

PENGIMPUMAN DATA BARANG PADA E-COMMERS UNTUK USAHA FASHION TOKO VIRGIAN SHOP

Dinna Tri Utami, Dedi Irawan

Jurusan Sistem Informasi STMIK Pringsewu Lampung

Jl. Wisma Rini No. 09 pringsewu Lampung

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

E-mail : dinatriutami12@gmail.com

ABSTRACT

Virgian shop is a store that sells fashion goods such as accessories, clothes, shoes, and bags. technological development supported by the development of software and hardware that the more advance will be much help in facilitating the input of goods data. So that the effectiveness and efficiency of company performance can be achieved, existing reality, implementation in the field major obstacles when the data input system of goods is not directed and not organized so that the function and purpose and security of information data input system of goods is an activity consisting of data receipt of goods, data sales of good, data returns. And goods inventory data reporting all activities in and out of goods in the virgian shop, day or month. the purpose of this paper is to create a design of computer systems application data input efficient and make the implementation into microsoft programming delphi7. System development method I use is a system known as SDLC. The result of this paper is to help and speed up the processing of goods data and supervision of the outflow of goods so that the delivery of information more effective and efficient. from the writing presented this can be concluded that the existing implementation can be used for data input of goods but can still be developed again for processing of other data related to the input data items

Keywords: *E-commers, virgianshop, accessories*

ABSTRAK

Toko virgian shop, merupakan suatu toko yang bergerak di bidang penjualan barang-barang fashion antara lain aksesoris, baju, sepatu dan tas. Perkembangan teknologi yang didukung dengan perkembangan software maupun hardware yang semakin maju akan banyak membantu dalam mempermudah pengimpuman data barang, sehingga efektifitas dan efisiensi kinerja perusahaan dapat tercapai. Realita yang ada, implementasinya di lapangan menghadapi kendala utama ketika pada sistem pengimpuman data barang di bagian gudang, jadi pada toko virgian shop dalam sistem pengimpuman data barang tidak terarah dan tidak terorganisir sehingga fungsi dan tujuan serta keamanan suatu informasi data barang tidak teratur. Sistem pengimpuman data barang merupakan sebuah kegiatan yang terdiri dari data penerimaan barang, data penjualan barang, data retur serta data stok barang yang melaporkan seluruh kegiatan keluar masuk barang di toko virgian shop, secara perhari maupun perbulan. Tujuan penulisan ini adalah untuk membuat suatu rancangan aplikasi sistem komputerisasi Pengimpuman data barang yang efisien dan membuat implementasinya kedalam pemrograman Microsoft delphi7. Metode pengembangan sistem yang saya gunakan adalah suatu sistem yang dikenal dengan nama SDLC (System Development Life Cycle). Hasil dari penulisan ini adalah dapat membantu dan mempercepat pengolahan data barang serta pengawasan arus keluar masuk barang sehingga penyampaian informasinya lebih efektif dan efisien. Dari penulisan yang disampaikan dapat diambil kesimpulan bahwa implementasi yang ada telah dapat digunakan untuk pengimpuman data barang, namun masih dapat dikembangkan lagi untuk pengolahan data yang lain yang berhubungan dengan pengimpuman data barang.

Kata Kunci : *e-commers, virgianshop, aksesoris*

1. PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Toko virgian shop, merupakan usaha yang bergerak dibidang penjualan fashion berupa tas, baju, aksesoris dan sepatu, dengan perkembangan teknologi berupa hardware dan

software yang semakin maju dapat mempermudah dalam pengimpuman data barang di toko virgian shop sehingga efektifitas dan efisiensi kinerja toko dapat tercapai'.

