

PROGRAM APLIKASI PENJUALAN ALAT-ALAT OLAHRAGA PADA TOKO UDIN KRIBO MENGGUNAKAN VISUAL BASIC 6.0

Riski Adiyansyah¹, Nur Aminudin²

Jurusan Manajemen Informatika STMIK Pringsewu Lampung

Jl. Wisma Rini No. 09 Pringsewu Lampung

Telp. (0729) 22240 website: www.stmikpringsewu.ac.id

E_mail: riskiadiyansyah1995@gmail.com

ABSTRAK

Toko Udin Kribo Pringsewu menjual berbagai macam perlengkapan olah raga, dan selama ini dalam pengelolaan toko sehari-hari masih menggunakan cara manual. Hal tersebut menyebabkan fungsi-fungsi yang berkaitan dengan kegiatan operasional toko belum dapat dilaksanakan secara optimal. Dalam jurnal ini dibuat aplikasi transaksi pembelian dan penjualan barang yang digunakan untuk membantu atau mempermudah pengelola toko dalam mengelola usaha tokonya. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman Microsoft Visual Basic 6.0 dan DBMS Microsoft Office Access 2003. Perangkat lunak yang dihasilkan dapat mempermudah pengelola toko dalam pencatatan barang dan transaksi jual beli barang, perhitungan laba usaha toko, dan pembuatan laporan periodik.

Keyword: Alat-alat Olahraga, Aplikasi penjualan, Visual Basic.

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi Informasi semakin pesat berkembang waktu demi waktu mampu merubah dunia usaha, terutama dalam usaha penjualan alat olahraga. Memanfaatkan teknologi informasi menjadi hal yang bijak untuk meningkatkan omset penjualan, menambah penghasilan dan memberikan nilai ekonomis tentunya dalam hal bertransaksi. Dengan adanya teknologi informasi kita dapat menciptakan sistem penjualan yang lugas, cepat, nyaman, aman menarik, terpercaya. Oleh karena itu perlu dibangunnya aplikasi penjualan ini diharapkan mampu memberikan kepada konsumen mengenai harga, jenis alat olahraga, type, merk, Aksesoris, data order konsumen. Dengan tampilan aplikasi penjualan yang dibuat sederhana diharapkan para pemilik toko merasa lebih mudah dalam memproses sistem penjualan alat olahraga.

Kemampuan mengolah data dan menggunakan informasi secara efektif merupakan hal yang sangat penting bagi suatu perusahaan dagang seperti toko. Adapun pengertian dari toko merupakan kedai berupa bangunan permanen tempat menjual barang-barang (makanan kecil dsb). Pengolahan data yang sangat diperlukan toko yaitu sistem informasinya. Pengolahan data yang tepat akan menghasilkan keuntungan bagi toko. Tetapi jika pengolahan datanya masih dilakukan secara manual, terkadang hasil yang diperolehpun tidak memuaskan karena satu hal yaitu kemampuan manusia dan olah pikiran yang terbatas.

Udin Kribo adalah toko yang menjual berbagai macam alat olahraga. Satu toko jenis alat olahraga yang dijual dapat mencapai 400 macam mulai dari baju dan celana dan perlengkapan olahraga. Strategi produksi yang digunakannya dalam memenuhi permintaan konsumen tidak dilakukan berdasarkan pesanan melainkan persediaan yang disesuaikan dengan permintaan pasar pada periode selanjutnya (*make to stock*) sehingga resiko yang terdapat pada strategi ini adalah tingginya investasi yang harus ditanamkan pada *inventory*.

Saat menjalankan kegiatan sehari-harinya masih menggunakan cara-cara manual, seperti pencatatan transaksi pembelian, pencatatan transaksi penjualan, pencarian barang, perhitungan stok, dan pembuatan laporan-laporan yang mana memerlukan waktu yang cukup lama dan resiko kesalahan manusia (*human error*) yang cukup besar, misalnya pada transaksi penjualan 10 jenis pakaian olahraga waktu yang dibutuhkan 45.73 menit. Kesalahan manusia (*human error*) sering terjadi. Pada transaksi penjualan tidak adanya pencatatan barang yang telah terjual, sehingga laporan persediaan barang hanya terbatas pada ingatan penjaga toko, karena hal ini juga maka sering barang yang seharusnya belum habis disangka habis sehingga melakukan pemesanan kembali, maka yang terjadi malah penumpukan barang. Selain itu sering juga tercecer dan hilangnya nota-nota pembelian, penjualan dan lain-lain karena sistem pengolahan yang kurang baik. Maka perlu diciptakan suatu sistem

komputerisasi yang diharapkan mampu membantu memberikan kemudahan dalam melakukan transaksi pembelian, penjualan, pencarian barang dan penyampaian informasi terhadap persediaan barang (*inventory*).

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana merancang sebuah aplikasi penjualan alat-alat olahraga pada Toko Udin Kribo?

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup penelitian ini adalah pada penelitian yang akan dilakukan hanya berfokus pada penjualan dan pengecekan pada stok alat-alat olahraga saja.

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan pembuatan aplikasi ini antara lain:

1. Agar pemilik toko dan karyawan mudah dalam pengecekan stok barang.
2. Untuk mempercepat dalam pembuatan laporan penjualan dan pembelian.

II. LANDASAN TEORI

2.1. Aplikasi

Aplikasi adalah program yang berisikan perintah-perintah untuk melakukan pembayaran data. Jadi aplikasi secara umum adalah suatu proses dari cara manual yang ditransformasikan ke komputer dengan membuat sistem atau program agar data diolah lebih berdaya guna secara optimal. (Jogiyanto, 2012: 71).

Aplikasi (*application*) adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya *Microsoft Word*, *Microsoft Excel*. (Dhanta, 2010: 32)

Aplikasi adalah program komputer yang dipakai untuk melakukan pekerjaan tertentu. (Hendrayudi, 2008:194)

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah program komputer atau *software* yang berisikan perintah-perintah untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu agar data diolah lebih berdaya guna secara optimal.

2.2. Penjualan

Penjualan adalah proses dimana sang penjual memuaskan segala kebutuhan dan keinginan pembeli agar dicapai manfaat baik bagi sang penjual maupun sang pembeli yang berkelanjutan dan yang menguntungkan kedua belah pihak. (Purwasuka, 2010:12)

Ada beberapa jenis penjualan, yaitu:

a) *Trade Selling*

Dapat terjadi bilamana produsen dan pedagang besar mempersilahkan pengecer untuk berusaha memperbaiki distributor produk-produk mereka. Hal ini melibatkan para penyalur dengan kegiatan promosi, peragaan, persediaan dan pengadaan produk baru, jadi titik beratnya pada “penjualan melalui” penyalur daripada “penjualan ke” pembeli akhir.

b) *Missionary Selling*

Dalam *missionary selling* penjualan berusaha ditingkatkan dengan mendorong pembeli untuk membeli barang-barang dari penyalur perusahaan. Dalam hal ini perusahaan yang bersangkutan memiliki penyalur sendiri dalam pendistribusian produknya.

c) *Technical Selling*

Berusaha meningkatkan penjualan dengan pemberian saran dan nasehat pada pembeli akhir dari barang dan jasanya dengan menunjukkan bagaimana produk dan jasa yang ditawarkan dapat mengatasi masalah tersebut.

d) *New Bussines Selling*

Berusaha membuka transaksi baru dengan merubah calon pembeli menjadi pembeli. Jenis penjualan ini sering dipakai oleh perusahaan asuransi.

e) *Responsive Selling*

Dua jenis penjualan utama disini adalah *route driving* dan *retailing*. Jenis penjualan seperti ini tidak akan menciptakan penjualan yang terlalu besar meskipun layanan yang baik dan hubungan pelanggan yang menyenangkan dapat menjurus pada pembeli ulang. (Purwasuka, 2010:12)

2.3. Alat-Alat Olahraga

Olahraga adalah suatu aktivitas yang dapat menyehatkan diri dari dalam maupun luar tubuh atau yang biasa disebut sehat jasmani dan rohani. (Suyanto, 2010, 3)

Kata olahraga merupakan kata kerja yang diartikan gerak badan agar sehat. UNESCO mendefinisikan olahraga sebagai “Aktivitas fisik berupa permainan yang berisikan perjuangan melawan unsur-unsur alam, orang lain, ataupun diri sendiri”. (*Kamus lengkap bahasa Indonesia*, 2013: 523)

2.4. Database

Database terdiri dari dua penggalan kata yaitu *data* dan *base*, yang artinya berbasiskan pada data, tetapi secara konseptual, *database* diartikan sebuah koleksi atau kumpulan data-

data yang saling berhubungan (*relation*), disusun menurut aturan tertentu secara logis, sehingga menghasilkan informasi. Secara prinsip, dalam suatu *database* tercakup dua komponen penting, yaitu data dan informasi (Yuhefizar, 2009: 2).

Database Management Sistem atau disingkat DBMS adalah perangkat lunak (*software*) yang berfungsi untuk mengelola *database*, mulai dari membuat *database* itu sendiri, sampai dengan proses-proses yang berlaku dalam *database* tersebut, baik berupa *edit*, hapus, membuat laporan dan lain sebagainya. Salah satu jenis DBMS yang sangat terkenal saat ini adalah *Relational DBMS (RDBMS)*, yang merepresentasikan data dalam bentuk tabel-tabel yang saling berhubungan. Sebuah tabel disusun dalam bentuk baris (*record*) dan kolom (*field*). Perangkat lunak RDBMS, misalnya adalah *MySQL, Oracle, Sybase, dBase, MS. SQL, Microsoft Access (MS. Access)* (Yuhefizar, 2009: 3).

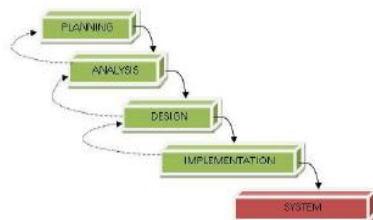
2.5. Visual Basic 6.0

Visual Basic adalah program untuk membuat aplikasi berbasis Microsoft windows secara cepat dan mudah. Visual Basic menyediakan tool untuk membuat aplikasi yang sederhana sampai aplikasi kompleks atau rumit baik untuk keperluan pribadi maupun untuk keperluan perusahaan atau instansi dengan sistem yang lebih besar. (Husein, 2010:23).

III. METODE PENELITIAN

3.1. System Development Lyfe Cycle SDLC

System Development Lyfe Cycle (SDLC) adalah keseluruhan proses dalam membangun sistem melalui beberapa langkah. Beberapa model lain SDLC misalnya *fountain, spiral, rapid, prototyping, incremental, build & fix, dan synchronize & stabilize*. Dengan siklus SDLC, proses membangun sistem dibagi menjadi beberapa langkah dan pada sistem yang besar, masing-masing langkah dikerjakan oleh tim yang berbeda.



Gambar 3.1. SDLC

Pengembangan sistem Informasi atau dalam bahasa awamnya lebih dikenal dengan pengembangan *software* identik dengan salah

satu teori pengembangan software yang dikenal dengan nama SDLC atau *Software Development Life Cycle*. Menurut teori tersebut, tahapan pengembangan *software* dibagi menjadi 4 (empat) tahap, yaitu:

1. Fase Planning

Fase ini merupakan tahapan yang fundamental dari pengembangan sistem informasi. Fase ini akan menjawab pertimbangan-pertimbangan mengapa sistem informasi tersebut perlu dibangun (*why*) serta menentukan bagaimana tim pengembangan sistem informasi akan mengembangkan sistem informasi tersebut.

