

## APLIKASI PENJUALAN MOBIL-MOBIL RC PADA TOKO VICTORY

Regi Setiawan<sup>1</sup>, Aan Risdiana<sup>2</sup>, Nurmala Dewi Qadarsih<sup>3</sup>

*Informatika, Universitas Indraprasta PGRI  
Jl. Raya Tengah, Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur*  
[1regisetiawan@live.com](mailto:regisetiawan@live.com)  
[2risdi\\_ann@live.com](mailto:risdi_ann@live.com)  
[3dwi.noer78@gmail.com](mailto:dwi.noer78@gmail.com)

### ABSTRAK

Tujuan dari penelitian adalah untuk menganalisis penggunaan teknologi, menggunakan bahasa pemrograman Java dalam pengaplikasiannya, dengan masih manualnya sistem yang terdapat dalam perusahaan tersebut maka secara singkat dibuat sistem informasi database stok dan laporan pembelian maupun penjualan, Bahasa pemrograman Java ini terkoneksi dengan *database* MySQL agar mempermudah admin dalam menggunakannya. Sistem Informasi yang saat ini masih digunakan sangat kurang bagus, karena waktu yang sangat sedikit sekali, penjualan yang di tulis tangan dan penyimpanan data secara manual, kemungkinan akan terjadi kesalahan didalam pencatatan data, data yang sudah dicatat disimpan ke dalam map dan diletakkan di lemari arsip. Semoga laporan tugas akhir yang penulis buat ini dapat bermanfaat bagi perusahaan yang bersangkutan, dan juga dapat memberikan kemudahan bagi karyawan untuk mengimplementasikannya.

Kata Kunci : Penjualan, Java dan *MysQL*

### ABSTRACT

*The purpose of this research is to analyze the use of technology, using the Java programming language in its application, with the manual system still contained in the company, a brief stock database information system and purchase or sales reports are made, this Java programming language is connected to the MySQL database to facilitate admin in using it. The information system that is currently still being used is not very good, because of very little time, handwritten sales and data storage manually, it is likely that errors will occur in recording data, recorded data is stored in folders and placed in file cabinets . Hopefully the final project report that the author made can be useful for the company concerned, and also can provide convenience for employees to implement it.*

Key Words : *The sale, Java dan MysQL*

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Semakin berkembangnya teknologi informasi sekarang ini, membuat banyak bermunculan perangkat-perangkat teknologi informasi, hal ini sering dikaitkan dengan perkembangan komputer yang semakin hari semakin mengalami peningkatan, dapat dilihat dari pemanfaatan teknologi komputer dalam berbagai aspek kehidupan mulai dari pendidikan, perkantoran, industri, hiburan, dan usaha. Teknologi komputer juga mempermudah manusia dalam menyelesaikan pekerjaannya menghemat waktu dan menghemat biaya(Ahmadi, 2018).

Melalui sistem informasi pengaturan orang, data, proses dan teknologi informasi yang berinteraksi untuk mengumpulkan,

memproses, menyimpan, dan menyediakan sebagai output informasi yang diperlukan untuk mendukung sebuah organisasi(Alam Putra, 2018). Sistem informasi juga adalah himpunan sesuatu “benda” nyata atau abstrak yang terdiri dari bagian atau komponen yang saling berkaitan, berhubungan, ketergantungan, dan saling mendukung, yang secara keseluruhan bersatu dalam satu kesatuan (unity) untuk mencapai tujuan tertentu secara efisien dan efektif(Achyani1, 2013). Maka dengan adanya sistem informasi, pemilik toko akan lebih mudah dalam memberikan informasi sehingga penjualan yang dilakukan tidak terganggu. Penjualan juga adalah salah satu langkah pemasaran dari suatu perusahaan, sehingga perusahaan dapat memperoleh keuntungan yang akibatnya adalah kegiatan operasional perusahaan dapat

tetap dijalankan (Anthony, Tanaamah, & Wijaya, 2017). Dan juga sistem informasi merupakan kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak komputer serta perangkat manusia yang akan mengolah data menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak tersebut (Gozali, Gunadhi, & Kurniawati, 2012).

Sebagaimana yang telah diketahui bersama bahwa suatu sistem yang baik akan berhasil apabila diimplementasikan dengan baik, dan juga didukung dengan sarana yang baik pula. Sarana yang baik adalah sarana yang di usulkan mempunyai kemampuan yang cukup dan kecepatan proses yang memadai. Karena dengan sarana yang memadai secara otomatis akan mendapat hasil yang baik. Spesifikasi sistem komputer adalah seperangkat komputer yang membantu dalam menyelesaikan pekerjaan (Ferdika & Kuswara, 2017).

Penjualan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan sebagian manusia dalam menjual barang dagangan yang dimiliki baik itu barang ataupun jasa kepada pasar agar mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Penjualan adalah suatu transaksi yang bertujuan untuk mendapatkan suatu keuntungan, dan merupakan suatu jantung dari suatu perusahaan (Prasetyo & Susanti, 2016). Kami bertujuan untuk membantu di perusahaan ini agar membuat proses bisnis yang ada di dalam perusahaan menjadi lebih efektif dan efisien dengan pemrograman *Java Netbeans*. Di aplikasi *Java Netbeans* terdapat konsep-konsep di dalamnya yang dapat memudahkan kita dalam pengerjaan suatu project, antara lain adalah *Netbeans* sebagai IDE ditujukan untuk memudahkan pemrograman Java (Harry, Isnain, & Tofan, 2019). *Netbeans* adalah *Integrated Development Environment* (IDE) berbasis *Java* dari *Sun Microsystems* yang berjalan di *swing*. *Swing* sebuah teknologi *Java* untuk pengembangan aplikasi Dekstop yang dapat berjalan di berbagai macam *platform* seperti *Windows*, *Linux*, *Mac OS X* dan *Solaris* (Fallis, 2013). Dan untuk penyimpanan databasenya memakai *MySQL* adalah sebuah basis data yang mengandung satu atau jumlah tabel. Tabel terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau sejumlah tabel (Firman et al., 2016).

### Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka pokok permasalahan yang akan di bahas dalam penelitian ini, penulis menemukan masalah yang terdapat pada Toko Victory :

1. Apakah dalam pencatatan pemesanan masih manual?
2. Apakah dalam pencarian barang dan harga barang masih kurang efisien?
3. Apakah dalam Penyimpanan data kurang efektif?
4. Apakah Toko Victory mempunyai sistem yang terkomputerisasi?
5. Apakah dalam pencarian data supplier masih kurang efisien?
6. Apakah perhitungan stok barang masih manual?
7. Apakah dalam penulisan laporan dapat dilakukan secara cepat?
8. Apakah Toko Victory perlu mempunyai sistem yang terkomputerisasi untuk memudahkan pekerjaan pegawainya?

### Batasan Masalah

Agar penulisan ini tidak menyimpang dari tujuan semula yang direncanakan sehingga mempermudah mendapatkan data dan informasi yang diperlukan, maka penulisan menetapkan batasan-batasan sebagai berikut :

1. Perancangan aplikasi yang dibuat penulis hanya untuk sistem informasi penjualan mobil-mobil RC pada Toko Victory.
2. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah bahasa pemrograman *Java* dan *database MySQL*.
3. Pengujian aplikasi menggunakan *localhost*.

### Perumusan Masalah

Berkaitan dengan keterangan di atas penulis merumuskan suatu perumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana Toko Victory dapat mengolah data dengan mudah dan cepat?
2. Bagaimana membuat laporan transaksi penjualan barang secara terkomputerisasi?
3. Bagaimana merancang aplikasi penjualan barang yang dapat membantu *user* dalam menemukan data barang, supplier, data transaksi penjualan barang, serta pencarian data barang, *supplier* secara terkomputerisasi?

### Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dapat diketahui tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Merancang sistem aplikasi yang dapat mengolah data dengan mudah dan cepat.
2. Merancang sebuah sistem yang terkomputerisasi yang sehingga memudahkan *user* dalam membuat laporan penjualan dan pembelian
3. Merancang aplikasi penjualan barang yang dapat membantu *user* dalam memasukan data barang, *supplier*, serta dapat melakukan pencarian data dengan cepat dan akurat.

### METODE PENELITIAN

#### Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat Penelitian dilaksanakan di Toko Victory yang beralamat di Jl. Jatinegara barat No.81, Jakarta Timur sebuah toko yang bergerak di bidang penjualan mobil-mobil RC. Sedangkan waktu penelitian dilaksanakan dari bulan April 2019 sampai dengan Juli 2019 selama kurang lebih empat bulan. Berikut adalah penjelasan oleh penulis ketika melakukan penelitian.

Tabel 2. Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	April				Mei				Juni				Juli			
		Minggu ke-	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Pengajuan Judul																
2	Studi Kepustakaan																
3	Pengumpulan Data																
4	Pengujian																
5	Implementasi																
6	Penulisan laporan																

#### Metode Penelitian

Desain penelitian yang penulis gunakan adalah metode *grounded (grounded research)* yaitu suatu metode penelitian yang berdasarkan fakta yang dilakukan dengan cara wawancara dan observasi dengan tujuan dapat menetapkan konsep, mengembangkan teori, pengumpulan dan analisis data dalam waktu bersamaan.

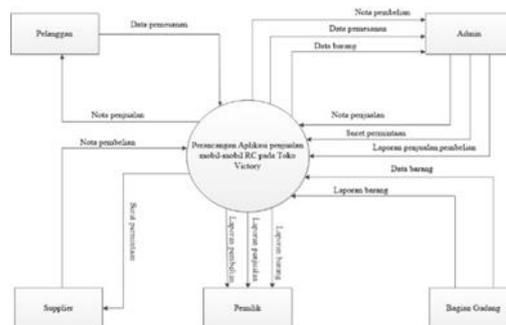
### Hasil Dan Pembahasan

Berdasarkan masalah-masalah penjualan yang terdapat pada Toko Victory, maka penulis memberikan alternatif penyelesaian masalahnya, yaitu :

1. **Prosedur Pendataan Barang**  
 Kegiatan ini dimulai dengan pendataan barang dengan langsung memberikan kode item barang, nama barang dan harga barang. Lalu menghitung jumlah barang yang tersedia untuk ketersediaan stok barang.
2. **Prosedur Pendataan Pembelian**  
 Karyawan dapat mendata barang dengan kode item barang maupun nama barang. Setelah itu admin mencocokkan data kode item, nama dan harga barang pada *database* stok barang Toko Victory.
3. **Proses Penjualan Barang**  
 Karyawan Toko Victory dapat memproses penjualan barang dengan mencari kode item barang dan informasi barang akan tampil di layar (nama barang , harga jual dan stok barang).
4. **Prosedur Laporan Data Barang kepada Pimpinan**  
 Berdasarkan bukti transaksi pembelian dan penjualan yang telah diolah maka admin akan memprosesnya sesuai data yang ada dan menerbitkan laporan transaksi kepada pemilik.

Berikut ini merupakan penggambaran tentang sistem yang diusulkan pada perancangan sistem penjualan mobil-mobil RC pada Toko Victory.

Toko Victory secara keseluruhan dalam bentuk diagram konteks.



Gambar 3.1 Diagram Konteks Yang Diusulkan

### Tampilan Login



Gambar 3.2 Tampilan Login

Adalah tampilan login aplikasi yang merupakan rancangan tampilan login untuk menampilkan username, password dan hak akses.

