

APLIKASI PENJUALAN AKSESORIS HANDPHONE PADA ASIA ACCESSORIES HP

Ahmad Riza Noer Ismunandar¹, Thomas Afrizal², Nurfidah Dwitianti³

^{1,2,3}Informatika, Universitas Indraprasta PGRI

Jl. Nangka/TB Simatupang No. 58 C Tanjung Barat, Jakarta Selatan

¹rizanoer1404@gmail.com, ²thomztaurus.it@gmail.com, ³nurfidah.pulungan@gmail.com

ABSTRAK

Era globalisasi ditandai dengan perkembangan teknologi dan informasi yang semakin maju. Kemajuan teknologi tersebut memberikan banyak kemudahan dalam melakukan berbagai aktivitas manusia. Toko Asia Accessories Hp merupakan toko yang menjual berbagai jenis keperluan aksesoris HP. Transaksi pada toko masih belum memanfaatkan kemajuan teknologi dimana dalam pencatatan dan pengelolaan barang masih dilakukan secara manual, sehingga hal ini mengakibatkan kinerja toko kurang efektif dan efisien. Karena sulit mencatat dan menghitung banyaknya jenis barang dan jumlah barang yang ada. Berdasarkan masalah tersebut, perlu dirancang suatu sistem informasi untuk pendataan dan pembuatan laporan secara keseluruhan sehingga pekerjaan dengan mudah terselesaikan serta dapat terhindar dari terjadinya kesalahan dalam transaksi. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat suatu aplikasi sistem informasi untuk pendataan transaksi dan pembuatan laporan pada toko Asia Accessories Hp. Metode penelitian yang digunakan dalam analisis sistem penjualan adalah *research and development*. Sedangkan pada perancangan sistem aplikasinya, bahasa pemrograman yang digunakan adalah *Java* dengan sistem *waterfall* sebagai sistem pengembangannya. Hasil dari penelitian ini adalah berupa suatu aplikasi sistem informasi yang dapat mempermudah dalam melakukan pendataan transaksi pada toko Asia Accessories HP.

Kata Kunci: penjualan aksesoris, *java*, asia accessories hp.

ABSTRACT

The era of globalization is marked by the development of increasingly advanced technology and information. These technological advances provide many conveniences in carrying out various human activities. Asia Accessories Hp store is a place that sells various types of HP accessories. Transactions in stores still do not take advantage of technological advances where the recording and management of goods is still done manually, so this results in less effective and efficient store performance. Because it is difficult to record and count the many types of goods and the number of items available. Based on these problems, it is necessary to design an information system for data collection and reporting as a whole so that work can be easily completed and can be avoided from occurring errors in transactions. The purpose of this research is to create an information system application for collecting data transaction and reporting at the Asia Accessories Hp store. The research method used in the sales system analysis is research and development. Meanwhile, in designing the application system, the programming language used is Java with the waterfall system as a development system. The results of this research is in the form of an information system application that can make it easier to record transactions at the Asia Accessories HP store.

Keyword: sales of accessories, java, asia accessories hp

PENDAHULUAN

Era globalisasi ditandai dengan perkembangan teknologi dan informasi yang semakin maju, berimbas pada meningkatnya kebutuhan manusia akan informasi (Rifauddin, 2016). Pada Toko Asia Accessories Hp, pencatatan dan pengolahan data barang, jumlah dan harga, serta transaksi masih dilakukan secara manual dikarenakan belum menggunakan teknologi dalam usahanya. Hal ini menjadi sebab dapat dikatakan kurang efektif dan efisien, karena

sulit mencatat dan menghitung banyaknya jenis barang dan jumlah barang yang ada.

Oleh karena itu, untuk mempermudah dalam melakukan kegiatan transaksi adalah dengan membuat aplikasi yang bisa mendaftarkan dan mengelola data sehingga mendapatkan informasi yang akurat dan menghindari terjadinya kesalahan dalam mencari data yang tersimpan. Dengan adanya sistem tersebut diharapkan mengurangi kesalahan perhitungan

data penjualan, pencarian data, serta mempercepat proses pembuatan laporan dan dapat dilakukan kapan saja (Mauluddin & Santini, 2017). Dari Uraian diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk membuat sistem informasi pendataan barang, memanfaatkan komputer dengan membuat sistem informasi baru dalam pengolahan data *accessories* dengan program aplikasi dekstop berbasis *java Netbeans*, dan mengurangi kesalahan dalam mengolah data.

