

APLIKASI PEMESANAN DAN PERCETAKAN PADA TOKO ANINDYA *PRINT* BERBASIS JAVA DESKTOP

Fahriansyah¹, Kusmayadi², Dedy Yusuf Aditya³

^{1,2,3}Universitas Indraprasta PGRI

Jalan Raya Tengah, Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13760

¹fahriansyah1001@gmail.com, ²kusmayadi.kusmayadi@yahoo.com, ³Yusufadit42@yahoo.co.id

ABSTRAK

Toko Percetakan Anindya *Print* adalah sebuah usaha yang berfokus pada bidang jasa percetakan, demi menjawab kebutuhan pelanggan dan aktivitas pekerjaan maka diperlukan perkembangan teknologi untuk menunjang kebutuhan dalam menjalankan usahanya. Akan tetapi dalam menjalankan aktivitas usaha juga terdapat permasalahan, salah satunya adalah permasalahan dalam pencatatan pada proses pemesanan, pembayaran dan produksi yang dilakukan yang dapat menghambat aktivitas kerja. Metode yang digunakan adalah metode *grounded (grounded research)* yang dilakukan dengan mengumpulkan data berupa data pemesanan dan pembayaran serta informasi yang terkait dengan produksi yang merupakan fakta dan menganalisa data tersebut untuk menetapkan konsep dan sistem informasi. Hasil dari penelitian ini adalah dapat mengidentifikasi data-data yang terkait dengan data pemesanan, pembayaran dan produksi untuk perancangan sistem yang akan dibangun. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat atau merancang sebuah aplikasi *desktop* yang didasari oleh sistem berjalan yang ada pada toko percetakan Anindya *Print*, dengan merancang suatu sistem pada aplikasi yang terintegrasi dan terstruktur sehingga mudah diakses dan terkomputerisasi pada setiap pengolahan data, dengan adanya aplikasi ini dapat meningkatkan kinerja karyawan pada toko percetakan Anindya *Print* dan semua data dalam sistem telah tersimpan kedalam database sehingga semua proses yang dibutuhkan dapat dilakukan dengan cepat dan efisien.

Kata Kunci: Aplikasi Desktop, Java, Pemesanan, Percetakan

ABSTRACT

Anindya Print Printing Shop is a business that focuses on the field of printing services. In order to answer customer needs and work activities required for technological developments to support the needs in running their business. However, in carrying out business activities there are also problems, one of which is problems in recording the ordering, payment and production processes that can hinder work activities. The method used is the grounded method (grounded research) which is carried out by collecting data in the form of data ordering and payment as well as information related to production which is fact and analyzing the data to determine the concept and information system. The result of this research is to identify data related to ordering, payment and production data for designing the system to be built. The purpose of this study is to create or design a desktop application based on the existing running system at Anindya Print printing shop, with the design of a system in an integrated and structured application so that it is easily accessible and computerized for any data processing, with this application it can improve The performance of employees at Anindya Print printing shop and all data in the system has been stored in the database so that all necessary processes can be done quickly and efficiently.

Keyword: Dekstop Application, Java, Booking, Printing

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komputer yang terjadi dari tahun ke tahun semakin meningkat khususnya teknologi computer, dengan adanya computer ini sangat membantu dalam setiap aktivitas khususnya pekerjaan.

Berkat perkembangan teknologi tersebut, memberikan banyak kemudahan dan kelancaran akses kerja pada setiap instansi

maupun perusahaan. Sehingga informasi bisa didapat untuk pengambilan keputusan. Maka dari itu teknologi sangat berperan penting dan dapat dikatakan sebagai sarana utama bagi kemajuan dunia bisnis yaitu sebuah teknologi komputer. (Dewi, Kurniati & Irmayani, 2017)

