Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer

Jurnal Pendidikan Sains and Komputer
Volume 3, Number 1, February 2023
e-ISSN: 2809-476X
https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.2052

Perancangan Sistem Informasi Penjualan Jam pada CV. Minang Jaya

Suci Ramadhan Lestari[1], Rudi Hermawan[2], Sugeng Haryono[3]
Program Studi Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI
Jalan Raya Tengah No 80, Kelurahan Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur
suciramadhan86@gmail.com[1], wowor99@gmail.com[2], sugeng.unindra@gmail.com[3]

open access

***Penulis Korespondensi**

Histori Artikel:
Submit: 2023-01-28
DITERIMA: 2023-01-31
Dipublikasikan: 2023-04-22

Kata Kunci:
CV; Jam; Jual_Jam; Minang; Minang_Jaya; Penjualan; Perancangan; Sistem_Perancangan

Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0).

ABSTRAK

Minang jaya perusahaanini masih menggunakan penulisan pada buku yang mempunyai resiko lebih besar dalam hilangnya dokumen. Selain itu dalam hal proses pembuatan laporan pun memiliki kendala, yaitu proses penyajian laporan yang membutuhkan waktu lama sehingga bentuk laporan yang dihasilkan kurang baik. Berdasarkan hal tersebut diperlukan sistem informasi yang dapat mengolah data dengan cepat dan akurat sehingga membuat kinerja perusahaan menjadi lebih baik. 1. Metode Lapangan a. Observasi, tujuan observasi yaitu untuk mengetahui secara langsung bagaimana proses manajemen proyek pada CV. Minang Jaya. Hasil observasi digunakan penulis untuk mendapatkan data yang akurat dan relevan sesuai dengan tujuan penelitian. b. Wawancara data yang lebih detail data yang tujuannya untuk sebagai pertimbangan didalam mengambil kesimpulan penelitian. 2. Studi Pustaka Melakukan studi pustaka dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku yang berhubungan dengan analisis dan perancangan sistem dan buku-buku yang mendukung topik yang akan dibahas dalam penyusunan skripsi ini. Selain itu juga mengunjungi website yang berhubungan dengan topik dalam skripsi ini. Berdasarkan penelitian, hasil rancangan aplikasi, dan pembahasan yang telah penulis lakukan, maka peneliti dapat memberi simpulan, sebagai berikut: 1. Memudahkan proses transaksi pembayaran kasir untuk peng-input an data dan menyimpan data disebuah media database sehingga dapat meningkatkan kualitas penjualan & peng-input an keluar masuk data barang. 2. Memudahkan dalam bertransaksi jual beli barang & peng-input an keluar masuk barang, sehingga meminimalisir terjadinya kesalahan dalam peng-input an & penjualan barang. 3. Dengan adanya aplikasi ini, akan lebih mudah untuk proses pembuatan laporan serta pengecekan data sehingga menghasilkan laporan yang lebih cepat dan akurat sesuai.

LATAR BELAKANG

Teknologi informasi merupakan salah satu teknologi yang sedang berkembang pesat pada saat ini. Kemajuan teknologi informasi dapat memudahkan pengaksesan terhadap data atau informasi yang tersedia dengan cepat, tepat, dan akurat. Perkembangan ilmu dan teknologi mendorong berkembangnya sistem operasi dan manajemen berbasis teknologi informasi.

Munculnya peningkatan kebutuhan informasi seiring dengan dibutuhkan suatu sistem informasi yang baik dan cepat. Suatu sistem dibutuhkan untuk mempermudah semua proses, salah satunya dengan cara terkomputerisasi. Begitu pentingnya peranan media komputer dalam era globalisasi menyebabkan semakin banyaknya instansi atau perusahaan yang telah memanfaatkan media tersebut. Komputer dapat mengatasi masalah-masalah yang timbul dan menciptakan sistem yang lebih baik dibanding dengan cara manual.

