

Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Aneka Baru *Furniture*

Bowo Prasetyo Ramadani¹, Kraugusteeliana², Ria Astriratma³
Sistem Informasi / Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta
Jalan. RS. Fatmawati Pondok Labu Jakarta Selatan, DKI Jakarta 12450
bowoprasetyo123@gmail.com¹, kraugusteeliana@upnvj.ac.id², astriratma@upnvj.ac.id³

Abstrak. Aneka Baru adalah toko yang menjual *furniture*. Dengan bertambahnya jumlah pelanggan dan perluasan bidang pemasaran, toko membutuhkan sistem informasi yang dapat mendukung proses bisnis toko. Saat ini transaksi penjualan masih dilakukan secara manual yang seringkali menimbulkan kesalahan pelaporan. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang sistem informasi toko yang dapat mengelola transaksi penjualan barang dan menghasilkan laporan yang akurat. Perancangan sistem informasi dilakukan dengan menggunakan UML, meliputi *use case* diagram, *activity* diagram, *sequence* diagram, *class* diagram dan metode pengembangan sistem menggunakan *waterfall*. Hasil dari penelitian ini adalah perancangan sistem informasi toko *furniture* yang dapat dirancang dan diimplementasikan sesuai dengan proses bisnis.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Penjualan, UML, *Waterfall*

1 Pendahuluan

Menerapkan teknologi untuk membantu aktivitas pemrosesan data, mendukung operasi harian, dll. Menggunakan teknologi sebagai alat bantu yang dapat mengolah data, sehingga dapat langsung memproses permintaan pelanggan atas barang yang dipesan tanpa melakukan pengecekan persediaan. Jika persediaan habis maka permintaan tersebut akan diproses ke bagian produksi.

Aneka Baru adalah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan *furniture*, seperti lemari, kursi, meja dan furniture lainnya yang berkualitas. Namun saat melakukan penjualan pelanggan perlu langsung datang ke Aneka Baru *Furniture* atau melakukan transaksi melalui telepon, sehingga proses transaksinya sangat lambat. Pengolahan dan penyimpanan data penjualan produk Aneka Baru *Furniture* dilakukan dengan mencatatnya pada buku pemesanan kemudian menyimpannya di bagian arsip sehingga pencarian data pemesanan menjadi lama. Karena tidak ada arsip data untuk persediaan barang, maka pelaksanaan penjualan di berbagai produk baru masih belum *valid*, sehingga belum ada cara untuk mengontrol barang mana yang sudah terjual dan mana yang masih tersedia.

Dengan merumuskan pemecahan untuk kasus tersebut, penulis mengajukan suatu sistem yang bisa digunakan untuk media penjualan furniture dari Aneka Baru *Furniture* lewat media internet serta bisa menaruh serta sediakan memproses informasi pemesanan pelanggan supaya lebih efektif serta menghasil laporan buat pemilik.

2 Tinjauan Pustaka

2.1 Penjualan

Bagian penjualan merupakan dari promosi serta promosi salah satu bagian dari totalitas pemasaran sistem. Penjualan menurut istilah yang ada dalam literature adalah sebagai berikut: [1]

IAI (Jalanan Akuntan Indonesia) dalam standar nomor. 23 merupakan Standar Keuangan Nomor. 23 merupakan bagaikan berikut Arus masuk bruto dari khasiat ekonomi yang mencuat dari aktivitas wajar industri sepanjang satu periode apabila arus kas masuk itu menyebabkan peningkatan ekuitas, yang tidak berasal dari donasi penanaman modal.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa konsep penjualan biasanya merupakan suatu unit kerja yang fungsinya memaksimalkan keuntungan. Dibandingkan dengan jenis transaksi lainnya, jumlah transaksi penjualan yang terjadi biasanya sangat besar. Penjualan adalah sumber pendapatan utama perusahaan.

