

APLIKASI PENJUALAN HANDPHONE PADA TOKO JAYA CELL MENGUNAKAN MICROSOFT VISUAL BASIC 6.0

Andreas Efendi

Jurusan Sistem Informasi STMIK Pringsewu Lampung

Jl. Wisma Rini No. 09 Pringsewu Lampung

website: www.stmikpringsewu.ac.id

E-mail : andreas_stimik@yahoo.com

ABSTRAK

Sejalan dengan perkembangan ilmu dan teknologi, tentunya memudahkan manusia dalam menyelesaikan pekerjaannya dalam berbagai bidang. Salah satunya adalah dalam bidang penjualan barang. Toko Jaya Cell menjual berbagai macam tipe dan merek handphone yang berbeda-beda. Dan selama ini pada Toko Jaya Cell, pencatatan dan pengolahan data barang, jumlah dan harga barang, data para supplier, serta data transaksi penjualan masih dilakukan dengan metode konvensional, sehingga terjadi kesulitan dan ketidakakuratan dalam mencatat dan menghitung banyaknya jenis barang, jumlah barang, maupun besarnya jumlah harga. Untuk mempermudah dalam proses pengolahan data tersebut, diperlukan pembangunan sistem informasi penjualan barang yang terkomputerisasi. Dengan ini penulis memberikan pandangan tentang keakuratan di dalam proses penyampaian suatu data dengan mempergunakan suatu sistem yang telah berbasis database. Dengan tujuan dapat mempermudah proses pencarian dan mengupdate suatu data untuk sebuah informasi yang lebih akurat dan lebih tepat waktu sesuai dengan yang diharapkan dan diinginkan oleh pemakai atau user. Sistem Aplikasi yang akan dirancang adalah dengan menggunakan pemrograman Visual Basic 6.0, sistem Aplikasi ini sangat membantu dalam proses berjalannya kegiatan di perusahaan khususnya untuk melakukan penggajian guna mempercepat proses kegiatan dan untuk lebih mengenal teknologi-teknologi canggih yang dapat mempermudah pekerjaan manusia.

Kata Kunci : Database, Visual Basic, Penjualan

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Perkembangan teknologi saat ini telah banyak membantu manusia dalam mengerjakan pekerjaan mereka dengan mudah, cepat dan hasil yang memuaskan. Salah satu teknologi itu adalah komputer, dengan adanya perkembangan teknologi semua lebih menjadi efektif dan efisien. Komputer memegang peranan penting dalam perkembangan ilmu dan teknologi karena dapat memudahkan pengguna melakukan pekerjaannya dengan waktu yang lebih efisien.

Toko Jaya Cell merupakan toko yang menjual berbagai macam merk, tipe, dan aksesoris.

Handphone yang memerlukan pengelolaan dalam pencatatan transaksi untuk mendapatkan informasi yang cepat tepat dan akurat.

Kegiatan operasional toko tersebut yang meliputi pencatatan barang dari pemasok, pencatatan transaksi jual beli barang, dan lain-lain. Namun pengelolaan data yang dijalankan masih menggunakan cara manual. Sehingga pencatatan transaksi sering mangalami kekeliruan. Hal-hal inilah yang seringkali mempersulit pengelola toko dalam melakukan aktifitasnya mengelola toko sehari-hari bila tanpa bantuan aplikasi. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka yang menjadi

permasalahan adalah bagaimana mengembangkan aplikasi transaksi pembelian dan penjualan barang yang dapat membantu atau mempermudah pengelola toko dalam mengelola usaha tokonya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan yaitu bagaimana cara melakukan penggajian karyawan dengan menggunakan program aplikasi berbasis Visual Basic 6.0. Dengan tujuan untuk memudahkan dan mempercepat sistem transaksi jual beli handphone.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini hanya meliputi penggajian Karyawan di Toko Jaya Cell. Perancangan sistem yang digunakan adalah pemrograman Visual Basic 6.0.