Minang jaya adalah perusahaan yang berasal dari kota Padang, Sumatera Barat yang bergerak dibidang

Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer
Volume 3, Number 1, February 2023
e-ISSN: 2809-476X
https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.2052

penjualan jam. Dan saat ini sistem yang berjalan di CV. Minang Jaya masih menggunakan sistem penulisan pada buku yang mempunyai resiko lebih besar dalam hilangnya dokumen. Selain itu dalam hal proses pembuatan laporan pun memiliki kendala, misalnya dibutuhkan waktu yang lama, dimana proses penyajian laporan tersebut berdasarkan dokumen arsiparsip yang harus dikumpulkan terlebih dahulu sehingga bentuk laporan yang dihasilkan kurang baik. Berdasarkan hal tersebut kita memerlukan suatu sistem informasi yang dapat melakukan pengolahan data dengan baik, cepat, dan akurat sehingga dapat membuat kinerja perusahaan menjadi lebih baik. Oleh karena itu, peneliti mencoba membuat sebuah aplikasi untuk pengolahan data dan penjualan serta pembuatan laporan melalui penelitian yang berjudul **"Perancangan Sistem Informasi Penjualan Jam Pada CV. Minang Jaya".**

STUDI LITERATUR

Dalam melakukan penelitian, penulis menggunakan bahan referensi dari berbagai sumber, antara lain dari penelitian mahasiswa yang ada di internet dan jurnal. Untuk perbandingan dengan penelitian ini penulis mempelajari beberapa referensi jurnal berikut ini:

1. Skripsi

a. Nama : Agus Nurcahyono
NPM : 08.11.2087
Tahun : 2012
Kampus : Universitas Amikom Yogyakarta
Judul : Sistem Informasi Penjualan Berbasis Java pada Bengkel Arditya Buana Motor.
Sumber : http://repository.amikom.ac.id/files/PUBLIKASI_08.11.2087.pdf
Tujuan Penelitian : Merancang Sistem Informasi Penjualan Berbasis Java pada Bengkel Arditya Buana Motor
Hasil Penelitian : Sistem yang dirancang dapat membantu dan mempermudah Penjualan pada Bengkel Arditya Buana Motor.

b. Judul : Perancangan Aplikasi Penjualan pada Toko Bunga Fina Florist dengan Netbeans 8.1 di Kalibata Jakarta
Penulis : Haeri Razaki
NPM : 201443501741
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik dan Ilmu Komputer
Universitas : Universitas Indraprasta PGRI

Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0).

Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer
Volume 3, Number 1, February 2023
e-ISSN: 2809-476X
https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.2052

2. Jurnal

Nama Jurnal	: Jurnal Sistem Informasi dan Komputerisasi Akuntansi (JSK)
Judul	: Rancang Bangun Aplikasi Penjualan dan Persediaan Obat Pada Apotek Merben di kota Prabumulih
Volume	: Vol. 1 No. 1 Juni 2017, Hal 81-88
Penulis	: Yuntari Purbasari
Sumber	: http://jsk.ac.id/index.php/JSK/article/view/11

METODE

1. Metode Lapangan (*Field Research*)

a. Observasi

Observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu objek dalam suatu periode tertentu dan mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang diamati. Tujuan observasi yaitu untuk mengetahui secara langsung bagaimana proses manajemen proyek pada CV. Minang Jaya. Hasil observasi digunakan penulis untuk mendapatkan data yang akurat dan relevan sesuai dengan tujuan penelitian.

b. Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan tanya jawab antara *interviewer* (penanya) dengan *responden* (penjawab). Penulis melakukan *interview* (wawancara) kepada pimpinan CV. Minang Jaya untuk mendapatkan informasi dan data yang lebih detail data yang tujuannya untuk sebagai pertimbangan didalam mengambil kesimpulan penelitian.