2.2 Penjualan Online

Ini adalah proses membeli, menjual atau memperdagangkan data, barang atau jasa melalui Internet. [2] didefinisikan sebagai transaksi komersial yang melibatkan pertukaran nilai antar individu atau menggunakan teknologi digital. Media penjualan *online* melibatkan penggunaan Internet, *World Wide Web*, dan aplikasi *browser* di perangkat seluler atau seluler untuk melakukan transaksi bisnis. *Platform* seluler adalah perkembangan terbaru dari infrastruktur Internet dari berbagai perangkat seluler (seperti ponsel pintar dan tablet) yang dilayani oleh jaringan nirkabel (*wifi*) atau telepon seluler. Pada masa awal penjualan online media digital hanya berupa *web browser*, namun saat ini media yang lebih banyak digunakan adalah melalui aplikasi *mobile*. [3]

2.3 Inventory

Inventory ataupun persediaan merupakan sesuatu metode buat manajemen material Yang berkaitan dengan persediaan. manajemen material dalam *inventory* dicoba dengan sebagian input yang digunakan ialah: permintaan yang terjalin (*demand*) serta bayaran bayaran yang terpaut dengan penyimpanan, serata bayaran apabila terjalin kekurangan persediaan (*short age*).

Persediaan (*Inventory*) merupakan pos- pos aktiva yang dipunyai industri buat di jual dalam pembedahan bisnis wajar ataupun benda yang hendak digunakan ataupun disantap dalam memproduksi benda yang hendak dijual. [4]

2.4 Metode Saldo Permanen

Dalam tata cara perpetual, catatan persediaan barang dibuat secara continue, dan masing- masing jenis harga dibuat tertentu dalam buku besar pembantu. Dalam *account* pembelian serta akun- akun lain yang berhubungan dengannya. Pembelian produk dagang langsung dicatat ke *account* persediaan. Harga pokok penjualan tidak dihitung secara periodik, tetapi dihitung dan dicatat masing- masing kali terjalin transaksi. Buat ini, dibuat satu account tertentu yakni: Harga pokok penjualan. *Account* persediaan benda dagang dalam tata cara saldo permanen digunakan buat mencatat persediaan yang ada di dini periode, pembelian yang dicoba sejauh periode, penjualan yang dicoba semala periode serta persediaan terdapat akhir periode.

Persediaan bisa dikatakan bagaikan benda yang diperoleh buat dijual kembali dengan ataupun tanpa lewat pengolahan lebih lanjut lagi. Persediaan terdiri dari tiga tipe, ialah persediaan bahan mentah (*raw material*), benda separuh jadi, serta benda jadi (*finished good*). [5]

2.5 Metode Pengembangan Sistem

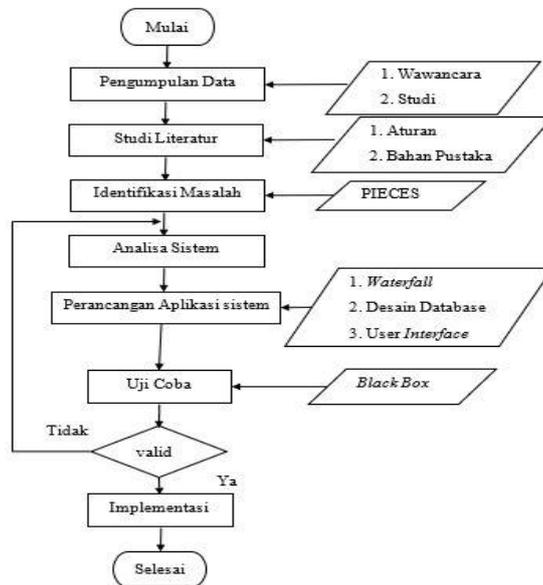
Pengembangan sistem bisa berarti menyusun sesuatu sistem yang baru buat mengambil alih sistem yang lama secara keseluruhan maupun memperbaiki sistem yang ada.. Dalam perancangan sistem data ada sebagian tata cara digunakan salah satuan merupakan metode *waterfall* yang penulis pakai buat pengembangan sistem ini. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis danurut mulai dari tingkatan kebutuhan sistem setelah itu menuju ke tahap analisa, desain, coding&amp; testing, implementasi, dan maintenance.

Model air terjun (*Waterfall*) sekuensial linier ataupun alur hidup klasik model merupakan. Air model terjun sajikan pendekatan alur hidup fitur lunak secara sekuensial ataupun terurut diawali dari analisis, desain, pengkodean, pengujian serta sesi pendukung pendukung. [6]

3 Metode Penelitian

3.1 Kerangka Berfikir

Sesi ini penulis melakukan informasi yang berkaitan dengan penelitian, yaitu observasi, wawancara serta studi Pustaka di tempat penelitian. Data yang dikumpulkan penelitian ini dilakukan beberapa tahap.