Fakta yang ada, implementasi di lapangan menghadapi kendala utama pada sistem

pengimputan data barang tidak terarah dan tidak terorganisir sehingga fungsi dan tujuan serta keamanan informasi data barang tidak teratur,

Untuk mengolah data secara aman mudah serta teratur agar nantinya mendapat hasil akhir output yang akurat dan dibutuhkan suatu alat atau media yang dapat mengolah data dan memberikan informasi yang akurat, dalam hal ini komputer menggunakan aplikasi database sangat berguna untuk menangani masalah tersebut. Dengan dilatarbelakangi masalah tersebut maka saya mengambil judul “PENGIMPUTAN DATA BARANG PADA E-COMMERS DI TOKO VIRGIAN SHOP” pada kesempatan ini saya menggunakan program aplikasi delphi7 yang merupakan bahasa pemrograman yang sangat populer di sistem operasi WINDOWS

1.2 RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana membangun aplikasi keluar masuk barang pada Toko virgian shop ?
2. Bagaimana proses pembuatan sistem pengimputan data barang dengan menggunakan pemrograman Delphi7?

1.3 BATASAN MASALAH

1. Objek penelitian ini ditoko virgian shop Adiluwih
2. Dalam pembuatan aplikasi e-commers menggunakan bahasa pemrograman delphi7

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penulisan ini adalah untuk membangun dan menghasilkan sebuah sistem aplikasi pengimputan data barang ditoko virgian shop sehingga input data lebih cepat dan akurat

1.5 MANFAAT PENELITIAN

1. Memberikan kemudahan pada Toko VIRGIAN SHOP dalam pengimputan data produk.
2. Memudahkan pencarian data barang dan stok barang di TOKO VIRGIAN SHOP

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Administrasi pemasaran

Menurut Kotler (2012:7), “pemasaran adalah suatu proses sosial dan manajerial yang didalam individu dan kelompok mendapatkan apa yang mereka butuhkan dan inginkan dengan menciptakan, menawarkan, dan mempertukarkan produk yang bernilai dengan pihak lain.” maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan bisnis harus berorientasi ke pasar atau konsumen. Keinginan konsumen juga harus dipuaskan secara efektif. Agar pemasaran berhasil maka perusahaan harus

memaksimalakan penjualan yang menghasilkan laba dalam jangka panjang

2.2 Teori Administrsi Penjualan

Definisi penjualan menurut Mulyadi (2008:202), “Penjualan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh penjual dalam menjual atau jasa dengan harapan akan memperoleh laba dari adanya transaksi-transaksi tersebut dan penjualan dapat diartikan sebagai pengalihan atau pemindahan hak kepemilikan atas barang atau jasa dari pihak penjual ke pembeli.” maka dapat disimpulkan bahwa penjualan, khususnya penjualan barang merupakan kegiatan menjual barang yang diproduksi sendiri atau dibeli dari pihak lain untuk dijual kembali kepada konsumen secara kredit maupun tunai. Jadi secara umum penjualan pada dasarnya terdiri dari dua jenis yaitu penjualan tunai dan kredit. Penjualan tunai terjadi apabila penyerahan barang atau jasa segera diikuti dengan pembayaran dari pembelian, sedangkan penjualan kredit ada tenggang waktu antara saat penyerahan barang atau jasa dalam penerimaan pembelian.

2.2 TEORI SISTEM YANG DIGUNAKAN

2.2.1 E-COMMERS

e-Commerce (Elektronic Commerce) adalah penjualan dan pembelian produk, informasi, dan jasa yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringan komputer, misalnya internet. (Madcom, *Rahasia Sukses Menjual Produk Lewat Wordpress e-Commerc*, Andi Offset, 2010) Menurut E. Turban, David K, J. Lee, T. Liang, D. Turban (2012,p38), Perdagangan elektronik (electronic commerce, disingkat EC, atau e-commerce) mencakup proses pembelian, penjualan, transfer, atau pertukaran produk, layanan atau informasi melalui jaringan komputer, termasuk internet. Beberapa orang memandang istilah perdagangan (e-commerce) hanya untuk menjelaskan transaksi yang dapat dilakukan antar mitra bisnis. Jika definisi ini digunakan, beberapa orang menyadari bahwa istilah e-commerce sangat sempit. Sehingga, banyak yang menggunakan istilah e-bussines sebagai istilah penggantinya. Bisnis elektronik (electronic bussines atau e-bussines) mengarah pada definisi EC yang lebih luas, tidak adanya pembelian dan penjualan barang saja. Tetapi juga layanan pelanggan, kolaborasi dengan mitra bisnis. Lainnya memandang e-bussines sebagai “aktivitas selain pembelian dan penjualan” di internet, seperti kolaborasi dan aktivitas intra bisnis.

