

SISTEM APLIKASI PENJUALAN SEPEDA MOTOR PADA CV. AKUR MOTOR HONDA TALANG PADANG BERBASIS MICROSOFT VISUAL BASIC 6.0

Aditya Albanur

Jurusan Sistem Informasi STMIK Pringsewu Lampung

Jl. Wisma Rini No. 09 Pringsewu Lampung

website: www.stmikpringsewu.ac.id

E-mail : aditya.albanur@yahoo.com

ABSTRAK

Sistem Aplikasi Penjualan Sepeda Motor Honda adalah sistem aplikasi yang dibangun untuk mempermudah dan mengefisiensi pekerjaan dalam rangka memberi pelayanan terhadap para pembeli/customer kendaraan sepeda motor Honda Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan usulan dan masukan kepada pengelola atau manajemen CV. Akur Motor Honda Talang Padang agar dalam proses transaksi penjualan dapat dilakukan secara komputerisasi, sehingga akan mempermudah pada bagian pemasaran dan penjualan dalam melakukan pendataan transaksi penjualan kendaraan sepeda motor tersebut. Begitu pula bagi pihak manajemen CV. Akur Motor Honda Talang Padang dengan sangat mudah dan cepat untuk memperoleh informasi tentang proses dan laporan penjualan kendaraan tersebut. Selama ini kegiatan sehari-hari sering mengalami kendala yang cukup berarti, hal ini disebabkan oleh penggunaan sistem yang masih tradisional atau dengan cara-cara manual. Sehingga mengakibatkan proses transaksi penjualan dan pelayanan kepada pembeli/costumer menjadi tidak efektif dan efisien, baik dalam hal waktu dan juga tenaga. Adapun aliran informasi yang digunakan dalam pengembangan sistem aplikasi ini adalah Diagram Konteks, Diagram Aliran Data (Data Flow Diagrams/DFD) Level 0, Diagram Hubungan Antar Entitas (ERD) dan dalam pembuatan sistem aplikasi ini menggunakan program Microsoft Visual Basic 6.0. Serta perangkat lunak database yang di gunakan adalah Microsoft Office Access 2007.

Kata Kunci : *Sistem Aplikasi, Penjualan, Sepeda Motor, Microsoft Visual Basic 6.0, Microsoft Office Access 2007*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi komputer sebagai sarana pengolah data menjadi informasi yang kemudian diolah lagi menjadi sedemikian rupa dalam penyajiannya, maka pekerjaan dalam penyajian informasi untuk perusahaan sangat banyak mengalami perubahan dan kemudahan. Sebagaimana pekerjaan lainnya, maka pekerjaan dalam penyajian informasi dilakukan berdasarkan prinsip-prinsip sistem informasi.

CV. Akur Motor Honda Talang Padang merupakan salah satu dealer kendaraan sepeda motor merek Honda di Talang Padang, Kabupaten Tanggamus, Provinsi Lampung yang juga menyediakan servis, suku cadang asli dan berbagai aksesoris kendaraan asli dari Astra Honda Motor (AHM). Perusahaan ini telah mendapat dukungan secara langsung baik itu secara manajemen administrasi maupun operasional oleh PT. Astra Honda Motor (AHM) terhadap produk-produk yang ditawarkan oleh dealer tersebut, tetapi untuk sistem aplikasi penjualan setiap dealer diberikan kebebasan untuk pengembangan sistemnya masing-masing.

Sistem Aplikasi Penjualan Sepeda Motor pada CV. Akur Motor Honda Talang Padang ini masih dijalankan dengan cara atau sistem

manual, dimana data-data penjualan dan laporan-laporan masih dikerjakan dengan cara mencatat pada buku-buku transaksi dan dengan menggunakan program Microsoft Excel, sehingga belum terolah oleh proses komputerisasi.