Manfaat yang didapat dari hasil penelitian ini adalah mempermudah dalam mendata barang, transaksi pembelian, transaksi penjualan yang dapat dengan mudah dicari kembali atau digunakan kembali dengan menggunakan komputer. Memudahkan dalam melakukan transaksi pembelian dan transaksi penjualan yang dapat disimpan sehingga dalam pembuatan laporan menjadi lebih efektif dan efisien, menghasilkan sistem berbasis desktop yang mempermudah karyawan dalam melakukan tugasnya.

METODE PENELITIAN

Tempat penelitian dalam proses pengumpulan data yang menunjang penelitian ini bertempat di Asia Accessories HP yang beralamat di Jl. Batu Ampar 1 No.3 RT.11/RW.02, Batu Ampar, Kec. Kramat Jati Jakarta Timur.

Dalam pembuatan sistem aplikasi penjualan aksesoris ini metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode *research and development*. *Research and development* merupakan kegiatan penelitian dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*need assessment*), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut (Putra, 2014).

Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara: observasi, wawancara, dokumentasi dan studi kepustakaan.

Observasi, merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan tentang keadaan yang ada di lapangan (G., 2013). Dengan melakukan observasi peneliti mendapatkan informasi dasar yang dibutuhkan untuk merancang sistem aplikasi penjualan dan data – data yang menunjang penelitian.

Wawancara, Wawancara merupakan metode ketika subjek dan peneliti bertemu dalam satu situasi tertentu dalam mendapatkan informasi (Rosaliza, 2015). Metode ini dilakukan jika data yang telah dikumpulkan sebelumnya kurang mendalam.

Dokumentasi, teknik pengumpulan data dengan cara melihat langsung proses berjalannya sistem penjualan pada Asia Accessories Hp. Studi Kepustakaan, pengumpulan data – data yang bersumber dari berbagai buku – buku dan artikel yang relevan sebagai topik penelitian ini.

Adapun pada langkah untuk pengembangan sistem, penelitian ini menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle*), dengan model *Waterfall*. Menurut (Nugroho, 2010) pengembangan sistem informasi atau perangkat lunak yang benar – benar baru atau menyempurnakan yang sebelumnya. Menurut (Suryanto, 2016), Model *waterfall* sering disebut juga model sekuensial linier yang menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak. Adapun bagian – bagian dari model *waterfall* adalah sebagai berikut:

1. Analisis: Analisis sistem dilakukan untuk memeriksa kebutuhan apa saja untuk membuat suatu sistem.
2. Desain: Proses yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka dan prosedur pengkodean agar dapat diimplementasikan dengan kebutuhan pengguna.
3. Pengkodean: Tahap dimana implementasi secara keseluruhan dari tahap sebelumnya untuk menghasilkan program aplikasi. Pengkodean menggunakan bahasa pemrograman *java* dengan perangkat lunak *NetBeans* dan *MySql* sebagai database. Netbeans: Netbeans merupakan sebuah aplikasi *Integrated Development Environment* (IDE) yang berbasis *java* dari Sun Microsystem yang berjalan di atas *swing*, *swing* merupakan sebuah teknologi *java* untuk pengembang aplikasi desktop” (Natsir, 2016). *MySql*: *MySQL* adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data (Standisyah & N.S Restu, 2017).
4. Pengujian
Tahap uji coba program yang telah dibuat dengan menjalankannya secara bersamaan untuk mengetahui hasil dari kode tersebut.

Hal ini dilakukan untuk memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan.