1.4 Tujuan

Tujuan Rancangan :

1. Memberikan kemudahan dan mempercepat sistem operasional khususnya sistem pencatatan transaksi dengan menggunakan program aplikasi berbasis Visual Basic 6.0
2. Meningkatkan efisiensi waktu dan efektifitas informasi.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Aplikasi

Aplikasi adalah program yang menentukan aktifitas pemrosesan informasi yang dibutuhkan untuk penyelesaian tugas-tugas khusus dari pemakai komputer. Contohnya, pada *spreadsheet* elektronik dan program *word processing* atau program penggajian dan persediaan. (O'brien, James A, 2006).

2.2 Pengertian Penjualan

Aktivitas penjualan merupakan pendapatan utama perusahaan karena jika aktivitas penjualan produk maupun jasa tidak dikelola

dengan baik maka secara langsung dapat merugikan perusahaan. (Bayu Swastha, 2000).

Hal ini dapat disebabkan karena sasaran penjualan yang diharapkan tidak tercapai dan pendapatan pun akan berkurang.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari pengertian penjualan itu sendiri adalah sebagai berikut:

“Penjualan adalah pendapatan lazim dalam perusahaan dan merupakan jumlah kotor yang dibebankan kepada pelanggan atas barang dan jasa”. (Bayu Swastha, 2000).

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penjualan adalah persetujuan kedua belah pihak antara penjual dan pembeli, dimana penjual menawarkan suatu produk dengan harapan pembeli dapat menyerahkan sejumlah uang sebagai alat ukur produk tersebut sebesar harga jual yang telah disepakati.

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.

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.

2.3 Pengertian Visual Basic

Visual Basic merupakan cara termudah dan tercepat untuk membuat aplikasi yang dijalankan di sistem operasi Microsoft Windows. Seorang profesional atau pemula sekalipun di bidang pemrograman Windows, Visual Basic menyediakan sekumpulan perangkat untuk mempermudah dan menyederhanakan pengembangan aplikasi yang tangguh maka sebenarnya sudah memiliki keahlian untuk membuat sebuah antar muka pengguna secara efektif.

Kata “Basic” merujuk kepada bahasa BASIC (*Beginners All-Purpose Symbolic Instruction Code*), sebuah bahasa yang digunakan oleh banyak programmer dibandingkan dengan bahasa lainnya dalam sejarah komputer. Visual Basic telah berubah dari bahasa asli BASIC dan sekarang memiliki ratusan pernyataan

(*statements*), fungsi (*functions*), dan kata kunci (*keywords*), dan kebanyakan di antaranya terkait dengan antar muka grafis di windows. Pengguna tingkat pemula sekalipun dapat membuat aplikasi dengan mempelajari hanya beberapa kata kunci, sementara kekuatan dari bahasanya membolehkan para pengguna tingkat profesional mencapai apapun yang dapat dihasilkan dengan menggunakan bahasa pemrograman windows lainnya. (Kusnassriyanto Saiful Bahri, Wawan Sjahriyanto. *Teknik Pemrograman Visual Basic 6.0*. Informatika Bandung, 2008.)

1. Project

Untuk mendefinisikan sebuah aplikasi dengan menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0, harus bekerja dengan sebuah Project. Sebuah project adalah sekumpulan file yang digunakan untuk membangun sebuah aplikasi. Project disimpan dalam file berakhiran .VBP.

2. Database

Database adalah kumpulan dari beberapa tabel. Untuk membuat file database digunakan program Visual Data Manager. Visual Data Manager adalah suatu program “Add-Ins”, yaitu program terpisah yang “ditempelkan” dalam dalam Microsoft Visual Basic 6.0 sehingga bisa dipakai sebagai bagian dari program Microsoft Visual Basic 6.0.

3. Tabel

Tabel adalah komponen utama dari database karena table yang memuat data. Tabel terbentuk dari Field (kolom) dan Record (baris). Tiap-tiap field berisi data-data, dan beberapa field yang berisi data tersebut akan membentuk suatu record.

4. Form

Form adalah suatu objek yang dipakai sebagai tempat bekerja program aplikasi. Form berbentuk jendela dan dapat dibayangkan sebagai kertas atau meja kerja yang dapat dilukis atau diletakkan kedalamnya objek-objek lain.

