
PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BARANG PADA KINGTEX FABRIC OUTLET YOGYAKARTA

Nani Purwati¹, Ahmad Ghufron² Sri Kiswati³

^{1,2,3} Sistem Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika

Email: ¹nani.npi@bsi.ac.id, ²rontghufron@gmail.com, ³sri.srk@bsi.ac.id

Abstrak

Kingtex Fabric Outlet bergerak di bidang bisnis tekstil yang pekerjaannya berkaitan dengan kain maka harus memiliki laporan yang berguna untuk mengatur dan mengelola segala bentuk pelaporan terkait penjualan kain tersebut. Selama ini system pelaporan masih kurang teradministrasi dengan baik. Penulis melakukan riset mengenai sistem penjualan barang di Kingtex Fabric Outlet yang sudah berbasis komputerisasi dengan sebuah aplikasi, akan tetapi aplikasi tersebut masih ditemukan kendala mulai dari user yang terbatas, tidak bisa mengetahui stok barang yang ada, dan juga aplikasi masih bersifat offline. Berdasarkan latar belakang tersebut penulis membuat aplikasi sistem informasi penjualan barang yang mampu mengatasi masalah yang ada. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *waterfall*. Sistem informasi penjualan barang pada kingtex fabric outlet Yogyakarta. Pada sistem informasi penjualan terdapat tabel pelanggan, tabel pembayaran, tabel transaksi, tabel detail transaksi, dan tabel retur. Aplikasi terdapat halaman admin dan pelanggan. Pada halaman admin dapat mengelola pelanggan, pembayaran, transaksi, detail transaksi dan retur.

Kata Kunci: Perancangan Sistem Informasi, Penjualan Barang, waterfall

Abstract

Kingtex Fabric Outlet is engaged in the textile business whose work is related to fabric, so it must have useful reports to organize and manage all forms of reporting related to the sale of the fabric. So far, the reporting system is still not well administered. The author conducted research on the system of selling goods at Kingtex Fabric Outlet which was already computerized based on an application, but the application still encountered problems ranging from limited users, unable to find out the existing stock of goods, and also the application was still offline. Based on this background, the author makes an application for selling goods information systems that are able to overcome existing problems. This study uses the waterfall software development method. Information system for sales of goods at kingtex fabric outlet Yogyakarta. In the sales information system there are customer tables, payment tables, transaction tables, transaction details tables, and returns tables. The application has admin and customer pages. On the admin page you can manage customers, payments, transactions, transaction details and returns.

Keywords: Information System Design, Sales of Goods, waterfall

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi khususnya teknologi informasi berbasis komputer dewasa ini, dirasa sangat pesat dan hal ini berpengaruh terhadap aspek pekerjaan. Hampir semua perusahaan dalam hal pengambilan keputusan, penyebaran informasi, peningkatan efektifitas pekerjaan dan pelayanan telah menggunakan sistem informasi berbasis komputer. Menurut (Wildaningsih, 2018) Sistem adalah jaringan yang saling berinteraksi dan terhubung untuk melakukan kegiatan dalam mencapai suatu tujuan.

Menurut (Destiningrum & Adrian, 2017) sistem informasi merupakan suatu sistem yang terdapat pada organisasi sehingga mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan yang dibutuhkan. Bagi suatu perusahaan yang sedang berkembang seperti Kingtex Fabric Outlet yang bergerak di bidang penyedia tekstil, tentunya bisnis inti pekerjaannya berkaitan dengan kain maka harus memiliki laporan yang berguna untuk mengatur dan mengelola segala bentuk pelaporan terkait penjualan kain tersebut. Menurut (Jannah, 2018) Penjualan merupakan suatu pemberian barang atau jasa dari individu terhadap individu atau kelompok lainnya

dengan mendapatkan ganti uang dari pihak yang menerima barang atau jasa tersebut. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan kepada manajemen di Kingtex Fabric *Outlet*, bahwa administrasi di Kingtex Fabric *Outlet* sudah berbasis komputerisasi dengan sebuah aplikasi. Akan tetapi aplikasi tersebut masih ditemukan kendala, mulai dari *user* yang terbatas, tidak bisa mengetahui stok barang yang ada, juga aplikasi masih offline. Berdasarkan dari uraian tersebut maka penulis mengambil beberapa pokok permasalahan yaitu bagaimana mengatasi kendala dan permasalahan terkait dengan *user* yang terbatas serta bagaimana merancang sistem informasi laporan penjualan pada Kingtex Fabric *Outlet* menjadi berbasis online. Perancangan sistem diperlukan agar membantu memudahkan proses pengolahan data dan meningkatkan kinerja dari tiap bagian serta informasi yang dibutuhkan oleh setiap bagian dapat dihasilkan secara cepat dan tepat. Menurut (Anggraeni, Siti., Ina Rayana, 2017) perancangan sistem merupakan suatu merancang atau mendesain suatu sistem yang baik, yang terdapat langkah-langkah operasi dalam proses pengolahan data dan prosedur untuk mendukung operasi sistem.