5. Pemeliharaan

Perawatan aplikasi dari perubahan yang terjadi karena kesalahan yang muncul atau melakukan pengembangan aplikasi untuk mengatasi masalah – masalah yang baru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisa Permasalahan

Dari hasil penelitian yang dilakukan, peneliti mengalasi permasalahan yang ada pada toko Asia Accessories Hp yaitu:

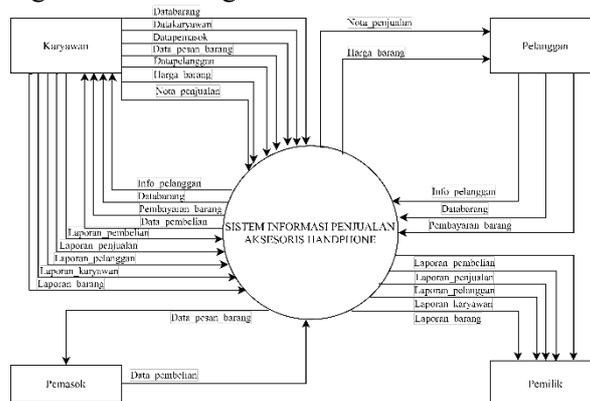
1. Pendataan pembelian dan penjualan barang masih dilakukan secara manual.
2. Penyimpanan data belum efektif karena masih menggunakan media kertas sehingga pencarian data dilakukan satu persatu.
3. Pembuatan laporan sering terjadi kesalahan dalam memasukkan data.

Alternatif Penyelesaian Masalah

Dari hasil analisis permasalahan diatas, maka alternatif penyelesaian adalah:

1. Membuat rancangan sistem informasi pendataan barang maupun transaksi yang terkomputerisasi.
2. Memanfaatkan komputer sebagai sistem informasi baru dalam pengolahan data yang dapat mengurangi kesalahan saat membuat laporan sehingga mendapatkan hasil yang akurat
3. Merancang sistem yang dapat menyimpan seluruh data dan dapat dicari kembali data sebelumnya secara mudah.

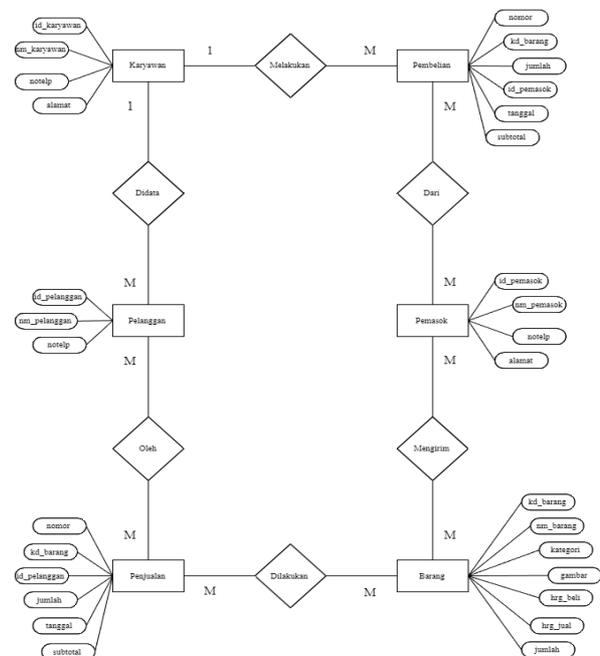
Diagram konteks adalah diagram yang menggambarkan *input*, *process* dan *output* secara umum yang terjadi pada sistem perangkat lunak yang akan dibangun (Harihayati & Kurnia, 2012). Diagram konteks digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Konteks

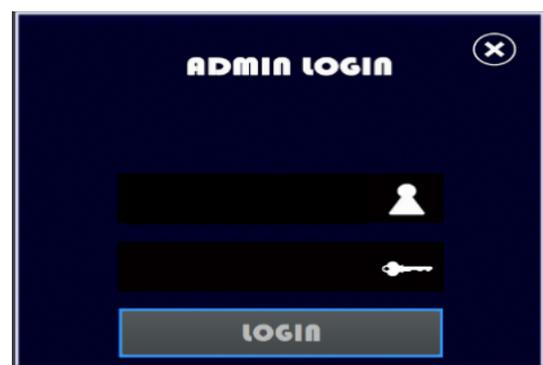
Terdapat empat entitas pada diagram konteks diatas yaitu karyawan, pelanggan, pemilik, dan pemasok.

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah sebuah grafik yang digunakan untuk menampilkan entitas dan hubungan diantaranya (Shiddiq & Pradnya D, 2013).