Hal ini menarik perhatian penulis untuk mencoba membuat sebuah “**SISTEM APLIKASI PENJUALAN SEPEDA MOTOR PADA CV. AKUR MOTOR HONDA TALANG PADANG BERBASIS MICROSOFT VISUAL BASIC 6.0**”, dengan tujuan untuk meningkatkan pelayanan serta akurasi informasi yang dibutuhkan oleh pemakai maupun pihak manajemen perusahaan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang didapat antara lain :

1. Bagaimana rancangan sistem untuk Sistem Aplikasi Penjualan Sepeda Motor pada CV. Akur Motor Honda Talang Padang ?
2. Bagaimana membuat sebuah Sistem Aplikasi Penjualan Sepeda Motor pada CV. Akur Motor Honda Talang Padang Berbasis Microsoft Visual Basic 6.0 yang dapat

membantu dan mempermudah dalam transaksi penjualan ?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari permasalahan di atas antara lain :

1. Pendataan kendaraan seperti kode motor, type, jenis, harga, dan stock
2. Pendataan Pegawai
3. Transaksi Penjualan
4. Laporan Persediaan Sepeda Motor
5. Laporan Data Pembeli

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk memberikan kemudahan dalam hal melayani transaksi penjualan sepeda motor merek Honda kepada pembeli/customer oleh pegawai CV. Akur Motor Honda Talang Padang.
2. Untuk memberikan pelayanan informasi atau pencarian data konsumen serta transaksi penjualan pada saat dibutuhkan secara cepat, tepat, dan akurat.
3. Untuk meningkatkan target pasar dan pelayanan kepada konsumen dengan penerapan dan penguasaan teknologi informasi yang kian pesat.
4. Untuk menghemat waktu tentunya dalam proses transaksi penjualan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat dihasilkan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Menyediakan sistem aplikasi berbasis Microsoft Visual Basic 6.0 untuk memberikan kemudahan dalam transaksi penjualan sepeda motor.
2. Membantu pekerjaan pegawai dalam melayani konsumen.
3. Meningkatkan dan memajukan mutu kualitas CV. Akur Motor Honda Talang Padang.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem

Menurut Kadir (1999), bahwa pengertian Sistem di dalam bidang teknologi informasi adalah data-data yang diolah dan diproses dengan teknik tertentu dan kemudian dapat digunakan sebagai pengambilan keputusan.

Menurut Jogiyanto (2001), dalam buku Analisis dan Desain Sistem Informasi mengemukakan bahwa suatu sistem dapat didefinisikan sebagai suatu kesatuan yang terdiri

dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Interaksi dari subsistem-subsistem sedemikian rupa sehingga dicapai suatu kesatuan yang terpadu atau terintegrasi (*integrated*).

Pendapat lainnya adalah menurut Wahyono (2004), dalam bukunya Sistem Informasi Konsep Dasar, Analisis Desain dan Implementasi, sistem merupakan suatu group dari elemen-elemen baik yang berbentuk fisik maupun non-fisik yang menunjukkan suatu kumpulan saling berhubungan diantaranya dan berinteraksi bersama-sama menuju satu atau lebih tujuan, sasaran atau akhir dari sebuah sistem.

Dari beberapa pengertian Sistem diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa Sistem adalah suatu susunan yang terdiri atas pilihan berdasarkan fungsinya, individu-individu yang mendukung membentuk kesatuan utuh yang setiap individu di dalam sistem bergantung dan saling memerlukan.

2.2 Aplikasi

Menurut Jogiyanto (1999), bahwa Aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (*instruction*) atau pernyataan (*statement*) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output.

Menurut Hengky W. Pramana (2010), bahwa Aplikasi adalah satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas seperti sistem perniagaan, game, pelayanan masyarakat, periklanan, atau semua proses yang hampir dilakukan manusia.

Pendapat lainnya menurut R.Eko.I & Jokopran (2011), bahwa Aplikasi adalah proses atau prosedur aliran data dalam infrastruktur teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan oleh para pengambil keputusan yang sesuai dengan jenjang dan kebutuhan (*relevan*).

Dari beberapa pengertian Aplikasi diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa Aplikasi adalah perangkat alat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu, seperti mengolah dokumen dan memenuhi kebutuhan pengguna dalam menjalankan pekerjaan tertentu.

2.3 Penjualan

Menurut Winardi (2000), bahwa Penjualan adalah proses dimana sang penjual memastikan, mengaktifkan dan memuaskan kebutuhan atau keinginan sang pembeli agar dicapai manfaat baik bagi sang penjual maupun bagi sang pembeli yang berkelanjutan dan menguntungkan.