2.2.2 DATABASE

Menurut Ladjamudin (2013:129) Database adalah sekumpulan data store bisa dalam

jumlah yang sangat besar) yang tersimpan dalam magnetic disk, optical disk, magnetic drum, atau media penyimpanan sekunder lainnya. Menurut Sutarnan (2012:15), Database Sekumpulan file yang saling berhubungan dan terorganisasi atau kumpulan record-record yang menyimpan data dan hubungan diantaranya.

2.2.3 BORLAND DELPHI7





Menurut Kusnassriyanto (2011:1), pada awalnya Delphi adalah proyek rahasia di Borland yang berevolusi menjadi sebuah produk yang disebut AppBuilder. Sesaat sebelum rilis pertama dari Borland, Novell AppBuilder dirilis sehingga Borland harus memberikan nama baru untuk proyek tersebut. Salah satu tujuan asli dari Delphi pada waktu itu adalah untuk menyediakan konektivitas database untuk programmer sebagai fitur kunci dan database yang paling populer pada waktu itu adalah Oracle.

Pada tahun 1993, Borland International mengembangkan bahasa pemrograman Pascal yang bersifat visual yang disebut Delphi dan resmi dipasarkan pada tahun 1995. Pemrograman ini dibuat secara modern yang berjalan di Sistem Operasi Windows mulai dari versinya yang pertama yaitu Delphi 1 dan di tahun-tahun berikutnya Delphi terus dikembangkan mengikuti kebutuhan zaman (Kani, Firmansyah, & Sufandi, 2010).

2.2.4 Data Flow Diagram

Pengertian Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, terstruktur dan jelas (Pahlevy, 2010:4)

Dengan kata lain, DFD adalah alat pembuatan model yang memberikan penekanan hanya pada fungsi sistem. DFD ini merupakan alat perancangan sistem yang berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yang mudah dikomunikasikan oleh profesional sistem kepada pemakai maupun pembuat program (Pahlevy, 2010). Beberapa simbol dari Data Flow Diagram (DFD) dapat dilihat pada tabel.

	<i>EXTERNAL ENTITY</i> Simbol ini digunakan untuk untuk menggambarkan asal dan tujuan data.
	<i>PROSES</i> Simbol ini digunakan untuk proses pengolahan atau transformasi data.
	<i>DATA FLOW</i> Simbol ini digunakan untuk menggambarkan aliran data yang berjalan.
	<i>DATA STORE</i> Simbol ini digunakan untuk menggambarkan data flow yang sudah disimpan atau diarsipkan.

3.1.1 OBSERVASI

Observasi adalah pengumpulan data dengan cara melakukan pencatatan secara cermat dan sistematis, dengan mengamati dan mencatat segala yang diselidiki tanpa mengajukan pertanyaan. Dengan mengamati ini, peneliti akan menemukan fakta-fakta sistematis dan benar.

3.1.2 INTERNET

Selain dari media konvensional, peneliti akan mencari di media internet sebagai penunjang penelitian ini.

3.1.3 INTERVIEW

Proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden dengan menggunakan interview guide (panduan wawancara).

