



SISTEM PENJUALAN PADA TOKO SAMUDRA BARU BERBASIS WEB

Jemmy¹
Pastima Simanjuntak²

¹Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika, Universitas Putera Batam

²Dosen Program Studi Teknik Informatika, Universitas Putera Batam
email: pb160210023@upbatam.ac.id

ABSTRACT

Technology is one of the fastest growing field in the world. A lot of business sectors have started implementing technology into their business part. One of them is store building. As a store grows, they will have more transactions everyday and that means more transactions will need to be noted down manually by the workers. However, as the transaction amount grows this method is not efficient and recommended because it is slow and there are chances of human errors which will cause loses to the store. The aim of this study is to create an application that will keep track of all the transactions made in the store and help the store owner to keep track of the transactions done by the store workers as well as minimize the store losses caused by employee mistakes. The method used will be by creating a web based application, this application will be made using ASP.NET and C# as the programming language and Microsoft SQL Server for database. From the observation that are done, the created application made it easier for the owner to keep track of the transactions done by the workers and made the accounting calculation faster and easier.

Keywords: *Web Based Application, Asp.Net, C#*

PENDAHULUAN

Sistem penjualan saat ini merupakan sebuah kebutuhan utama dalam sebuah toko, karena dengan sebuah sistem penjualan, toko dapat dengan gampang melihat riwayat penjualan, pembelian serta stok barang yang ada di dalam toko. Sekarang ini sudah banyak sistem penjualan yang ada pada toko-toko masyarakat. Sistem penjualan terdapat banyak tipe, ada yang dibuat sesuai yang dibutuhkan oleh toko, dan ada yang dijual secara langsung sebagai produk.

Saat ini sangat banyak toko yang ada di Indonesia yang belum menggunakan aplikasi sistem penjualan dalam toko

mereka, dan masih menggunakan perhitungan secara manual, namun jika menggunakan perhitungan manual maka akan rentan terjadi kesalahan dalam perhitungan, serta susah untuk mengecek penjualan yang sudah lama, oleh karena itu, dengan adanya sebuah aplikasi sistem penjualan akan sangat membantu toko-toko yang masih menggunakan cara manual dan apabila menggunakan hitungan manual, maka akan sangat susah sekali untuk mengecek Riwayat penjualan yang sudah bertahun-tahun, dengan adanya sistem, dapat membantu toko untuk menyimpan data-data riwayat hingga selamanya, dan dapat di cek kembali

kanan saja dibutuhkan oleh toko Samudra Baru.

Berdasarkan penelitian A. Nurhayati, A. Josi, and N. Hutagalung yang berjudul "Rancang Bangun Aplikasi Penjualan dan Pembelian Barang pada Koperasi Kartika Samara Grawira Prabumulih" dengan cara pengolahan data menggunakan Microsoft Word dan Microsoft Excel masih sering terjadi kesalahan dan memakan waktu yang sangat lama. Oleh karena itu, akan dirancang sebuah sistem pembelian dan penjualan berbasis web yang akan mempermudah dan mempercepat proses transaksi, memudahkan laporan dan meminimalisir kesalahan yang akan terjadi.

Dengan dirancangnya sebuah aplikasi berbasis web yang dapat membantu Toko Samudra Baru untuk lebih gampang mengecek penjualan pada toko serta stok barang yang ada, karena sistem akan otomatis mengurangi atau menambah stok barang apabila terdapat penjualan atau pembelian barang stok.

Berdasarkan uraian latar belakang, maka diajukan sebuah penelitian berjudul "Sistem Penjualan Pada Toko Samudra Baru Berbasis WEB"

Berdasarkan permasalahan yang dijabarkan, berikut adalah tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk Merancang Sistem Penjualan Pada Toko Samudra Baru Berbasis Web yang dapat memudahkan pekerjaan Toko Samudra Baru.
2. Untuk Implementasi atau Penerapan Pada Toko Samudra Baru Berbasis Web.

KAJIAN TEORI

2.1 Sistem

Sistem merupakan sebuah pendekatan prosedur dan pendekatan komponen. Prosedur pada pendekatan

sistem dapat didefinisikan juga sebagai berikut "Sistem adalah kumpulan dari prosedur-prosedur yang mempunyai tujuan tertentu". (Jogiyanto H.M, 2003)

2.2 WEB

WEB pada umumnya disebut sebagai World Wide Web. Pada zaman sekarang yang teknologi telah berkembang pesat, terdapat banyak faktor yang mendukung hal tersebut. Faktor-faktor tersebut adalah pola pikir masyarakat yang makin pesat untuk mendapatkan kebutuhan masyarakat pada informasi dan ilmu pengetahuan dan tentunya pada dunia kerja. Maka para pengembang aplikasi berbasis web selalu dibutuhkan untuk bisa terus menambahkan inovasi yang baru. Web merupakan sebuah hubungan yang dapat mempercepat dan mempermudah proses penyampaian informasi secara global, dapat diakses oleh siapapun, dimanapun asalkan memiliki akses internet. Web merupakan sebuah sistem yang berhubungan dengan dokumen dan dimanfaatkan sebagai media untuk menunjukkan foto, tulisan, dan lainnya dalam jaringan internet. (Sibero, 2013:11).