Menurut Swastha (2001), bahwa Penjualan adalah ilmu dan seni dipengaruhi pribadi yang dilakukan oleh pihak penjual untuk mengajak orang lain agar bersedia membeli barang dan jasa yang ditawarkan. Jadi, dengan adanya penjualan

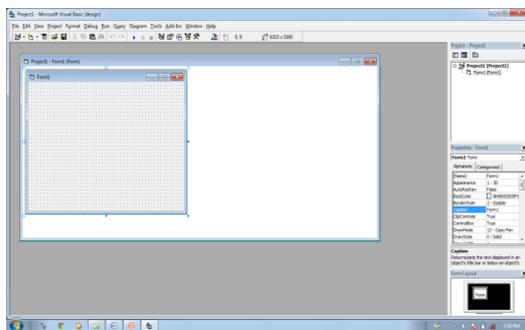
maka akan tercipta suatu proses perputaran jasa antara pembeli dan penjual itu sendiri.

Pendapat lainnya menurut Sadeli (2005), bahwa Menjual atau penjualan adalah suatu tindakan untuk menukar barang atau jasa dengan uang dengan cara mempengaruhi orang lain agar mau memiliki barang yang ditawarkan sehingga kedua belah pihak mendapatkan keuntungan dan kepuasan.

Dari beberapa pengertian Penjualan diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa Penjualan adalah ilmu dan seni mempengaruhi orang lain agar membeli barang dan jasa yang ditawarkan sehingga memberikan kepuasan timbal balik antara penjual dan pembeli. Perusahaan yang menjual produk atau jasa, tentunya akan memperoleh pendapatan dari jumlah yang dibebankan kepada konsumen untuk produk atau jasa yang ditawarkan

2.4 Microsoft Visual Basic 6.0

Menurut (Komputer, 2010, Hal.2) Microsoft Visual Basic 6.0 adalah salah satu bahasa pemrograman yang andal dan banyak digunakan oleh pengembang untuk membangun berbagai macam aplikasi Windows. Visual basic 6.0 adalah versi terbaru yang telah duluncurkan oleh Microsoft bersama C#, Visual C++, dan Visual Web Developer dalam satu paket Visual Studio 6.0.



Gambar 1. Tampilan Form Utama Microsoft Visual Basic 6.0

Lingkungan pemrograman Visual Basic mengandung semua sarana yang dibutuhkan dalam membangun program-program untuk Windows dengan cepat dan efisien. VB mempunyai kemampuan untuk mengkompilasi program dalam bentuk *Native Code*, yaitu optimisasi pada saat prosesor mengkompilasi dan menjalankan program tersebut. Keuntungan dari *Native Code* adalah kecepatannya dalam mengakses program. VB juga menyediakan fasilitas Antarmuka penulisan kode program yang lebih mudah dimengerti dan dipakai

sehingga berbagai tipe program dapat dikembangkan didalamnya, misalnya EXE, DLL dan OCX, bahkan program-program yang berbasis Internet.

Berbagai tipe program yang dapat dikembangkan tersebut disimpan dengan tipe-tipe pengenalan (ekstensi) tertentu, seperti contoh berikut :

Form	FRM
Module Umum	BAS
Module Class	CLS
Control	CTL
ActiveX Document	DOB

Gambar 2. Tipe Program Ekstensi pada Microsoft Visual Basic 6.0

File-file dengan ekstensi ini akan dioptimasi pada saat dikompilasi dengan *Native Code* untuk mendapatkan kecepatan dan ukuran file EXE (program yang dapat dijalankan diluar lingkungan Microsoft Visual Basic 6.0) yang optimal.

2.5 Microsoft Office Acces 2007

Microsoft Office Acces 2007 adalah salah satu sub program pengolah data base yang cukup canggih, yang digunakan untuk mengolah beberapa jenis data dengan cara kerja pengoperasian yang cukup mudah.

Microsoft Office Acces 2007 memberi kemudahan seperti proses penyortiran, pengaturan data, pembuatan tabel data serta pembuatan laporan kegiatan sehari-hari.

3. METODE PENELITIAN

Tahap-tahap yang dilakukan dalam mengerjakan jurnal ini adalah sebagai berikut :

3.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data tidak lain dari suatu proses pengadaan data primer untuk keperluan penelitian. Pengumpulan data merupakan langkah yang amat penting, karena pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Untuk melengkapi data-data tersebut peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yang diantaranya meliputi :

3.1.1 Pengamatan Langsung (Observasi)

Pengamatan langsung (observasi) adalah mengadakan pengamatan langsung kelapangan untuk memperoleh data sesungguhnya dari perusahaan tersebut karena penulis dapat secara

langsung mengamati keadaan sebenarnya dari obyek yang akan diteliti guna mendapat data primer ataupun data skundernya. Dengan demikian penulis akan mendapatkan kejelasan terhadap proses-proses yang sedang terjadi seperti orang-orang yang terlibat didalam sistem tersebut, dokumen-dokumen yang digunakan dalam pencatatan data-datanya, data-data pendukung lainnya, dokumen-dokumen yang dihasilkan dari pengolahan data tersebut.