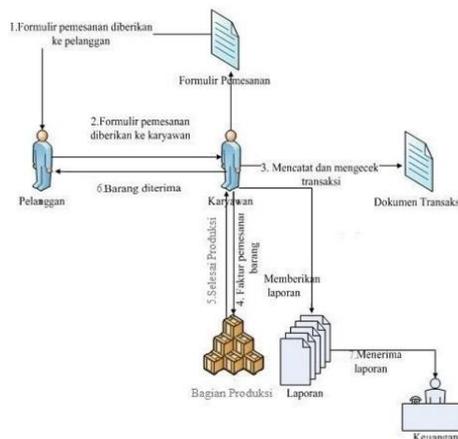


Gambar. 1. Flowchart Metodologi Penelitian

4 Hasil dan Pembahasan

4.1. Analisi Sistem Berjalan

Sistem yang sudah berkerja saat ini ini dicoba dengan metode manual ataupun aktivitas transaksi pemesanan ialah melalui telpon. Pelanggan dapat tiba langsung ataupun wajib telepon bila mau memesan produk. Sehabis produk telah di pesan, hingga karyawan hendak memohon pembayaran secara DP bagaikan ciri jadi penciptaan serta membuat pesan faktur pemesanan yang hendak nantinya dikirimkan pelanggan. Sehabis jadi, pelanggan dapat mengambil sendiri pesannya dengan tiba langsung ke Aneka Baru Furniture. Karyawan membagikan laporan transaksi kepada bagian keuangan.



Gambar. 2. Sistem Yang Berjalan

4.2. Rancangan Umum Sistem Usulan

Yang baik, ialah dalam perihal menyajikan data yang diperlukan secara kilat serta akurat kepada pihak yang memerlukan, dalam rangka menggapai data. Buat itu diperlukan rancangan dengan teknologi yang digunakan dan tata cara pengembangannya sistem usulan yang cocok.

4.3. Rancangan Umum Sistem Usulan

Dalam rancangan logik, penulis memakai UML (*Unified Modeling Language*) sebab sistem ini dibesarkan dengan pendekatan pengembangan aplikasi berorientasi objek. Terdapat sebagian sesi proses buat merancang suatu model yang profesional memakai analisa serta perancangan yang berorientasi objek. Diagram yang hendak digunakan merupakan *Use Case Diagram*, *Activity Diagram* serta *Class Diagram*, dalam *Use Case Diagram* hendak dipaparkan secara merata cerminan fungsional dari sistem. *Activity Diagram* menggambarkan tahapan aktivitas apa saja yang hendak dicoba oleh sistem, sebaliknya *Class Diagram* hendak menggambarkan kedekatan antar tabel- tabel yang hendak digunakan pada sistem ini.

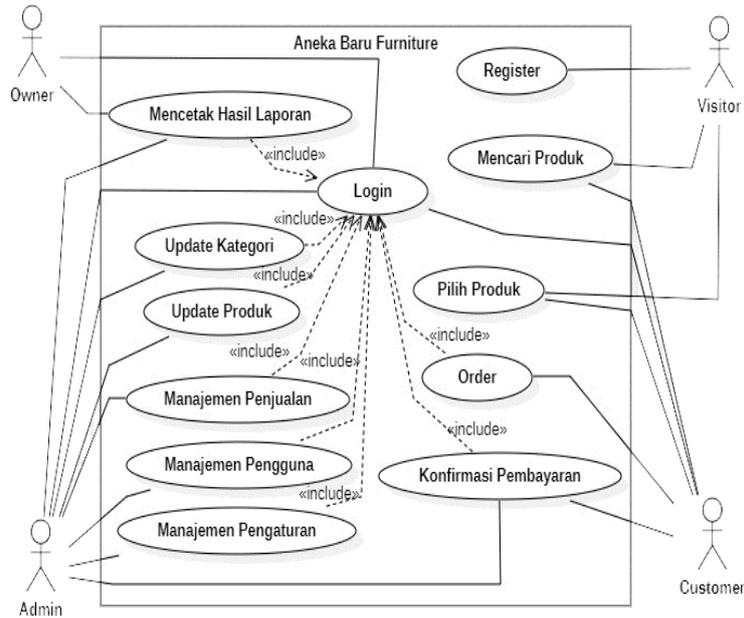
Pelaku atau actor yang terlibat dalam sistem layanan kustomasi pemesanan produk pada aneka baru *furniture* bisa dikenal dari tabel di dasar ini:

Tabel. 1. Rancangan Logik

No	Aktor	Deskripsi
1.	<i>Customer</i>	Seseorang atau Sekelompok orang yang melakukan order pembelian. Dan melakukan konfirmasi pembayaran.
2.	<i>Visitor</i>	Seseorang yang hanya melihat produk-produk dan mencari produk yang dijual. Tapi tidak bisa membeli. Jika ingin membeli pertama-tama melakukan registrasi.
3.	Admin	Seseorang yang bertugas menginput kategori dan produk dan mengatur segala yang ada di sistem.
4.	<i>Owner</i>	Seseorang yang bertanggung jawab secara keseluruhan dan menerima laporan-laporan yang ada.

4.4. Use Case Diagram

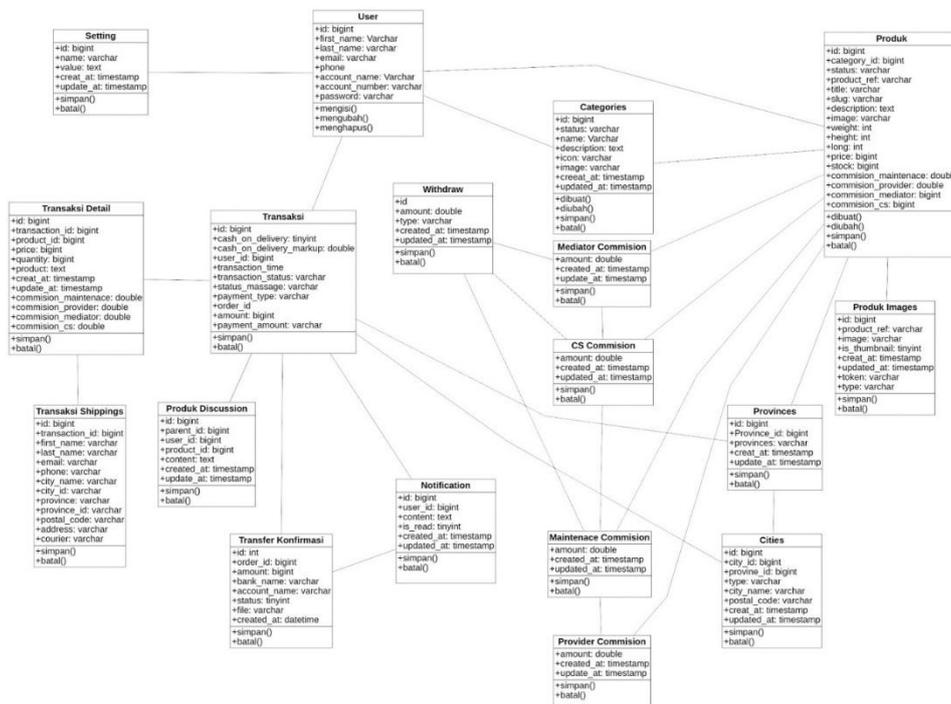
Diagram *Use Case* menggambarkan apa saja kegiatan yang dicoba oleh sesuatu sistem dari sudut pandang pengamatan luar. Apa yang dicoba oleh aktor ataupun orang yang ikut serta dalam sistem.



Gambar. 3. Use Case Diagram

4.5. Class Diagram

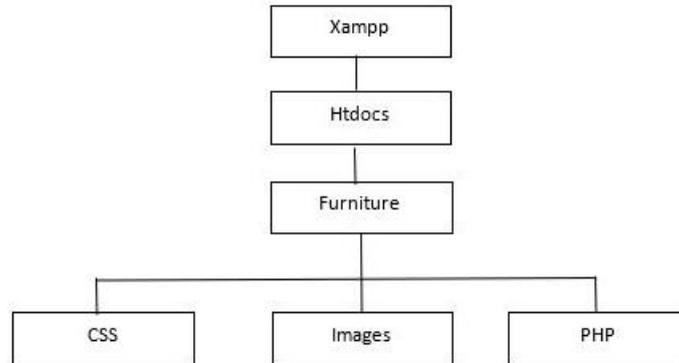
Diagram Class membagikan pemikiran secara luas dari sesuatu sistem dengan menampilkan kelas-kelasnya serta ikatan mereka. Diagram Class bertabat statis serta menggambarkan ikatan apa yang terjalin.



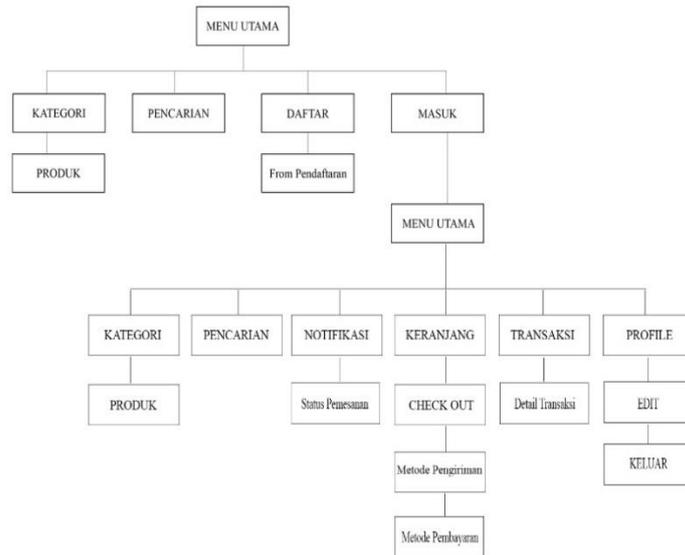
Gambar. 4. Class Diagram

4.6. Rancangan Fisik

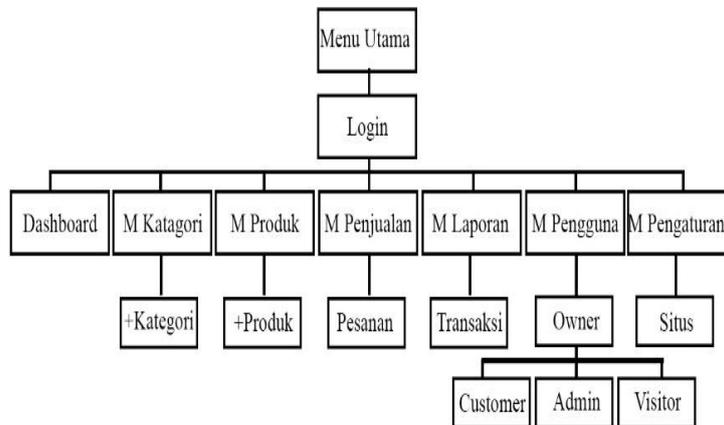
Merupakan rancangan struktur direktori pada aplikasi sistem informasi. Karena penulis menggunakan menu customasi berbasis aplikasi maka perlu adanya struktur direktori agar memudahkan dalam pencarian atau peletakan file program sehingga lebih terstruktur.



Gambar.5. Struktur Direktori



Gambar.6. Struktur Aplikasi Menu Utama



Gambar. 7. Stuktur Aplikasi Menu Utama Admin

4.7. Implementasi

Sesi berikutnya sehabis perancangan sistem merupakan implementasi sistem dimana implementasi sangat berarti buat menggapai sasaran- sasaran yang mau dicapai dengan pemakaian sistem yang sudah dirancang dan bisa membagikan keyakinan kepada pengguna sistem, kalau sistem ini bisa bekerja secara efisien serta efektif.

Tahapan – tahapan dalam implementasi sistem merupakan :

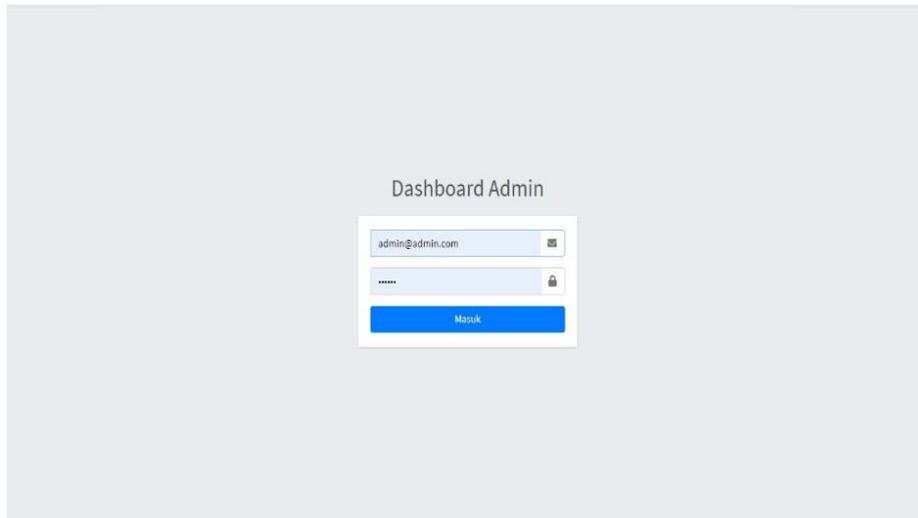
1. Pembuatan dan pengujian program, dalam sesi ini program telah mulai terbuat dari hasil analisa yang sudah dicoba. Dalam pengerjaannya program sistem layanan pemesanan produk di Aneka Baru Furniture dibagi kedalam berbagai sub sistem, waktu yang diperlukan diperkirakan 4 bulan.
2. Pelatihan dilakukan untuk memberikan pengarahan untuk petunjuk operasional pada rancangan yang telah dibuat. Waktu yang diperlukan untuk pelatihan ini adalah 5 hari.
3. Penyiapan data awal merupakan kegiatan penyiapan data yang akan direkam ke dalam sistem. Tujuannya untuk mengumpulkan dan mengelompokkan data menjadi database yang teratur. Waktu yang diperlukan diperkirakan sekitar 2 minggu.
4. Setelah penyiapan data selesai dilakukan tahap selanjutnya adalah perekaman data untuk membuat file-file yang dibutuhkan. Waktu yang diperlukan untuk tahap ini adalah 2 minggu.
5. Setelah perekaman data selesai dilakukan tahap selanjutnya adalah sosialisasi sistem untuk mensosialisasikan rancangan sistem kepada pihak yang bersangkutan. Waktu yang dibutuhkan untuk tahap ini adalah 2 minggu.
6. Pada tahap ini adalah untuk mengetahui sejauh mana sistem ini telah berfungsi dengan baik. Dimana sistem dapat menangani segala masukan yang diterima dan menghasilkan keluaran yang sesuai. Bila pada tahap ini sistem masih terdapat kesalahan, maka harus dilakukan perbaikan dan peninjauan kembali untuk penyempurnaan sistem. Waktu yang dibutuhkan untuk tahap ini adalah 4 minggu.
7. Merupakan tahap akhir dari implementasi dimana sistem baru yang diusulkan dapat dipakai secara penuh. Dan dalam perkembangannya, sistem baru ini akan disesuaikan dengan kebutuhan organisasi.
8. Jadwal implementasi berisi waktu yang dibutuhkan dalam mengoperasikan sistem yang terbuat. Agenda implementasi bisa dilihat pada tabel berikut ini

4.8. Implementasi Aplikasi

Berisi file yang bisa diakses oleh admin dan *customer* pengolahan informasi master semacam informasi jenis produk, informasi produk, setelah itu buat pengolahan informasi transaksi semacam informasi pemesanan masuk, informasi pemberitahuan masuk, serta laporan penjualan, laporan stok produk, dll. Untuk lebih jelasnya dipaparkan pada gambar.

1. Halaman *login* admin

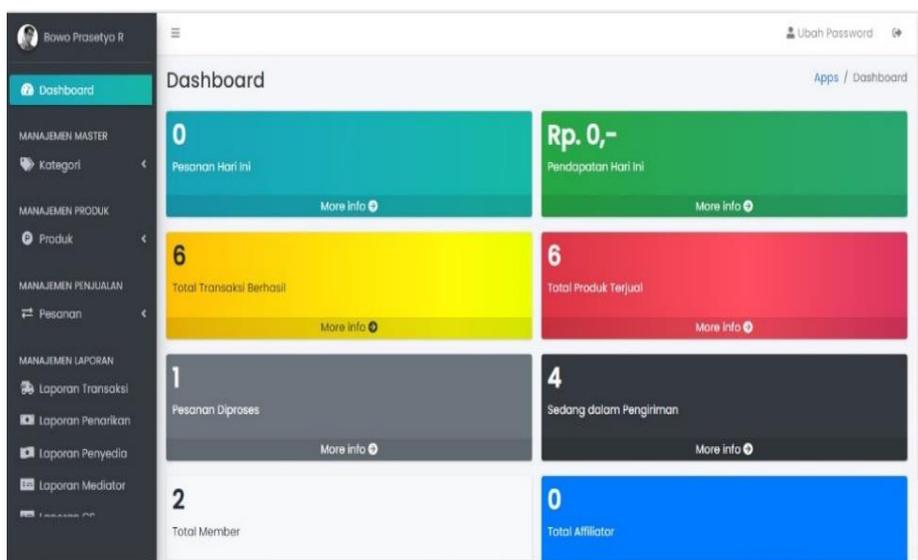
menginputkan informasi *email* serta *password* yang sudah tersimpan dalam *database* dengan benar. Agar dapat memasuki *Dashboard* utama admin



Gambar. 8. Tampilan halaman *login* admin

2. Halaman *dashboard* utama admin

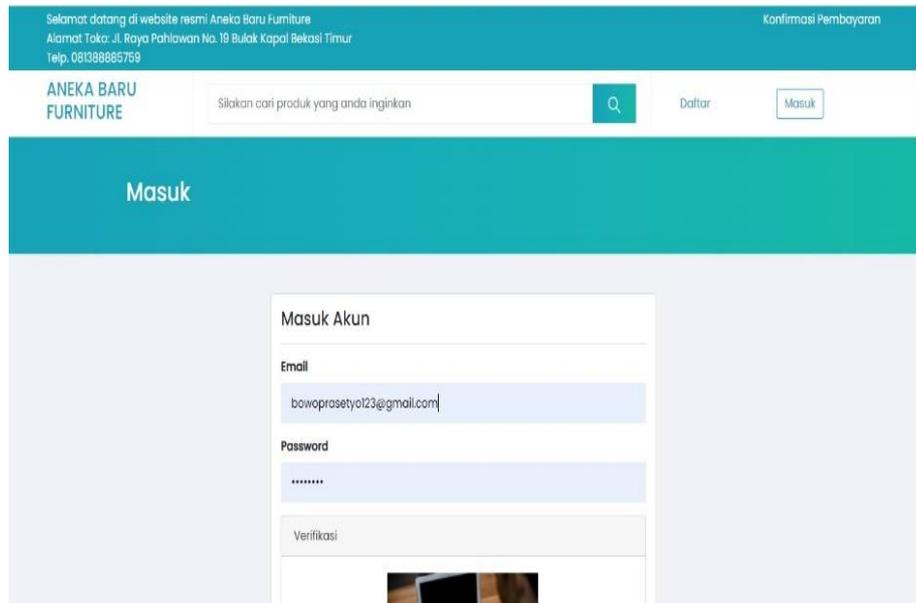
Tampilan dashboard admin, adalah yang mengatur segala kegiatan yang ada pada website seperti update produk, update kategori, laporan transaksi dan laporan pemesanan