3.2 MODEL PERANCANGAN

Metode pengembangan sistem yang saya gunakan adalah suatu sistem yang dikenal dengan nama SDLC (*System Development Life Cycle*), yang didalamnya terdapat tahapan-tahapan yang dilalui dalam pengolahan data. Adapun tahapan-tahapan tersebut yaitu :

1. Tahapan Analisa
Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah menganalisa keperluan yang terdapat pada masalah yang ada. Seperti menganalisa sistem dengan analisa Use Case, Class Diagram, Sequence Diagram, dan State Diagram.
2. Tahapan Desain
Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah membuat model dari permasalahan yang ada. Titik beratnya dalam hal perancangan antar muka dan fungsi program yang diharapkan.
3. Tahapan Pembuatan Program
Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah pembuatan program secara

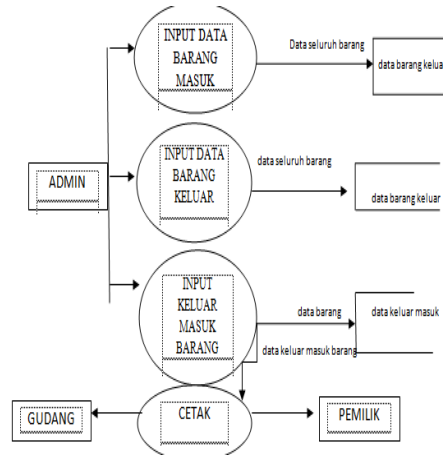
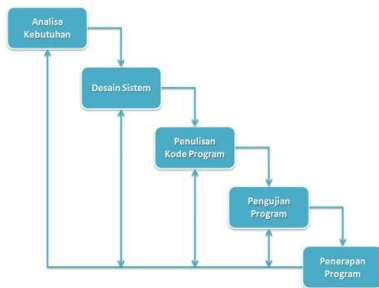
keseluruhan dan rencana pemecahan masalah dengan menggunakan software Borland Delphi 7.0

4. Tahapan Pengujian

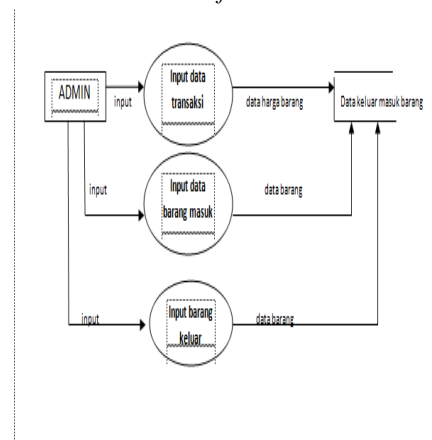
Proses pengujian dilakukan pada logika internal untuk memastikan semua pernyataan sudah diuji. Pengujian eksternal fungsional untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa input akan memberikan hasil yang aktual sesuai yang dibutuhkan.

5. Tahapan Pemeliharaan

Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pengguna pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (peripheral atau system operasi baru) atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional atau untuk kerja.



4.1.2 dfd level 0



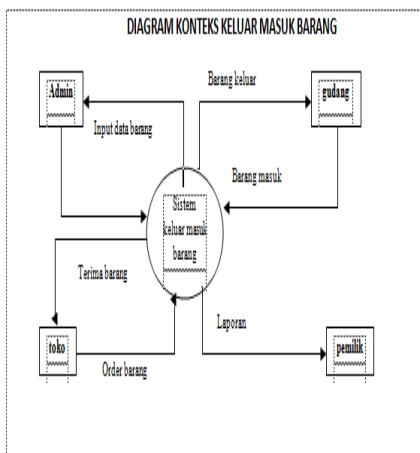
4.1.3 dfd level 1

4. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

4.1 Perancangan Sistem

4.1.1 Data Flow Diagram

Aliran data yang ada dalam sistem dan suatu proses yang di lakukan oleh suatu sistem yang terdapat pada sistem PENGIMPATAN DATA BARANG PADA E-COMMERS DI TOKO VIRGIAN SHOP Di gambarkan Sebagai berikut:



4.1.1 diagram konteks

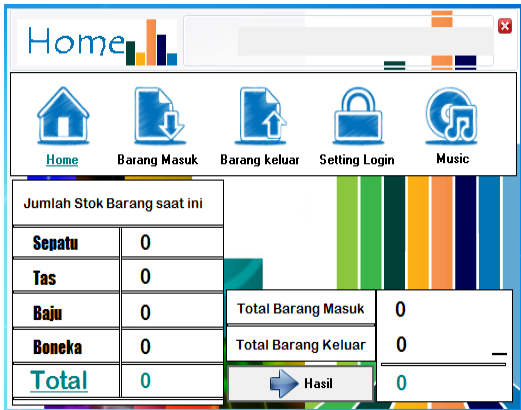
4.2 Implementasi Sistem

Setelah melakukan tahap perancangan dan pembuatan aplikasi, tahap selanjutnya melakukan implementasi dan uji coba sistem yang merupakan tahap akhir pada penelitian ini kemudian melakukan uji coba fungsionalitas program kepada administrator sebagai pengguna (user).

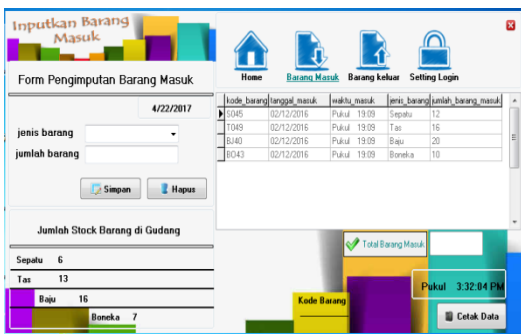
4. IMPLEMENTASI



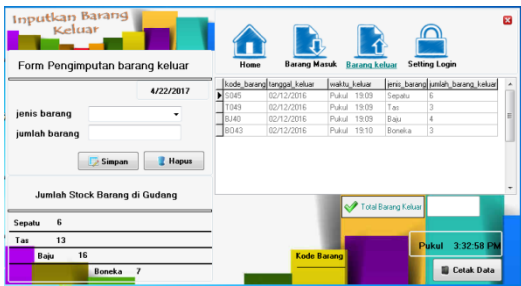
Gambar 4.2.1 Menu login User



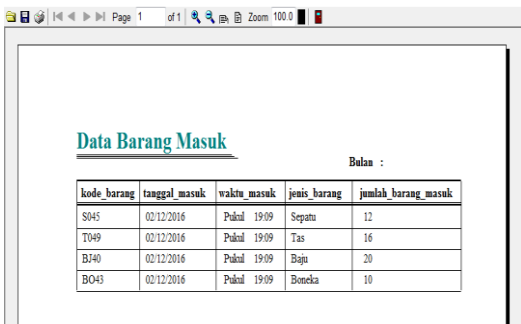
Gambar 4.2.2 Menu Utama Aplikasi



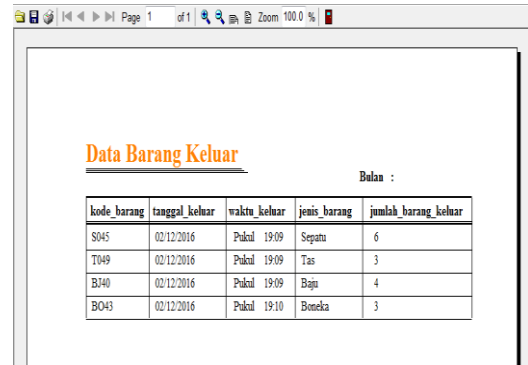
Gambar 4.2.3 Form pengimputan barang masuk



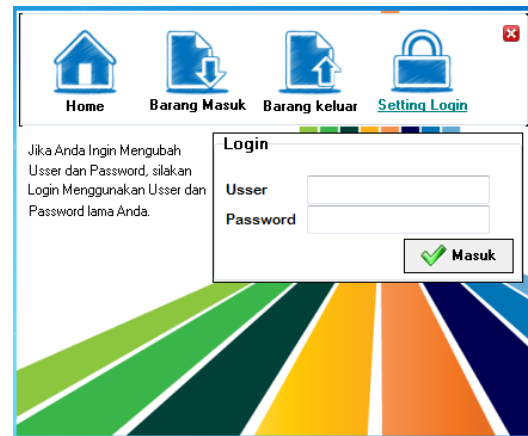
Gambar 4.1 Form pengimputan barang yang keluar