Hampir seluruh aspek kehidupan manusia saat ini tidak bisa terlepas dari teknologi komputer. Terutama untuk menunjang kinerja perusahaan

tersebut agar lebih maju dan berkembang. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu usaha untuk terus menerus memperbaharui dan melengkapi sistem terbaru untuk menjalankan perusahaan. Toko Percetakan Anindya *Print* merupakan salah satu usaha yang bergerak dibidang jasa dan perdagangan, berupa pembuatan undangan pernikahan, yasin, kartu nama. Proses pencatatan data pemesanan transaksi, pembelian bahan baku produksi, proses produksi yang hanya menggunakan kwitansi dan *Microsoft Excel*. “aplikasi adalah pemrosesan informasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas-tugas khusus dari pemakai komputer. (Indrajani, 2014).

Oleh karena itu tujuan penelitian ini adalah merancang sistem yang akan dibangun berdasarkan perkembangan sistem yang sudah berjalan di perusahaan tersebut, dan dengan adanya aplikasi atau *software* tersebut untuk membantu proses transaksi, serta produksi agar tidak adanya kesalahan serta mempermudah pembuatan laporan untuk setiap transaksi dan produksi yang dilakukan dan untuk membantu pekerjaan pada pegawai menjadi lebih efektif dan efisien.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah “metode *grounded (grounded research)* yaitu suatu metode penelitian yang berdasarkan adanya bukti nyata dan menggunakan analisis perbandingan yang bertujuan untuk perancangan konsep dan teori, pengumpulan dan analisis data dalam waktu yang bersamaan.

Ada pula langkah-langkah metode penelitian dan metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis untuk mendapatkan data-data serta informasi untuk mendukung penyempurnaan hasil dari penelitian ini antara lain :

Observasi: Penulis melakukan observasi dengan melihat secara langsung proses bisnis berjalan bagian yang terkait dengan proses pemesanan, pembayaran serta produksi yang dilakukan di perusahaan untuk melakukan perbandingan berdasarkan konsep yang sudah disusun penulis.

Wawancara: Wawancara dilakukan untuk mengetahui masalah yang timbulkan atau dialami langsung oleh perusahaan. Dalam kegiatan ini untuk mengetahui sistem yang berjalan pada perusahaan serta melakukan perbandingan teori untuk mempermudah

penulis dalam merancang sistem aplikasi yang akan dibuat.

Perancangan: Merupakan aktifitas kreatif menuju sesuatu yang baru dan berguna. Berdasarkan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara penulis melakukan perancangan sistem pada aplikasi yang dibangun berdasarkan analisa dan melakukan perbandingan konsep dan teori untuk menghasilkan aplikasi yang sesuai untuk kebutuhan perusahaan terkait yang merupakan perkembangan dari sistem yang sudah berjalan pada perusahaan terkait.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini adalah untuk membuat atau merancang sebuah aplikasi *desktop* yang didasari oleh sistem berjalan yang ada pada toko percetakan Anindya *Print*, dengan merancang suatu sistem pada aplikasi yang terintegrasi dan terstruktur sehingga mudah diakses dan terkomputerisasi pada setiap pengolahan data, dengan adanya aplikasi ini dapat meningkatkan kinerja karyawan pada toko percetakan Anindya *Print* dan semua data dalam sistem telah tersimpan kedalam *database* sehingga semua proses yang dibutuhkan dapat dilakukan dengan cepat dan efisien.

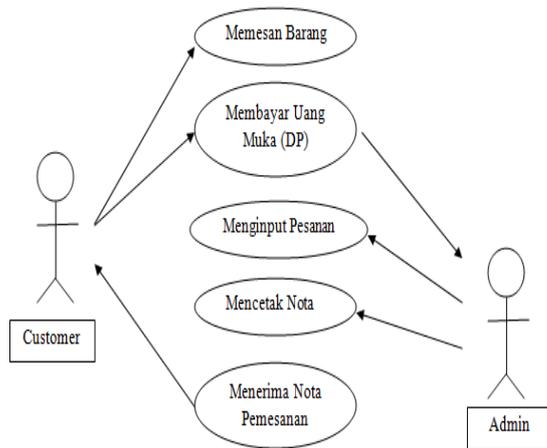
1. UML (*Unified Modeling Language*)

UML atau *Unified Modelling Language* adalah Bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek untuk permodelan dan komunikasi mengenai sebuah system (Sukamto & Shalahuddin, 2015).