3.1.2 Wawancara (Interview)

Wawancara (Interview) adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara pengumpul data maupun peneliti terhadap nara sumber atau sumber data. Data dikumpulkan dan informasi digali dengan mengajukan pertanyaan secara lisan pada petani, meminta penjelasan dan jawaban dari pertanyaan yang diberikan serta membuat catatan mengenai hal-hal yang diungkapkan petani.

Pedoman wawancara yang dilakukan adalah bentuk “Semi Struktur”. Mula-mula menanyakan serentetan pertanyaan, kemudian satu per satu diperdalam dengan meminta keterangan lebih lanjut.

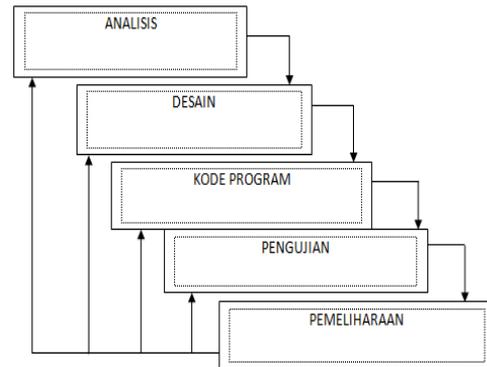
3.1.3 Studi Kepustakaan

Studi Kepustakaan adalah mengadakan beberapa orientasi dan berbagai informasi yang terdapat dalam literatur-literatur atau buku-buku ilmiah yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas. Merupakan penelitian yang bersumber dan berpatokan serta standarisasi dari kepustakaan yang ada dan dokumentasi serta literatur yang ada yang akan bertujuan untuk mendapatkan data sekunder guna memperkuat argumentasi dan presentasi.

Yang mana data-data tersebut diperoleh dari buku-buku atau literatur-literatur yang berhubungan erat dengan penelitian ini, sehingga dapat mempermudah dan memperjelas apa yang ada dalam perancangan dan pembuatan sistem yang terkomputerisasi nantinya.

3.2 Model Perancangan

Metode yang digunakan untuk perancangan Sistem Aplikasi Penjualan Sepeda Motor pada CV Akur Motor Honda Talang Padang ini adalah Metode *Waterfall*. Metode waterfall adalah suatu proses pengembangan perangkat lunak berurutan, dimana kemajuan dipandang terus mengalir kebawah seperti air terjun, melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi dan pengujian.



Gambar 3. Metode Waterfall

Dalam metode Waterfall memiliki beberapa tahapan yang runtut, antara lain :

a. Analisis

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti yang dibutuhkan *oleh user*. Pengumpulan data dalam tahap ini dengan melakukan wawancara dan studi pustaka untuk menggali informasi sebanyak-banyaknya, tahapan ini akan menghasilkan dokumen, dokumen inilah yang akan menjadi acuan untuk analisis sistem.

b. Desain

Proses multi langkah yang fokus pada *desain* pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan *procedure* pengodean. Proses desain akan menterjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat koding.

c. Pembuatan Kode Program

Tahap desain harus ditranslasikan kedalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat, tujuannya untuk menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

d. Pengujian

Tahap pengujian ini fokus pada perangkat lunak secara dari segi logic dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Tujuannya untuk menemukan kesalahan-

kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

e. Pemeliharaan

Tahap pemeliharaan ini tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*, perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi dengan lingkungan baru.

3.3 Analisis Data

Metode analisis yang digunakan dalam jurnal ini adalah analisis data kualitatif dimana data yang diperoleh merupakan data yang tidak berbentuk bilangan dan data yang diperoleh bukan merupakan angka-angka yang dianalisis secara statistik. Adapun data ini dikumpulkan dengan cara pengamatan langsung dilapangan dan wawancara.

