

PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN BUAH MANG UDIN MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN VISUAL BASIC

Ricky Setiawan¹, Dedi Irawan²

Jurusan Sistem Informasi STMIK Pringsewu Lampung

Jl. Wisma Rini No. 09 Pringsewu Lampung

Telp. (0729) 22240 faks. (0729) 22240, Website: www.stmikpringsewu.ac.id

Email: rickystw645@gmail.com

ABSTRAK

Teknologi saat ini berkembang dengan pesat contohnya seperti penggunaan aplikasi pada penjualan. Penjualan pada Kios buah Mang Udin saat ini masih secara manual, dalam pengolahan data dan penghitungan pendapatan terkadang masih mengalami kesalahan. Hal ini dikarenakan belum adanya suatu aplikasi yang dapat membantu dalam penghitungan tersebut. Oleh karena itu diperlukannya suatu aplikasi pemrograman yang dapat membantu untuk mengolah data untuk menghitung total penjualan buah. Tujuan dibentuknya aplikasi ini, untuk mempermudah pengolahan data yang manual menjadi sebuah program aplikasi yang praktis. Metode penelitian ini menggunakan metode waterfall. Aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat laporan penjualan dan melihat stok buah yang ada. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu karyawan kios buah Mang Udin dalam membuat laporan penjualan dan pengecekan stok barang. Hasil dari penelitian ini yaitu terciptanya aplikasi penjualan pada Kios Buah Mang Udin yang dapat digunakan dalam pembuatan laporan penjualan, pengecekan stok buah dan pembuatan kwitansi untuk konsumen.

Kata kunci: *aplikasi, penjualan, buah, kios mang Udin*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi Informasi (TI) setiap tahunnya mengalami perkembangan yang sangat pesat. Penggunaan komputer sebagai alat Bantu menyelesaikan pekerjaan dibidang teknologi sistem informasi makin marak dan berkembang disegala bidang. Komputer dirasa memiliki banyak keunggulan, alasanya komputer dapat diprogram sehingga dapat disesuaikan dengan keinginan pemakainya. Misalnya pemrograman aplikasi visual basic dan masih banyak lagi.

Kemudahan pemrograman komputer yang terus dikembangkan sehingga lebih mendekati dengan bahasa manusia. telah turut serta mempengaruhi penggunaan komputer sebagai alat bantu pekerjaan manusia. Bahasa pemrograman yang semakin banyak dan berkembang saat ini memberikan pilihan bagi programmer untuk memilih bahasa pemrograman mana yang tepat untuk membangun sebuah aplikasi.

Toko buah mang udin adalah salah satu toko yang selalu ingin mengikuti perkembangan teknologi informasi yang sedang berkembang. Bidang administrasi pembayaran yang selama ini masih terasa sulit untuk dikerjakan karena masih menggunakan cara manual. Sehingga informasi yang dihasilkan terkadang masih mengalami kekeliruan. Hal ini disebabkan terbatasnya sumber daya manusia.

Dalam hal ini tentunya proses pengolahan harus diolah secara efektif, efisien dan proses pengolahan data yang dijalankan harus mudah dalam pengisian data, pemrosesan data dan pelaporannya. Sedangkan ditinjau dari keefektifan sebuah sistem baik dari segi manfaat, biaya, maupun waktu yang digunakan, kesemuanya itu harus dapat mendukung tercapainya pemenuhan akan informasi pengolahan data yang berkualitas.

1.2 Rumusan Masalah

Dari hasil penelitian yang dilaksanakan mengenai sistem penghitungan total belanja di toko buah Mang Udin penulis menemukan masalah antara lain :

1. Bagaimana membangun aplikasi penjualan buah pada kios buah Mang Udin?

1.3 Batasan Masalah

1. Penelitian di lakukan pada toko buah MangUdin.
2. Perancangan Aplikasi pada Toko Buah Mang Udin lebih menuju pada penghitungan total belanja.
3. Program yang di gunakan adalah Bahasa Pemrograman Visual basic 6.0

1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Tujuan penulis membuat program aplikasi ini adalah membentuk sistem informasi pengolahan data penjualan menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0.

Manfaat dari pembuatan program aplikasi ini adalah untuk mempermudah penghitungan total belanja.

