

PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN PADA TOKO ENGGAL PRINGSEWU MENGUNAKAN BAHASA VISUAL BASIC

Menik Jayanti¹, Oktafianto²

Jurusan Sistem Informasi STMIK Pringsewu Lampung

Jl. Wisma Rini No. 09 Pringsewu Lampung

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

Email: menikjayanti906@gmail.com

ABSTRAK

Toko Enggal Pasar Pringsewu adalah toko yang menjual bermacam-macam mainan anak, baik secara ecer maupun grosir. Proses transaksi penjualan, pendataan barang, dan stok barang masih menggunakan sistem yang manual, sehingga kegiatan perdagangan di Toko Enggal membutuhkan waktu yang lama dan masih terjadi kesalahan dalam perhitungan total pembayaran. Untuk itu diperlukan suatu sistem aplikasi penjualan menggunakan komputer, guna mempermudah dan mengurangi kesalahan pada proses penjualan. Aplikasi penjualan ini memiliki guna meminimalisasi kerugian yang diakibatkan dari kesalahan perhitungan jumlah pembayaran. Aplikasi penjualan ini dirancang menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic 6.0. Model pengembangan sistem menggunakan tahapan SDLC.

Kata kunci: *Penjualan, Aplikasi, Visual Basic*

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan informasi teknologi dan pengetahuan yang pesat mempengaruhi kinerja dan pola kerja manusia terutama di bidang komputer. Kemajuan teknologi komputer mencakup segala bidang salah satunya penjualan. Dengan adanya komputer proses perdagangan lebih mudah, akurat, dan cepat sehingga menghemat biaya waktu dan tenaga.

Penerapan teknologi komputer pada Toko Enggal yang bergerak dibidang penjualan mainan anak-anak diharapkan mampu mempermudah proses pengadaan barang, stok barang, pendataan karyawan dan terutama proses penjualan secara grosir maupun secara ecer. Kegiatan penjualan pada Toko Enggal masih menggunakan sistem yang manual. Proses pengadaan nota, pengecekan barang masuk dan barang keluar, serta proses perhitungan stok barang sering mengalami kendala terutama pada pengadaan nota penjualan secara grosir masih sering terjadi kesalahan pada penjumlahan grand total pembayaran dan pengadaan barang. Dengan alasan tersebut diperlukan suatu sistem aplikasi penjualan berbasis komputer, sehingga mampu menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cepat dan akurat.

Aplikasi penjualan Toko Enggal merupakan suatu program aplikasi yang dibuat untuk memudahkan

dalam pengolahan data penjualan serta pengolahan data mainan, menggunakan Microsoft Access yang merupakan perangkat lunak pengolah basis data atau yang disebut sebagai mesin basis data atau database engine didalam penggunaannya dianggap paling mudah dipahami penggunaannya disamping itu untuk tampilan interface bagi pengguna yaitu menggunakan Visual Basic 6.0.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas dapat dibuatlah rumusan masalah yaitu bagaimana merancang Aplikasi Penjualan pada Toko Enggal Pringsewu?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini yaitu:

1. Hanya pengolahan data mainan.
2. Penelitian dilakukan di Toko Enggal.
3. Aplikasi perancangan menggunakan Visual Basic 6.0.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Menerapkan manajemen sistem informasi di Toko Enggal.
2. Memudahkan dalam proses penjualan dan pengolahan data mainan.
3. Menghasilkan aplikasi penjualan mainan pada Toko Enggal.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Bagi Toko Enggal
Memudahkan pegawai Toko Enggal dalam melakukan transaksi penjualan dan memudahkan pemilik Toko Enggal untuk mengetahui stok barang.
- b. Bagi masyarakat
Memudahkan dalam melakukan pembelian mainan serta mengurangi waktu menunggu proses penjualan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Aplikasi

Nugroho (2010:25) berpendapat, *software* 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 dalam jurnal Ova Listia (2013:3) 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 (2011:32) berpendapat, aplikasi (*application*) adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Microsoft Word, Microsoft Excel.

2.2 Pengertian Penjualan

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.”

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.

2.3. Visual Basic 6.0

Menurut Nursal, s.kom dalam bukunya Visual Basic I tahun 2007, menjelaskan tentang Visual Basic adalah: salah satu development tools untuk membangun aplikasi dalam lingkungan Windows. Dalam pengembangan aplikasi, Visual Basic menggunakan pendekatan Visual untuk merancang user interface dalam bentuk form, sedangkan untuk kodingnya menggunakan dialek bahasa Basic yang cenderung mudah dipelajari. Visual Basic telah menjadi tools yang terkenal bagi para pemula maupun para developer dalam pengembangan aplikasi skala kecil sampai ke skala besar.

2.4 Microsoft Access 2007

Untuk mempermudah merancang, membuat dan mengelola database secara mudah dan cepat, dibutuhkan program aplikasi yang dapat mendukung dalam pembuatannya. Program aplikasi yang penulis gunakan sebagai database yaitu Microsoft Office Access 2007. Definisi Microsoft Office Access 2007 menurut Yahya Kurniawan, menyatakan bahwa: Microsoft Office Access 2007 adalah sebuah Sistem Manajemen Database atau Database Management System (DBMS). Dengan Access 2007 anda dapat menyimpan berbagai informasi (selanjutnya akan disebut data), mengaturnya, dan mengolahnya sedemikian rupa agar data tersebut mudah dipergunakan kembali pada saat diperlukan.

Secara umum struktur database pada Microsoft Access 2007 adalah :

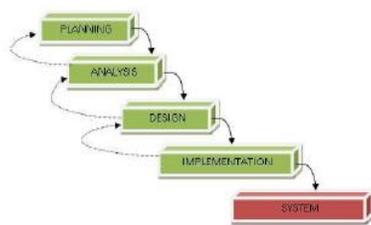
1. Tabel merupakan tempat pengolahan data yang akan diperoleh dalam bentuk baris dan kolom.
2. Queries digunakan untuk menyaring data dengan urutan yang kita inginkan.
3. Form digunakan untuk menampilkan data, memasukkan data (input) dan mengedit data.
4. Report digunakan untuk output (menampilkan atau mencetak) informasi dalam bentuk laporan.
5. Pages digunakan untuk membuat halaman web berupa data access page.
6. Macros untuk mengotomatisasi perintah-perintah yang sering kita gunakan dalam mengolah data.

Modules merupakan program kecil atau prosedur yang kegunaanya adalah untuk perancangan modul aplikasi pengolahan data bertingkat lanjut.

3. METODE PENELITIAN DAN ANALISIS

3.1 System Development Lyfe Cycle SDLC

System Development Lyfe Cycle (SDLC) adalah keseluruhan proses dalam membangun sistem melalui beberapa langkah. Ada beberapa model SDLC. Model yang cukup populer dan banyak digunakan adalah *waterfall*. Beberapa model lain SDLC misalnya *fountain, spiral, rapid, prototyping, incremental, build & fix, dan synchronize & stabilize*. Dengan siklus SDLC, proses membangun sistem dibagi menjadi beberapa langkah dan pada sistem yang besar, masing-masing langkah dikerjakan oleh tim yang berbeda.



Gambar 3.1. SDLC

Pengembangan sistem Informasi atau dalam bahasa awamnya lebih dikenal dengan pengembangan *software* identik dengan salah satu teori pengembangan software yang dikenal dengan nama SDLC atau *Software Development Life Cycle*. Menurut teori tersebut, tahapan pengembangan *software* dibagi menjadi 4 (empat) tahap, yaitu (Dennis et al, 2005):

1. Fase Planning

Fase ini merupakan tahapan yang fundamental dari pengembangan sistem informasi. Fase ini akan menjawab pertimbangan-pertimbangan mengapa sistem informasi tersebut perlu dibangun (*why*) serta menentukan bagaimana tim pengembangan sistem informasi akan mengembangkan sistem informasi tersebut. Fase ini dimaksudkan untuk merencanakan suatu terobosan baru dalam sistem penjualan mainan anak pada Toko Enggal Pringsewu.

2. Fase Analysis

Fase ini akan menjawab pertanyaan tentang siapa yang akan menggunakan sistem ini (*who*), apa yang harus dapat dilakukan oleh sistem ini (*what*) serta dimana dan kapan sistem ini akan digunakan (*where and when*). Fase ini merupakan penentuan bahwa toko Enggal akan menggunakan sistem aplikasi sebagai pembuatan laporan penjualan, dan pembuatan nota serta pengecekan stok barang.

3. Fase Design

Fase ini akan menentukan bagaimana sistem akan beroperasi dalam konteks *hardware, software, infrastruktur jaringan komputer, menentukan user interface, form dan report* serta program, *database* dan file-file tertentu yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem informasi. Pengembangan sistem, yaitu tahap pengembangan sistem informasi dengan menulis program yang diperlukan

Fase ini merupakan tahapan merancang tampilan aplikasi Toko Enggal Pringsewu yang nantinya akan dijadikan sarana pembuatan laporan penjualan, dan pengecekan barang.

4. Fase Implementasi

Fase ini merupakan fase inti dari ke empat fase di atas, dimana pada fase ini tim proyek akan melakukan pembangunan dan verifikasi sistem informasi yang dibangun sesuai dengan *scope* yang sudah ditentukan pada ketiga fase sebelumnya. Pada beberapa proyek pengembangan sistem informasi, fase ini merupakan fase yang menghabiskan biaya paling banyak dibanding ketiga fase sebelumnya.

3.2. Gambaran Umum

Toko Enggal adalah sebuah usaha penjualan aneka mainan anak yang beralamat di Pasar Pringsewu. Toko Enggal mulai berkembang. Satu persatu pelangganpun berdatangan. Agar trafik kunjungan meningkat, untuk meningkatkan pelayanan kepada konsumen, maka perlu membuat aplikasi penjualan pada Toko Enggal Pringsewu.

3.3 Analisis Sistem Berjalan

Sistem yang saat ini masih digunakan oleh Toko Enggal Pringsewu adalah masih menggunakan sistem manual yaitu:

- Pemilik toko dalam membuat laporan penjualan dengan mencatat ke dalam buku khusus yang sudah disiapkan.
- Pemilik toko dalam membuat nota masih ditulis tangan belum secara terkomputerisasi.

3.4 Analisis Sistem Yang Diusulkan

Sistem yang diusulkan adalah sistem aplikasi. Maksud dari usulan ini adalah supaya pemilik toko mudah dalam membuat laporan penjualan dan nota serta mudah dalam pengecekan stok barang pada Toko Enggal Pringsewu.

3.5 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Keras

Sistem ini dibangun dengan perangkat keras sebagai berikut:

- a. *Procesor Intel(R), Pentium (R) CPU,*
- b. *Memory RAM 1910 MB,*
- c. *Hard disk : 500 GB,*
- d. *Keyboard*
- e. *Mouse*

3.6 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak

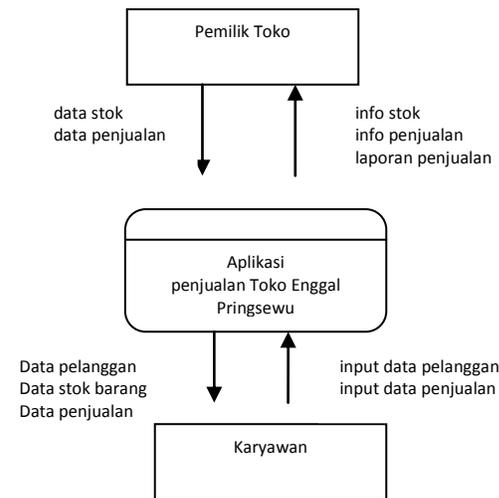
Sistem ini dibangun dengan perangkat lunak sebagai berikut:

- a. Sistem Operasi: *Windows XP 2*
- b. Visual Basic 6.0

4. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

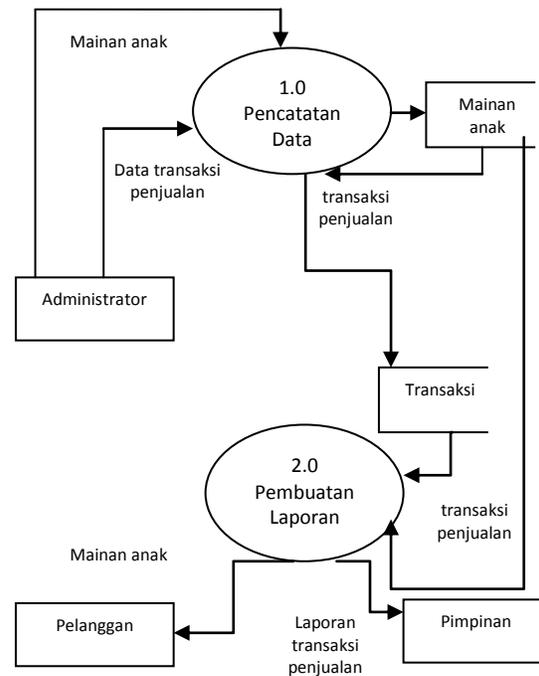
4.1 Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan diagram yang memperlihatkan aplikasi sebagai bentuk satu proses yang terjadi atau pemetaan yang terjadi.



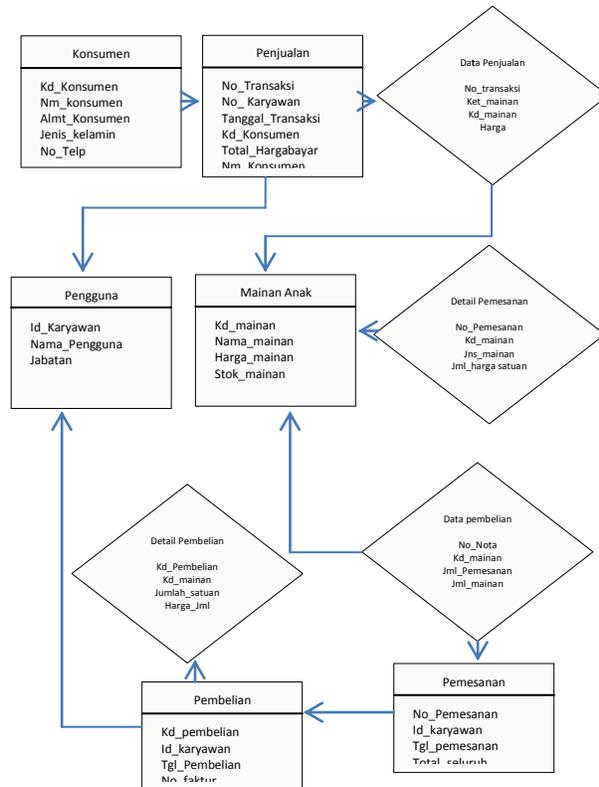
Gambar 4.1. Diagram Konteks

4.2 DFD Level 0



Gambar 4.2 Diagram Level 0

4.3. ERD



Gambar 4.3 Diagram ER

4.4. Perancangan

4.4.1 Rancangan Form Login

Selamat Datang
Di Aplikasi Penjualan Toko Enggal
Pringsewu

Username

Password

Login Exit

Tabel 4.4. Rancangan Form Login

4.4.2. Rancangan Form Entry Data

Kode Barang Tambah

Nama Barang Edit

Harga Hapus

Jumlah Stok Simpan

Exit

Gambar 4.4. Rancangan Form Entry Data

Rancangan Form Penjualan

No. Transaksi

Tgl. Transaksi

Nama Pelanggan Beli

Alamat Hapus

Kode Barang Edit

Nama Barang

Harga Satuan

Qty

Sub Total

Kode Barang	Nama Barang	Harga Satuan	Qty	Sub Total

Total Cetak Nota

Bayar Simpan

Kembalian Baru

Exit

Gambar 4.5. Rancangan Form Penjualan

4.5. Implementasi

4.5.1. Implementasi Form Login

Form Penjualan

Selamat Datang
Di Aplikasi Penjualan Toko Enggal
Pringsewu

Username

Password

Login Exit

Gambar 4.6. Implementasi Form Login

4.5.2. Implementasi Form Entry Data

Id Barang	Nama Barang	Harga Barang	Stok

Gambar 4.7. Implementasi Form Entry Data

4.5.3. Implementasi Form Penjualan

Kode Barang	Nama Barang	Harga Satuan	Qty	Sub Total

Gambar 4.8. Implementasi Form Penjualan

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa:

1. Aplikasi penjualan pada Toko Enggal digunakan untuk memasukkan data mainan dan pengecekan stok barang.
2. Aplikasi penjualan Toko Enggal dapat digunakan dalam membuat laporan penjualan dan nota konsumen.

5.2. Saran

Penerapan Sistem aplikasi pada Toko Enggal Pringsewu perlu dievaluasi secara terus menerus sehingga dapat diketahui bagian manakah yang tidak berjalan secara optimal, sehingga dapat meningkatkan mutu pelayanan, selain itu pengecekan harga harus selalu diupdate jika ada perubahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Dennis. 2005. *Metode System Development Lyfe Cycle*. Bandung
- Dhanta. 2011. *Aplikasi Penjualan Kendaraan Sepeda Motor pada Akur Motor Pringsewu*. Pringsewu
- Kristanto dalam Jurnal Ova Listia. 2013. *Aplikasi Penjualan dan Pembelian Obat Pada Apotek Wildan Talang Padang Menggunakan Visual Basic 6.0*. Tanggamus
- Nugroho. 2010. *Aplikasi Penjualan dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Ardana Media.
- Marcom. 2012. *Sistem Informasi Perusahaan Dagang*. Jakarta: Grasindo
- Mohapatra, P. K. J. 2010. *Software Engineering - A Lifecycle Approach*. New Delhi: New AgeInternational Publishers Pvt Ltd.
- Simamora. 2010. *Akuntansi Basis Pengambilan Keputusan Bisnis*. Jakarta