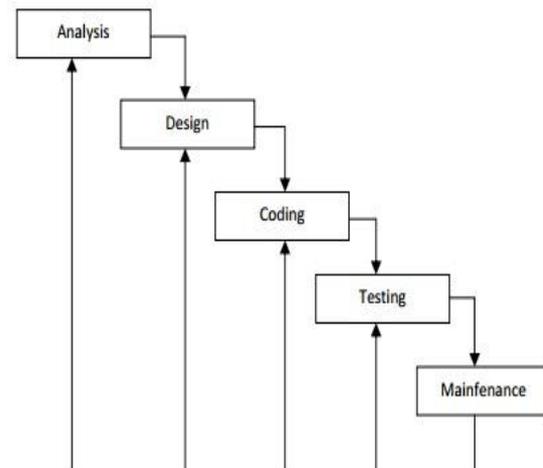
2.4 Data Base

Database merupakan komponen terpenting dalam pembangunan sistem informasi, karena menjadi tempat untuk menampung dan mengorganisasikan seluruh data yang ada dalam sistem, sehingga dapat dieksplorasi untuk menyusun informasi-informasi dalam berbagai bentuk. Database merupakan himpunan kelompok data yang saling berkaitan, data tersebut diorganisasikan sedemikian rupa agar tidak terjadi duplikasi yang tidak perlu, sehingga dapat diolah atau dieksplorasi secara cepat dan mudah untuk menghasilkan informasi.

3. METODE PENELITIAN

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah model *Waterfall* mengusulkan sebuah pendekatan kepada perkembangan software yang sistematis dan sekuensial yang mulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan. Model ini melingkupi aktivitas – aktivitas sebagai berikut : rekayasa dan pemodelan sistem/informasi, analisis kebutuhan, desain, coding, pemeliharaan dan pengujian.

Pada *Waterfall* dilakukan secara berurutan namun kurang dalam proses pada setiap level. Dalam aplikasi penjualan, *Waterfall* memiliki kekakuan untuk ke proses sebelumnya. Dimana Sistem Informasi berbasis desktop selalu berkembang baik teknologi ataupun lingkungannya.



Gambar 1. Paradigma Waterfall

1. Sistem Engineering (Rekayasa Sistem)

Pada tahap ini pengerjaan dimulai dengan menentukan kebutuhan untuk seluruh elemen-elemen sistem dan mengalokasikan beberapa bagian dari kebutuhan tersebut untuk perangkat lunak.

2. Analysis (Analisa)

Pada tahap ini analisa suatu sistem digambarkan dengan menguraikan alur sistem sampai alur dokumen yang akan dikembangkan. Berikut ini uraian sistem yang akan digunakan :

a. Data Flow Diagram

Menggambarkan alur dokumen, proses-prosesnya dan entitas-entitas yang terlibat dalam pemrosesan dokumen-dokumen tersebut.

b. Flow Map

Merupakan bagan yang menjelaskan secara detail dari proses program yaitu proses yang berhubungan dengan sistem yang berjalan, dapat juga digambarkan untuk sistem usulan.

c. Entity Relationship Diagram

Mempresentasikan data yang berbasis atas persepsi dari dunia nyata yang terdiri dari suatu kumpulan dari objek-objek dasar yang disebut entitas (*entity*) dan relasi (*relationship*).

3. Design (Desain)

Tahapan dalam pengembangan penelitian dengan melakukan perancangan desain untuk kebutuhan perangkat lunak. Desain ini didokumentasikan dengan baik dan menjadi bagian konfigurasi perangkat lunak.

4. Coding (Pengkodean)

Setelah melakukan perancangan desain, maka desain tersebut harus diubah menjadi bentuk yang dimengerti komputer yaitu *Coding* (pengkodean). Jika desainnya detil maka *coding* dapat dicapai secara mekanis.

5. Testing (Uji Coba)

Setelah tahapan *coding* selesai dibuat dan program dapat berjalan, *testing* (uji coba) dapat dimulai. *Testing* difokuskan pada logika internal dari perangkat lunak, fungsi eksternal dan mencari segala kemungkinan kesalahan.