Berikut adalah beberapa hasil dari metode wawancara yang telah dirangkum oleh penulis :

a) Pertanyaan:

1. Bagaimana Proses Penjualan jam di CV. Minang Jaya ?
2. Berapa Rata-rata penjualan dalam 1 bulan ?

b) Jawaban:

1. Proses penjualan dilakukan secara menual, menggunakan buku , maka sering terjadi kesalahan dalam pencatatan data, dan juga kesulitan dalampencarian data.
2. CV. Minang Jaya memliliki rata-rata 50 barang terjual dalam 1 bulan, dengan jumlah komponen jam rata-rata 300 komponen jam yang terjual dengan jangka waktu 3-6 bulan.

2. Studi Pustaka

Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0).

Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer
Volume 3, Number 1, February 2023
e-ISSN: 2809-476X
https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.2052

Melakukan studi pustaka dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku yang berhubungan dengan analisis dan perancangan sistem dan buku-buku yang mendukung topik yang akan dibahas dalam penyusunan skripsi ini. Selain itu juga mengunjungi website yang berhubungan dengan topik dalam skripsi ini.

HASIL

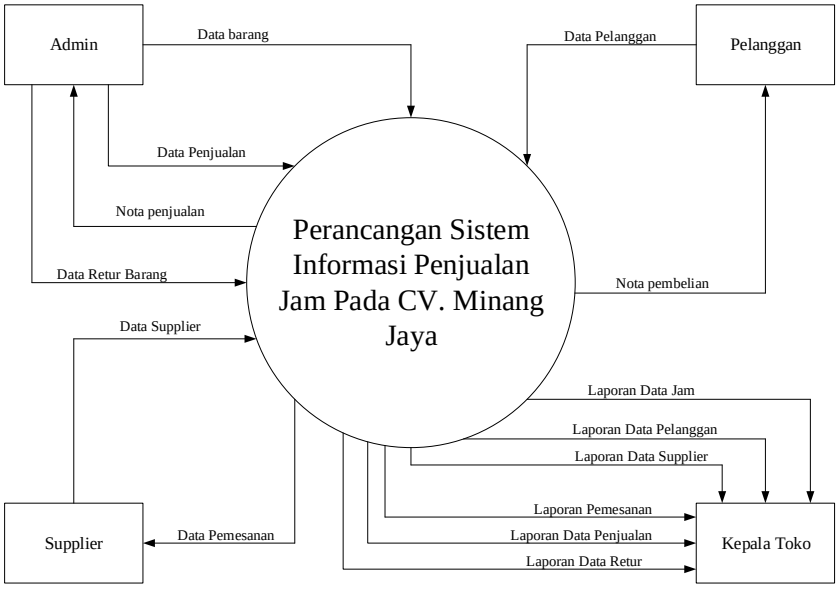
Berdasarkan masalah-masalah yang didapatpada tahap wawancara dan observasi, maka peneliti memberikan alternatif penyelesaian masalahnya, yaitu :

1. Dapat memudahkan proses transaksi pembayaran kasir untuk peng-*input* an data dan menyimpan data disebuah media *database* sehingga dapat meningkatkan kualitas penjualan & peng-*input* an keluar masuk data barang.
2. Memudahkan dalam bertransaksi jual beli barang & peng-*input* an keluar masuk barang, sehingga meminimalisir terjadinya kesalahan dalam peng-*input* an & penjualan barang.
3. Dengan adanya aplikasi ini, akan lebih mudah untuk proses pembuatan laporan serta pengecekan data sehingga menghasilkan laporan yang lebih cepat dan akurat sesuai dengan data pada sistem.