Penelitian sebelumnya dengan judul Sistem Informasi Penjualan Oleh Sales Marketing Pada Pt Erlangga Mahameru menggunakan metode *prototype* menghasilkan pengujian sebesar 89,58% dan layak untuk di implementasikan (Fitriyana & Adi, 2020). Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh (Hidayati, 2019) dengan judul Penggunaan Metode *Waterfall* Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan menggunakan metode *waterfall* untuk membangun system informasi penjualan. Dalam penelitian lain mengenai system informasi penulana juga pernah dilakukan oleh (Handayani, 2018) dengan judul perancangan sistem informasi penjualan berbasis *e-commerce* studi kasus toko kun Jakarta berhasil membuat system informasi berbasis *e-commerce*. Berdasarkan dari beberapa kajian pustaka yang sudah penulis lakukan serta identifikasi masalah pada Kingtex *fabric Outlet* maka penulis membuat penelitian mengenai system informasi penjualan menggunakan metode *waterfall*.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Teknik Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang diteliti dengan instansi terkait untuk mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan permasalahan yang ada. Informasi yang berkaitan adalah proses jalannya sistem di toko tersebut. Observasi dilakukan kepada pihak manajemen pada hari Senin tanggal 9 November 2020 yang bertempat di Kingtex Fabric Outlet. Dari hasil observasi yang dilakukan, bahwa administrasi di Kingtex Fabric Outlet sudah berbasis komputerisasi dengan sebuah aplikasi. Akan tetapi aplikasi tersebut masih ditemukan kendala, mulai dari *user* yang terbatas, tidak bisa mengetahui stok barang yang ada serta sistem masih manual.

2. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab kepada manajemen dalam obyek penelitian. Data diperoleh dari berbagai sumber data baik secara langsung maupun tidak langsung. Sumber data langsung yang dimaksud adalah sumber data yang diperoleh secara langsung di lokasi penelitian seperti data-data barang, harga barang, jenis barang, nota barang, laporan penjualan, dan sebagainya. Sedangkan sumber data tidak langsung adalah sumber data yang diperoleh penulis dalam bentuk lisan yaitu tanya jawab dengan manajemen.

2.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah model *waterfall* yang terbagi lima tahapan (Zaliluddin & Rohmat, 2018) yaitu :

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Pada tahap ini penulis melakukan proses pengumpulan data dan analisa sistem. Pengumpulan data dan analisa sistem akan digunakan untuk menentukan konsep sistem serta antar muka yang dapat melakukan perintah-perintah yang diinginkan oleh *user* agar dapat menghasilkan spesifikasi perangkat lunak. Hal ini menjadi acuan untuk menerjemahkan kebutuhan sistem kedalam bahasa program dan merupakan penentu untuk keberhasilan tahap-tahap berikutnya.

2. Perancangan (*design*)

Penulis merancang tampilan web dengan menyediakan berbagai menu-menu yang dapat disinggahi oleh pelanggan maupun admin, merancang format masukan (*input*) yaitu seperti mengisi data dan menambah data, dan merancang tampilan semenarik mungkin agar pelanggan betah dalam menggunakan website ini.

3. Pembuatan kode program (*coding*)

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian (*testing*)

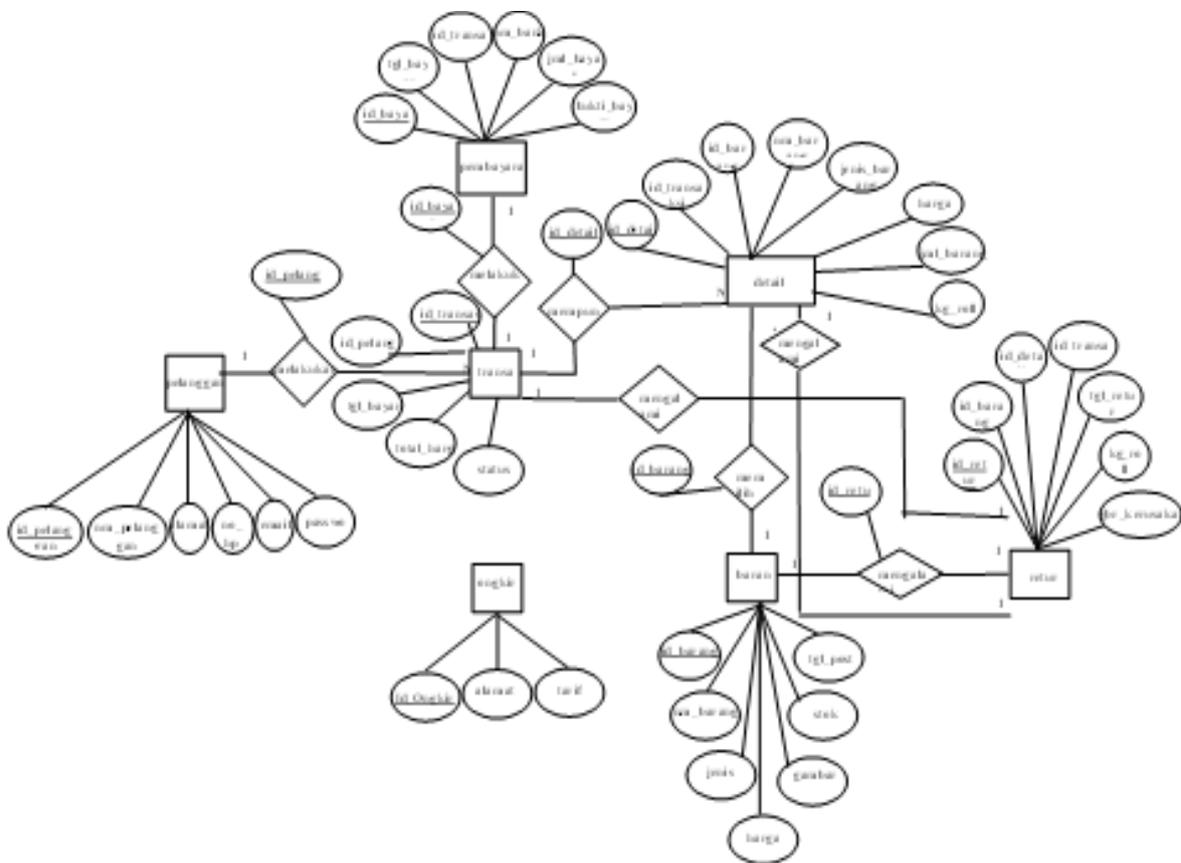
Untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang dihasilkan maka setelah pengkodean selesai akan dilakukan testing terlebih dahulu.

5. Pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirim ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan demikian juga dengan software. Semua fungsi-fungsi software harus diuji cobakan, agar software bebas dari *error*, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Entity Relationship Diagram (ERD)

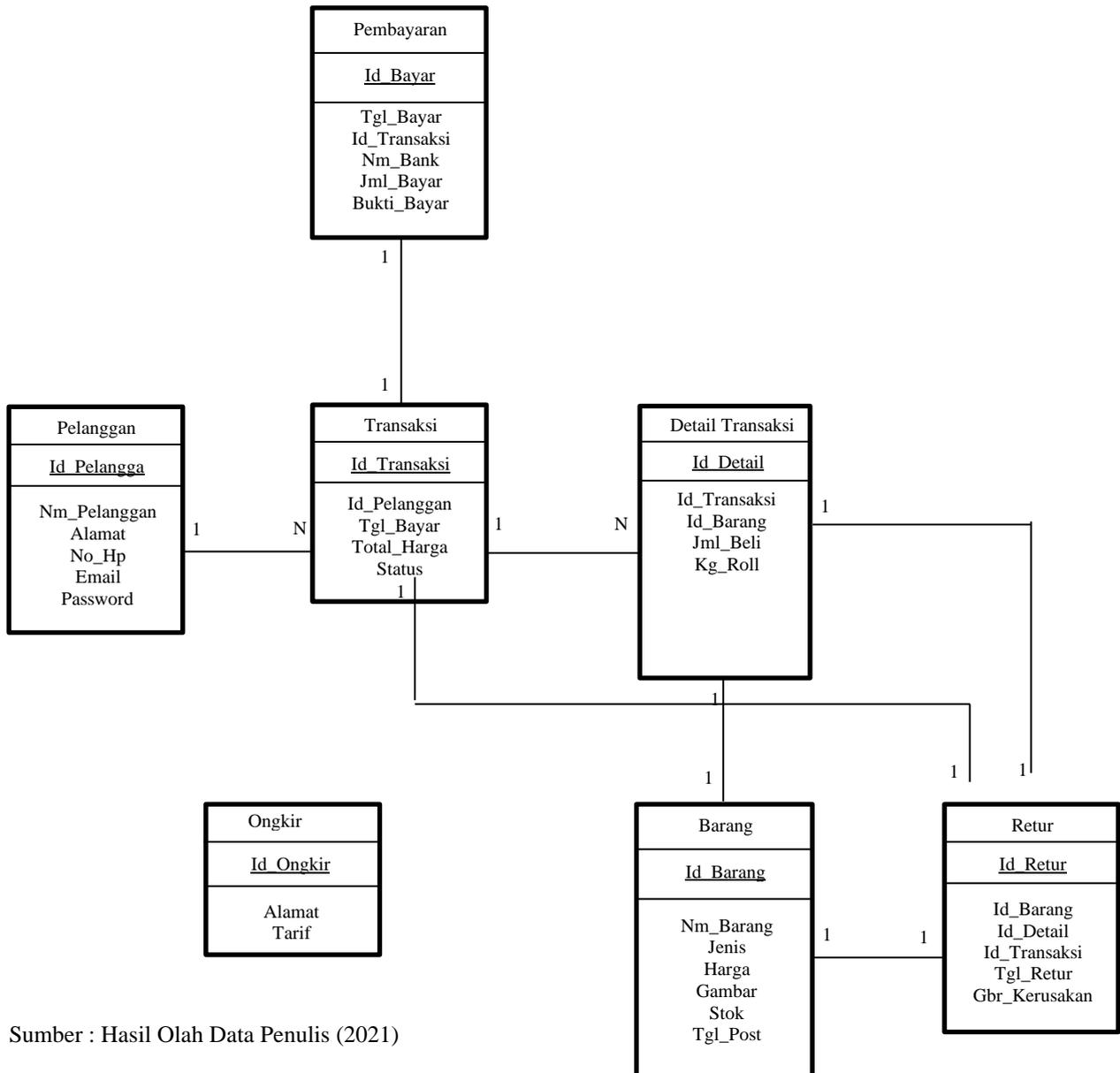


Sumber : Hasil Olah Data Penulis (2021)

Gambar 1.
Entity Relationship Diagram (ERD)

Pada gambar 1 diatas menggambarkan ERD pada system informasi penjualan pada kingtex fabric outlet. Erd terdiri dari entitas pelanggan, pembayaran , transaksi, detail transaksi, barang dan retur.

3.3. Logical Record Structure (LRS)



Sumber : Hasil Olah Data Penulis (2021)

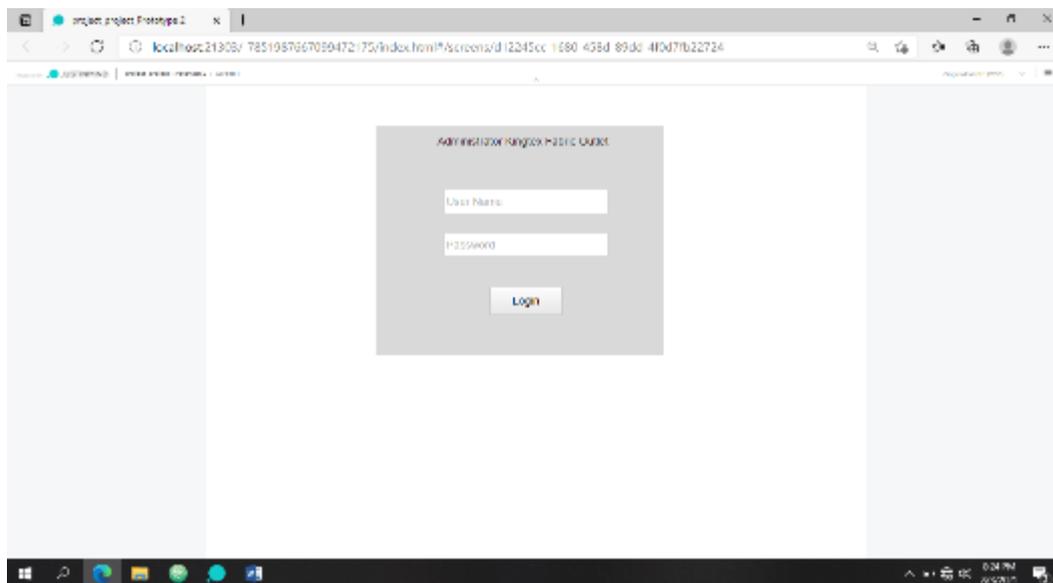
Gambar II

Logical Record Structure (LRS)

tabel yang ada pada LRS merupakan entitas yang ada pada ERD.

3.4. Rancangan Antarmuka

1. Tampilan *Login Admin*



Sumber : Hasil Olah Data Penulis (2021)

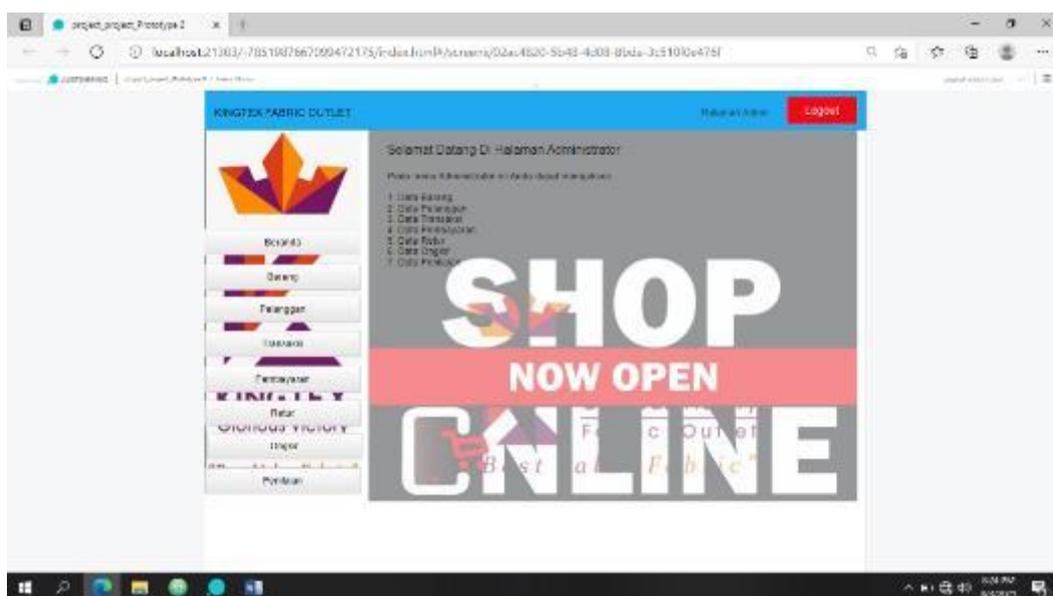
Gambar III

Tampilan Login Admin

Pada gambar III merupakan tampilan form login, untuk login harus memasukkan username dan password.

2. Tampilan Beranda Admin

Berikut merupakan tampilan beranda admin pada gambar IV, admin dapat mengelola data pelanggan, pembayaran, transaksi dan retur.

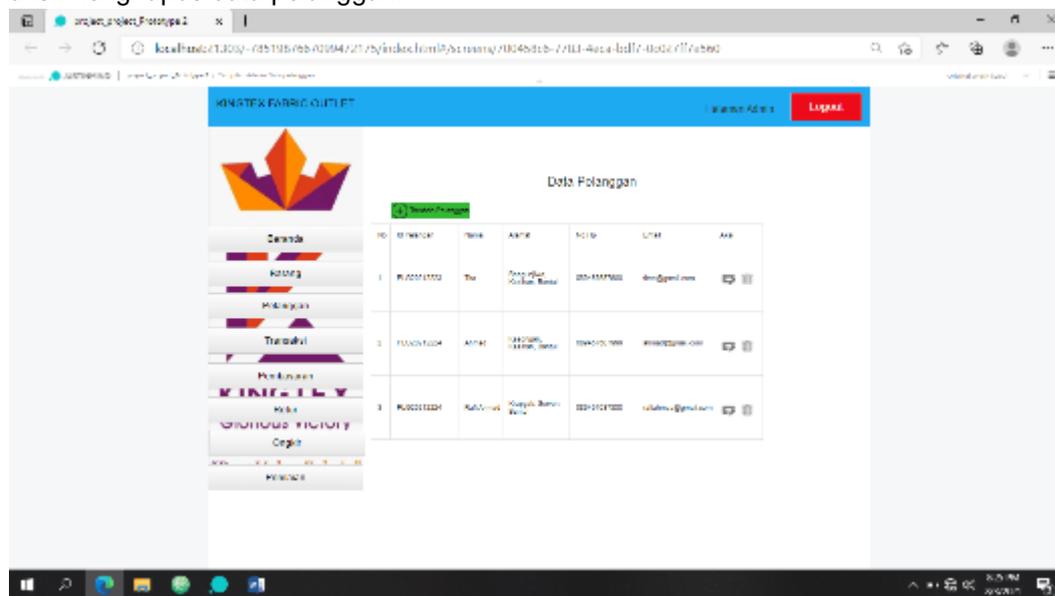


Sumber : Hasil Olah Data Penulis (2021)

Gambar IV. Tampilan Beranda Admin

3. Tampilan Admin Kelola Data Pelanggan

Pada gambar V di bawah ini merupakan tampilan admin kelola data pelanggan, admin dapat melakukan aksi menghapus data pelanggan.



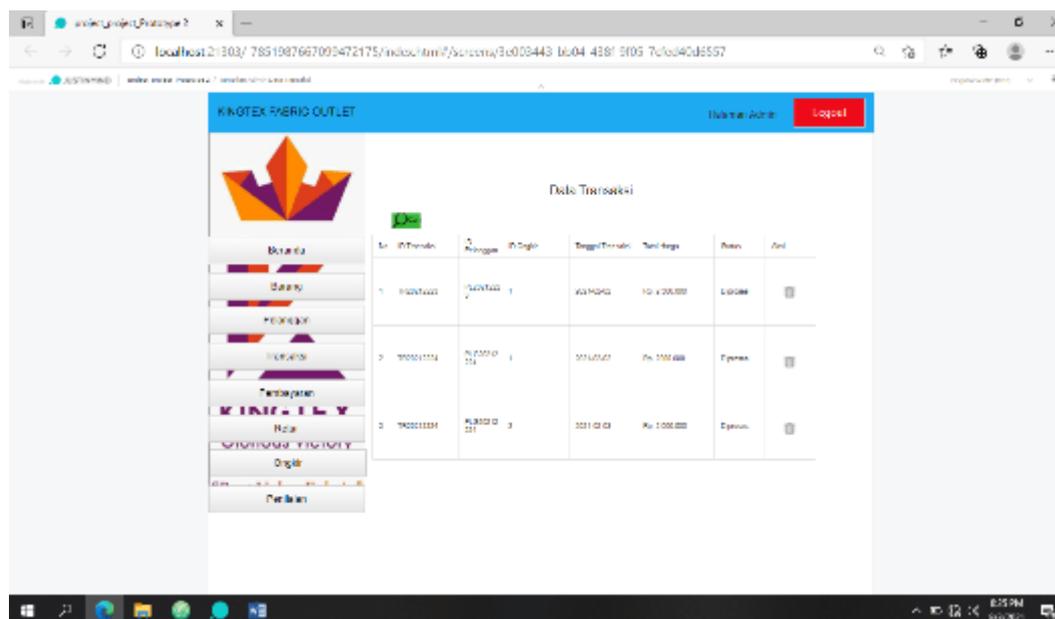
Sumber : Hasil Olah Data Penulis (2021)

Gambar V

Tampilan Admin Kelola Data Pelanggan

4. Tampilan Admin Kelola Data Transaksi

Berikut merupakan tampilan kelola data transaksi oleh admin, aksi yang dapat admin lakukan adalah menghapus.



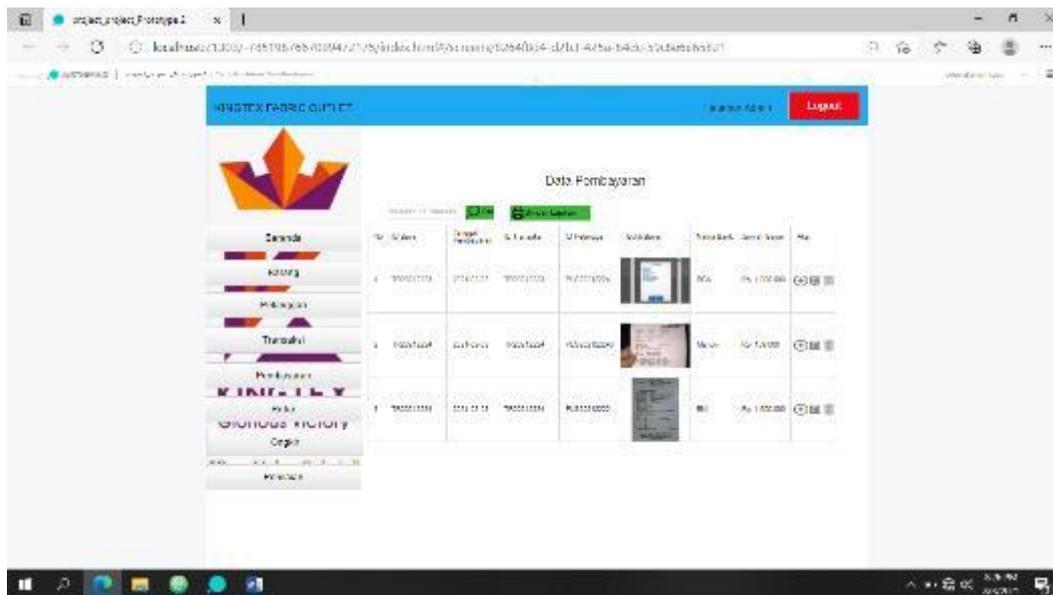
Sumber : Hasil Olah Data Penulis (2021)

Gambar VI

Tampilan Admin Kelola Data Transaksi

5. Tampilan Admin Kelola Data Pembayaran

Pada gambar VII dibawah ini merupakan tampilan data pembayaran pada admin.

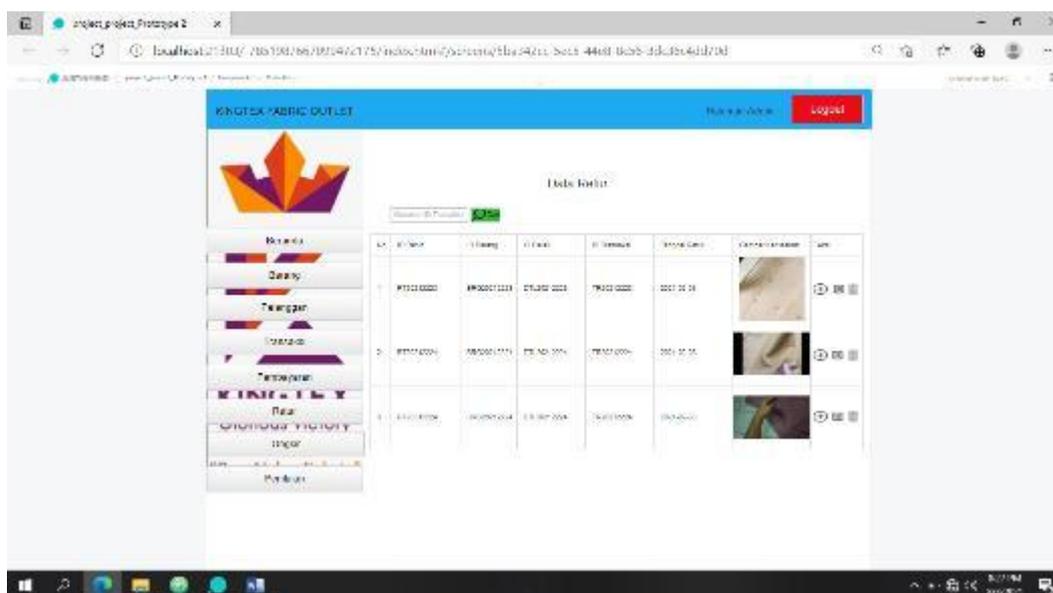


Sumber : Hasil Olah Data Penulis (2021)

Gambar VII

Tampilan Admin Kelola Data Pelanggan

6. Tampilan Admin Kelola Data Pelanggan

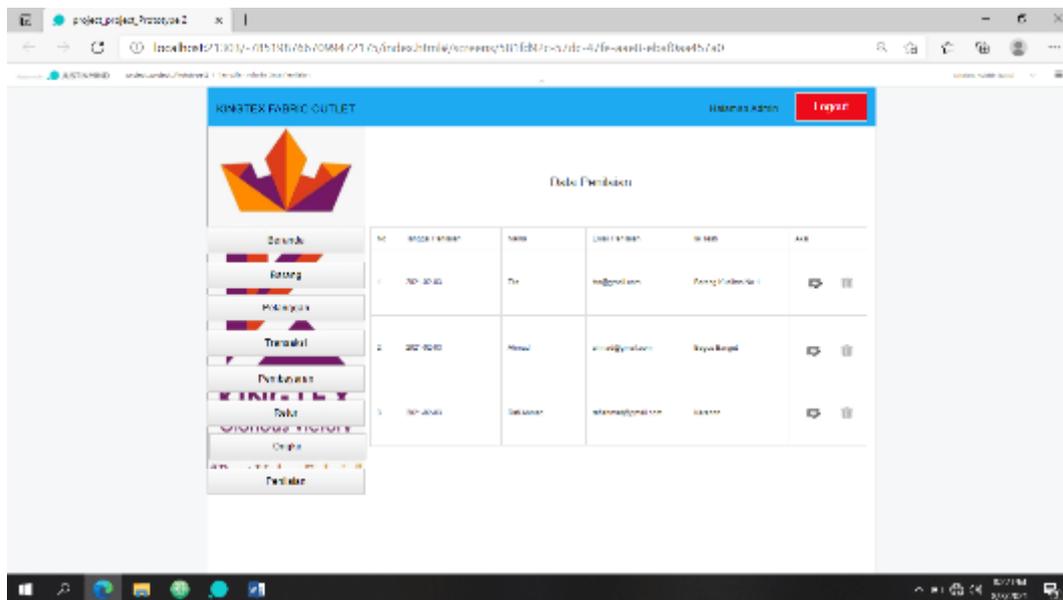


Sumber : Hasil Olah Data Penulis (2021)

Gambar VIII

Tampilan Admin Kelola Data Return

7. Tampilan Admin Kelola Data Penilaian

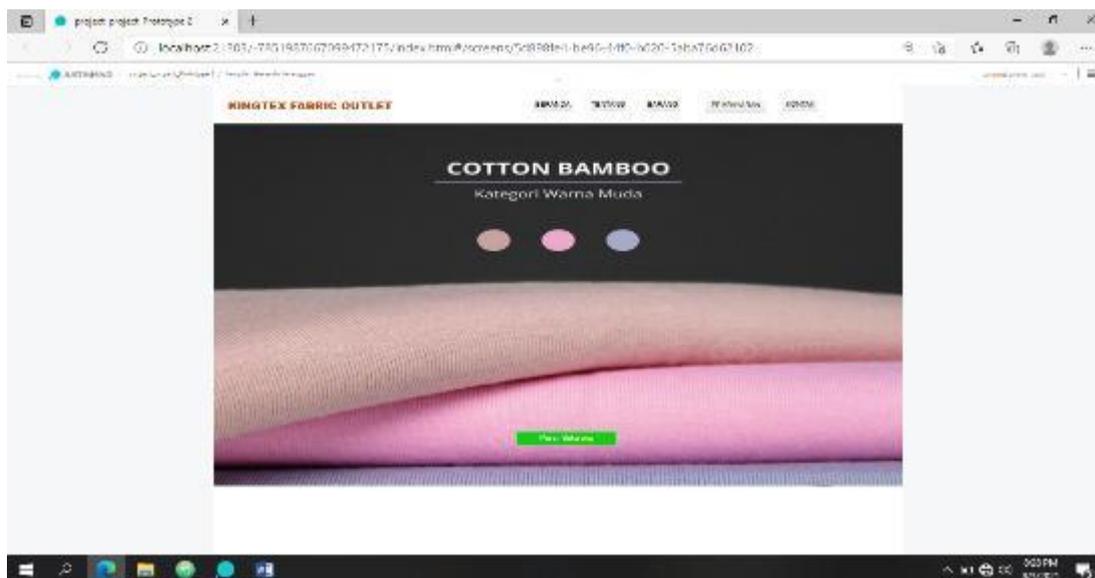


Sumber : Hasil Olah Data Penulis (2021)

Gambar IX

Tampilan Admin Kelola Data Penilaian

8. Tampilan Beranda Pelanggan

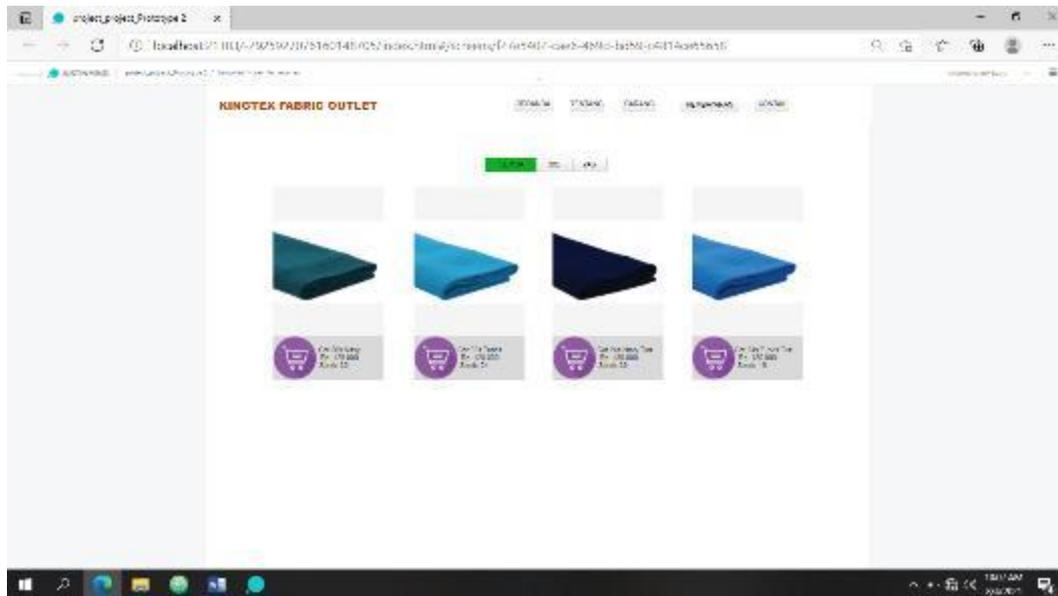


Sumber : Hasil Olah Data Penulis (2021)