Analisis data merupakan bagian terpenting dalam penyusunan jurnal ini dan juga dalam pembuatan sistem aplikasi nantinya, karena dengan analisis tersebut data dapat diberi arti dan makna yang berguna dalam pemecahan suatu permasalahan dalam penelitian tersebut. Untuk menjadikan sistem yang akan dikembangkan nantinya akan menjadi lebih baik dan maksimal serta memenuhi harapan dari pihak manajemen yang ada, maka penelitian ini juga dilaksanakan analisis data, data yang akan dianalisis adalah data yang berhubungan dengan data-data sebagai berikut :

- a. Data Pegawai
- b. Data Transaksi Penjualan
- c. Data Laporan Persediaan Sepeda Motor
- d. Data Laporan Data Pembeli

4. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

4.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem aplikasi ini terdiri atas beberapa tahap antara lain :

4.1.1 Perancangan Data

Data-data yang terdapat pada Sistem Aplikasi Penjualan Sepeda Motor pada CV. Akur Motor Honda Talang Padang antara lain : Data Pegawai, Data Transaksi Penjualan, Data Laporan Persediaan Barang, dan Laporan Data Pembeli. Data tersebut merupakan data awal sebagai inputan dari sistem aplikasi sebelum diproses menjadi data output.

Tahap selanjutnya penyusunan basis data yang merupakan suatu media penyimpanan yang digunakan untuk menyimpan data-data penunjang sebagai inputan sistem dan kemudian diolah menjadi data output sistem. Basis Data yang dibuat menggunakan Microsoft Office Access 2007.

4.1.2 Gambaran Sistem Aplikasi

Sistem Aplikasi Penjualan Sepeda Motor pada CV. Akur Motor Honda Talang Padang Berbasis Microsoft Visual Basic 6.0 adalah sistem aplikasi yang dibangun untuk mempermudah dan mengefesien pekerjaan dalam rangka memberi pelayanan terhadap para pembeli/customer kendaraan sepeda motor merek Honda.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan usulan dan masukan kepada pengelola atau manajemen CV. Akur Motor Honda Talang Padang agar dalam proses transaksi penjualan dapat dilakukan secara komputerisasi, sehingga akan mempermudah pada bagian pemasaran dan penjualan dalam melakukan pendataan transaksi penjualan kendaraan sepeda motor tersebut. Begitu pula bagi pihak manajemen CV. Akur Motor Honda Talang Padang dengan sangat mudah dan cepat untuk memperoleh informasi tentang proses dan laporan penjualan kendaraan tersebut.



Gambar 4. Menu Utama Sistem Aplikasi

4.1.3 Kebutuhan Hardware dan Software

Processor	: Intel Centrino 1,66 GHz
Memory	: 256 MB
Hardisk	: 80 GB
VGA	: 512 MB
Monitor	: LG 15"

Kebutuhan Software

OS Windows XP/7	: License
Microsoft Visual basic 6.0	: License
Paint	: License
Microsoft Office Access 2007	: License

4.1.4 Aliran Informasi

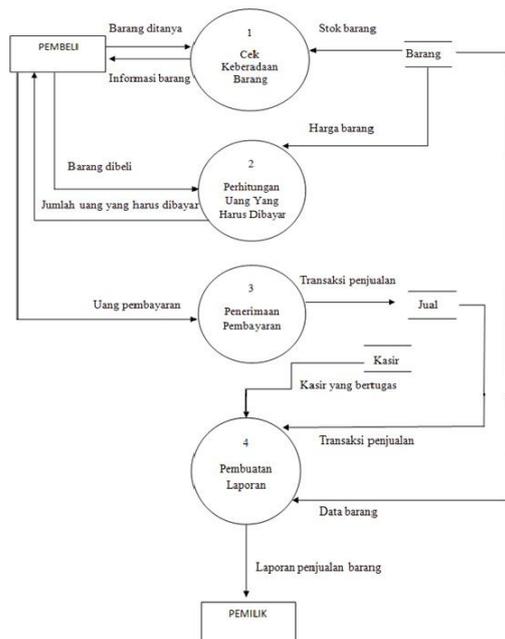
4.1.4.1 Diagram Konteks

Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks

merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem. Ia akan memberi gambaran tentang keseluruhan sistem. Sistem dibatasi oleh boundary (dapat digambarkan dengan garis putus).