PEMBAHASAN

Peneliti menggambarkan sistem yang diusulkandalam bentuk *DFD* (Data *Flow* Diagram). "*Data Flow Diagram* adalah suatu *network* yang menggambarkan suatu sistem *automat* atau komputerisasi, manualisasi, atau gabungan dari keduanya, yang penggambaranya disusun dalam bentuk kumpulan komponen sitem yang saling berhubungan sesuai aturan mainya." (Tata Sutabri 2012)

Berikut adalah gambaran sistem yang diusulkan oleh peneliti:



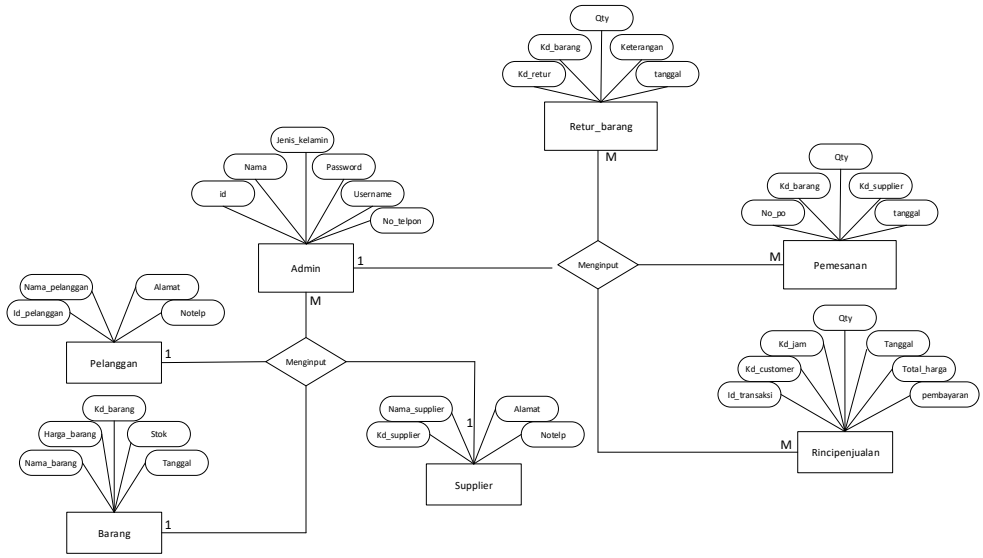
Gambar 1. Diagram Konteks Yang Diusulkan

Proses pertama dimulai dari pelanggan yang mengisi data yang sudah disediakan admin Selanjutnya jika sudah diisi oleh pelanggan tersebut kita input ke dalam data sesuai *form* yang diisi oleh *customer*,

Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0).

Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer
Volume 3, Number 1, February 2023
e-ISSN: 2809-476X
https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.2052

misalkan pelanggan mengisi *form* untuk pembelian produk, dari *form* yang sudah isi, lalu admin memasukkan ke data penjualan untuk transaksi penjualan produk dan data produk untuk mengetahui detail produk, jika produk sudah tercantum di data produk mana tidak perlu diinput kembali, hanya produk yang baru saja. Kemudian untuk proses pembayaran bisa langsung dibayarkan pada saat melakukan pendaftaran. Pembayaran bisa dilakukan melalui via *transfer* bank atau *cash*. Selanjutnya data yang sudah dibuat oleh admin, akan direkap dibuatkan laporan lalu diberikan kepada pemilik untuk laporan tiap bulannya. Tujuannya dibuat laporan tersebut supaya pemilik bisa mengetahui perkembangan usahanya. Hubungan antar data digambarkan dalam bentuk *ERD* (*Entity Relationship Diagram*).



Gambar 2. *Entity Relationship Diagram*

Pada pembuatan aplikasi ini dipergunakan 5 tabel data, yaitu:

1. Tabel Data pelanggan, akan digunakan sebagai tempat penyimpanan daftar pelanggan.
2. Tabel Data barang, akan digunakan sebagai tempat penyimpanan daftar barang.
3. Tabel Data Transaksi Penjualan, akan digunakansebagai tempat penyimpanan data penjualan produk setiap harinya jika ada pelanggan yang membeli produk.
4. Tabel Data supplier, akan digunakansebagai tempat penyimpanan data supplier untuk melakukan pemesanan barang
5. Tabel Data Pemesanan barang, akan digunakansebagai tempat penyimpanan data pemesanan barang jika dilakukan pembelian produk karena stok produk digudang menipis.
6. Table Data Retur, Akan digunakan untuk menyimpan data retur barang dari pelanggan jika barang tersebut tidak sesuain dengan keinginan pelanggan

Tampilan Aplikasi

Tampilan *Login*

Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0).