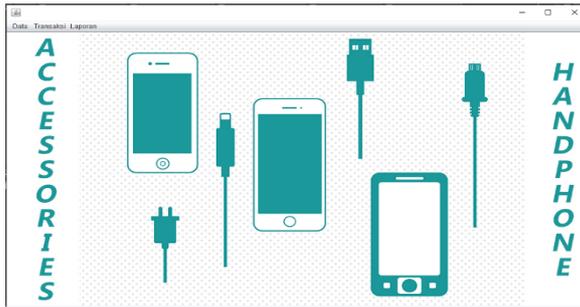
Gambar 3. Entity Relationship Diagram

Terdapat enam tabel yang dibutuhkan untuk membuat database aplikasi penjualan yaitu tabel karyawan, tabel pembelian, table pemasok, tabel barang, tabel penjualan, dan tabel pelanggan.



Gambar 4. Tampilan Login

Pada tampilan *form login* ini merupakan langkah pertama untuk mengakses aplikasi pada saat program dijalankan. Pengguna diharuskan memasukan *username* dan *password* yang sesuai agar bisa mengoprasikan program penjualan aksesoris ini. Jika *username* dan *password* sesuai, maka pengguna akan masuk ke menu utama.



Gambar 5. Tampilan Menu Utama

Pada layar utama tersedia *menu bar* yang terdiri dari menu Data digunakan untuk memasukkan data barang, data pemasok, dan data karyawan. Menu Transaksi digunakan untuk melakukan transaksi penjualan dan pembelian barang. Menu Laporan untuk mencetak semua laporan.

Pada tampilan ini, pengguna akan menginput data pelanggan dan barang apa saja yang ingin dibeli pelanggan tersebut. Jika ada kesalahan dalam pembelian maka dapat diubah sesuai kebutuhan dan juga bisa dihapus. Terdapat tujuh tombol pada tampilan ini yaitu pada tombol (baru) untuk membuat ID pelanggan yang baru, tombol (tambah) pelanggan untuk menyimpan data pelanggan, tombol (pilih) memilih data barang yang ingin dibeli, tombol (tambah) menambahkan data, tombol (batal) membatalkan pengisian data, tombol (ubah) untuk mengubah data, tombol (hapus) untuk menghapus data, dan tombol (cetak) untuk mencetak nota penjualan.



Gambar 6. Tampilan Data Barang

Pada Tampilan data barang, terdapat informasi data – data yang terdapat pada toko. Data dapat ditambah, diubah, atau dihapus sesuai kebutuhan.

Terdapat enam tombol pada tampilan ini, tombol (simpan) untuk menyimpan data, tombol (ubah) untuk mengubah data yang sudah tersimpan, tombol (hapus) untuk menghapus data, tombol (batal) untuk membatalkan pengisian data, tombol (pilih gambar) untuk mengunggah gambar, dan tombol (beranda) untuk kembali ke menu utama.

ASIA ACCESSORIES HP
Jl. Batu Ampar 1 No.3 RT.13/RW.2, Batu Ampar
 JAKARTA TIMUR, DKI JAKARTA
 Email : 08787243888 Web Blog : https://asia-accessories-hp.business.site/

