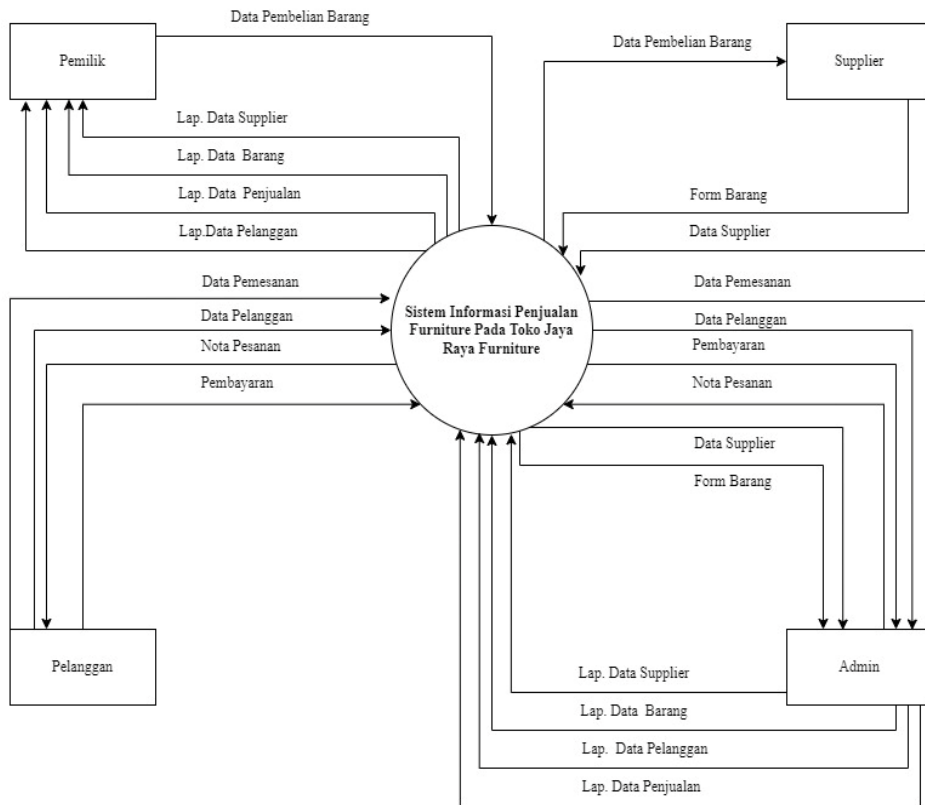
METODE PENELITIAN

Metode pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini. Metode penelitian ini bertujuan untuk mencari pengetahuan baru (*basic research*), selain itu juga untuk mengembangkan hasil-hasil pendidikan melalui validasi, atau untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan khusus tentang masalah-masalah yang bersifat praktis melalui “*appliedresearch*”, yang digunakan untuk meningkatkan praktik-praktik pendidikan. Metode penelitian dan pengembangan ini telah banyak digunakan pada ilmu pengetahuan teknologi, alam, kesehatan. Hampir semua produk teknologi seperti kendaraan, alat-alat rumah tangga, alat-alat kedokteran, dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan. Namun demikian metode penelitian dan pengembangan bisa juga digunakan dalam bidang ilmu sosial, seperti psikologi, konseling, pendidikan, sosiologi, manajemen, dan lain-lain (Sidik, 2019).

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi pustaka yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan mengambil data-data dari berbagai buku online, jurnal serta buku-buku lainnya yang relevan dan dapat dijadikan landasan untuk menganalisa masalah yang dapat dibahas dalam penelitian, serta metode studi lapangan yaitu dengan melakukan pengamatan secara langsung seperti wawancara dan observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

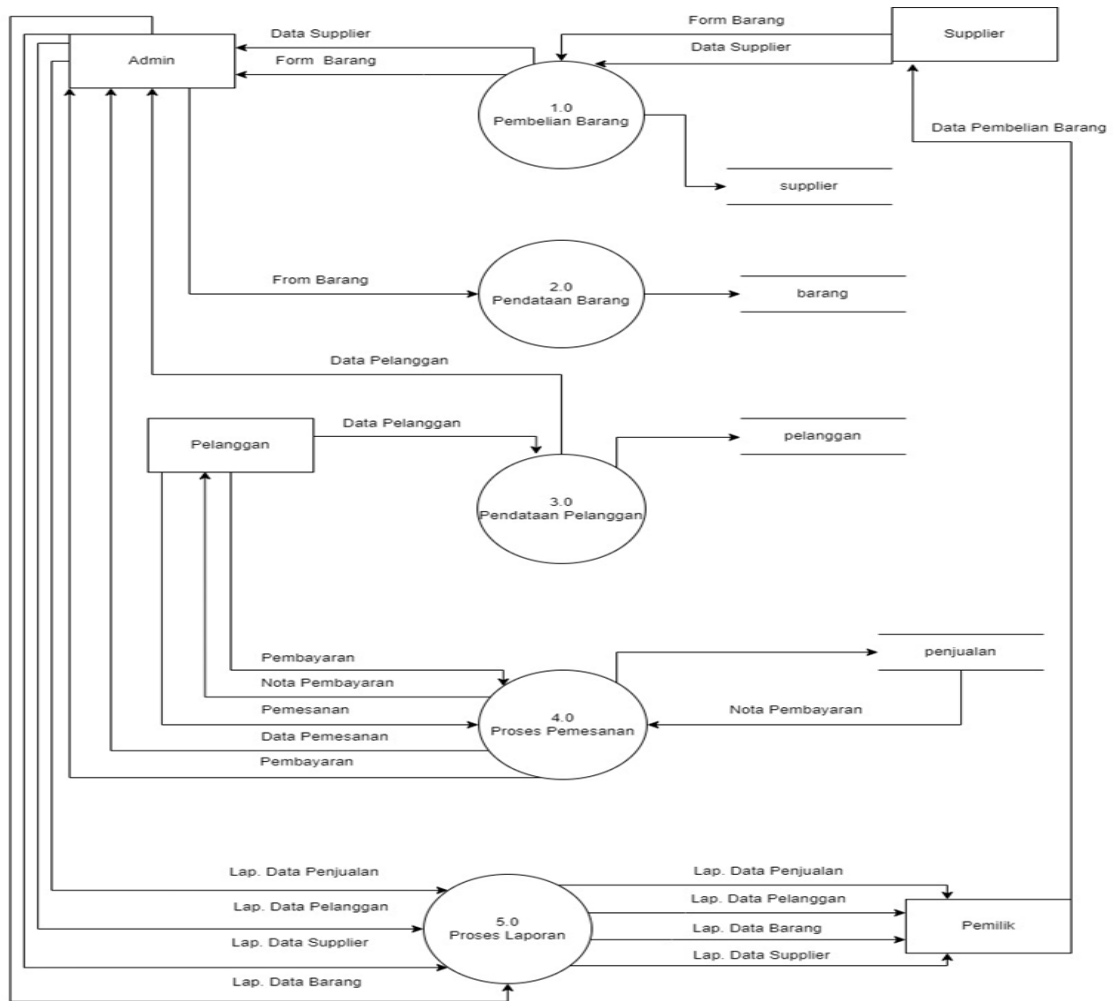
Daigram Konteks Sistem



Gambar 1. Diagram Konteks

Pada diagram konteks yang tersaji pada gambar 1 terdapat 4 entitas yaitu pelanggan, *supplier*, pemilik, dan admin. Admin akan memasukan data pelanggan dan *supplier* kedalam sistem. Seluruh data yang sudah dimasukan oleh admin akan dilaporkan kepada pemilik toko dalam bentuk laporan. Berikut ini merupakan gambaran tentang sistem yang diusulkan pada Sistem Informasi Penjualan *Furniture* pada Toko Jaya Raya *Furniture* secara keseluruhan dalam bentuk diagram konteks.

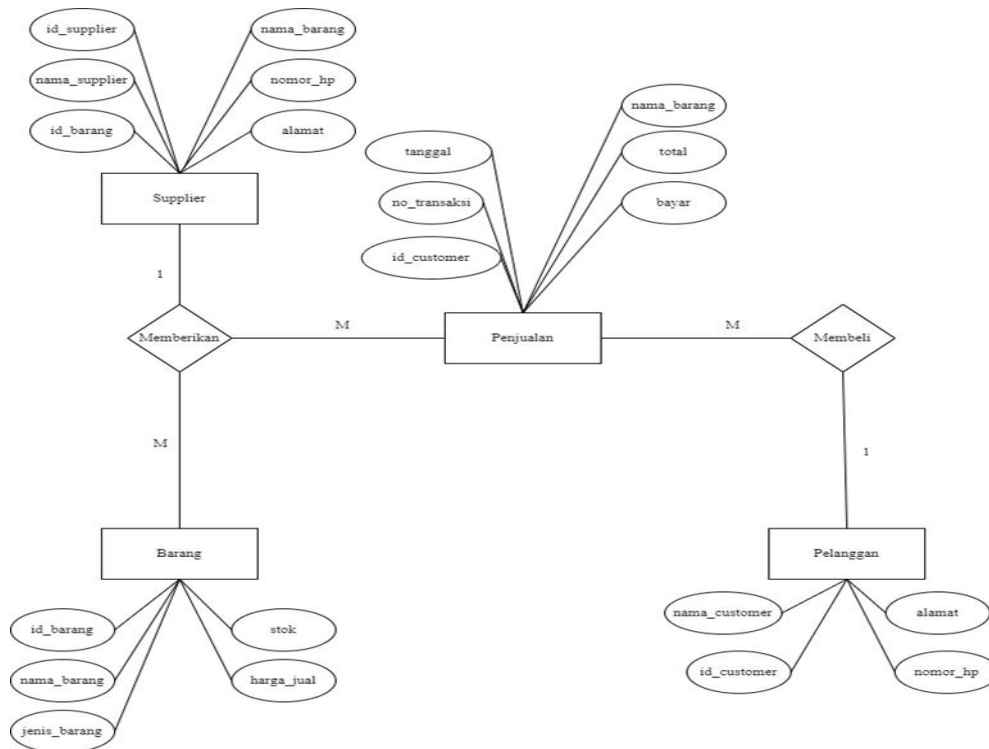
Diagram Nol Sistem



Gambar 2. Diagram Nol

Pada diagram nol tersaji pada gambar 2 dijelaskan *supplier* memberikan data *supplier* dan *form* barang kemudian admin memasukan datanya sebagai data *supplier* dan barang, kemudian admin memperbarui data barang yang telah masuk ke dalam *database* barang. Setelah proses *supplier* selesai, pelanggan memberikan data pelanggan dan admin memasukan data pelanggan ke dalam *database* pelanggan. Setelah itu pelanggan memberikan data pemesanan dan admin *meninput* data pemesanan ke dalam *database* penjualan setelah melakukan pemesanan pelanggan melakukan pembayaran, setelah selesai melakukan pembayaran admin memberikan nota pembayaran sebagai bukti transaksi. Setelah proses pendataan selesai admin melakukan pembuatan laporan untuk dilaporkan kepada pemilik toko.

Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 3. Entity Relationship Diagram

ERD yang terdapat pada gambar 3 memiliki 4 entitas yaitu pelanggan, *supplier*, barang, dan penjualan. Setiap entitas memiliki atributnya masing-masing yang akan digunakan dalam proses penjualan *furniture*.

Tampilan Layar



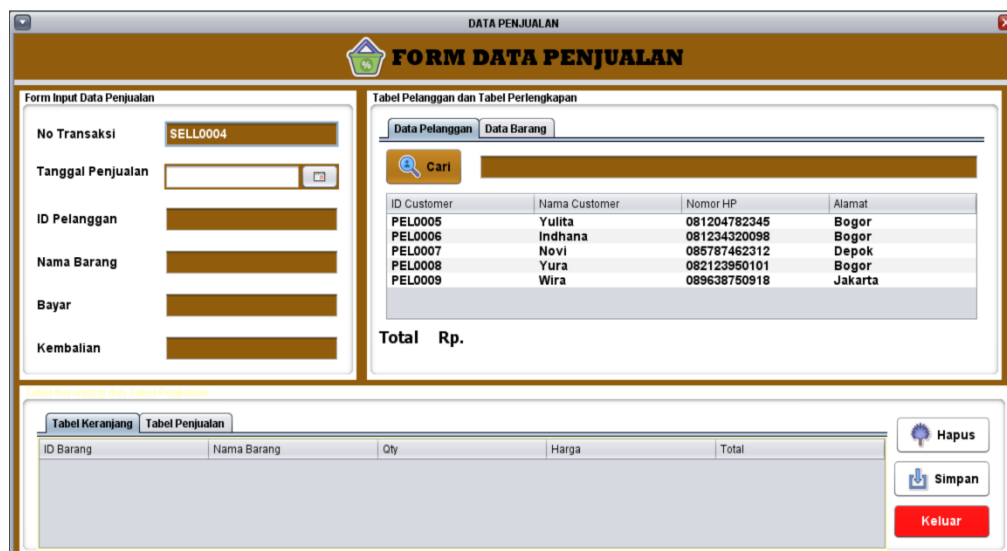
Gambar 4. Form Login

Tampilan form login pada gambar 4 berguna untuk membuka form menu utama dengan memasukkan username dan password yang telah terdaftar dalam database.



Gambar 5. Halaman Utama

Tampilan layar menu utama terdapat pada gambar 5 akan digunakan sebagai tampilan menu utama pada program.



ID Customer	Nama Customer	Nomor HP	Alamat
PEL0005	Yulita	081204782345	Bogor
PEL0006	Indhana	081234320098	Bogor
PEL0007	Novi	085787462312	Depok
PEL0008	Yura	082123950101	Bogor
PEL0009	Wira	089638750918	Jakarta

ID Barang	Nama Barang	Qty	Harga	Total
-----------	-------------	-----	-------	-------

Gambar 6. Form Penjualan

Tampilan layar penjualan terdapat pada gambar 6 form tersebut digunakan untuk transaksi dan menghasilkan bukti transaksi untuk pelanggan dan melakukan pembayaran.



NO. TRANSAKSI	ID. CUSTOMER	NAMA BARANG	TOTAL	BAYAR	KEMBALI	TANGGAL
SELL0001	PEL0005	Meja Kayu	900000	900000	0	20/08/23 0:00
SELL0002	PEL0006	Kursi Kayu	250000	250000	0	20/08/23 0:00
SELL0003	PEL0007	Kasur Lipat	500000	500000	0	20/08/23 0:00
SELL0004	PEL0009	Lemari Makan	300000	300000	0	20/08/23 0:00
SELL0005	PEL0008	Kursi Kayu	250000	250000	0	21/08/23 0:00

Bogor, 23 Agustus 2023

Pemilik
(Adam)

Gambar 7. Laporan Penjualan

Tampilan layar laporan penjualan terdapat pada gambar 7 laporan tersebut berisi data barang yang sudah terjual, dan laporan tersebut diserahkan ke pemilik.

SIMPULAN

Dengan dibuatnya sistem informasi penjualan *furniture* semua kegiatan yang berhubungan dengan penjualan dapat berjalan dengan lancar. Setelah sistem penjualan sudah terkomputerisasi penginputan data barang, pelanggan, *supplier*, dan penjualan dapat berjalan dengan lancar dan cepat. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan akan mempermudah pekerjaan dan dapat lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrian, M. A. W. (2019). Perancangan Sistem Pengolahan Data Nilai Siswa berbasis Java di SMP At-Taqwa Kec. Sawah Besar Jakarta. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 3(3), 267. <https://doi.org/10.30998/string.v3i3.3584>
- Bagus Miftah Nur Haqqi, V. (2022). *52170-165908-1-Pb. 06(02)*, 116–127.
- Mattalitti, M. R. (2020). Tinjauan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Furniture Pada Ud. Bawakaraeng Di Kota Sorong (Papua Barat). *Tinjauan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Furniture Pada Ud. Bawakaraeng Di Kota Sorong (Papua Barat)*, 5(002), 108–122. <http://economicsbosowa.unibos.id/index.php/eb/article/view/265>
- Sidik, M. (2019). Perancangan dan Pengembangan E-commerce dengan Metode Research and Development. *Jurnal Teknik Informatika Unika St. Thomas (JTIUST)*, 04(01), 99–107.
- Udaksana, A. P. C., & Kusari, W. R. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Digital School Dengan Java NetBeans IDE 8.1. *Irons*, 332–336. <https://jurnal.polban.ac.id/proceeding/article/view/1118/918>
- Utama, B. P. (2020). *Rancang Bangun Sistem Informasi Prediksi Penjualan Furniture Menggunakan Metode Least Square Pada Raffa Furniture*. 5–17. <http://repository.unsada.ac.id/id/eprint/2604>
- Wibowo, A. (2018). Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Furniture Dan Electronic Pada Toko Joice Group. *Indonesia Journal on Networking and Security*, 3(4), 35–43.
- Wicaksono, A., Lumenta, A. S. ., & Sugiarto, B. A. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Furniture pada Galeri Ukir Mebel Berbasis Web. *Jurnal Teknik Informatika*, 11(1). <https://doi.org/10.35793/jti.11.1.2017.17653>