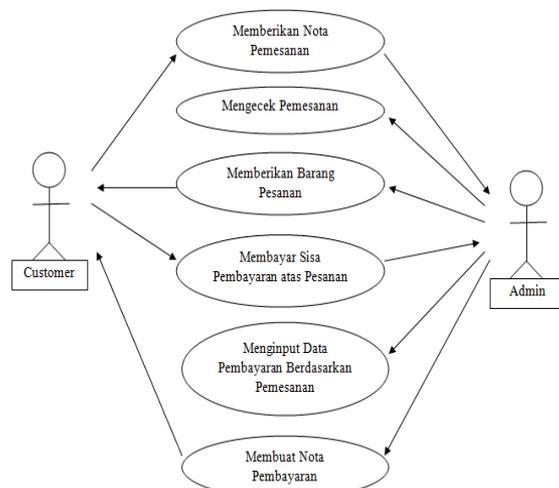
2. Use Case Diagram

Use Case atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu” (Sukamto & Shalahuddin, 2015).

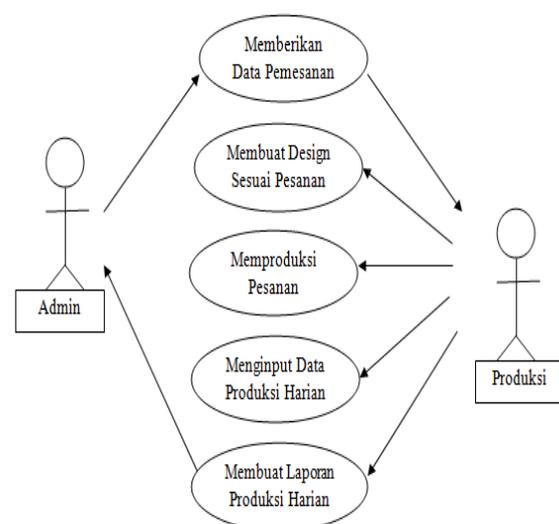
Use case diagram yang berjalan pada sistem aplikasi tersebut adalah:



Gambar 1. Use Case Pemesanan



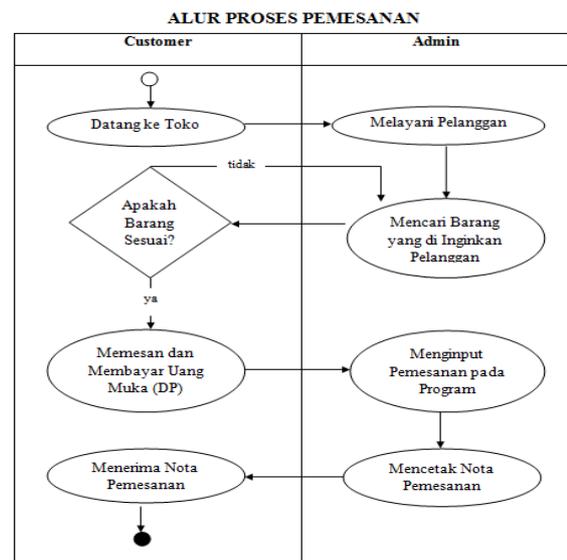
Gambar 2. Use Case Pembayaran



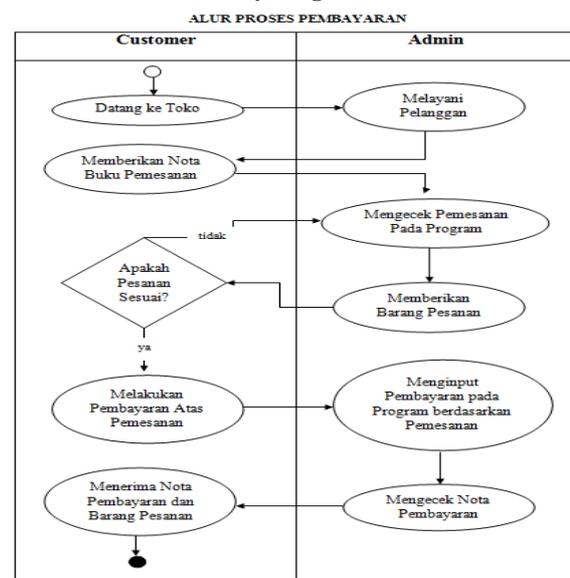
Gambar 3. Use Case Produksi

3. Activity Diagram

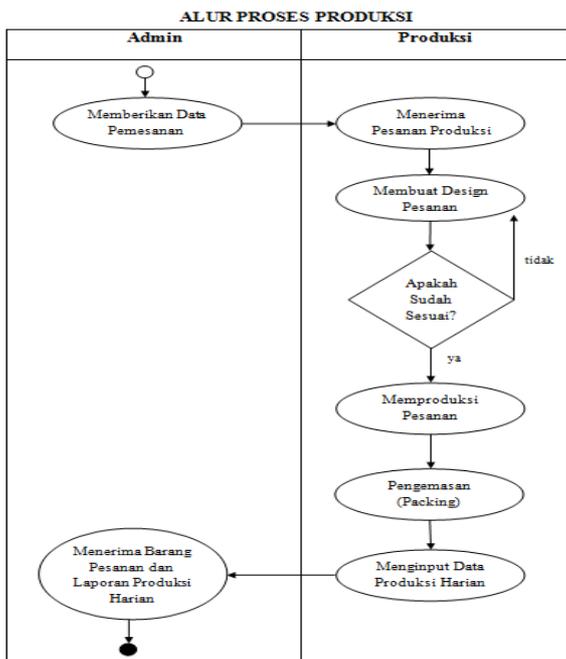
Diagram aktivitas atau *activity* diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh system (Sukanto & Shalahuddin, 2015). *Activity* diagram yang berjalan pada sistem aplikasi tersebut adalah:



Gambar 4. Activity Diagram Pemesanan



Gambar 5. Activity Diagram Pembayaran



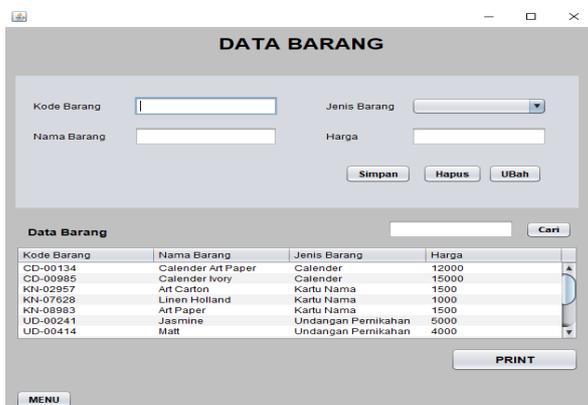
Gambar 6. Activity Diagram Produksi

Tampilan Layar



Gambar 7. Tampilan Layar Menu Utama

Pada menu utama, dalam menu utama terdapat form untuk data master, transaksi, dan juga laporan.



Gambar 8. Tampilan Layar Data Barang

Pada form data barang, merupakan form untuk user mengisi atau menginput data barang-

barang yang dijual atau tersedia di toko. Jika user ingin mencetak laporan berupa semua data barang tersedia, user dapat menekan tombol print.



Gambar 9. Tampilan Layar Form Transaksi Pemesanan

Pada form pemesanan, user menginput data customer dan barang berdasarkan barang yang diinginkan customer serta jumlah (qty) dan juga uang muka (dp) yang dibayar oleh customer saat proses penginputan selesai dan mengklik tombol "simpan" maka otomatis akan memunculkan nota pemesanan untuk dicetak dan diberikan kepada customer.