LAPORAN DATA BARANG

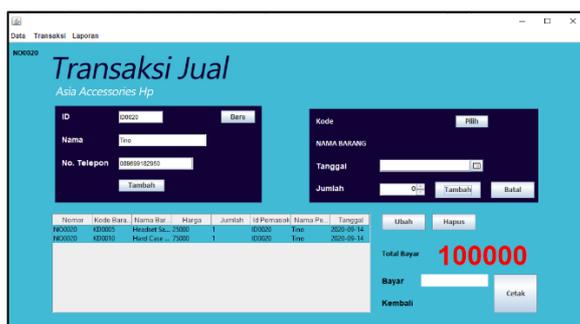
Kode Barang	Nama Barang	Kategori	Harga Beli	Harga Jual	Jumlah
KD0001	Charger Realme	Realme	25000	40000	18
KD0002	Charger Samsung	Samsung	25000	40000	19
KD0003	Charger Vivo	Vivo	25000	40000	19
KD0004	Headset Oppo	Oppo	15000	35000	8
KD0005	Headset Samsung	Samsung	12500	25000	9
KD0006	Headset Vivo	Vivo	15000	35000	9
KD0007	Hard Case Oppo F3 Gold	Oppo	30000	65000	9
KD0008	Hard Case Oppo F7 Black	Oppo	30000	65000	29
KD0009	Hard Case Oppo F9 Black	Oppo	30000	65000	10
KD0010	Hard Case Galaxy M10 B	Samsung	35000	75000	8
KD0011	Hard Case Galaxy M20 B	Samsung	37500	80000	10
KD0012	Hard Case Galaxy M30 B	Samsung	37500	80000	10
KD0013	Hard Case Realme 5 B	Realme	35000	75000	9
KD0014	Hard Case Realme 6 B	Realme	35000	75000	9
KD0015	Hard Case Redmi 2 Clear	Xiaomi	30000	65000	10
KD0016	Hard Case Redmi 3 Clear	Xiaomi	30000	65000	9
KD0017	Hard Case Redmi 4 Black	Xiaomi	30000	65000	10
KD0018	Hard Case Redmi 4 White	Xiaomi	30000	65000	9
KD0019	Hard Case Redmi 5 Black	Xiaomi	30000	65000	10
KD0020	Hard Case Redmi 6 Black	Xiaomi	30000	65000	9
KD0021	Hard Case Redmi 7 Black	Xiaomi	30000	65000	10
KD0022	Hard Case Redmi 8 Black	Xiaomi	30000	65000	8
KD0023	Hard Case Redmi 5 Black	Xiaomi	30000	65000	9
KD0024	Hard Case Vivo V5 Black	Vivo	35000	70000	9

Jakarta, Sorin 14 September 2020
 Pemilik,

 Gunawan

Gambar 8. Tampilan Laporan Data Barang

Tampilan laporan data barang berisikan data barang yang telah dimasukan sebelumnya ke dalam database. Selanjutnya laporan akan di cetak untuk menampilkan seluruh data barang



Gambar 7. Tampilan Transaksi Penjualan

Tanggal	KD Barang	Nama Barang	Jumlah	Nama	No. Telepon	Subtotal
02/08/20 0:00	KD0001	Charger Realme	1	Asep	089800345182	40000
02/08/20 0:00	KD0002	Charger Samsung	1	Fani	087854731192	40000
02/08/20 0:00	KD0010	Hard Case Galaxy	1	Fani	087854731192	75000
02/08/20 0:00	KD0005	Headset Samsung	1	Rleya	087877345192	25000
02/08/20 0:00	KD0004	Headset Oppo	1	Nunu	087827269163	35000
03/08/20 0:00	KD0024	Hard Case Vivo V5	1	Kiki	087827172942	70000
03/08/20 0:00	KD0010	Hard Case Galaxy	1	Agung	085691827752	75000
03/08/20 0:00	KD0013	Hard Case Realme 5	1	Edo	085618295279	75000
04/08/20 0:00	KD0001	Charger Realme	1	Doni	082188726183	40000
04/08/20 0:00	KD0014	Hard Case Realme 6	1	Doni	082188726183	75000
04/08/20 0:00	KD0006	Headset Vivo	1	Doni	082188726183	35000
05/08/20 0:00	KD0022	Hard Case Redmi 9	1	Ari	082177349182	65000
05/08/20 0:00	KD0018	Hard Case Redmi 4	1	Agus	08571289548	65000
05/08/20 0:00	KD0016	Hard Case Redmi 3	1	Bagus	085718289584	65000
05/08/20 0:00	KD0025	Hard Case Vivi V9	1	Rully	089677391029	70000
05/08/20 0:00	KD0023	Hard Case Redmi 5	1	Ardi	08786654910	65000
06/08/20 0:00	KD0022	Hard Case Redmi 9	1	Fatan	082190067878	65000
06/08/20 0:00	KD0020	Hard Case Redmi 6	1	Rafli	087877635182	65000
06/08/20 0:00	KD0026	Hard Case Vivo V11	1	Oji	089744501928	65000
06/08/20 0:00	KD0008	Hard Case Oppo F7	1	Farhan	089590068172	65000
31/08/20 0:00	KD0003	Charger Vivo	1	Ardi	089677461928	40000
Total:						1215000

Jakarta, Senin 14 September
 Pemik,

 Gunawan

Gambar 9. Tampilan Laporan Transaksi Penjualan

Tampilan laporan transaksi penjualan menampilkan keseluruhan data penjualan yang dapat di cetak berdasarkan tanggal yang ditentukan. Pada laporan transaksi terdapat total penjualan yang didapatkan toko tersebut.