1.5 Metode pengumpulan data

Metode adalah suatu cara/penelitian pendekatan kualitatif. Guna menyelesaikan masalah masalah yang ada, metode mengumpulkan data yang saya lakukan sebagai penulis adalah dengan cara:

1. Metode Observasi, melalui metode ini penulis melakukan observasi langsung di took buah mang udin, observasi dilakukan untuk melihat proses kerja yang sedang berjalan.
2. Metode Wawancara, guna mengetahui permasalahan yang dihadapi secara kompleks serta proses penggajian yang sedang berjalan atau digunakan Toko Buah Mang Udin.
3. Studi kepustakaan, yaitu dengan mengumpulkan berbagai sumber-sumber referensi baik berupa buku, artikel, dan sumber-sumber lainnya sebagai acuan dalam analisa sistem penggajian guru serta penyusunan laporan.

2. LANDASAN TEORI

2.1. 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. (www.totalinfo.or.id)

Aplikasi adalah penggunaan atau penerapan suatu konsep yang menjadi pokok pembahasan. Aplikasi dapat diartikan juga sebagai program computer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu.

Aplikasi *software* yang dirancang untuk penggunaan praktis khusus, klasifikasi luas ini dapat dibagi menjadi 2 (dua) yaitu:

- a. Aplikasi software spesialis, program dengan dokumentasi terbagung yang dirancang untuk menjalankan tugas tertentu.
- b. Aplikasi paket, suatu program dengan dokumentasi terbagung yang dirancang untuk jenis masalah tertentu (Agus Hermawan, 2006: 100).

2.2. Pengertian Penjualan

Penjualan merupakan pembelian barang atau jasa dari suatu pihak kepada pihak lainnya dengan mendapat ganti uang dari pihak tersebut. Penjualan juga merupakan suatu sumber pendapatan perusahaan, semakin besar penjualan maka semakin besar pula pendapatan yang di peroleh perusahaan. Pengertian penjualan menurut Henry Simamora

dalam bukunya yang berjudul “Akuntansi Basis Pengambilan keputusan Bisnis” (2012:56)

Penjualan merupakan sumber hidup suatu perusahaan, karena dari penjualan dapat diperoleh laba serta suatu usaha memikat konsumen yang diusahakan untuk mengetahui daya tarik mereka sehingga dapat mengetahui hasil produk yang dihasilkan. Chairul Marom (2012:89), penjualan adalah suatu transfer hak atas benda-benda. Dari penjelasan tersebut dalam memindahkan atau mentransfer barang dan jasa diperlukan orang-orang yang bekerja dibidang penjualan seperti pelaksanaan dagang, agen, wakil pelayanan dan wakil pemasaran.

Menurut Joel G. Siegel dan Joe K. Shim (2009:67): “Penjualan adalah Penerimaan yang diperoleh dari pengiriman barang dagangan atau dari penyerahan pelayanan dalam bursa sebagai barang pertimbangan.

Pertimbangan ini dapat dalam bentuk tunai peralatan kas atau harta lainnya. Pendapatan dapat diperoleh pada saat penjualan, karena terjadi pertukaran, harga jual dapat ditetapkan dan bebannya diketahui”

2.3 Pengenalan dan Perancangan Basis Data

Basis data adalah suatu kumpulan data yang saling berhubungan secara logis dan penjelasan tentang data yang terhubung tersebut dirancang sedemikian rupa sehingga dapat memberikan informasi yang diperlukan organisasi. (Bambang Wahyudi. Dalam bukunya Pengantar Struktur Data dan Algoritma, 2006)

2.4 Sistem Operasi

Operasi adalah sumber daya software meliputi semua rangkaian perintah pemrosesan informasi, software ini meliputi tidak hanya rangkaian perintah operasi yang disebut program, dengan hardware komputer pengendalian dan langsung, tetapi juga rangkaian perintah pemrosesan informasi. (R. Soemita. Dalam bukunya Software Computer, 2009).