2.3 UML

Model yang pada umumnya dimanfaatkan oleh para pembuat aplikasi adalah UML. UML atau *Unified Modeling Language* merupakan sebagian besar bahasa yang di manfaatkan industri untuk dapat menentukan syarat, serta melakukan Analisa dan desain dan juga menjelaskan rancangan yang ada dalam perancangan aplikasi yang berorientasi. (Rosa & Shalahuddin, 2011).

2.4 Variabel Penelitian

Variabel-variabel yang akan peneliti gunakan dalam penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Penjualan



Penjualan adalah sebuah aktivitas atau bisnis dalam menjual produk atau jasa, Aktivitas penjualan ini bisa dibilang merupakan sebuah hal penting bagi perusahaan, terutama untuk meraih keuntungan. Aplikasi penjualan adalah sebuah aplikasi yang dapat menyimpan riwayat-riwayat penjualan yang dilakukan sehingga dapat di lihat kembali kapan saja di butuhkan, serta akan secara otomatis melakukan pengurangan serta penambahan stok barang supaya jumlah stok yang ada sesuai dengan jumlah stok yang tertulis. Material-material yang ada pada toko bangunan biasanya:

- a. Batu bata
- b. Bata Merah
- c. Batako
- d. Bata Kapur Putih
- e. Bata Ringan
- f. Bataton
- g. Bata Roster
- h. Conblock
- i. Semen
- j. Pasir
- k. Besi beton
- l. Pipa
- m. Genteng
- n. Kayu

2. Software Pendukung

Perangkat lunak pemrograman yang digunakan untuk mempermudah para programmer dalam membuat sebuah program / aplikasi. Program dibentuk sebagai suatu objek yang dapat ditelusuri oleh sistem perangkat lunak dalam bentuk aplikasi. Perangkat lunak pendukung yang dipergunakan guna rancang sistem aplikasi ini, terdiri dari:

- a. Visual Studio
Merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan pengembangan aplikasi lain, baik itu aplikasi bisnis, aplikasi personal maupun komponen dari aplikasi lain dalam

bentuk windows, console ataupun web. Bahasa pemrograman yang biasanya di pakai dalam Visual Studio adalah Visual Basic dan C# serta ASP.NET, bahasa yang akan digunakan pada penelitian ini adalah C# dan ASP.NET.



Gambar 1 Logo Visual Studio
(Sumber: Data Penelitian, 2021)

- b. Microsoft SQL Server
Merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai tempat penampungan data yang diproses dalam sebuah sistem, data tersebut dapat di proses oleh aplikasi dan mendapatkan hasil yang diperlukan.



Gambar 2 Logo SQL Server
(Sumber: Data Penelitian, 2021)

2.5 Penelitian Terdahulu

(Dicky Prayoga, Pastima Simajuntak, 2020) menjalankan penelitian dengan judul Rancang bangun Prototipe dan Aplikasi Android QRCode Mobile Parking berbasis Arduino.

Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah aplikasi parkir membantu pengguna dan mall untuk lebih gampang dalam melakukan parkir dan layak digunakan.

Dian, et al (2021) membahas Perancangan Sistem Informasi Penjualan Tanaman pada Koperasi Kemina, Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah sistem penjualan yang dibangun dapat membantu dalam penjualan tanaman dan layak digunakan.



2.6 Kerangka Pemikiran

Kerangka Pemikiran adalah sebuah diagram yang menggambarkan sistem alur jalannya sebuah tema yang akan di bahas. Kerangka tersebut dibuat pertanyaan pertanyaan yang ada dalam sebuah penelitian. Berikut adalah kerangka penelitian peneliti



Gambar 3 Kerangka Pemikiran
(Sumber: Data Penelitian, 2021)

METODE PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah melakukan penelitian untuk mendapatkan tes logika, sehingga dapat didapatkan kesimpulan dan hasil pembelajaran yang benar menurut tujuan dari penelitian yang sudah ditentukan. Studi Desain ialah segala proses yang digunakan untuk merencanakan dan melakukan riset. Studi desain ialah kerangka kerja atau *blueprint* untuk menjalankan sebuah proyek penelitian. Rancangan riset menggambarkan semua komponen yang dibutuhkan peneliti dan aktivitas yang berjalan selama proses penelitian berjalan. (Martono, 2013)

Desain Penelitian merupakan sebuah cetakan yang dipakai untuk melakukan sebuah penelitian pemasaran (Malthora, 2007). Segala informasi yang dibutuhkan untuk menemukan solusi dari masalah dalam penelitian dapat diambil dari desain penelitian. Oleh karena itu, Desain penelitian merupakan dasar dalam pelaksanaan penelitian. Maka untuk mendapatkan hasil penelitian yang baik dan efisien, dibutuhkan sebuah desain penelitian yang baik dan jelas serta

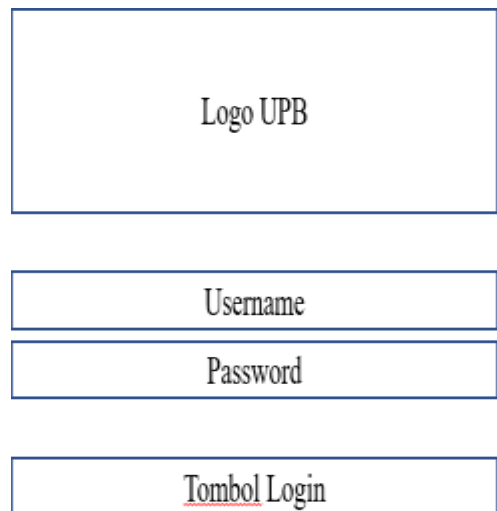
terstruktur.

3.1 Metode Perancangan

Desain rancangan aplikasi adalah suatu rancangan kasar yang dibuat supaya lebih gampang saat merancang dan membuat aplikasi, desain rancangan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Rancangan Halaman Login

Dalam Halaman login, terdapat dua textbox yang dapat digunakan pengguna untuk mengisi *username* dan *password* yang akan di gunakan sistem untuk mengidentifikasi pengguna dan memberikan akses kepada pengguna sesuai dengan *username* dan *password* yang telah di isi.



Logo UPB

Username

Password

Tombol Login

Gambar 4 Rancangan Halaman Login
(Sumber: Data Penelitian, 2021)

b. Rancangan Menu Utama

Menu utama digunakan untuk menampilkan berbagai pilihan yang ada didalam sistem ini, pada setiap pilihan yang dipilih akan dibawa ke halaman yang berbeda sesuai dengan pilihan yang telah di pilih.



<p><u>Nama Toko</u></p>	
<u>Transaksi</u>	<u>Riwayat Transaksi</u>
<u>Stock Barang</u>	<u>User</u>
<p><u>Tombol LogOut</u></p>	

Gambar 5 Rancangan Menu Utama
(Sumber: Data Penelitian, 2021)

- c. Rancangan Halaman Transaksi
Halaman Transaksi dapat digunakan oleh pengguna untuk melakukan transaksi penjualan yang ada pada toko Samudra Baru.

<p>Logo UPB</p>
<u>Kode Barang</u>
<u>Nama Barang</u>
<u>Harga Barang</u>
<u>Qty</u>
<u>Total</u>
<u>Tombol Simpan Transaksi</u>

Gambar 6 Rancangan Halaman Transaksi
(Sumber: Data Penelitian, 2021)

- d. Rancangan Halaman Riwayat Transaksi
Halaman riwayat transaksi dapat digunakan oleh pemilik toko untuk menampilkan segala transaksi yang telah dilakukan oleh Toko Samudra Baru.

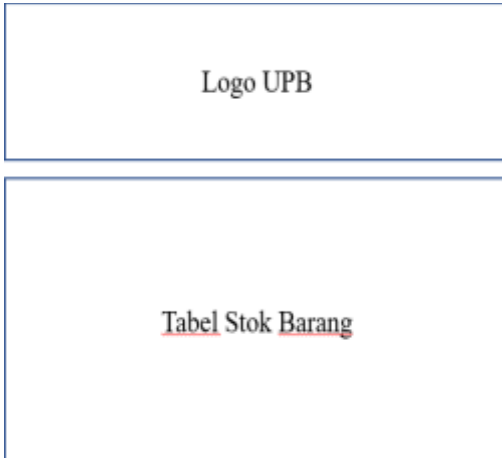
<p>Logo UPB</p>	
<u>Tanggal Dari</u>	<u>Tanggal Sampai</u>
<p><u>Tabel Riwayat Transaksi</u></p>	

Gambar 7 Rancangan Halaman Riwayat Transaksi
(Sumber: Data Penelitian, 2021)

- e. Rancangan Halaman Stok
Halama Stok dapat digunakan oleh pemilik Toko untuk mengetahui sisa barang yang ada pada Toko Samudra baru untuk menentukan kapan



melakukan pemesanan bahan baru.



Gambar 8 Rancangan Halaman Stok
(Sumber: Data Penelitian, 2021)

PEMBAHASAN

Pada hasil akhir penelitian ini terdapat sebuah aplikasi yang dapat membantu Toko Samudra Baru untuk mempermudah pekerjaan mereka. Berikut ini adalah tampilan hasil akhir aplikasi serta penggunaan secara manual aplikasi tersebut.

1. Antar Muka Implementasi

a. Tampilan *Login*

Pada halaman Login ini para pengguna dapat mengisi ID dan Password untuk melakukan identifikasi data dan sistem dapat menentukan apakah pengguna diizinkan untuk mengakses ke halaman-halaman lainnya yang ada di dalam sistem ini. Apabila kombinasi dari user ID dan password yang telah di isi tidak sesuai dengan yang telah tersimpan oleh sistem, maka tidak akan diizinkan masuk kedalam sistem. Hal ini digunakan untuk memperendah penyalahgunaan sistem ini.



Gambar 9 Form Login
(Sumber: Data Penelitian, 2021)

- b. Tampilan *Form Menu Utama*
Apabila pengguna sukses melewati identifikasi data oleh sistem, maka akan dilanjutkan ke halaman menu utama ini. Pada Menu Utama, pengguna akan mendapatkan beberapa pilihan halaman yang dapat di akses untuk melakukan yang hal yang dibutuhkan oleh mereka. Halaman yang ada pada sistem ini adalah Transaksi Penjualan, Riwayat Transaksi, User dan Stock Barang. Setiap halaman memiliki fungsi yang berbeda.



Gambar 10 Form Menu Utama
(Sumber: Data Penelitian, 2021)

- c. Tampilan *Form Transaksi Penjualan*



Pada bagian transaksi penjualan dalam sistem ini dapat digunakan untuk menginput atau memasukkan segala transaksi penjualan yang telah dilakukan pada Toko Samudra Baru, kemudian data tersebut akan direkam oleh sistem setelah pengguna mengisi semua data dan mengklik tombol Save.

Gambar 11 Form Transaksi Penjualan
(Sumber: Data Penelitian, 2021)

- d. Tampilan *Form Riwayat Penjualan*
Pada menu riwayat penjualan pemilik Toko Samudra Baru dapat melihat segala riwayat transaksi yang telah dilakukan pada Toko Samudra Baru, riwayat yang dilihat dapat dipilih berdasarkan tahun dan bulan untuk memudahkan pencarian riwayat-riwayat tertentu.

Gambar 12 Form Riwayat Penjualan
(Sumber: Data Penelitian, 2021)

- e. Tampilan *Form Stock*
Pada bagian ini dapat digunakan untuk melihat sisa barang yang tersedia di Toko Samudra Baru,

serta dapat juga menambahkan barang baru atau mengurangi dan menambahkan stok secara manual dalam aplikasi ini.

Gambar 13 Form Stock
(Sumber: Data Penelitian, 2021)

- f. Tampilan *Form User*

Pada bagian ini dapat digunakan untuk memberikan akses kepada orang baru, yaitu dengan menambahkan userid yang ada dalam sistem, serta dapat mengganti password atau menghapus akun tertentu yang sudah tidak diperlukan.

Gambar 14 Form User
(Sumber: Data Penelitian, 2021)

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aplikasi sistem penjualan telah berhasil diterapkan pada Toko Samudra Baru dengan bahasa pemrograman C# dan ASP.NET untuk membantu menyimpan data penjualan sehingga tidak terjadi kesalahan.
2. Aplikasi sistem penjualan tersebut berhasil membantu Toko Samudra Baru untuk menghemat waktu melakukan akuntansi manual serta dapat membantu meminimalisir kesalahan yang terjadi saat mengisi penjualan.

Pada peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan aplikasi penjualan ini menjadi lebih sempurna misalnya dengan menambahkan fitur-fitur tambahan yang bertujuan untuk menunjang sarana sistem penjualan yang lebih lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus D., Harjito dan Martono. 2013. Manajemen Keuangan, Edisi kedua. Yogyakarta: EKONISA
- Alexander F.K Sibero. 2013. Web Programing Power Pack.mediaKom. Yokyakarta
- Dr. Sudaryono, (2015). "Pengantar Bisnis, Teori dan Contoh Kasus." Penerbit Andi Yogyakarta
- Jogiyanto H.M.,2003. Sistem Teknologi Informasi, ANDI Yogyakarta Indonesia
- Malhotra, Naresh, 2007. Marketing Research : an applied orientation, pearson education, inc., fifth edition. New Jersey : USA
- Rosa, A.S dan M. Shalahuddin. 2015. Rekayasa Perangkat Lunak. Bandung Informatika Bandung.

Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B. Bandung: Alfabeta.

	Penulis pertama, Jemmy merupakan Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam
	Penulis Kedua, Pastima Simanjuntak, S.Kom., M.SI. merupakan Dosen Universitas Putera Batam. Penulis banyak berkecimpung di bidang Teknik Informatika