2. Fase Analysis

Fase ini akan menjawab pertanyaan tentang siapa yang akan menggunakan sistem ini (*who*), apa yang harus dapat dilakukan oleh sistem ini (*what*) serta dimana dan kapan sistem ini akan digunakan (*where and when*).

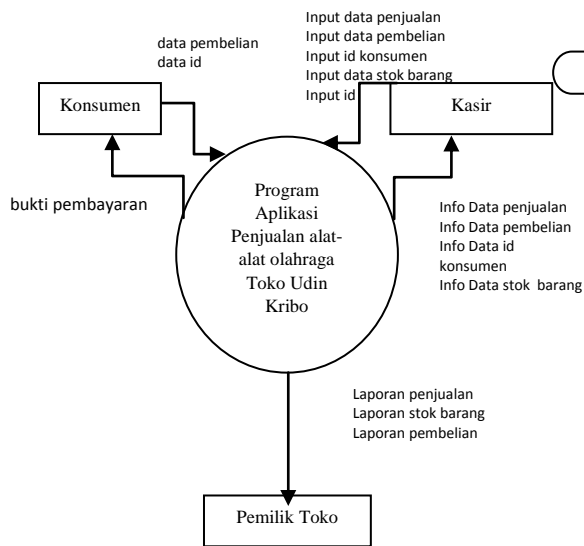
3. Fase Design

Fase ini akan menentukan bagaimana sistem akan beroperasi dalam konteks *hardware, software, infrastruktur jaringan komputer, menentukan user interface, form dan report* serta program, *database* dan file-file tertentu yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem informasi. Pengembangan sistem, yaitu tahap pengembangan sistem informasi dengan menulis program yang diperlukan

4. Fase Implementasi

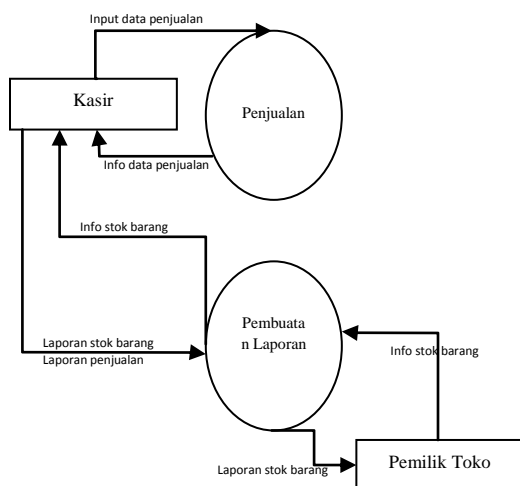
Fase ini merupakan fase inti dari ke empat fase di atas, dimana pada fase ini tim proyek akan melakukan pembangunan dan verifikasi sistem informasi yang dibangun sesuai dengan *scope* yang sudah ditentukan pada ketiga fase sebelumnya. Pada beberapa proyek pengembangan sistem informasi, fase ini merupakan fase yang menghabiskan biaya paling banyak dibanding ketiga fase sebelumnya.