6. Maintenance (Perawatan)

Pemeliharaan dilakukan agar sistem yang dirancang tetap terorganisir dengan baik. Pemeliharaan meliputi struktur file, data dalam database serta yang mendukung dalam sistem.

4. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

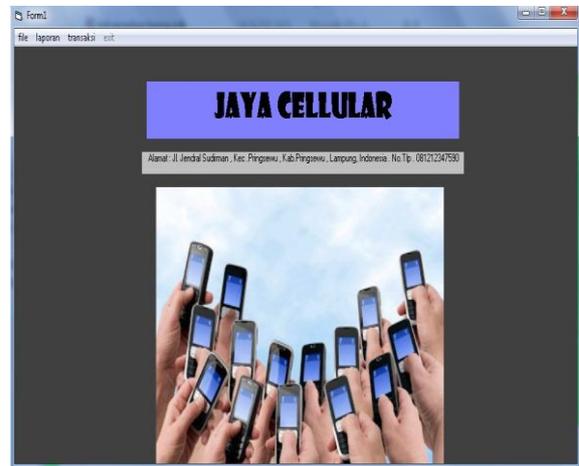
4.1 Perancangan

Berikut ini adalah beberapa rancangan program yang akan dibuat.

4.1.1 Tampilan Menu Utama dan Penjelasanannya

Menu utama adalah form yang pertama kali tampil yang berfungsi untuk mengorganisasikan submenu-submenu dibawahnya yang saling berhubungan. Menu Utama terdiri atas 4 (empat) Menu. Yaitu menu File, Laporan, Transaksi dan menu Exit. Menu File di dalam nya terdapat sub menu yang berisi Data barang dan Data Kasir. Untuk Menu Laporan, di dalam nya terdapat sub-Menu yang berisi Laporan persediaan barang. Pada menu transaksi akan

menampilkan form transaksi penjualan. Sedangkan menu Exit digunakan untuk mengakhiri atau keluar dari program. Berikut ini adalah gambar aplikasi program penjualan handphone pada Jaya Cellular

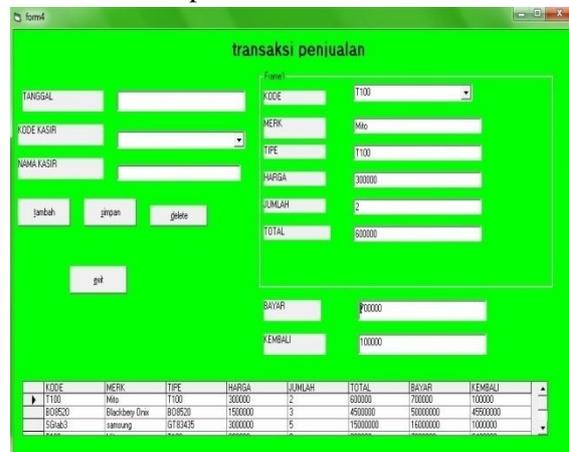


Gambar 1.1 Menu utama

4.1.2 Tampilan Menu Transaksi

Digunakan untuk mencatat dan melihat data-data pembelian dari supplier. Untuk melakukan pilihan ini adalah dengan cara mengklik pada input data transaksi pembelian dari menu utama, kemudian akan tampil sub menu didalamnya. Pada menu pembelian terdapat sejumlah *fields* yang harus diisi. Tampilan form data pembelian seperti. Proses transaksi kemudian akan di masukan dalam database yang akan memudahkan kasir dalam pencatatan transaksi penjualan.

Berikut ini tampilan Menu Transaksi :



KODE	MERK	TIPE	HARGA	JUMLAH	TOTAL	BALIK	EMBALL
T110	Mito	T110	300000	2	600000	700000	1000000
B018C0	BlackBerry One	B018C0	1500000	3	4500000	5000000	4500000
S018a3	samsung	G18145	300000	5	1500000	1600000	1000000

Gambar 1.2 Transaksi

4.1.3 Tampilan Data Kasir

Menu ini menampilkan data-data kasir yang bekerja di toko Jaya Cellular. Terdapat beberapa informasi diantaranya mulai dari Nama, TTL, alamat, nomor handphone, gaji pokok, serta kode Pokok Kasir. Di dalam sub menu “kode”, akan menampilkan kode kasir yang akan muncul ketika di klik. Kemudian terlihat data pribadi kasir yang bekerja.