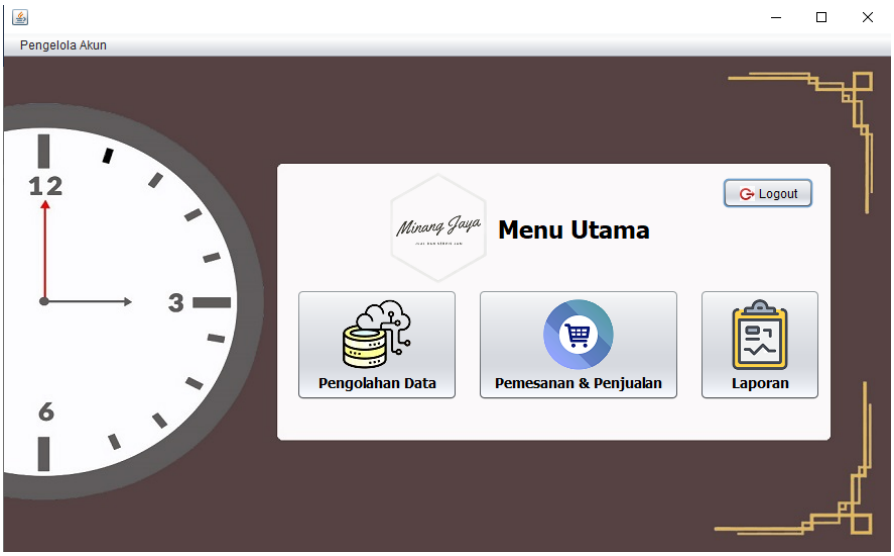
Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer
Volume 3, Number 1, February 2023
e-ISSN: 2809-476X
https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.2052



Gambar 3. Tampilan Login

Pada halaman login, admin harus memasukkan *username* dan *password* lalu klik *button login* untuk dapat masuk ke halaman menu utama.

Tampilan Menu Utama



Gambar 4. Tampilan Menu Utama

Pada halaman Menu Utama, terdapat beberapa pilihan menu. Di antaranya menu pengelolahan data, menu pemesanan dan penjualan, dan lapora

Tampilan Layar Data Jam

Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0).

Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer
Volume 3, Number 1, February 2023
e-ISSN: 2809-476X
https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.2052



Gambar 5. Tampilan Form Data *jam*

Tampilan ini adalah tampilan pendataan Jam, yang berisi dari inputan kd jam, Nama jam, jenis,harga, stok dan tanggal

Tampilan *Form* Data Pelanggan



Gambar 6. Tampilan *Form* Data pelanggan

Tampilan ini adalah tampilan pendataan pelanggan, yang berisi dari inputan kd pelanggan, Nama pelanggan, No. Telepon, dan Alamat

Tampilan *Form* Data Suplier



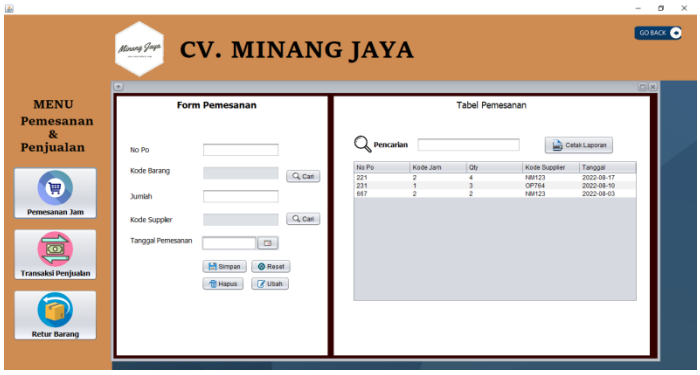
Gambar 7. Tampilan Form Data Supplier

Pada *form* data penjualan produk, admin dapat melakukan penambahan data, mengedit, dan menghapus data penjualan produk.

Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0).

Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer
Volume 3, Number 1, February 2023
e-ISSN: 2809-476X
https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.2052

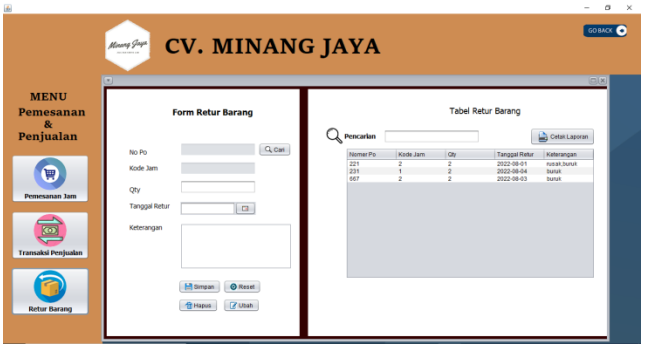
Tampilan Form Data Pemesanan



Gambar 8. Tampilan Data Pemesanan

Pada *form* data penjualan jasa, admin dapat melakukan penambahan data, mengedit, dan menghapus data penjualan jasa.

Tampilan Form Data Retur



Gambar 9. Tampilan Data Rtur

Pada *form* data pembelian produk, admin dapat melakukan penambahan data, mengedit, dan menghapus data pembelian produk.

Tampilan *Form* Transaksi

Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0).

Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer
Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer
Volume 3, Number 1, February 2023
e-ISSN: 2809-476X
https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.2052



Gambar 10. Tampilan *Form* transaksi

Tampilan Laporan Data Jam



Gambar 11. Tampilan Laporan data jam

Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0).

Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer
Volume 3, Number 1, February 2023
e-ISSN: 2809-476X
https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.2052

Tampilan Laporan Data Pelanggan



Gambar 12. Tampilan Laporan Data Pelanggan

Tampilan Laporan Data Supplier

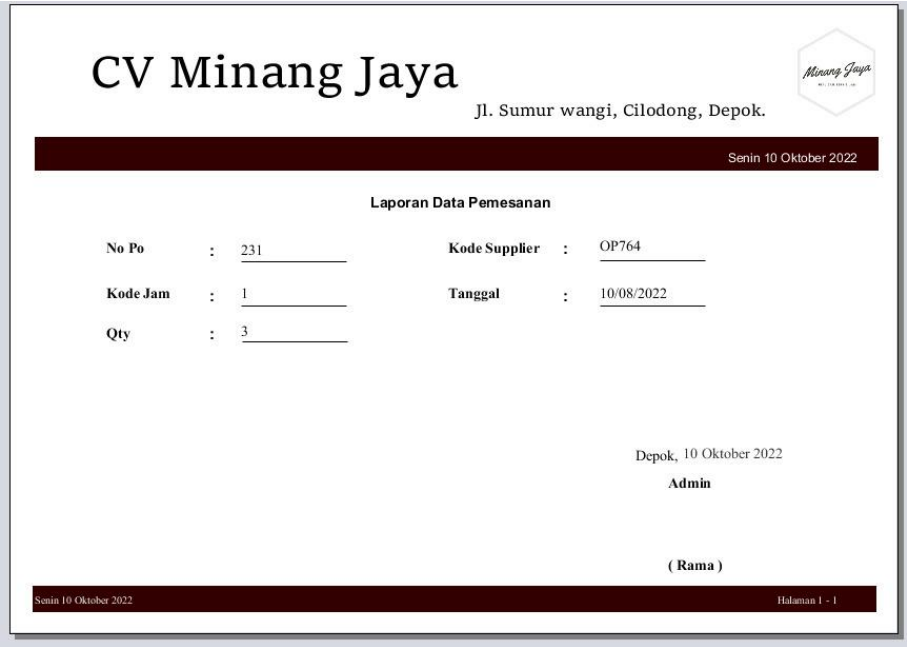


Gambar 13. Tampilan Laporan Data Supplier

Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0).

