

# PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN (Studi Kasus: Rumah Makan Puti Minang Cabang Pringsewu)

M. Ibnu Johan<sup>1</sup>, Nur Aminudin<sup>2</sup>

*Jurusan Sistem Informasi (STMIK) Pringsewu*

*Jl. Wismarini No.09 Pringsewu Lampung*

*Tepl/Fax. (0729) 22240, website: www.stmikpringsewu.ac.id*

*Email:ibnujohan66@gmail.com*

## ABSTRAK

*Rumah Makan Puti Minang merupakan rumah makan yang menyediakan berbagai macam masakan khas Padang. Rumah makan ini beralamat di Jl. Jend. Sudirman Pringsewu Lampung. Pada kegiatan penjualan di rumah makan ini, masih terdapat kekurangan seperti proses mencatat transaksi dengan menggunakan bon, hal ini memperlambat pekerjaan. Perhitungan hasil penjualan juga masih menggunakan kalkulator sehingga penyusunan laporan pendapatan masih menggunakan buku tulis. Melihat kondisi seperti ini penulis ingin merancang sebuah aplikasi penjualan dan pembelian sehingga pekerjaan dapat dilakukan secara cepat dan efisien. Adanya aplikasi penjualan dan pembelian ini diharapkan dapat digunakan dalam membuat laporan pendapatan secara cepat dan tepat. Sistem yang akan dibuat menggunakan metode waterfall.*

**Kata kunci:** *aplikasi, pembelian, penjualan.*

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Makin pesatnya pertumbuhan jumlah penduduk menjadikan kebutuhan akan bahan pangan menjadi hal yang utama guna memenuhi kelangsungan hidup orang banyak. Hal ini menjadikan usaha kuliner menjadi salah satu jenis usaha yang diminati oleh para pelaku usaha. Sistem kerja yang baik berpengaruh terhadap kelangsungan hidup perusahaan. Adanya pencatatan terutama penjualan menjadi sangat penting mengingat pencatatan penjualan adalah proses awal untuk mengetahui perkembangan usaha tersebut. Pelaku usaha tidak akan bisa menganalisis usahanya jika hanya berpedoman pada pembelian dan biaya produksi saja tanpa melihat berapa *income* yang didapat dari penjualan.

Perkembangan teknologi menjadikan arus perdagangan berkembang, akibatnya banyak pelaku usaha yang berlomba-lomba mengembangkan teknologi guna mendukung sistem kerja mereka. Penerapan teknologi dalam mendukung sistem pencatatan perusahaan tentu akan mempermudah analisis serta menjadi kepercayaan pihak yang ingin bekerjasama dalam pengembangan. Saat ini banyak perusahaan kuliner yang sukses mengembangkan cabang dengan memanfaatkan teknologi sehingga mempermudah pengontrolan atas cabang-cabang tersebut. Dengan teknologi mereka bisa menekan biaya, waktu dan tenaga sehingga bisa lebih efektif dan efisien. Bahkan saat ini dengan memanfaatkan teknologi website, sistem bisa diakses dari jarak jauh sehingga mempermudah dalam pengontrolan.

Tidak setiap pelaku bisnis memanfaatkan Teknologi Informasi (TI) dalam menjalankan kegiatan bisnisnya. Seiring perkembangan jaman, TI bukan lagi barang mewah bagi pelaku usaha walaupun bukan suatu keharusan. Di kota-kota besar TI sudah mulai banyak digunakan baik secara personal maupun secara kolektif. Penerapan Teknologi Informasi (TI) bagi pelaku usaha banyak sekali manfaatnya. Manfaat yang paling dasar tentu saja kita bisa mengetahui berapa banyak barang yang terjual. Sebetulnya banyak cara untuk mengetahui berapa banyak penjualan kita. Namun dengan Teknologi Informasi (TI) para pelaku usaha dapat mengetahui informasi penjualan dengan cepat dan akurat. Makin pesatnya perkembangan internet juga menyebabkan kita bisa mengetahui banyak sekali informasi di seluruh dunia cukup dengan melihat layar monitor.

Pelaku usaha yang belum menerapkan sistem informasi penjualan baik yang berbasis *web* maupun *desktop* akan mencatat secara manual. Hal ini tentunya lebih baik daripada tanpa catatan sama sekali. Pencatatan manual memiliki banyak sekali kelemahan terkait efisiensi dan efektifitas, *human error*, maupun data yang rawan manipulasi menjadikan perlu adanya pencatatan yang efektif, cepat, dan tentu saja akuntabel. Dengan pencatatan yang terkomputerisasi maka pencatatan bisa dilakukan dengan model *cash basic* maupun secara akrual. Penerapan sistem yang terkomputerisasi akan mempermudah proses bisnis terlebih jika volume penjualan terus melonjak naik. Penggunaannya juga akan

meningkatkan kepuasan konsumen terhadap pelayanan.

Rumah Makan Puti Minang adalah usaha yang bergerak dibidang kuliner dengan produk-produk antara lain nasi, rendang daging sapi, ayam bakar, ayam goreng, lele bakar, ikan mas bakar dan masih banyak lainnya. Selain penjualan langsung, Puti Minang juga melayani *delivery order* dengan cara melakukan pemesanan melalui nomer telepon yang tersedia. Penjualan yang relatif tinggi menjadikan Puti Minang tidak cukup hanya mengandalkan kertas sebagai media pencatatan transaksi penjualan. Mengingat tidak adanya karyawan intern yang secara khusus membuat laporan keuangan, menjadikan Puti Minang membutuhkan sistem informasi. Sistem tersebut diharapkan mampu menghasilkan *output* berupa data-data yang bisa diolah sendiri oleh pemilik usaha untuk pengambilan keputusan. Sebelumnya pernah digunakan aplikasi kasir dengan menggunakan media tablet untuk menghitung penjualan. Namun karena program yang unduh adalah program *open source* dengan segala keterbatasan baik dari *feature* maupun *output* menjadikan pencatatan akhirnya kembali ke manual. Tentu saja dengan persaingan antar usaha kuliner yang makin ketat sangat perlu digunakan kembali teknologi informasi untuk meningkatkan pelayanan dalam penjualan. punya beberapa keunggulan diantaranya tidak tergantung pada spesifikasi. Sehingga perlu dibuatnya sebuah aplikasi penjualan dan pembelian dengan studi kasus di rumah makan Puti Minang Cabang Pringsewu.

### 1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam proyek akhir ini adalah:

1. Bagaimana merancang aplikasi penjualan dan pembelian pada Rumah Makan Puti Minang?
2. Bagaimana membangun aplikasi yang dapat membantu karyawan dalam membuat laporan penjualan dan pembelian pada Rumah Makan Puti Minang?

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian antara lain:

1. Membuat sebuah aplikasi penjualan dan pembelian pada Rumah Makan Puti Minang.
2. Memudahkan karyawan dalam pembuatan laporan penjualan.

### 1.5. Batasan Masalah

Aplikasi yang dirancang tidak dilakukan secara *online* tetapi *offline*. Pembayaran dilakukan dengan kasir yang sudah menggunakan aplikasi yang akan dibuat.

## 2. LANDASAN TEORI

### 2.1. Aplikasi

Nugroho (2010:25) berpendapat, “Aplikasi adalah aplikasi yang berdiri sendiri untuk memecahkan masalah bisnis yang spesifik. Dalam hal aplikasi pemrosesan bisnis konvensional, software aplikasi digunakan untuk mengontrol fungsi bisnis dalam waktu nyata.”

Kristanto (2013: 17) berpendapat, “Aplikasi adalah “Proses dimana keperluan pengguna dirubah ke dalam bentuk paket perangkat lunak dan atau kedala spesifikasi pada komputer yang berdasarkan pada sistem informasi.”

Dhanta (2009:32) berpendapat, “Aplikasi (*application*) adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Microsoft Word, Microsoft Excel.”

### 2.2. Penjualan

Mulyadi (2001:445) berpendapat, “Penjualan merupakan aktifitas untuk memperoleh pendapatan. Aktivitas ini berkaitan dengan memikat konsumen untuk mengetahui dan membeli produk yang dihasilkan perusahaan. Penjualan tidak hanya menimbulkan pendapatan, melainkan juga menimbulkan piutang. Penjualan tunai merupakan penjualan yang dilaksanakan oleh perusahaan dengan cara mewajibkan pembeli melakukan pembayaran barang lebih dahulu, sebelum barang diserahkan dari perusahaan kepada pembeli.”

Marcom (2012:28) berpendapat, “Penjualan artinya penjualan barang dagangan sebagai usaha pokok perusahaan yang biasanya dilakukan secara teratur.”

Simamora (2010:24) berpendapat, “Penjualan adalah pendapatan lazim dalam perusahaan dan merupakan jumlah kotor yang dibebankan kepada pelanggan atas barang dan jasa”

### 2.3. Rumah Makan Puti Minang

Rumah Makan Puti Minang beralamat di Jl. Jend. Sudirman Pringsewu merupakan rumah makan cabang dari Bandar Lampung yang mulai beroperasi pada tahun 2014. Rumah makan ini menyediakan berbagai macam masakan khas Padang antara lain: nasi, rendang

daging, lele bakar, ayam goreng, ikan mas bakar, perkedel, cincang dan masih banyak lagi. Rumah makan ini juga melayani pesanan untuk acara syukuran pernikahan, khitanan dan akikahan.

### 3. METODE

#### 3.1. Metode Pengumpulan Data

Adapun metode-metode yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

1. Metode wawancara  
Metode ini yaitu dengan Penulis melakukan wawancara dengan staf atau karyawan yang ada di Rumah Makan Puti Minang.
2. Metode observasi  
Penulis melakukan pengamatan pada obyek secara langsung di Rumah Makan Puti Minang, mengenai pelayanan yang sedang berjalan saat ini.
3. Metode dokumentasi  
Metode ini penulis gunakan untuk mengetahui proses-proses pelayanan administrasi yang dilakukan pegawai di Kantor Bersama Samsat Pringsewu juga tidak lupa penulis mengambil gambar-gambar yang sekiranya diperlukan pada pembuatan karya ini.
4. Metode kepustakaan  
Penulis memanfaatkan teori-teori yang ada yang menyangkut ilmu-ilmu system informasi dan teknologi informasi khususnya dalam bidang web.

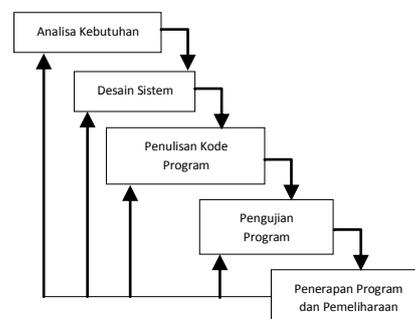
#### 3.2. Metode Pengamatan

Dalam perancangan sistem ini menggunakan metode *waterfall* merupakan metode yang sering digunakan oleh penganalisa sistem pada umumnya. Inti dari metode *waterfall* adalah pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linear. Jadi jika langkah ke-1 belum dikerjakan, maka langkah 2 tidak dapat dikerjakan. Jika langkah ke-2 belum dikerjakan maka langkah ke-3 juga tidak dapat dikerjakan, begitu seterusnya. Secara otomatis langkah ke-3 akan bisa dilakukan jika langkah ke-1 dan ke-2 sudah dilakukan. Dalam metode *waterfall* melalui tahapan-tahapan seperti:

- a. Analisa Kebutuhan  
Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini dengan melakukan sebuah penelitian, wawancara dan studi literatur. Sistem analis dengan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari *user* sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh *user*. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirment* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan

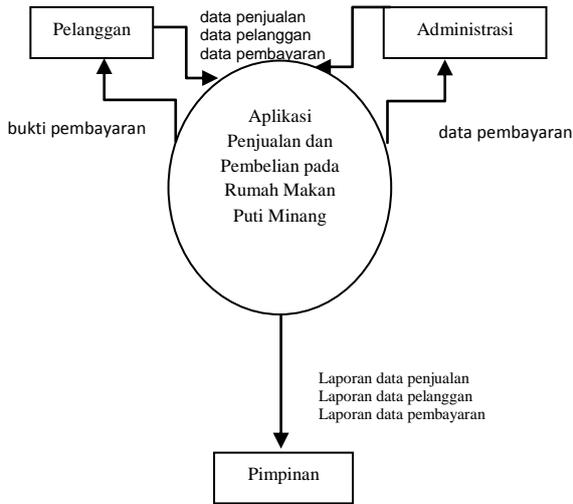
sistem. Dokumen ini lah yang akan menjadi acuan sistem analis untuk menerjemahkan ke dalam bahasa pemrogram.

- b. Desain Sistem  
Tahapan dimana dilakukan penuangan pikiran dan perancangan sistem terhadap solusi dari permasalahan yang ada dengan menggunakan perangkat pemodelan sistem seperti diagram alir data (*data flow diagram*), diagram hubungan entitas (*entity relationship diagram*) serta struktur dan bahasan data.
- c. Penulisan Kode Program  
Penulisan kode program atau *coding* merupakan penerjemahan *design* dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh *programmer* yang akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan ini lah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.
- d. Pengujian Program  
Tahapan akhir dimana sistem yang baru diuji kemampuan dan keefektifannya sehingga didapatkan kekurangan dan kelemahan sistem yang kemudian dilakukan pengkajian ulang dan perbaikan terhadap aplikasi menjadi lebih baik dan sempurna.
- e. Penerapan Program dan Pemeliharaan  
Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada calon pendaftar siswa baru pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (peripheral atau sistem operasi baru) baru, atau karena calon siswa baru membutuhkan perkembangan fungsional.



Gambar 3.1. Metode *Waterfall*

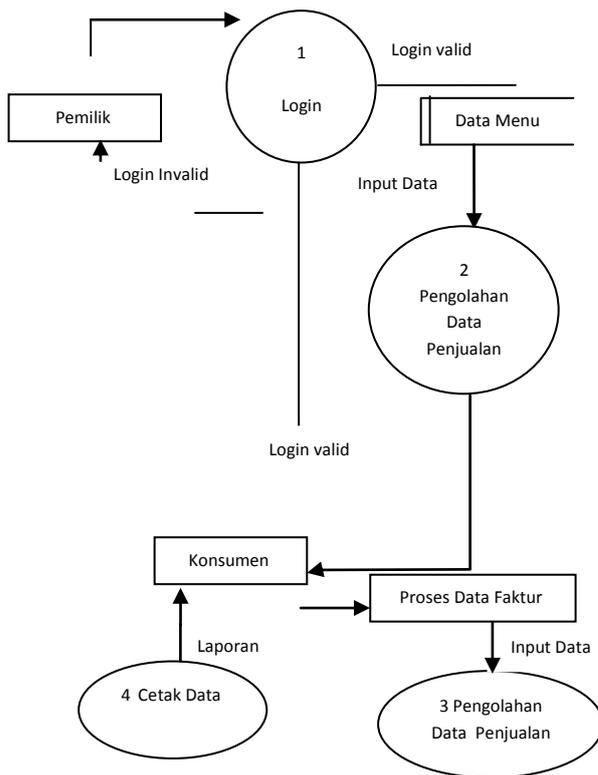
### 3.3. Diagram Konteks



Gambar 3.2. Diagram Konteks

### 3.4. DFD Level

#### 3.4.1. DFD Level 0



Gambar 3.3. DFD Level 0

## 4. IMPLEMENTASI

### 4.1 Halaman Login



Gambar 4.1. Halaman Login

### 4.2. Tampilan Menu Utama



Gambar 4.2. Menu Utama

### 4.3. Tampilan Form Supplier



Gambar 4.3. Tampilan Form Supplier

#### 4.4. Tampilan Form Bahan Baku



Kode	Nama	Banyak barang
NB4	ayam	0
NB3	daging sapi	0
NB5	jagung	0
NB1	Telur	5
NB2	terigu	12

Gambar 4.4. Tampilan Form Bahan Baku

#### 4.5. Tampilan Form Pemakaian Bahan Baku



Kode	Nama	Juml...
------	------	---------

Gambar 4.5. Tampilan Form Pemakaian Bahan Baku

#### 4.6. Tampilan Form Laporan



Gambar 4.6. Tampilan Form Laporan

#### 5. Penutup

##### 5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang penulis dapatkan berdasarkan perancangan aplikasi penjualan dan pembelian pada Rumah Makan Puti Minang sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibangun pada Rumah Makan Puti Minang menggunakan bahasa pemrograman visual basic.
2. Adanya aplikasi dalam penjualan dan pembelian pada Rumah Makan Puti Minang dapat membantu karyawan dalam membuat laporan penjualan baik harian, laporan bulanan maupun laporan tahunan.

##### 5.2. Saran

Saran yang diberikan oleh penulis antara lain:

1. Karyawan yang mengoperasikan aplikasi diharapkan ahli dalam bidangnya.
2. Pengembangan aplikasi dapat dikembangkan lagi berbasis mobile.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Dhanta. 2009. *Aplikasi Penjualan Handphone paad Yoyo Cell*. Surabaya
- Kristanto. 2013. *Aplikasi Penjualan dan Pembelian Studi Kasus: Rumah Makan Uni Kapau Jaya*.
- Nugroho. 2010. *Aplikasi Penjualan dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Ardana Media.
- Mulyadi. 2001. *Sistem Akuntansi*. Jakarta: Salemba Empat.
- Marcom. 2012. *Sistem Informasi Perusahaan Dagang*. Jakarta: Grasindo
- Simamora. 2010. *Akuntansi Basis Pengambilan Keputusan Bisnis*. Jakarta