Gambar. 9. Halaman *dashboard* utama admin

3. Halaman *login customer*

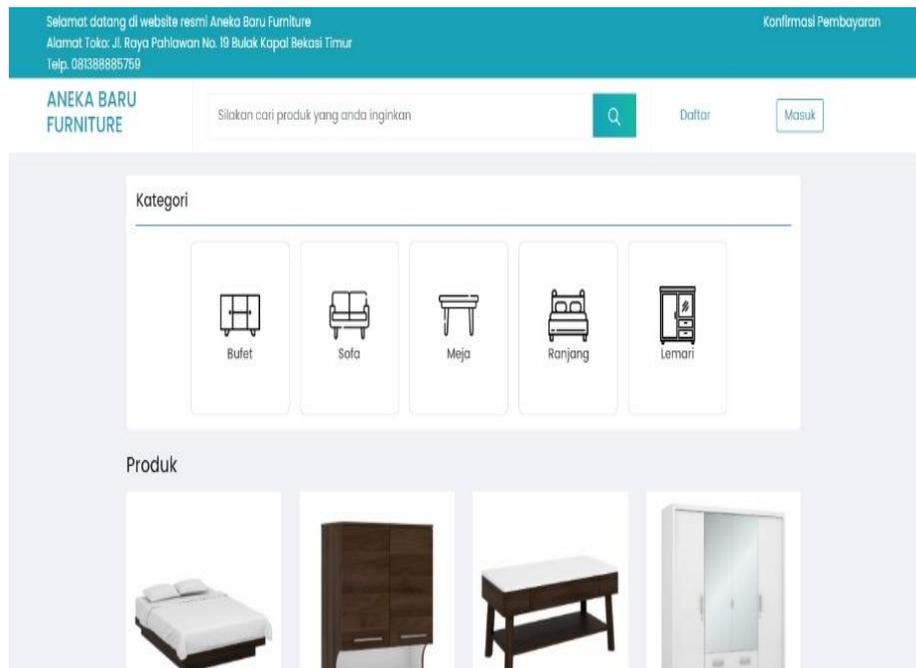
butuh menginputkan informasi email serta *password* yang sudah tersimpan dalam *database* dengan benar. Agar dapat memasuki *home website* aneka baru *furniture*



Gambar. 10. Halaman *login customer*

4. Halaman *home website* aneka baru *furniture*

Tampilan ini segala aktifitas *customer* dapat memilih produk dan transaksi produk.



Gambar. 11. Halaman Menu Utama *Customer*

5 Kesimpulan

Aplikasi Penjualan di Aneka Baru *Furniture* digunakan buat mempermudah dalam proses transaksi penjualan, penyimpanan arsip, serta pembuatan laporan pada dikala melaksanakan proses pengarsipan.

Dari hasil pembahasan sebelumnya, telah didapatkan beberapa kesimpulan yaitu:

1. Dengan dibuatnya sistem penjualan ini pelanggan tidak butuh tiba langsung paling utama yang jauh diluar kota Bekasi, sebab dengan terdapatnya website penjualan Aneka Baru Furniture, pelanggan langsung dapat melaksanakan transaksi secara *online*.
2. Dengan terdapatnya sistem penjualan ini perhitungan penjualan serta laporan penjualan telah terkomputerisasi serta akurat secara otomatis dan lebih kilat sehingga bisa meminimalkan waktu kinerja baik itu dari informasi yang lama sebab telah tersimpan didalam sistem ini.
3. Dengan terdapatnya sistem ini bisa menolong kepada pemilik buat memandangi laporan tiap dikala sebab informasi yang diinput kedalam sistem secara langsung hendak diproses jadi sesuatu data laporan serta sangat baik secara visual buat dijadikan pertimbangan kebijakan toko kedepannya.

Referensi

- [1] Abdullah, Thamrin dan Francis Tantri. 2016. Manajemen Pemasaran. Depok : PT Raja Grafindo Persada.
- [2] Turban. E., King. D., Lee. J. K., Liang, T. P., and Turban, D.C., (2015). *Electronic Commerce: A Managerial and Social Networks Perspective*
- [3] Laudon, K., & Traver, C. G. (2017). *E-Commerce Harlow : Pearson Education*
- [4] Kieso, Donald E., Jerry J, Weygant & Terry D. Warfield. 2015. *Intermediate Accounting IFRS Edition, 2nd ed., United States of America :Wiley*
- [5] Ikatan Akuntan Indonesia (IAI).2016.Standar Akuntansi Keuangan revisi 2016.Salemba Empat. Jakarta.Tsalgatidou, A., & Pitoura, E. *Business models and transactions in mobile electronic commerce : requirements and properties*, 37, 221–236.
- [6] Sukamto, Rosa Ariani dan Shalaudin M. 2016. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informasi Bandung.