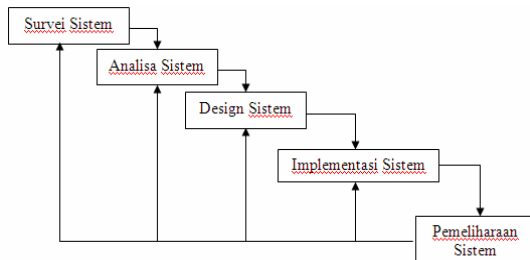
2.5 Microsoft Visual Basic 6.0

Microsoft Visual Basic, yaitu aplikasi yang dijalankan dengan menggunakan system operasi windows yang juga merupakan hasil karya dari perusahaan Microsoft corporation. Aplikasi visual Basic memiliki keunggulan antara lain visual basic memiliki kemampuan untuk mengkompilasi program dalam bentuk native code, yaitu optimisasi pada saat prosesor mengkompilasi dan menjalankan program, sehingga menjadikan visual basic memiliki kemudahan dan kecepatan di dalam mengakses program. (Nursal, s.kom dalam bukunya Visual Basic, 2010).

3. METODE PENELITIAN

3.1. Metode Waterfall

Metode ini merupakan metode yang paling 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 3.1 Diagram alir Secara Waterfall dalam jurnal (Hartati, 2012)

a. Survei Sistem

Manfaat dari fase penyelidikan atau survei aplikasi ini adalah untuk menentukan problem-problem atau kebutuhan yang timbul. 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 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 penulis dari 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.

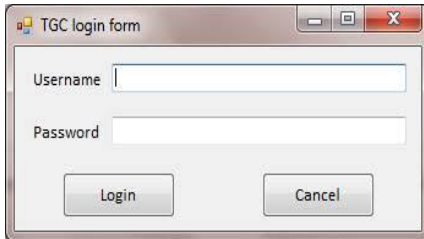
e. Pemeliharaan Sistem

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 menyakinkan apakah aplikasi 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 aplikasi yang dioperasikan dapat berjalan secara optimal dan sesuai dengan harapan pemakai maupun organisasi yang menggunakan sistem tersebut.

4. PEMBAHASAN INTERFACE

4.1.1 Menu Login

Login adalah tampilan awal, ketika pertama kali program dioperasikan



The image shows a window titled "TGC login form". It has two text input fields: "Username" and "Password". Below the fields are two buttons: "Login" and "Cancel".

4.1.2 Menu Utama

Menu utama adalah jendela yang akan muncul ketika user memasukan nama dan password dengan benar pada form login



4.1.3 Tampilan Form Penghitungan

Form ini dibuat guna untuk menginputkan data pembelian buah di toko buah Mang Udin



The image shows a window titled "Form1". It contains several text input fields with pre-filled values: "Nama Buah" (Apel Merah), "Harga/kilo" (Rp.40.000), "Jmlh Beli" (7 Kg), "Bayar" (Rp.280.000), "Tunai" (Rp.300.000), and "Kembali" (Rp.20.000). Below the fields are two buttons: "Proses" and "Hapus".

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian ada hal yang penulis simpulkan dalam perancangan sistem ini:

- Dengan adanya sistem aplikasi pemrograman ini saya berharap agar dapat membantu atau mempermudah penjual dalam penghitungan jumlah beli.
- Program aplikasi ini dibuat untuk meminimalisir kekeliruan yang dapat merugikan penjual.

5.2 Saran

Setelah penulis menyelesaikan penelitian, saya sebagai penulis masih banyak kekurangan yang perlu saya perbaiki:

- Untuk peneliti selanjutnya diharapkan merancang program aplikasi untuk menghitung hasil beli yang lebih efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Hermawan. 2006. *Aplikasi Penjualan pada Apotik Wildan Talangpadang*. Lampung
- Bambang Wahyudi. Dalam bukunya *Pengantar Struktur Data dan Algoritma*, 2006
- Chairul Marom. 2012. *Akuntansi Bisnis*. Jakarta
- Hartati. 2012. *Diagram alir Secara Waterfall*. Pringsewu
- Henry Simamora. 2012. *Akuntansi Basis Pengambilan Keputusan Bisnis*.
- Joel G. Siegel dan Joe K. Shim. 2009. *Aplikasi Penjualan pada Toko Kelontongan*. Palembang
- Jogianto HM. 2009, *Sistem teknologi informasi*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Nursal. 2010. *Visual Basic 2010*. Yogyakarta
- R. Soemita, 2009. *Software Computer*. Bandung
- www.totalinfo.or.id