Gambar XI

Tampilan Beranda Pelanggan

9. Tampilan Proses Pesanan

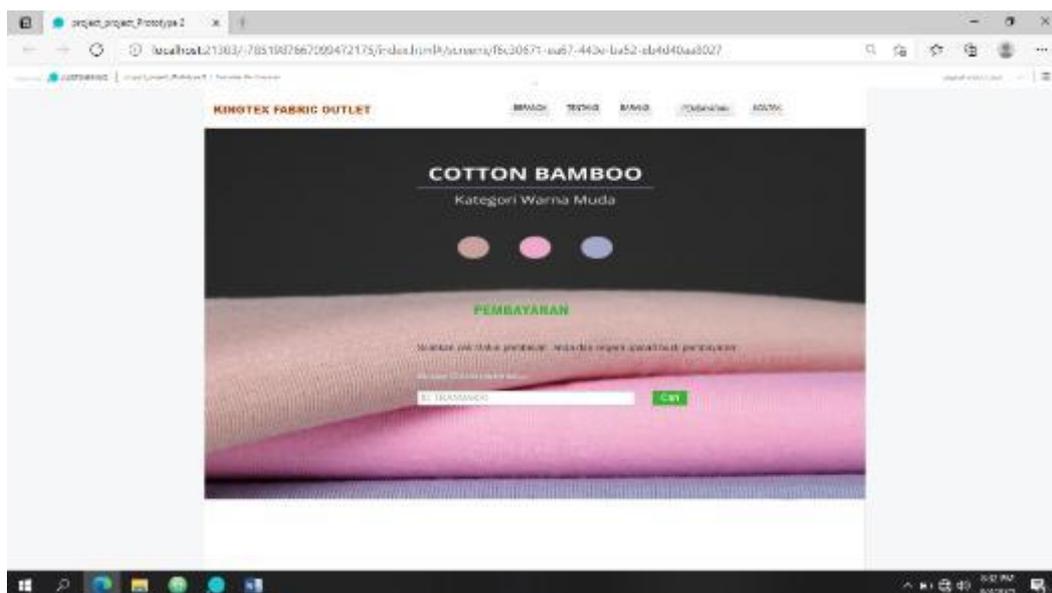


Sumber : Hasil Olah Data Penulis (2021)

Gambar XII

Tampilan Proses Pesanan

10. Tampilan Proses Pembayaran

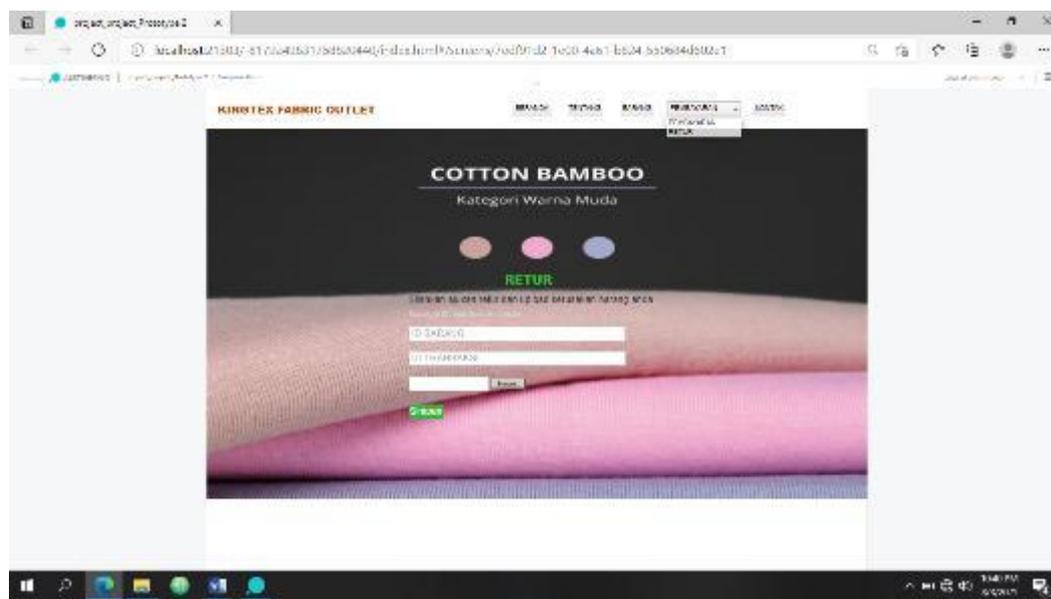


Sumber : Hasil Olah Data Penulis (2021)

Gambar XIII

Tampilan Proses Pembayaran

11. Tampilan Proses Return



Sumber : Hasil Olah Data Penulis (2021)

Gambar XIV

Tampilan Proses Return

4.KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada Kingtex Fabric *Outlet* Yogyakarta maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan sistem informasi persediaan sampai dengan penjualan barang sudah menggunakan basis komputer, sehingga data barang dapat langsung di proses untuk penambahan stok barang di gudang. Aplikasi ini memudahkan bagian gudang dan penjualan untuk lebih efektif dalam pengecekan persediaan serta penjualan barang, dengan melihat pemberitahuan informasi stok persediaan barang tersebut menjadi lebih akurat, sehingga pemilik dapat mengawasi jalannya usaha tanpa harus berada di tempat.

REFERENSI

- Anggraeni, Siti., Ina Rayana, S. R. R. dan A. J. (2017). Analisis Dan Perancangan Sistem Penjualan Untuk Meningkatkan Kualitas Pelayanan Terhadap Pelanggan Dengan Perbaikan Sistem Akuntansi Penjualan. *1*(1), 60–69.
- Fitriyana., Sucipto, Adi. Sistem Informasi Penjualan Oleh Sales Marketing Pada Pt Erlangga Mahameru. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, *1*(1), 105-110.
- Handayani, Sutri. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Studi Kasus Toko Kun Jakarta. *Jurnal Ilkom*, *10*(2), 2018.
- Hidayati, Nur. Penggunaan Metode Waterfall Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan. *Generation Journal*, *3*(1), 1-10.
- Jannah, M. (2018). Analisis pengaruh biaya produksi . *BanqueSyari*, *4*(1).
- Wildaningsih, W. , A. Y. (2018). Jurnal manajemen dan teknik informatika. *JUMANTAKA*, *02*(01), 181–190.
- Zaliluddin, Dadan., Rohmat. (2018). Perancangan sistem informasi penjualan berbasis web (studi kasus <http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/conten>

pada newbiestore).*Infotech Journal* . 4(1), 24-27.