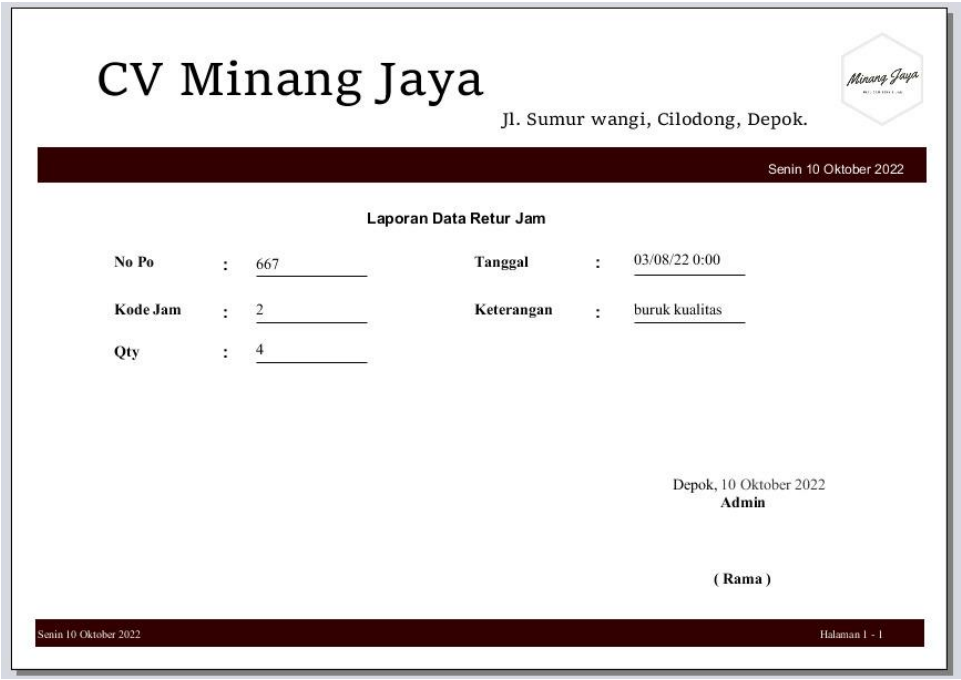
Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer
Volume 3, Number 1, February 2023
e-ISSN: 2809-476X
https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.2052

Tampilan Laporan Data Pemesanan



Gambar 14. Tampilan Laporan Data Pemesanan

Tampilan Laporan Data Retur

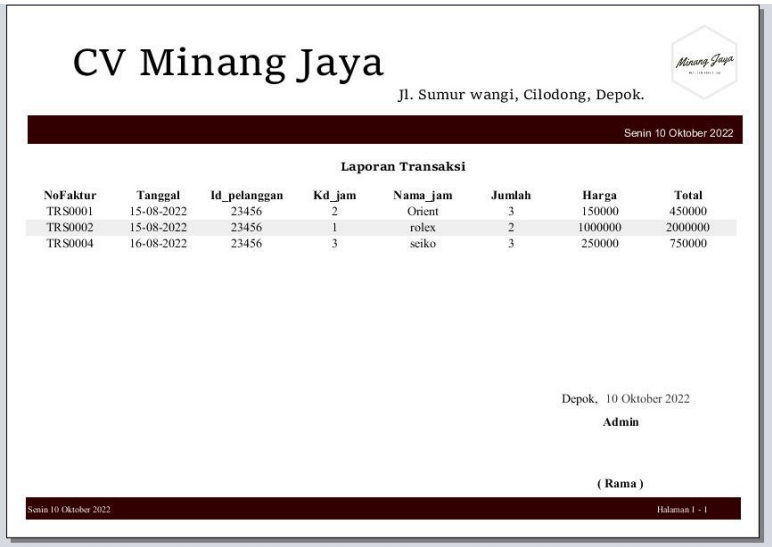


Gambar 15. Tampilan Laporan Data retur

Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0).

Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer
Volume 3, Number 1, February 2023
e-ISSN: 2809-476X
https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.2052

Tampilan Laporan Data Retur



Gambar 16. Tampilan Laporan Data retur

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian, hasil rancangan aplikasi, dan pembahasan yang telah penulis lakukan, maka peneliti dapat memberi simpulan, sebagai berikut:

1. Dapat memudahkan proses transaksi pembayaran kasir untuk peng-*input* an data dan menyimpan data disebuah media *database* sehingga dapat meningkatkan kualitas penjualan & peng-*input* an keluar masuk data barang.
2. Memudahkan dalam bertransaksi jual beli barang & peng-*input* an keluar masuk barang, sehingga meminimalisir terjadinya kesalahan dalam peng-*input* an & penjualan barang.
3. Dengan adanya aplikasi ini, akan lebih mudah untuk proses pembuatan laporan serta pengecekan data sehingga menghasilkan laporan yang lebih cepat dan akurat sesuai dengan data pada sistem.

REFERENSI

Irawan, M. D., & Hasni, L. (2018). Sistem Penggajian Karyawan Pada Lkp Grace Education Center. *Jurnal Teknologi Informasi*, *1*(2), 125. https://doi.org/10.36294/jurti.v1i2.286

Jupri. (2018). APLIKASI NILAI UJIAN BERBASIS SMS GATEWAY PADA MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 HALMAHERA TENGAH. *IJIS Indonesian Journal on Information System*, *vol 3 nomo*, 11. http://ijiswiratama.org/index.php/home/article/view/42

Kurniawan. (2011). *Aplikasi Penjualan dengan Program Java Netbeans, Xampp, dan iReport*. PT Elex Media Komputindo.

Lukman. (2016). *Rancang Bangun Aplikasi Warehouse Management System CV. Giyan Mandiri*. Universitas Indraprasta PGRI.

Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0).

Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer
Volume 3, Number 1, February 2023
e-ISSN: 2809-476X
https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.2052

M, J. H. (2012). *Analisis dan Design Sistem Informasi*. Graha Ilmu.

Mulyadi. (2012). *Sistem Akutansi*. CV. Lokomedia.

Muslihudin, M. (2016). *Perancangan Sistem Informasi*. Informatika.

Nita. (2020). *Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Penjualan Baju Seragam pada Toko Pasadena Depok*. Universitas Indraprasta PGRI.

Nurcahyono, A. (2012). *Sistem Informasi Penjualan Berbasis Java pada Bengkel Arditya Buana Motor*. Universitas Amikom. https://repository.amikom.ac.id/files/PUBLIKASI_08.11.2087.pdf

P, M. G. N. A. (2016). *Implementasi Basis Data Pada Sistem SMART CAMPUS*. STIMIK Primakara.

Razaki, H. (2014). *Perancangan Aplikasi Penjualan pada Toko Bunga Fina Florist dengan Netbeans 8.1 di Kalibata Jakarta*. Universitas Indraprasta PGRI.

Sari, Y. P. (2017). RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN DAN PERSEDIAAN OBATPADA APOTEK MERBEN DI KOTA PRABUMULIH. *JURNAL SISTEM INFORMASI DAN KOMPUTERISASI AKUNTANSI (JSK)*, *Vol 1*, *No.*, 8. https://jsk.stmikprabumulih.ac.id/index.php/jsk/article/view/9/9

Simbolon, H. A. (2018). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS E-COMMERCE UNTUK PENINGKATAN PENJUALAN PRODUK JERSEY OLAH RAGA. *Jurnal TEKINKOM*, *Vol 1 No.*(ISSN: 2621-1556), 6. http://jurnal.murnisadar.ac.id/index.php/Tekinkom/article/view/64/46

Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0).