

PROGRAM APLIKASI PENJUALAN KERAJINAN BAMBU PADA SANGGAR ANYAMAN BAMBU ADIFIA BERBASIS WEB

Fadiyah ulfa

Jurusan Sistim Informasi STMIK Pringsewu Lampung

Jl. Wisma Rini No. 09 pringsewu Lampung

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

E-mail : fadiyah_u@yahoo.co.id

ABSTRAK

Pada Sanggar Anyaman Adifia Tulung agung, pencatatan dan pengolahan data barang, jumlah dan harga barang serta data transaksi penjualan masih dilakukan dengan menggunakan tulisan tangan. Kesulitan dalam mencatat dan menghitung banyaknya jenis barang, jumlah barang, maupun besarnya jumlah harga, mengakibatkan data yang diperoleh menjadi kurang akurat. Untuk meningkatkan keakuratan data, diperlukan pembangunan sistem informasi penjualan barang yang terkomputerisasi.

Aplikasi pembelian dan penjualan barang ini dibuat dengan menggunakan bahasa Pemrograman Dhelpi kemudian dilanjutkan dengan pemrograman Java sebagai pembuat interface utama dan MySQL sebagai basis datanya. Program ini memungkinkan user untuk input data, edit data, hapus data, pencarian data, penyaringan data dan pencetakan data ke media kertas. Data yang diinputkan berupa data barang, data jenis barang dan data pembelian dan penjualan barang. Sedangkan output yang dihasilkan sistem informasi ini berupa laporan data barang,, data pembelian dan penjualan barang dan nota transaksi pembelian dan penjualan barang. Aplikasi pembelian dan penjualan barang ini dapat menjadi salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mempermudah penjual dalam mengolah data pembelian dan penjualan barang, dan membuat laporan data barang,, laporan pembelian dan penjualan barang, serta nota transaksi pembelian dan penjualan barang menjadi lebih mudah, cepat dan efisien.

Kata Kunci : Aplikasi,Delphi,java, Pembelian, dan Penjualan

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi memberikan peranan sangat yang penting dalam usaha, baik usaha dalam lingkup besar maupun kecil. Seperti halnya peranan aplikasi pembelian dan penjualan dalam mengawasi dan mengendalikan kegiatan penjualan dan pembelian barang. Dengan aplikasi penjualan yang memadai pengolahan data dan penyajian informasi dapat dilakukan dengan cepat, tepat, dan akurat. Sehingga dapat menghemat waktu, tenaga, dan biaya serta pengambilan kebijakan oleh pihak manajemen dan perancangan strategi yang tepat guna mendapatkan efektivitas pembelian dan penjualan yang diharapkan. Bambu merupakan tanaman yang tumbuh di berbagai daerah di Indonesia dan banyak digunakan oleh masyarakat untuk pembuatan alat-alat rumah tangga. Di wilayah Lampung bambu banyak digunakan untuk berbagai macam kebutuhan pembangunan, salah satunya sebagai penyangga dalam proses pengecoran rumah. Di daerah kabu paten pringsewu bambu menjadi ciri khas dan symbol kabupaten pringsewu. Sedangkan untuk produksi kerajinan anyaman bambu terpusat di daerah Tulung agung kecamatan Gading Rejo. Sanggar Anyaman Adifia adalah sanggar yang menjual alat-alat rumah tangga dan hiasan rumah dengan bambu. Pada Sanggar Anyaman Adifia Tulung Agung, pencatatan dan pengolahan data pembelian dan penjualan masih dilakukan secara konvensional. Hal ini dapat dikatakan kurang efektif dan efisien, dikarenakan sulit untuk mencatat dan

menghitung banyaknya jenis barang yang ada, banyaknya jumlah barang, maupun besarnya jumlah harga, serta untuk pencarian data barang memerlukan waktu yang agak lama, dan tidak adanya back-up data sehingga jika terjadi kehilangan maka seluruh informasi yang ada tidak dapat diketahui dengan jelas dan rinci.