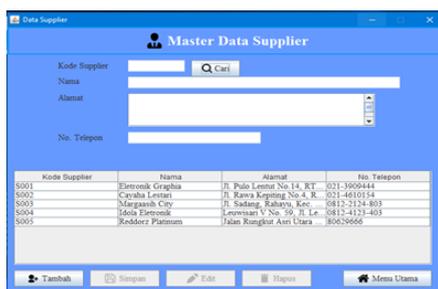
### Tampilan Menu Utama



Gambar 3.3 Tampilan Menu Utama

Adalah tampilan setelah login berhasil yang merupakan rancangan tampilan Menu Utama. Tampilan Menu Utama menampilkan menu aplikasi penjualan Toko Victory. Pada layar menu utama terdapat lima tombol yaitu tombol “Supplier” digunakan untuk mengisi data supplier yang mensuplai barang, tombol “Barang” digunakan untuk mengisi data barang baru ataupun merubah data lama, tombol “Pembelian” digunakan untuk mengisi data pembelian barang dari supplier, tombol “Penjualan” digunakan untuk mengisi data penjualan transaksi Toko Victory. tombol “Log Out” digunakan untuk keluar dari tampilan menu utama.

### Tampilan Layar Supplier



Gambar 3.4 Tampilan Form Supplier

Adalah Tampilan *Supplier* yang digunakan untuk mendata data *supplier* seperti kode *supplier*, nama, alamat dan nomor telepon *supplier*.

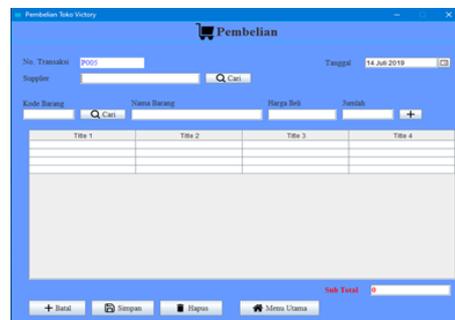
### Tampilan Form Data Barang



Gambar 3.5 Tampilan Form Data Barang

Adalah Tampilan Data Barang yang digunakan untuk mendata data produk-produk barang yang akan di-input kedalam aplikasi. Data-data yang di-input kedalam *database* meliputi kode barang, Gambar produk, nama barang, harga jual, deskripsi barang dan jenis barang sesuai jenisnya masing-masing.

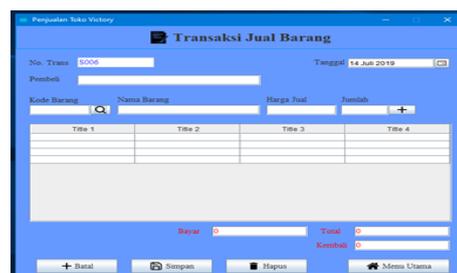
### Tampilan Form Pembelian



Gambar 3.6 Tampilan Form Pembelian.

Adalah Tampilan Pembelian yang digunakan untuk meninput data pembelian produk-produk dari *supplier*.

### Tampilan Form Penjualan



Gambar 3.7 Tampilan Form Penjualan

Adalah Tampilan Penjualan yang digunakan untuk melakukan transaksi penjualan Toko Victory.

### Tampilan Layar Nota Pembelian



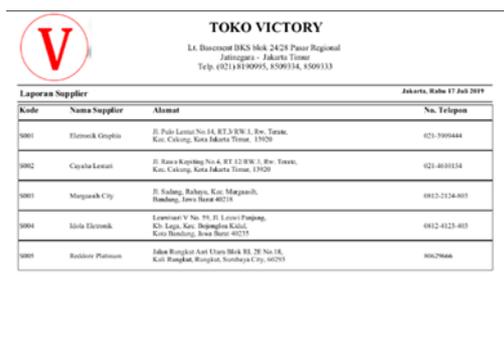
Gambar 3.8 Tampilan Nota Pembelian

### Tampilan Nota Penjualan



Gambar 3.9 Tampilan Nota Penjualan

### Tampilan Layar Laporan Supplier



Gambar 3.10 Tampilan Layar Laporan Supplier

### Tampilan Layar Laporan Barang



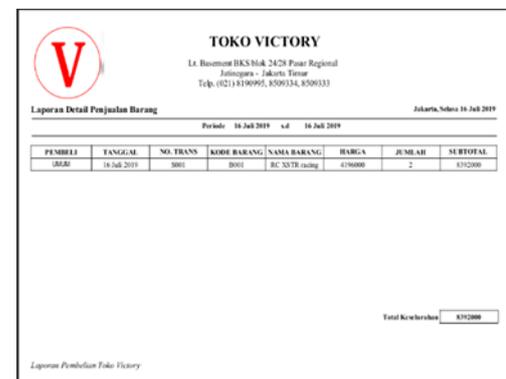
Gambar 3.12 Tampilan Layar Laporan Barang

### Tampilan Layar Laporan Pembelian



Gambar 3.13 Tampilan Layar Laporan Pembelian

### Tampilan Layar Laporan Penjualan



Gambar 3.13 Tampilan Layar Laporan Penjualan

### SIMPULAN DAN SARAN

Dari penelitian pada Toko Victory dapat disimpulkan bahwa sistem penjualan dan laporan barang pada Toko Victory masih belum terkomputerisasi, penghitungan stok barang masih manual sehingga banyak terjadi kesalahan. Terjadi penumpukan arsip-arsip maupun nota karena belum adanya sistem yang efektif untuk menyimpan data, baik data penjualan maupun data pembelian. Proses pembuatan laporan penjualan, pembelian, dan

stok barang juga membutuhkan waktu yang lama.

Dengan adanya sistem baru yang sudah terkomputerisasi diharapkan lebih dapat membantu admin dan selain itu keuntungan yang didapat dari sistem yang terkomputerisasi diantaranya:

1. Dapat mengetahui stok barang dengan cepat.
2. Admin dapat dengan mudah mengetahui stok barang yang akan habis sehingga dapat mengurangi kekosaongan barang.
3. Menghemat waktu pencarian barang.
4. Memudahkan dan mempercepat proses pembuatan laporan penjualan, pembelian, barang dan *supplier*.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada semua pihak yang sudah ikut serta membantu saya dalam pembuatan dan kelancaran jurnal ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Achyani1, Y. E. (2013). Sistem Informasi Pelayanan Jasa Laundry Toko Quin'S Laundry Berbasis Desktop. *Jurnal Penelitian Dosen FIKOM (UNDA)*, 4(1), 1–5.
- Ahmadi, S. (2018). Sistem Informasi Penjualan Jam Pada Toko Permata Indah Tigo Kabupaten Indragiri Hilir Berbasis Web. *Sistemasi*, 7(3), 259. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v7i3.250>
- Alam Putra, ardiansyah. (2018). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Bagian Teknologi Informasi ( Studi Kasus : PT PLN ( Persero ) Area Ciputat ) ( Studi Kasus : PT PLN ( Persero ) Area Ciputat ). <https://www.researchgate.net/publication/325593297>, (June).
- Anthony, A., Tanaamah, A. R., & Wijaya, A. F. (2017). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berdasarkan Stok Gudang Berbasis Client Server (Studi Kasus Toko Grosir “Restu Anda”). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(2), 136. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201742321>
- Fallis, A. . (2013). Implementasi Konsep Object Oriented Programming Pada Sistem Laundry Menggunakan Netbeans Ide 8.2. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Ferdika, M., & Kuswara, H. (2017). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT Era Makmur Cahaya Damai Bekasi. *Information System for Educatos and Professionals*. E-ISSN: 2548-3587, 1(2), 175–188.
- Firman, A., Wowor, H. F., Najoan, X., Teknik, J., Fakultas, E., & Unsrat, T. (2016). Sistem Informasi Perpustakaan Online Berbasis Web. *E-Journal Teknik Elektro Dan Komputer*, 5(2), 29–

- 36.
- Gozali, L., Gunadhi, E., & Kurniawati, R. (2012). Perancangan sistem informasi penjualan buku pada pd. restu percetakan. *Algoritma*, 09(25), 1–9.
- Harry, D., Isnain, N., & Tofan, M. (2019). Manajemen Villa Menggunakan Java Netbeans Dan Mysql. *IKRA-ITH INFORMATIKA: Jurnal Komputer Dan Informatika*, 3(2), 104–110.
- Prasetyo, A., & Susanti, R. (2016). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT. Cahaya Sejahtera Sentosa Blitar. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 10(2), 1–16.