Gambar 4.1 laporan data barang masuk



Gambar 4.1 laporan data barang keluar



Gambar 4.1 Menu seting login

5. PENUTUP

5.1. KESIMPULAN

1. Pengimputan data keluar masuk barang, harga barang dan stok barang secara manual cukup memakan banyak waktu sebab mendata dan membuat laporannya pada lembar laporan tersendiri, selain itu buku arsip yang tidak sedikit akan memakan ruang penyimpanan data.
2. Dengan adanya aplikasi pengimputan data barang nantinya dapat memberikan informasi yang lebih baik dan efisien serta dapat membantu dalam pengawasan keluar masuk barang di TOKO VIRGIAN SHOP

5.2 SARAN

Di dalam program penjualan barang ini terhadap program seperti entry data barang, program transaksi penjualan, program perubahan data barang dan laporan penjualan barang, sehingga diperlukan tenaga operator yang mengetahui dasar-dasar ilmu komputer untuk mengoperasikannya. Karena operator yang akan menjamin pelayanan yang baik pula kepada konsumen.

DAFTAR PUSTAKA

Vol. 2.Hal.20-25. Stimik Pringsewu
Lampung

- [1] Arvyaningrum, Bhetyka. 2012. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Buku Pada Pustaka Gemilang Utama, Surakarta : Universitas Surakarta.
- [2] Basten, Andrie. 2011. Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web Pada Cv Monreal, Bandung : Politeknik Telkom Bandung.
- [3] Erhans, *Membuat Program DenganMicrosoft Visual Basic 6*, ErcontaraRajawali Jakarta, 2004
- [4] Firdaus, *Visual Basic 6.0 Untuk Orang Awam*, Maxikom, 2005
- [5] *Henry C. Lucas, Jr. Analisis danDesain Sistem Informasi*, Edisi ketiga, Erlangga, Jakarta, 1993
- [6] Halvorson.M, *Step by Step Microsoft Visual Basic 6.0 profesional*, PT Elex Media Komputindo, Jakarta, 2000
- [7] Indrajit, Richadus Eko, *ManajemenSystem Informasi dan TeknologiInformasi*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta 2001
- [8] Jogiyanto Hartono, MBA, Ph.D. *Analisa*
- [9] Komputer Wahana. 2006. *Menguasai pemrograman web dengan PHP 5*, Yogyakarta: CV. Andi.
- [10] Irawan, D., Junaidi, M., Rahsel, Y., & Udin, T. (2017). PERANCANGAN ELECTRONIC COMMERCE BERBASIS B2C PADA TOKO ATK SINDORO. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 8(1), 58-62.
- [11] Lee, Banners. 1993. *World Wide Web*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- [12] Website dan e-Commerce dengan PHP, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- [13] Maryono, Bambang Eka Purnama (2012), *Education Policy Development With Development Strategy Application Of National Test Exercises For Vocational High SchoolCase Study Vocational High School Bina Taruna*
- [14] Mustofa, ahmad.(2015). *Perancangan e-commerce penjualan komputer dan alat elektronik berbasis web pada toko damar komputer pringsewu*. Jurnal TAM.Vol.4.Hal64. Stmik Pringsewu Lampung.
- [15] Pranata, Antony, *Tip dan Trik Pemrograman Delphi*,Yogyakarta, 1997
- [16] Wibowo, Rocky Aji. 2011. *Sistem Informasi Persediaan Keluar Masuk Barang Pada Inside Distro Jakarta*, Surakarta : Universitas Surakarta.
- [17] Ratnasari, Elisabet. (2014). *Perancangan Alikasi E-commerce Pada Toko Jam Tanagan Alexander Cristie*. Jurnal TAM.