Dalam diagram konteks hanya ada satu proses. Tidak boleh ada store dalam diagram konteks. Diagram konteks berisi gambaran umum (secara garis besar) sistem yang akan dibuat. Secara kalimat, dapat dikatakan bahwa diagram konteks ini berisi “siapa saja yang memberi data (dan data apa saja) ke sistem, serta kepada siapa saja informasi (dan informasi apa saja) yang harus dihasilkan sistem.” Jadi, yang dibutuhkan adalah (1) Siapa saja pihak yang akan memberikan data ke system, (2) Data apa saja yang diberikannya ke system, (3) Kepada siapa sistem harus memberi informasi atau laporan, (4) Apa saja isi/ jenis laporan yang harus dihasilkan sistem.

Berikut ini adalah gambar dari Diagram Konteks dari Sistem Aplikasi Penjualan Sepeda Motor Honda pada CV. Akur Motor Honda Talang Padang adalah sebagai berikut :



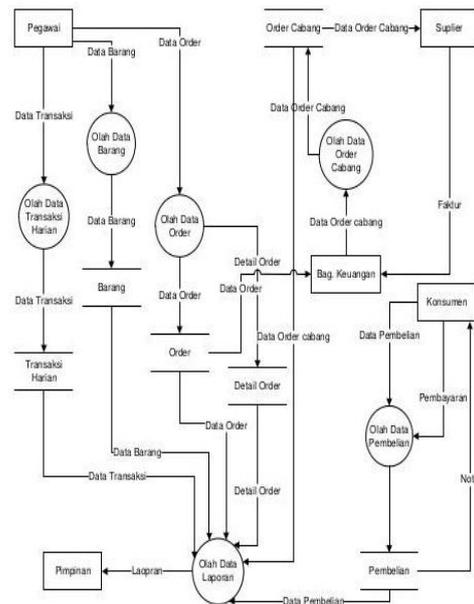
Gambar 5. Diagram Konteks

4.1.4.2 Diagram Aliran Data (Data Flow Diagram/DFD) Level 0

Diagram Aliran Data (Data Flow Diagram/DFD) adalah suatu gambaran grafis dari sistem penjualan buku secara keseluruhan yang menggambarkan arus data didalam sistem dengan struktur, jelas dan menggunakan sejumlah bentuk-bentuk simbol untuk menggambarkan bagaimana data mengalir melalui suatu proses yang saling berkaitan. Diagram Aliran Data (Data Flow Diagram/DFD)

digunakan karena dapat menggambarkan arus data di dalam sistem dengan terstruktur dan jelas, lebih lanjut Diagram Aliran Data (Data Flow Diagram/DFD) juga merupakan dokumentasi dari sistem yang baik.

Berikut ini adalah gambar dari hubungan antar entitas (*Entity Relationship Diagram /ERD*) dari Sistem Aplikasi Penjualan Sepeda Motor Honda pada CV. Akur Motor Honda Talang Padang adalah sebagai berikut :

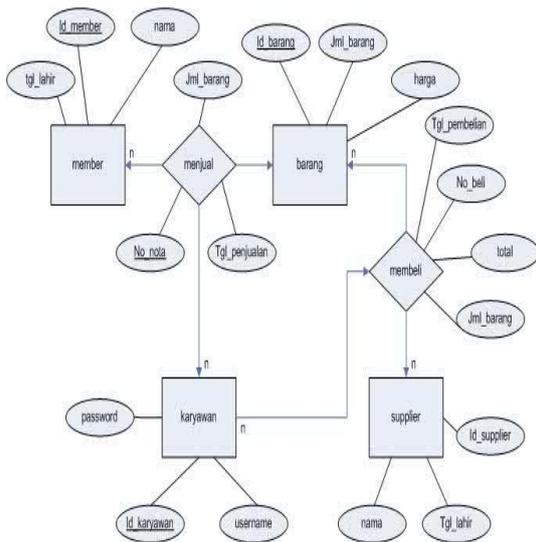


Gambar 6. Diagram Aliran Data (DFD) Level 0

4.1.4.3 Diagram Hubungan Antar Entitas (ERD)

Diagram Hubungan Antar Entitas (ERD) adalah suatu diagram yang menggambarkan hubungan relationship antar entitas. Diagram Hubungan Antar Entitas (ERD) digunakan untuk mengekspresikan struktur logis dari suatu basis data dengan sederhana dan jelas. Hal ini dikarenakan Diagram Hubungan Antar Entitas (ERD) terdiri dari 3 bentuk diagram dasar antara lain : segi empat (mempresentasikan entitas), elips/oval (mempresentasikan atribut), dan garis (mempresentasikan hubungan).