NOTA No.	Banyaknya	Nama Barang	Harga	Jumlah
No.0020	1	Headset Samsung	25000	25000
	1	Hard Case Galaxy	75000	75000

Tanda Terima, PERHATIAN : Setiap Barang yang sudah Dibeli tidak dapat dikembalikan. Jumlah Rp. 100000. Hormat Kami.

Gambar 10. Tampilan Nota Penjualan

Tampilan nota penjualan merupakan bukti untuk pelanggan sebagai rincian barang yang telah dibelinya.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian dan perancangan sistem informasi aplikasi ini, yang dapat disimpulkan oleh peneliti, yaitu sistem informasi penjualan

dirancang menggunakan bahasa pemrograman Java dan IDE NetBeans, merancang suatu sistem informasi yang digunakan untuk mendata dan mencetak laporan akurat dan efisien, dan membangun sistem dengan kinerja yang baik agar tidak terjadi lagi kesalahan dalam mencari data yang tersimpan.

Adapun saran – saran yang penulis sampaikan, yaitu untuk meningkatkan kinerja dan mengembangkan aplikasi ini, dimulai dari memperbagus tampilan agar nyaman dilihat sampai dengan pembaharuan sistem, melakukan pemeliharaan sistem secara teratur, dan mengembangkan sistem informasi agar bisa menampilkan laporan transaksi dalam bentuk grafik sehingga dapat membandingkan tingkat pencapaian barang dalam periode tertentu.

DAFTAR PUSTAKA

G., S. G. (2013). Analisis Deskriptif Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Kenyamanan Membaca Pemustaka (Studi Kasus Pemustaka di UPT Perpustakaan Politeknik Negeri Semarang) [Diponegoro University]. In *Diponegoro University | Institutional Repository (UNDIP-IR)*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

Harihayati, T., & Kurnia, L. (2012). *Sistem Pakar Mendiagnosa Penyakit Umum Yang Sering Diderita Balita Berbasis Web Di Dinas Kesehatan Kota Bandung*.

Mauluddin, S., & Santini, N. (2017). Sistem Informasi Persediaan Dan Penjualan Barang Berbasis Desktop Di D-Net House. *Prosiding Sainiks FTIK UNIKOM*, 1–6. <http://prosiding-sainiks.ftik.unikom.ac.id/jurnal/sistem-informasi-persediaan.32>

Natsir, M. (2016). Pengembangan Prototype Sistem Kriptografi Untuk Enkripsi Dan Dekripsi Data Office Menggunakan Metode Blowfish Dengan Bahasa Pemrograman Java. *Jurnal Format*, 6(1), 93.

Nugroho, A. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP* (O. HS (ed.)). C.V ANDI OFFSET.

Putra, I. E. (2014). Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi Interaktif. *Jurnal Teknologi Informasi*, 1(2), 1–6.

Rifauddin, M. (2016). Pengelolaan Arsip Elektronik Berbasis Teknologi. *Khizanah Al- Hikmah Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, Dan Kearsipan*, 4(2), 168–178.

Rosaliza, M. (2015). 1099-Article Text-1955-1-10-20180418.pdf. In *Jurnal Ilmu Budaya* (Vol.

- 11, Issue 2, p. 9).
- Shiddiq, S., & Pradnya D, W. M. (2013). Sistem Informasi Akademik Dan Administrasi Sdit Ar-Raihan Bantul. *Data Manajemen Dan Teknologi Informasi (DASI)*, 14(4), 49.
- Standisyah, R. E., & N.S Restu, I. S. (2017). Implementasi PHPMyAdmin Pada Rancangan Sistem Pengadministrasian. *Unisda Journal of Mathematics and Computer Science*, 3(2), 38–44.
- Suryanto, A. (2016). Rancang Bangun Sistem Informasi Pendaftaran Artis Berbasis Web Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, Vol. Iv, No. 2 Desember 2016 117, IV(2), 119. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/khatulistiwa/article/view/1263/1028>