1.2. Rumusan Masalah

- a. Sistem pengolahan pembelian dan penjualan barang pada Sanggar Anyaman Adifia saat ini masih konvensional sehingga pencarian data barang dan stok terlalu lama.
- b. Bagaimana membangun aplikasi pembelian dan penjualan barang yang dapat mengolah data secara efektif dan efisien pada Sanggar Anyaman bambu Adifia Tulung Agung .

1.3. Batasan Masalah

- a. Penelitian dilakukan pada Sanggar Anyaman Adifia
- b. Informasi yang disajikan terbatas pada data barang, data pembelian, data penjualan, serta laporan pembelian dan penjualan.
- c. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman Java dan Database menggunakan MySQL.

1.4. Tujuan Penelitian

- a. Menghasilkan aplikasi desktop pembelian dan penjualan pada Sanggar Anyaman bamboo adifia
- b. Dengan adanya Aplikasi ini diharapkan dapat membantu proses pembelian dan penjualan serta pembuatan laporan pembelian dan penjualan secara terkomputerisasi.

1.5. Manfaat Penelitian

- a. Mempermudah dan memperlancar kegiatan dalam pengolahan data pembelian dan penjualan.
- b. Memberikan informasi mengenai stok barang.
- c. Dapat menghemat waktu dalam proses pembelian dan penjualan barang.

2. LANDASAN TEORI

a. Pengertian Sistem

Sebuah sistem terdiri dari atas bagian-bagian yang bergabung untuk suatu tujuan tertentu. Sebuah sistem bisa terdiri dari bagian-bagian yang saling terkait.

b. Informasi

Informasi adalah penerangan, keterangan, keterangan, pemberitahuan, kabar atau berita. Informasi juga merupakan keterangan atau bahan nyata yang dapat dijadikan dasar kajian analisis atau kesimpulan (Anton M. Moeliono)

c. Sistem informasi

Sistem informasi dapat di definisikan sebagai berikut :

- a. Suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi.
- b. Sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan/atau untuk mengendalikan organisasi
- c. Suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan (Ladjamudin, Al-Bahra Bin , 2009).

d. Pengertian Penjualan

Menurut Kotler (2006:457) Penjualan merupakan sebuah proses dimana kebutuhan pembeli dan penjualan dipenuhi, melalui pertukaran informasi dan kepentingan. Jadi konsep penjualan adalah cara untuk mempengaruhi konsumen untuk membeli produk yang ditawarkan.

Pentingnya promosi penjualan karena promosi penjualan adalah kegiatan-kegiatan pemasaran selain personal selling, periklanan dan publisitas yang mendorong efektivitas pembelian konsumen dan pedagang dengan menggunakan alat peragaan, pameran, demonstrasi, dan sebagainya. Yang ditunjukkan untuk meningkatkan penjualan barang tertentu.

e. Pengertian Aplikasi

Aplikasi berasal dari kata *application* yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah: program siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju.

f. Pengertian web

Web adalah sebuah sistem dengan standar yang diterima secara universal untuk menyimpan, mengambil, memformat, dan menampilkan informasi melalui arsitektur *client/server*.

g. Kerajinan bambu

bambu tumbuhan berumpun, berakar serabut yg batangnya bulat berongga, beruas, keras, dan tinggi (antara 10—20 m), digunakan sbg bahan bangunan rumah dan perabot rumah tangga; buluh; aur; (<http://www.artikata.com/arti-320512-bambu.html>)

Kerajinan anyam, adalah: suatu usaha atau kegiatan keterampilan masyarakat dalam pembuatan barang - barang dngan cara atau tehnik silang - menyilang dan susup- menyusup, antara lungsi dan pakan. (<http://ribkawahyu.blogspot.com/2012/01/kerajina-n-anyam.html>)

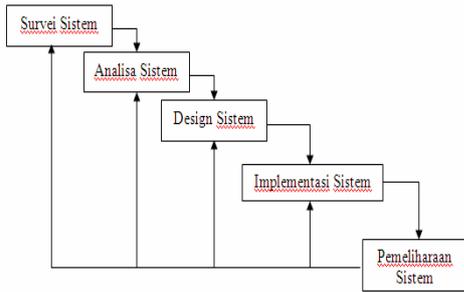
h. Pengertian program aplikasi penjualan

program aplikasi penjualan merupakan hasil perancangan dari sebuah program yang dibuat untuk menyajikan informasi penjualan.

3. METODE PENELITIAN

Metode ini merupakan metode yang sering digunakan oleh penganalisa sistem pada

umumnya. Metode waterfall adalah pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linear. Jadi setiap tahap harus diselesaikan terlebih dahulu secara penuh sebelum diteruskan ke tahap berikutnya untuk menghindari terjadinya pengulangan tahapan. Secara garis besar metode waterfall mempunyai langkah - langkah sebagai berikut: Survei Sistem, Analisa Sistem, Design Sistem, Pembuatan Sistem, Implementasi Sistem, Pemeliharaan Sistem.



Gambar 1.1 Diagram Alir Secara Waterfall dalam jurnal(hartati,2012)

a. Survei Sistem

Manfaat dari fase penyelidikan atau survei system ini adalah untuk menentukan problem-problem atau kebutuhan yang timbul pada Sanggar Anyaman Bambu Adifia. Hal itu memerlukan pengembangan sistem secara menyeluruh ataukah ada usaha lain yang dapat dilakukan untuk memecahkannya. Salah satu alternatif jawabannya mungkin saja merupakan suatu keputusan untuk tidak melakukan perubahan apapun terhadap sistem yang berjalan. Dengan kata lain sistem yang ada tetap berjalan tanpa perlu perubahan maupun pembangunan sistem yang baru. Hal ini dapat terjadi karena kebutuhan itu tidak dapat diimplementasikan atau ditangguhkan pelaksanaannya untuk suatu kurun waktu tertentu. Alternatif lainnya mungkin hanya diperlukan perbaikan-perbaikan pada sistem tanpa harus menggantinya.

b. Analisis Sistem

Tahap analisis pada Sanggar Anyaman Bambu Adifia bertitik-tolak pada kegiatan kegiatan dan tugas-tugas dimana sistem yang berjalan dipelajari lebih mendalam, konsepsi dan usulan dibuat untuk menjadi landasan bagi sistem yang baru yang akan dibangun. Pada akhir tahap ini separuh kegiatan dari usaha pengembangan sistem informasi telah diselesaikan. Salah satu tujuan terpenting pada tahap ini adalah untuk mendefinisikan system berjalan. Pemakai sistem dan analisa sistem bekerjasama untuk menjabarkan kebutuhan dan kemampuan dari sistem baru yang akan diusulkan.

c. Desain Sistem

Pada tahap ini sebagian besar kegiatan yang berorientasi ke komputer dilaksanakan. Spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak (HW/SW) yang telah disusun pada tahap sebelumnya ditinjau kembali dan juga tentang programnya. Latihan bagi para pemakai sistem dimulai. Pada akhirnya dengan berpartisipasi penulisdari pemakai sistem, dilakukan tes sistem secara menyeluruh. Apabila pemakai sistem telah puas melihat hasil testing yang dilakukan maka steering committee dimulai persetujuannya untuk tahap selanjutnya.

d. Implementasi Sistem

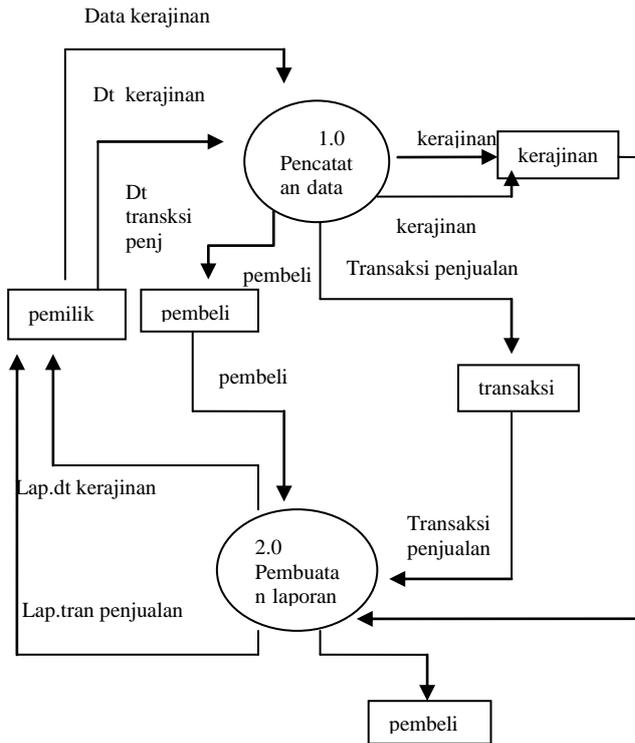
Tahap ini adalah prosedur yang dilakukan untuk menyelesaikan disain sistem yang ada dalam dokumen disain sistem yang disetujui dan menguji, menginstall dan memulai penggunaan sistem baru atau sistem yang telah diperbaiki. Tujuan dari tahap implementasi ini adalah untuk menyelesaikan disain sistem yang telah disetujui, menguji serta mendokumentasikan program-program dan prosedur sistem yang diperlukan, memastikan bahwa personil yang terlibat dapat mengoperasikan sistem baru dan memastikan bahwa konversi sistem lama ke sistem yang baru dapat berjalan secara baik dan benar.

e. Pemeliharaan Sistem

Disarankan adanya dua tahap review yang harus dilaksanakan. Pertama kali tidak terlalu lama setelah penerapan sistem, di mana tim proyek masih ada dan masing-masing anggota masih memiliki ingatan segar atas sistem yang mereka buat. Review berikutnya dapat dilaksanakan kira-kira setelah enam bulan berjalan. Tujuannya adalah untuk menyajikan apakah sistem tersebut berjalan sesuai dengan tujuan semula dan apakah masih ada perbaikan atau penyempurnaan yang harus dilakukan. Selain itu tahap ini juga merupakan bentuk evaluasi untuk memantau supaya sistem informasi yang dioperasikan dapat berjalan secara optimal dan sesuai dengan harapan pemakai maupun organisasi yang menggunakan sistem tersebut.

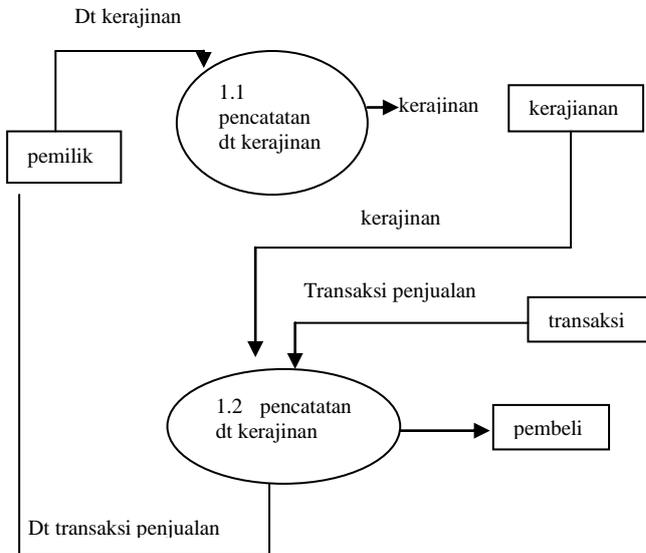
Gambar 2.2 DFD Level 1 penjualan dan pembelian barang

4. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI
4.1 DFD LEVEL 0

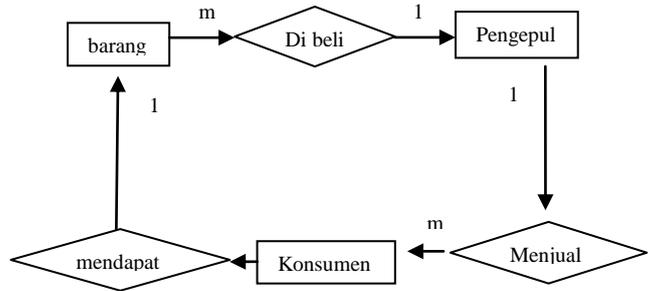


Gambar 2.1 DFD Level 0 penjualan dan pembelian barang

4.3 DFD Level 1



4.4 ERD



Gambar 2.3 ERD penjual, barang dan Pembeli

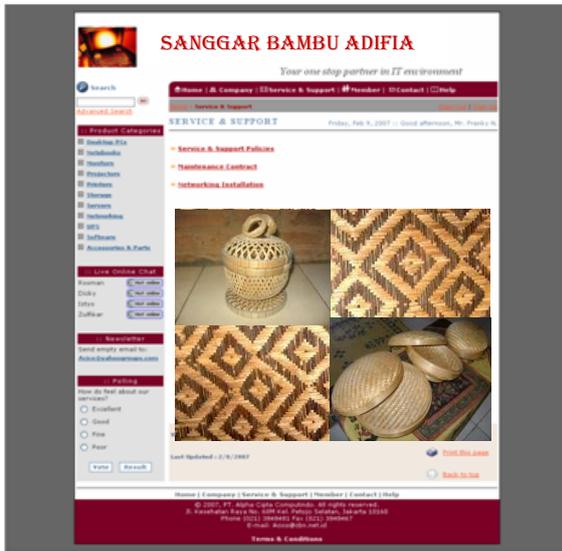
4.6 IMPLEMENTASI SISTEM

Halaman index



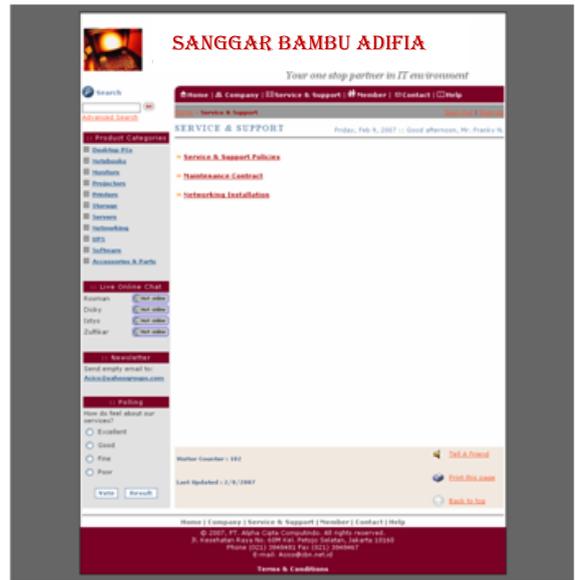
Gambar 2.3 Halaman index

Halaman produk



Gambar 2.4 Halaman Produk

Halaman service & support



Gambar 2.5 Halaman Service and support

Halaman member



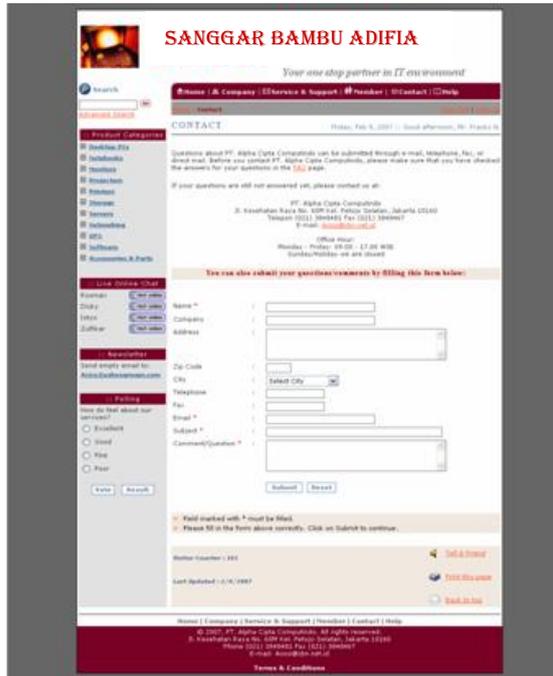
Gambar 2.6 Halaman Member

Halaman pembayaran



Gambar 2.7 Halaman Pembayaran

Halaman contact



Gambar 2.8 Halaman contact

SPENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan program aplikasi penjualan kerajinan anyaman bambu Pada sanggar anyaman adifia yaitu :

1. Mempercepat proses penghitungan pada penjualan kerajinan bambu
2. Memudahkan penghitungan jumlah bayar pembeli ,dan pemberian diskon.

5.2 SARAN

Adapun Saran dari penulis untuk penelitian selanjutnya:

1. Program ini menggunakan program java yang berbasis web dan wilayah pemasaran barang bisa diperluas ke seluruh daerah.
2. Harapan untuk kedepan agar system ini di rancang lebih lengkap untuk lebih membantu masyarakat dalam penjualan maupun pembelian produk.

DAFTAR PUSTAKA

Andi. *Membuat Aplikasi Database dengan Java 2*, Semarang : PT. Wahana Komputer. 2006.

Bonnie Soeherman, Marion Pinontoan. *Designing Information System*. Jakarta: PT Gramedia. 2008.