Berikut merupakan nota pemesanannya:



Jakarta, 16 August 2020
 Kepala Toko
 Reni Yuniati

Gambar 10. Tampilan Layar Nota Pemesanan



Gambar 11. Tampilan Layar Form Pembayaran

Pada *form* pembayaran, *user* memproses pembayaran data pemesanan berdasarkan kode pemesanan yang terdapat pada nota pemesanan. saat proses penginputan selesai dan mengklik tombol “simpan” maka otomatis akan memunculkan nota pembayaran untuk dicetak dan diberikan kepada *customer*. Berikut merupakan nota pembayarannya:

Anindya PRINT **NOTA PEMBAYARAN**

Kode Pemesanan DP0009 Kode Pemesanan BR0005
Tanggal 8/16/20 12:00 AM

No.	Nama Customer	Nama Barang	Total Harga	DP	Sisa Pembayaran
1	Umar	Matt	800000	200000	600000

Jakarta, 16 Agustus 2020
Kepala Toko

Reni Yuniati

Gambar 12. Tampilan Layar Nota Pemesanan

FORM PRODUKSI

Kode Produksi PR0001 Tanggal Sunday, August 9, 2020

Data Pemesanan

Kode Pemesanan Cari Kode Barang
ID Customer Nama Barang
Nama Customer Jumlah Produksi

Kode Pemesa...	ID Customer	Nama Customer	Kode Barang	Nama Barang	Jumlah Produk...
----------------	-------------	---------------	-------------	-------------	------------------

Total Produksi

Gambar 13. Tampilan Layar Form Produksi

Pada form produksi, *user* akan menginput data produksi setiap kali melakukan aktivitas produksi berdasarkan data pemesanan. Lalu akan menampilkan laporan produksi harian

LAPORAN PRODUKSI HARIAN

Kode Produksi PR0001 Tanggal Produksi 8/9/20 12:00 AM

No.	Kode Pemesanan	Kode Barang	Nama Barang	Jumlah Produksi
1	DP0001	KN-02957	Art Carton	100

Total Produksi Harian 100

Gambar 14. Tampilan Layar Laporan Produk Harian

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kesimpulan yang didapatkan dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini. Hasil dari penelitian ini adalah dapat mengidentifikasi data-data yang terkait dengan data pemesanan, pembayaran dan produksi untuk perancangan sistem pada aplikasi yang dibangun yang berdasarkan metode penelitian dan pengumpulan data yang dilakukan penulis. Dengan adanya aplikasi yang dibuat penulis untuk meningkatkan pelayanan, memudahkan proses transaksi dan pencatatan produksi agar lebih efektif dan efisien, serta meningkatkan efisiensi dalam aktivitas kerja, seperti dalam pembuatan laporan yang akan lebih cepat dan akurat.

Saran yang diajukan penulis yaitu dengan mengandalkan teknologi untuk melakukan pekerjaan dan berwirausaha dapat meningkatkan efektifitas pada pekerjaan, dengan aplikasi yang dibangun penulis, dapat meningkatkan aktifitas pekerjaan pada Toko Anindya Print menjadi lebih efisien. Diharapkan adanya pegawai pada Toko Anindya Print yang dapat mengembangkan aplikasi yang dibangun oleh penulis ini untuk dapat meningkatkan sistem pada aplikasi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, M. A., Kurniati, D., & Irmayani, W. (2017). Aplikasi Pelayanan Jasa Persediaan bahan Baku Pada Laundry Q Pontianak.
- Indrajani. (2014). Pengantar Sistem Basis Data. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Santi. (2014). Metode dan Prosedur Penelitian. E-Journal.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D (Cetakan Ke-23). Bandung: Alfabeta.
- Sukanto, & Shalahuddin. (2015). Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika.