

SISTEM INFORMASI TRANSAKSI PENJUALAN PADA TOKO MURAH JAYA LUWUK MENGUNAKAN VISUAL BASIC .NET

Yanto Naim ¹⁾, Ramadhiny ²⁾

email : yanto@amik-nurmal.ac.id ¹⁾, ramadhiny@amik-nurmal.ac.id ²⁾

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk pembuatan Sistem Informasi Transaksi Penjualan Pada Toko Murah Jaya Luwuk Menggunakan Visual Basic .Net yang diharapkan dapat membantu Pemilik Toko dalam memberikan pelayanan penjualan kepada pelanggannya. Saat ini proses administrasi transaksi penjualan masih dilayani secara manual yaitu menulis di buku album atau nota penjualan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian waterfall dan dalam mengumpulkan data-data lapangan menggunakan metode observasi, wawancara dan kepustakaan. Hasil dari penelitian ini Sistem Informasi Transaksi Penjualan ini dapat dibuat dan diharapkan dapat memberikan manfaat terbaik kepada pemilik toko Murah Jaya Luwuk.

Kata Kunci :

Sistem informasi, transaksi penjualan, Toko Murah Jaya, Luwuk

Abstract

The purpose of this research is to create a Sales Transaction Information System at Murah Jaya Luwuk Store using Visual Basic .Net, which is expected to assist the store owner in providing sales services to customers. Currently, the sales transaction administration process is still manually handled by writing in an album or sales receipt. This research uses the waterfall research method and collects field data using observation, interviews, and literature review methods. The result of this research is the Sales Transaction Information System that is expected to provide the best benefits to the owner of Murah Jaya Luwuk store.

Keywords :

Information system, sales transactions, Toko Murah Jaya, Luwuk

Pendahuluan

Menjamurnya toko-toko di wilayah kabupaten Banggai ini dapat dirasakan secara langsung manfaatnya oleh masyarakat sekitar karena mudah dijangkau. Pembeli dapat langsung datang ke toko untuk membeli segala macam kebutuhan pokok dan perlengkapan dapur.

Seiring meningkatnya transaksi penjualan sebuah toko akan berimbas pada proses pencatatan pendapatan toko itu sendiri. Hal ini dirasakan para pemilik toko yang di wilayah kabupaten Banggai yang merasa harus bekerja extra mencatat transaksi penjualan dengan nama-nama barang yang sama secara berulang-ulang. Hal ini dirasakan juga oleh Toko Murah Jaya yang sampai saat ini dalam proses pencatatan pendapatannya masih menggunakan dengan cara manual yaitu menulis secara langsung di nota penjualan kemudian merekapnya secara manual juga.

Saat ini Toko Murah Jaya menjual barang-barang kebutuhan rumah tangga seperti sandal, perabot rumah tangga dan pakaian. Setiap hari terjadi penjualan kurang lebih 500 transaksi dan di layani oleh 5 (lima) orang karyawan. Problem lain yang terjadi pada toko tersebut adalah sering terjadi perbedaan harga antara karyawan satu dengan karyawan lainnya, ini paling sering terjadi jika ada

karyawan baru yang masuk bekerja karena belum menghapus semua harga barang. Hal lainnya karyawan harus memeriksa secara manual stok barang dan mencatatnya pada buku stok.

Dari problem diatas, ini tentu akan berdampak pada proses pelayanan pada pembeli. Tidak hanya pada pembeli, pemilik toko lambat membuat laporan pendapatan dari penjualan dan akan berefek pada proses penggajian karyawan. Ini miris tentunya, karena seharusnya hal-hal tersebut tidak lagi terjadi karena perangkat digital khususnya software/aplikasi sudah banyak beredar yang dapat dimanfaatkan untuk membantu. Hanya kemungkinan besar, belum sesuai problem yang di selesaikan. Untuk itulah perlu solusi teknologi informasi agar masalah-masalah tersebut dapat diselesaikan agar pelayanan pada toko dapat lebih ditingkatkan.

Dengan melihat kenyataan ini, penulis terdorong untuk melakukan penelitian lebih lanjut terkait proses transaksi pencatatan penjualan maka penulis mengambil judul “Sistem Informasi Transaksi Penjualan Pada Toko Murah Jaya Menggunakan Visual Basic Net”. Dalam proses pembuatan system informasinya penulis menggunakan Visual Basic Net karena system informasi yang dibangun tersebut bersifat personal tidak dipergunakan lebih dari 1 (satu) user/pengguna.

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah Sistem Informasi Transaksi Penjualan Pada Toko Murah Jaya Luwuk Berbasis Desktop.

Penelitian ini hanya mencakup proses transaksi penjualan barang.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metode penelitian waterfall, sedangkan metode pengumpulan data menggunakan Observasi, Wawancara, dan Studi Pustaka.

Penelitian dilakukan agar dapat membantu pemilik Toko dalam menangani transaksi penjualannya.

Tinjauan Pustaka

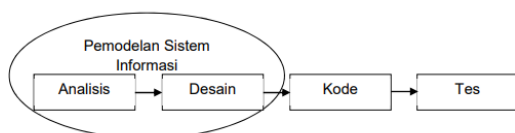
Sistem adalah suatu kerangka dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan yang di- susun sesuai dengan suatu skema yang menyeluruh, untuk melaksanakan suatu kegiatan atau fungsi utama dari perusahaan. [1]

Informasi merupakan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya dan menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang digunakan dalam mengambil keputusan. [2]

Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan. [3]

Penjualan adalah pembelian suatu (barang atau jasa) dari satu pihak kepada pihak lainnya dengan mendapatkan ganti uang dari pihak tersebut. Penjualan merupakan sumber dari pendapatan perusahaan, semakin besar penjualan, semakin besar pula pendapatan yang diterima perusahaan. [4]

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan Metode Waterfall. Menurut Pressman (2002) Model Waterfall (model air terjun) merupakan suatu model pengembangan secara sekuensial. Model Waterfall bersifat sistematis dan berurutan dalam membangun sebuah perangkat lunak. Proses pembuatannya mengikuti alur dari mulai analisis, desain, kode, pengujian dan pemeliharaan. Model pengembangan waterfall memiliki beberapa kelebihan, antara lain: dapat mudah dipahami dan dapat diterapkan dalam proses pengembangan perangkat lunak. [5]



Gambar 1. Model Pengembangan Waterfall (Pressman 2002)

Tahap-tahap dari model pengembangan Waterfall ini,yaitu:

1) Analisis kebutuhan perangkat lunak.

Analisis kebutuhan perangkat lunak merupakan tahap pengumpulan kebutuhan yang diintensifkan

dan difokuskan. Untuk mengetahui kebutuhan perangkat lunak, seperti apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan. Tujuan dari analisis kebutuhan yaitu merangkum hal-hal apa saja yang diinginkan pengguna dan mencari kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam mengembangkan perangkat lunak. Kebutuhan untuk sistem maupun perangkat lunak didokumentasikan dan dilihat kembali oleh pengguna apakah sudah sesuai dengan yang diinginkan (Pressman 2002, 219). [5]

2) Desain

Desain merupakan suatu tahapan yang berfokus pada desain untuk membuat perangkat lunak seperti:struktur data, arsitektur perangkat lunak, user interface (antarmuka), dan prosedur pengkodean. Tahap desain dilakukan dengan menerjemahkan kebutuhan perangkat lunak berdasarkan dari hasil analisis kebutuhan ke dalam bentuk desain, sehingga dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap implementasi. Desain didokumentasikan dan menjadi bagian dari konfigurasi perangkat lunak (Pressman 2002). [5]

3) Pembuatan Kode

Jika desain dilakukan dengan cara yang lengkap, pembuatan kode dapat diselesaikan secara mekanis. Hasil akhir dari tahap ini adalah menghasilkan sistem informasi yang sesuai dengan desain yang sudah dibuat (Pressman 2002). [5]

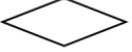
4) Testing/Pengujian

Proses Testing berfokus untuk mengurangi kesalahan yang terjadi ketika sistem informasi dijalankan dan menguji kualitas dari sistem informasi. Pengujian sistem terdiri dari pengujian fungsi dan kualitas sistem informasi. Pengujian fungsi digunakan untuk mengecek apakah fungsi yang dilakukan berjalan dengan baik.

Bagan Alir sistem diperlukan untuk menggambar sistem yang dibuat. Berikut Flow Direction Symbols (Simbol Penghubung/alur):

No	Symbol	Nama	Keterangan
1		Arus / Flow	Untuk menyatakan arusnya suatu proses
2		Communication link	Untuk menyatakan bahwa adanya transisi suatu data atau informasi dari suatu lokasi ke lokasi lainnya
3		Connector	Untuk menyatakan sambungan dari satu proses ke proses lainnya dalam halaman / lembar sama
4		Offline Connector	Untuk menyatakan sambungan dari satu proses ke proses lainnya dalam halaman atau lembar yang berbeda

Gambar 2. Flow Direction Symbols

No	Symbol	Nama	Keterangan
1		Entity / Entitas	Suatu kumpulan objek atau sesuatu yang dapat dibedakan atau dapat didefinisikan
2		Relationship	Hubungan yang dapat terjadi antara satu entitas atau lebih
3		Atribut	Karakteristik dari entitas atau Relationship yang menyediakan penjelasan detail entitas atau relation
4		Link	Baris sebagai penghubung antara himpunan, relasi dan himpunan entitas dan atributnya.

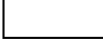
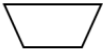
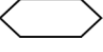
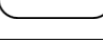
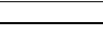
Gambar 3. Processing Symbols (Simbol Proses)

No	Symbol	Nama	Keterangan
1		Input / output	Untuk menyatakan proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya
2		Disk Storage	Untuk menyatakan input berasal dari disk atau output disimpan ke disk
3		Document	Untuk menyetak dokumen

Gambar 4. Input / Output Symbols (Simbol Input – output)

No	Symbol	Nama	Keterangan
1		Proses	Menunjukkan kegiatan/kerja yang dilakukan oleh orang, mesin atau komputer.
2		Simbol Data Flow (arus data)	Menunjukkan arus dari proses.
3		Eksternal Entity	Menunjukkan entitas/entity
4		Data Store	Simpanan data

Gambar 5. Simbol-simbol DFD

No	Symbol	Nama	Keterangan
1		Proses	Sebuah fungsi pemrosesan yang dilaksanakan oleh komputer biasanya menghasilkan perubahan terhadap data atau informasi
2		Symbol manual	Untuk menyatakan suatu tindakan (proses) yang tidak dilakukan oleh computer (manual)
3		Decision / Logika	Untuk menunjukkan suatu kondisi tertentu, dgn dua kemungkinan, YA / TIDAK
4		Predefined Process	Untuk menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal
5		Terminal	Untuk menyatakan permulaan atau akhir suatu program
6		Offline Storage	Untuk menunjukkan bahwa data dalam symbol ini akan disimpan ke suatu media tertentu
7		Manual Input	Untuk memasukkan data secara manual dengan menggunakan online keyword

Gambar 6. Entity Relationship Diagram Symbols

Metode Penelitian

Konsep penelitian dengan menggunakan Metode Waterfall adalah dasar dari penelitian ini dan didukung metode pengambilan data Observasi, Wawancara dan kepustakaan, maka terbentuklah sebuah konsep pembuatan Sistem Informasi Transaksi Penjualan sebagai berikut:

1) Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Berdasarkan pengamatan dan analisis penulis di toko Murah Jaya Luwuk, pemilik toko dalam melakukan transaksi penjualan masih menulis transaksi penjualannya pada nota atau buku album penjualan sehingga dapat digambarkan kebutuhan perangkat lunak yaitu data barang, data pelanggan, transaksi dan kas.

2) Desain

Setelah menganalisis kebutuhan yang ada, penulis melakukan tahap desain sistem. Desain sistem dimulai dari desain database. Berikut desain database Sistem Informasi Transaksi Penjualan pada Toko Murah Jaya Luwuk dibawah ini:

No	Nama Field	Data Type	Size	Field Kunci
1	Noreg	Text	25	Primary Key
2	Namap	Text	75	
3	Alamatp	Text	75	
4	telpp	Text	12	

Gambar 7. Tabel Pelanggan

No	Nama Field	Data Type	Size	Field Kunci
1	Kodebarang	Text	15	Primary Key
2	Namabarang	Text	200	
3	harga	Number	11	

Gambar 8. Tabel Barang

No	Nama Field	Data Type	Size	Field Kunci
1	nobukti	Text	25	Primary Key
2	Noreg	Text	25	Secondary Key
3	totalbayar	Number	11	
4	jumlahbayar	Number	11	
5	tgl	Date/Time	Shortdate	
6	sisa	Number	Double	

Gambar 9. Tabel Transaksi Penjualan

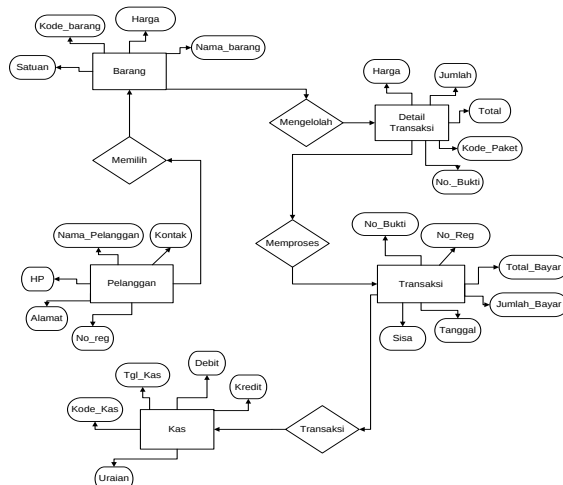
No	Nama Field	Data Type	Size	Field Kunci
1	Nobukti	Text	25	Secondary Key
2	kodebarang	Text	15	Secondary Key
3	Harga	Number	11	
4	Jumlah	Number	11	
5	total	Number	11	

Gambar 10. Tabel Detail Transaksi

No	Nama Field	Data Type	Size	Field Kunci
1	Kodekas	Text	25	Secondary Key
2	Uraian	Text	255	Secondary Key
3	Tglkas	Date/Time	11	
4	Debet	Number	11	
5	Kredit	Number	11	
6	ket	Text	1	

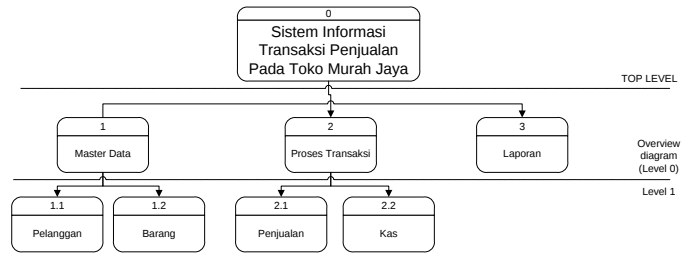
Gambar 11. Tabel Kas

Selanjutnya agar Design Database dapat saling terintegrasi maka dibuatlah Relasi Database.



Gambar 12. ERD

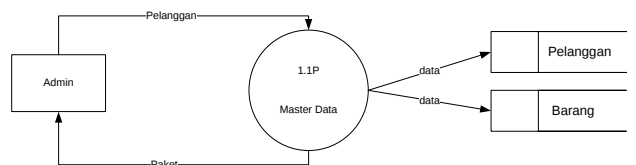
Alur program dibuat agar lebih memahami proses alur program.



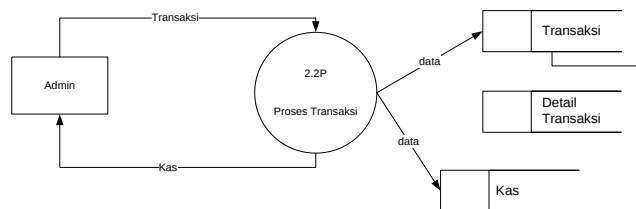
Gambar 13. Diagram Berjenjang



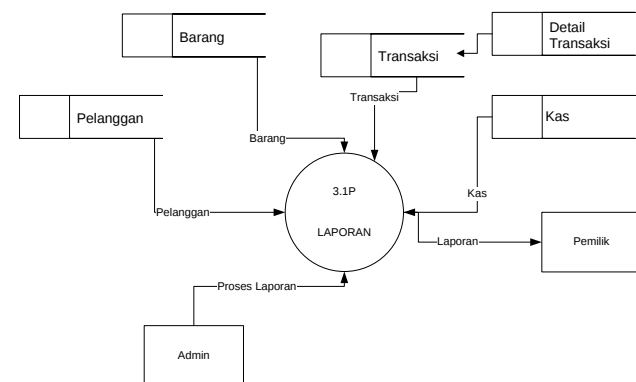
Gambar 14. Diagram Konteks



Gambar 15. Diagram Level 1 Proses 1



Gambar 16. Diagram Level 1 Proses 2



Gambar 17. Diagram Level 1 Proses 3

Selanjutnya adalah Design Program yang prosesnya menyesuaikan flowchart alur program.

A login form with a blue header bar. It contains two input fields: 'username' and 'password', each with a small rectangular button to its right. The form is enclosed in a blue border.

Gambar 18. Design Form Login

A menu interface with a blue header bar. It features a 'menu' bar at the top, a vertical 'menu' list on the left, and a 'taskbar' at the bottom. The main area is empty.

Gambar 19. Design Menu

A customer list interface with a blue header bar. It has two buttons at the top: 'Tambah Pelanggan' and 'Ke Menu Utama'. Below them is a large rectangular area labeled 'List Data'.

Gambar 20. Design List Pelanggan

A customer input form with a blue header bar. It contains fields for 'Kode Pelanggan', 'Nama Pelanggan', 'Alamat', 'Telpn', and 'Kontak Telpn'. At the bottom are five buttons: 'Simpan', 'Edit', 'Hapus', 'Batal', and 'Keluar'.

Gambar 21. Design Form Input Pelanggan

A product form with a blue header bar. It contains fields for 'Kode Barang', 'Nama Barang', 'HargaJual', and 'Satuan'. Below these is a large rectangular area labeled 'List Data Barang'. At the bottom are five buttons: 'Simpan', 'Edit', 'Hapus', 'Batal', and 'Keluar'.

Gambar 22. Design Form Barang

A transaction form with a blue header bar. It contains fields for 'No. Faktur', 'Kode Pelanggan', 'Nama pelanggan', and 'Tanggal'. Below these is a large rectangular area labeled 'List Data Transaksi Penjualan'. At the bottom are buttons for 'Item', 'Batal', and a summary section with 'Total Bayar', 'Dibayar', and 'Sisa'.

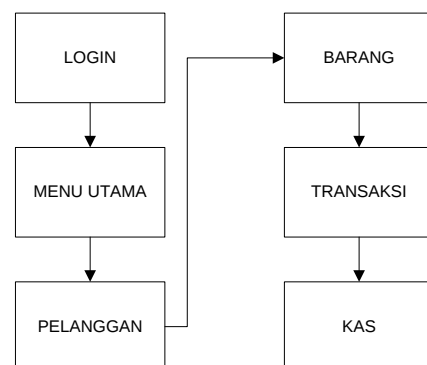
Gambar 23. Design Form Transaksi

A cash form with a blue header bar. It contains fields for 'Kode', 'Tanggal', 'Uraian', and 'Nominal'. Below these are radio buttons for 'Debet' and 'Kredit'. At the bottom are four buttons: 'Simpan', 'Hapus', 'Batal', and 'Keluar'. Below these is a large rectangular area labeled 'List Data Kas'.

Gambar 24. Design Form Kas

3). Pembuatan Kode

Tahap ini penulis menggunakan Bahasa Pemrograman Visual Basic .Net. Berikut gambaran urutan pembuatan code program Sistem Informasi Transaksi Penjualan pada Toko Murah Jaya Luwuk:



Gambar 25. Urutan Pembuatan Kode Program

4). Testing/Pengujian

Penulis menggunakan metode *Black Box Testing* dalam pengujian Sistem Informasi Transaksi Penjualan ini. Hasil pengujian tersebut sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pengujian

Modul	Prosedur	Input	Output yang diharapkan	Hasil	Kesi- m- pulan
Login	Buka Aplikasi	User dan Password	Tampil menu utama	Bisa tampil menu utama	Berha- sil
Menu Utama	Membuka menu-menu utama	Mengklik menu utama	Menampilkan form sesuai menu	Bisa menampilkan form sesuai menu	Berha- sil
Pelanggan	Proses Pelanggan	Data Pelanggan	Tersimpan dengan baik	Bisa tersimpan dengan baik	Berha- sil
Barang	Proses Barang	Data Barang	Menyimpan data barang	Bisa menyimpan	Berha- sil
Transaksi	Proses Transaksi	Data Transaksi	Transaksi terproses dan tersimpan	Bisa terproses dan tersimpan	Berha- sil
Kas	Proses Kas	Data Kas	Transaksi kas	Bisa terproses dan tersimpan	Berha- sil

Hasil dan Pembahasan

Untuk mengetahui hasil dari pembuatan Sistem Informasi Transaksi Penjualan pada Toko Murah Jaya Luwuk perlu tahapan Implementasi sistem. Berikut implementasinya:

Gambar 26. Form Login

Form ini digunakan untuk login menuju menu utama.

Gambar 27. View Pelanggan

Form View Pelanggan ini untuk menampilkan data pelanggan.

Gambar 28. Input Data Pelanggan

Form ini digunakan untuk input data pelanggan.

Gambar 29. Input Transaksi

Form ini digunakan untuk menginput transaksi penjualan.

Gambar 30. Kas

Form kas ini untuk menginput transaksi kas masuk dan transaksi kas keluar.

Kesimpulan dan Saran

Dari pembahasan sebelumnya dapat diambil kesimpulan yaitu Sistem Informasi Transaksi Penjualan pada Toko Murah Jaya Luwuk dapat

dibuat dan berdasarkan Implementasi yang dilakukan, sistem ini berjalan dengan baik.

Sistem ini dikembangkan menggunakan Bahasa Pemrograman .Net sehingga tidak memungkinkan dengan baik terintegrasi dengan layanan lain sehingga perlu pengembangan sistem berbasis aplikasi web.

Daftar Pustaka

- [1] Setiadi, 2020. Buku Pintar Sistem Informasi Akuntansi Teori dan Praktek Soal. Bening Pustaka ISBN. 978-623-7848-09-7. Cetakan Pertama.
- [2] Sari Mujiani, dkk. 2019. Perancangan dan Penerapan Sistem Informasi Akuntansi Berbasis Website Pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam As-Syafi'iyah. Vo. 1 No. 1 Juli – Desember 2019. Jurnal Akuntansi dan Keuangan
- [3] Jeperson Hutahean, 2015. Konsep Sistem Informasi. CV. Budi Utama Yogyakarta
- [4] Sumiyati, Yatimatun N. (2021), Akuntansi Keuangan SMK/MAK Kelas XI, Edisi ke-2, Jakarta : PT Gramedia.
- [5] Pressman, R. S. (2012). Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi Edisi 7. Yogyakarta: ANDI.