Imam Prakoso, Ipan Fuadina Adam, Rijaul Fikri. *Pemrograman Java*. Yogyakarta : Andi Offset. 2005.

Janner Simatmata, Iman Paryudi. *Basis Data*. Yogyakarta : Andi Offset. 2006.

Marlinda, Linda. *Sistem Basis Data*. Yogyakarta, Andi. 2004.

Nur Indah, Ika. *Pembangunan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Sehat Jaya Pacitan*. *Jurnal Speed 13 Vol 9 No 2 – Agustus 2012 ISSN : 1979-9330 (Print) - 2088-0154 (Online) - 2088-0162 (CDROM)*. 2012

<http://www.unsa.ac.id/ejournal/index.php/speed/article/view/668/366>, 21 Januari 2013, pukul 12.09.

Nurchayono, Fendi. *Pembangunan Aplikasi Penjualan Dan Stok Barang Pada Nuansa Elektronik Pacitan*. *Jurnal Speed 13 Vol 9 No 2 – Agustus 2012 ISSN : 1979-9330 (Print) - 2088-0154 (Online) - 2088-0162 (CDROM)*. 2012.

<http://ejournal.unsa.ac.id/index.php/speed/article/view/474/227>, 21 Januari 2013, pukul 12.00.

Rumanta, Bambang Eka Purnama, Sukadi. *Sistem Informasi Pembelian Dan Penjualan Pada Oka Putra Motor Pacitan*. *Indonesian Jurnal on Computer Science Speed (IJCSS) 13 FTI UNSA Vol 9 No 3 – Desember 2012 - ijcss.unsa.ac.id. ISSN : 1979-9330*. 2012.

Suprayitno. *Pembangunan Sistem Stok Barang dan Penjualan Pada Toko Sero Elektronik*. (IJCSS) 14 - Indonesian Jurnal on Computer Science Speed - FTI UNSA Vol 9 No 3 – Desember 2012 - ijcss.unsa.ac.id. 2012.

<http://www.unsa.ac.id/ejournal/index.php/speed/article/viewFile/457/217>, 21 Januari 2013, pukul 12.00.

<http://ribkawahyu.blogspot.com/2012/01/ke-rajinan-anyam.html>

<http://www.artikata.com/arti-320512-bambu.html>