Berikut ini adalah gambar dari Diagram Hubungan Antar Entitas (*Entity Relationship Diagram /ERD*) dari Sistem Aplikasi Penjualan Sepeda Motor Honda pada CV. Akur Motor Honda Talang Padang adalah sebagai berikut :



Gambar 7. Diagram Hubungan Antar Entitas (ERD)

4.2 Implementasi

4.2.1 Form Login Sistem Aplikasi

Form Login Sistem Aplikasi adalah form utama bagi user biasa maupun admin, form ini ditampilkan pertama kali pada saat sistem aplikasi dijalankan. Dalam form ini terdapat menu Login Sistem Aplikasi yang hanya digunakan oleh admin dengan mengisikan username dan password.



Gambar 8 . Login Sistem Aplikasi

4.2.2 Form Menu Utama

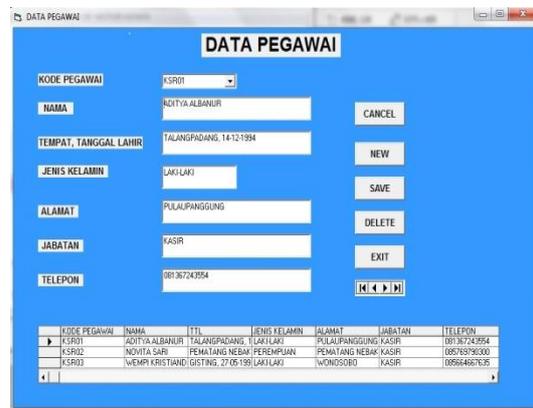
Apabila admin berhasil melakukan Login Sistem Aplikasi maka akan ditampilkan Menu Utama admin. Form ini digunakan untuk menampilkan keterangan menu-menu yang dapat digunakan untuk melakukan pengelolaan data.



Gambar 9. Menu Utama

4.2.3 Form Data Pegawai

Form ini akan ditampilkan bila admin memilih menu Data Pegawai pada menu Data CV. Akur Motor Honda Talang Padang. Pada form ini terdapat beberapa pengisian data tentang Data Pegawai yang melalui Kode Pegawai, jika kita pilih salah satu Kode Pegawai maka otomatis akan muncul Nama, Tempat Tanggal Lahir, Jenis Kelamin, Alamat, Jabatan, dan Telepon.



Gambar 10. Data Pegawai

4.2.4 Form Transaksi Penjualan

Form ini akan ditampilkan bila admin memilih menu Transaksi Penjualan pada menu Data CV. Akur Motor Honda Talang Padang. Pada Form ini terdapat beberapa pengisian data antara lain pengisian Tanggal, Bulan, Tahun, dan Kode Pegawai jika memilih salah satu Kode Pegawai maka otomatis akan muncul Nama Pegawai.

Kemudian Kode Motor jika memilih salah satu Kode Motor maka otomatis akan muncul data tentang Nama Motor, Jenis, Harga, dan Stock. Pada proses transaksi penjualan kita inputkan Jumlah Beli lalu kita klik proses maka

akan menghasilkan perhitungan pada Total, Bayar, dan Kembali. Tersedia juga database untuk penyimpanan data Transaksi Penjualan sepeda motor.

Gambar 11. Transaksi Penjualan

4.2.5 Form Laporan Persediaan Sepeda Motor

Form ini akan ditampilkan bila admin memilih menu Laporan Persediaan Sepeda Motor pada menu Data CV. Akur Motor Honda Talang Padang. Form ini digunakan untuk melihat laporan persediaan sepeda motor yang tersedia saat itu juga maupun persediaan barang terbaru. Dengan memilih salah satu Kode Motor maka otomatis akan muncul data tentang Nama Motor, Jenis, Harga, dan Stock Sepeda Motor.

Gambar 12. Laporan Persediaan Sepeda Motor

4.2.6 Form Laporan Data Pembeli

Form ini akan ditampilkan bila admin memilih menu Laporan Data Pembeli pada menu Data CV. Akur Motor Honda Talang Padang. Form ini digunakan untuk melihat data tentang Laporan Data Pembeli. Dengan melihat pilihan pada Tanggal Transaksi maka otomatis akan muncul data tentang Nama Pembeli, Alamat, dan Motor Yang Dibeli.