Berikut ini tampilan data Kasir:

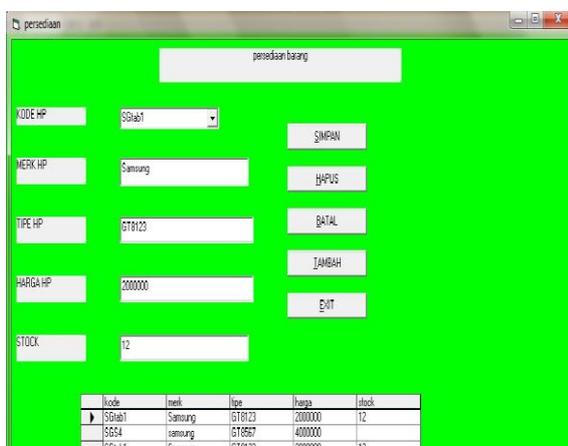


Gambar 1.3 data kasir

4.1.4 Tampilan Persediaan Barang

Pada tampilan data barang akan menampilkan data barang yang tersedia dalam gudang yang telah dicatat dalam database yaitu dengan menggunakan kode barang. Di dalam nya akan ditampilkan jumlah barang yang masih tersedia dalam gudang .

Berikut ini tampilan Persediaan barang:



kode	merk	tipe	harga	stock
SAJAB1	Samsung	GT8123	2000000	12
SS64	samsung	GT8887	4000000	
SAJAB1	Samsung	GT8123	2000000	12

Gambar 1.5 persediaan barang

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dalam proses Transaksi penjualan Handphone dengan menggunakan Visual Basic 6.0 Pada Toko Jaya Cell. Dapat di tarik Kesimpulan sebagai berikut:

- Penjualan Handphone menggunakan Aplikasi berbasis Visual Basic 6.0 pada Toko Jaya Cell menjadi lebih signifikan.
- Proses Transaksi penjualan menggunakan Aplikasi berbasis Visual Basic 6.0 menjadi lebih mudah dan cepat.
- Dengan adanya sistem komputerisasi, informasi data yang disajikan menjadi lebih akurat dan tingkat ketelitian lebih tinggi kemungkinan membuat kesalahan sangatlah kecil.

5.2 Saran

Berkaitan dengan temuan dalam penelitian ini, dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

- Apabila suatu perusahaan ingin maju dan apabila segala sesuatunya memungkinkan, maka perusahaan tersebut harus menggunakan sistem komputerisasi agar tidak ketinggalan oleh perusahaan lain dan dapat menjadikan segala sesuatunya menjadi mudah.
- Di dalam pengelolaan data penggajian yang ada pada Toko Jaya Cell diperlukan juga adanya perawatan baik hardware maupun softwarena agar keamanan data tetap terjaga dan proses administrasi dapat berlangsung dengan lancar, cepat dan benar.

DAFTAR PUSTAKA

- Bayu Swastha. 2000. *Manajemen Penjualan*.
Edisi: 3. Yogyakarta: BPFE
- Kusnassriyanto Saiful Bahri, Wawan
Sjahriyanto. 2008. *Teknik
Pemrograman Visual Basic 6.0*.
Informatika Bandung
- O'brien, James A. 2006. *Pengantar Sistem
Informasi*: Edisi: 12. Jakarta :
Salemba empat
- Purwasuka, 2009, *Mengenal Teori Penjualan*,
<http://purwasuka.web.id/15/11/2009/mengenal-teori-penjualan/> : 1 Januari
2012.
- Roger S. Pressman. 2002. *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi*. Yogyakarta : ANDI
- Yuswanto. 2001. *Panduan Belajar Visual Basic*. Jakarta: Prestasi Pustaka