3.2 Diagram Konteks



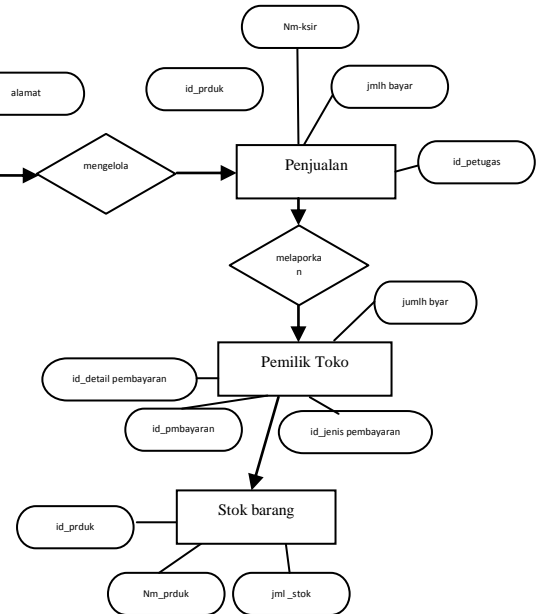
Gambar 3.2. Diagram Konteks

3.3 DFD Level 1



Gambar 3.3. Diagram Level 1

3.4. ERD



Gambar 3.4 Diagram ER

IV. PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang penulis lakukan, didapatkan sebuah aplikasi yang dirancang khusus untuk penjualan alat-alat olahraga pada Toko Udin Kribo, program tersebut terdiri dari beberapa *file* pendukung yang terakumulasi dalam suatu *project program*, *file* yang mendukung program tersebut yaitu :

a. Form Menu Login

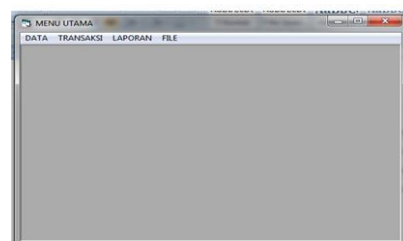
File ini merupakan pintu gerbang untuk memasuki program aplikasi penjualan ini.



Gambar 4.1. Form Menu Login

b. Menu Utama

File ini adalah *file* form menu utama yang merupakan tampilan utama dari program, adapun tampilan menu utama seperti pada gambar di bawah ini :



Gambar 4.2. Form Tampilan Menu Utama

c. Tampilan Form Tambah Data Barang

Gambar 4.3. Tampilan Form Tambah Data Barang

Gambar 4.4. Tampilan Form Ubah Data Barang

Gambar 4.5. Tampilan Form Hapus Data Barang

d. Antarmuka Form Pembelian Barang

Gambar 4.6. Antarmuka Form Pembelian Barang

e. Antarmuka Form Penjualan Barang

Gambar 4.7. Antarmuka Form Penjualan Barang

f. Antarmuka Form Laporan Pembelian Barang

Gambar 4.8. Antarmuka Form Laporan Pembelian Barang

g. Antarmuka Form Laporan Penjualan Barang

Gambar 4.9. Antarmuka Form Laporan Penjualan Barang

h. Antarmuka Stok Barang alat-alat olahraga

Gambar 4.10 Antarmuka Stok Barang Alat-Alat Olahraga

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi penjualan alat-alat olahraga pada toko Udin Kribo dirancang menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic dan digunakan sebagai pembuatan laporan penjualan.

5.2. Saran

Saran yang diberikan oleh penulis dalam penelitian ini antara lain:

1. Perawatan sistem dilakukan secara berkala untuk menjaga kerahasiaan data pelanggan dan mencegah kehilangan data.
2. Perawatan sistem hendaknya dilakukan oleh orang yang ahli dalam bidangnya.
3. Pengembangan sistem dapat diterapkan pembayaran dengan aplikasi mobile sehingga lebih memudahkan konsumen.

DAFTAR PUSTAKA

- Dhanta. 2010. Aplikasi Penjualan Retail pada Toko XYZ. Palembang
- Hendrayudi. 2008. Aplikasi Penjualan Mainan Anak. Bandung
- Husein. 2010. Pemrograman Visual Basic. Bandung
- Jogiyanto. 2012. Pengantar Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi Offset.
- Poerwadarminta. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. 2005. Jakarta Gitamedia Press
- Purwasuka. 2010. Aplikasi Penjualan Obat pada Apotek Mutiara. Bandung
- Suyanto. 2010. *E-Commerce pada Toko Sport Indonesia*. Jakarta
- Yuhefizar. 2009. Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Web. Yogyakarta