Gambar 13. Laporan Data Pembeli

4.3 Pembahasan

Pengembangan Sistem Aplikasi Penjualan Sepeda Motor pada CV. Akur Motor Honda Talang Padang secara keseluruhan dapat berjalan dengan baik. Pada sisi admin proses pengelolaan data yang meliputi Data Pegawai, Transaksi Penjualan, Laporan Persediaan Sepeda Motor dan Laporan Data Pembeli dapat berjalan dengan baik. Sedangkan pada sisi pembeli/costumer, pembeli/costumer dapat mengetahui secara rinci tentang transaksi penjualan yang ia terima setelah dicetak datanya oleh admin.

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- Sistem Aplikasi Penjualan Sepeda Motor pada CV. Akur Motor Honda Talang Padang sebagian ada yang masih menggunakan sistem secara manual (belum terotomatisasi) seperti pencatatan Laporan Data Pembeli dan pembuatan faktur / kwitansi tunai/cash.
- Data masih disimpan dalam file worksheet dan ada juga lembaran dokumen yang disimpan dalam lemari cabinet sehingga memerlukan banyak ruangan atau tempat dalam penyimpanan dan membutuhkan banyak waktu dalam pencarian data-data pembeli maupun kendaraan pada saat data tersebut dibutuhkan sehingga menjadi tidak efektif dan efisien.
- Dari penelitian tersebut telah dihasilkan sebuah Sistem Aplikasi Penjualan Sepeda Motor pada CV. Akur Motor Honda Talang Padang Berbasis Microsoft Visuah Basic 6.0.

5.2 Saran

Berdasarkan dari kesimpulan yang telah dikemukakan diatas, dan juga uraian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dalam

kesempatan ini penulis akan menyampaikan beberapa saran-saran sebagai berikut :

- a. Untuk peningkatan mutu dan produktifitas perusahaan sebaiknya melakukan perubahan dalam menyelesaikan pekerjaan agar menjadi lebih baik dengan menerapkan Sistem Aplikasi Penjualan Sepeda Motor Pada CV. Akur Motor Honda Talang Padang Berbasis Microsoft Visuah Basic 6.0.
- b. Mutu pelayanan kepada pelanggan jugasebaiknya dapat lebih ditingkatkan lagi demi kesuksesan dan kemajuan perusahaan di masa yang akan datang, khususnya dalam menghadapi persaingan lokal maupun secara global (era pasar bebas).
- c. Perlu diadakan pelatihan terhadap SDM dan penambahan teknisi komputer, sehingga kendala-kendala yang terjadi pada sistem komputer dapat diatasi dengan cepat.
- d. Dengan sistem aplikasi yang ada tidak menutup kemungkinan masih ada kekurangan, untuk itu tahap pengembangan berikutnya agar bisa memperbaiki kekurangan tersebut dan tetap mempertahankan keunggulan yang ada pada sistem aplikasi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. (2010). *"Pembuatan Perangkat Lunak Aplikasi Pemesanan dan Penjualan Sepeda Motor (Studi Kasus : Penjualan Sepeda Motor Honda pada CV. Kharisma Motor)"*. Samarinda : Program Studi Ilmu Komputer, FMIPA Universitas Mulawarman.
- Aulia, Ratih. (2011). *"Pembuatan Sistem Penjualan Pulsa pada Toko Miyo Cell Menggunakan Netbeans 6.0.1 dan MySQL"*. Depok : Jurusan Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Gunadarma.
- Rahmah, Siti. (2013). *"Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Penjualan Buku pada Toko Buku Tamita Utama Menggunakan Microsoft Visual Basic.Net"*. Banda Aceh : Program Studi S1 Teknik Informatika, STMIK U'budiyah Indonesia.
- Sofyan, Ali. dan Trisianto, Didik. (2010). *"Sistem Penjualan dan Pengiriman Barang Studi Kasus pada Toko Ali"*. Surabaya : Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Narotama.
- Suprayogo, E. D. Pawestri, F. G. dan Kurniasari, A. D. (2013). *"Aplikasi Sistem Penjualan Material pada UD. Ning Pur Menggunakan Visual Basic"*. Yogyakarta : STMIK Amikom.
- Yana, Evi. (2014). *"Sistem Aplikasi Pembayaran SPP Berbasis VB pada SMA Negeri 1 Pesisir Selatan Lampung Barat"*. Lampung : STMIK Pringsewu.

