

## PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BARANG PADA TOKO 3R BERBASIS NETBEANS

Novita<sup>1</sup>, Juliana<sup>2</sup>, Titin Ariska Sirnayatin<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>universitas Indraprasta PGRI

Jalan Raya Tengah No 80, Kelurahan Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur

[1novithaw19@gmail.com](mailto:novithaw19@gmail.com), [2julianajuli220220@gmail.com](mailto:julianajuli220220@gmail.com), [3titinsirnayatin@gmail.com](mailto:titinsirnayatin@gmail.com)

### ABSTRAK

Toko 3R merupakan usaha yang bergerak di bidang jasa penyedia kebutuhan pokok atau yang lebih dikenal sembako (sembilan bahan pokok). Sistem informasi penjualan barang berbasis netbeans dapat di definisikan sebagai tempat untuk membuat pencatatan dengan mudah dan cepat agar barang dapat terorganisir dengan baik. Metode Penelitian yang digunakan peneliti adalah metode penelitian dan pengembangan, hal ini disebabkan metode penelitian dan pengembangan dapat digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan serta kualitas produk yang ditetapkan. Metode pengembangan yang peneliti gunakan adalah metode *waterfall*, metode *waterfall* memiliki 5 tahap pengembangan yaitu, kebutuhan, rancangan, penerapan, verifikasi, dan pemeliharaan. Dengan metode penelitian dan pengembangan yang digunakan, penelitian ini menghasilkan aplikasi yang memudahkan kegiatan penjualan dan pembelian barang untuk Toko 3R yang berbasis Netbeans. Terdapat menu-menu aplikasinya sebagai berikut: Pelanggan, Data Barang, Supplier, Pembelian, Penerimaan Barang, Penjualan.

Kata Kunci: Penjualan, Aplikasi, Netbeans, Toko 3R

### ABSTRACT

*The 3R shop is a business engaged in providing services for basic necessities or better known as groceries (nine staples). Netbeans-based goods sales information system can be defined as a place to make records easily and quickly so that goods can be well organized. The research method used by researchers is a research and development method, this is because research and development methods can be used to produce products and test the effectiveness and quality of the specified product. The development method that I use is the waterfall method, the waterfall method has 5 development stages, namely, need, design, implementation, verification, and maintenance. With the research and development method used, this study produces an application that facilitates the sale and purchase of goods for Netbeans-based 3R Stores. There are application menus as follows: Customers, Data Goods, Suppliers, Purchases, Receiving Goods, Sales.*

*Keyword: Sales, Applications, Netbeans, Toko3R*

### PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi saat ini, dimana penggunaan internet sudah merambah ke berbagai lini masyarakat untuk mempermudah berbagai pekerjaan manusia. Kemajuan di berbagai bidang transportasi, pendidikan, kesehatan, dan usaha merupakan contoh dimana manusia telah bergantung pada teknologi. Banyak kemudahan dari dampak kemajuan teknologi, yaitu salah satunya dengan internet semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi, bertukar informasi dengan berbagai orang di belahan dunia tanpa mengenal waktu dan jarak.

Perkembangan teknologi tersebut juga berdampak pada Toko 3R yang saat ini sedang merambah usahanya agar semakin maju. Toko

3R dalam melakukan kegiatannya masih menggunakan media informasi yang masih sederhana, dimana untuk pencatatan masih menggunakan cara manual sehingga dapat menimbulkan tidak tercatatnya barang-barang serta transaksi penjualan dan transaksi pembelian ditoko tersebut. Kendala penggunaan media informasi yang masih sederhana merupakan salah satu masalah yang dihadapi Toko 3R saat ini, maka dibutuhkan sistem informasi untuk penjualan barang berbasis netbeans.

Menurut Nofriadi (2015:4) mengemukakan bahwa “*Netbeans* adalah sebuah aplikasi *Integrated Development Environment (IDE)* yang menggunakan bahasa pemrograman *Java*

dan *Sun Microsystems* yang berjalan di atas *swing*.”

Hal ini sangatlah penting karena dengan adanya sistem informasi penjualan barang berbasis *netbeans* dapat mengatasi kendala yang ada saat ini, dikarenakan sistem informasi penjualan barang berbasis *netbeans* dapat diartikan sebagai tempat untuk membuat pencatatan mudah dan cepat agar barang dapat terorganisir dengan baik.

Sebagai bahan acuan penelitian, peneliti menggunakan referensi untuk mengangkat topik penelitian sebagai berikut: Penelitian oleh Yessy Fadillah, Suprianto (2017) yang berjudul Sistem Informasi Penjualan Produk Krupuk Berbasis Web Responsive (Studi Kasus: UD Sumber Makmur) dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem penjualan tersebut dapat mengolah, mendata pesanan dan meningkatkan kualitas pelayanan via ekspedisi maupun bayar ditempat. Selanjutnya penelitian oleh Wahyu Indriyanto (2020) yang berjudul Sistem Informasi Penjualan *Meuble CV Mandiri Furniture* Berbasis *Java* dimana hasil penelitian tersebut untuk memudahkan pencarian data barang, pelanggan, penjualan dan laporan.

#### METODE PENELITIAN

Pada penulisan penelitian ini, Peneliti menggunakan metode penelitian *Research & Development*, yaitu metode yang bertujuan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan serta kualitas produk tersebut. Menurut Gall Gall & Borg dalam “*Educational Research*” seperti yang dikutip Putra (2011:84) mengemukakan bahwa “R&D di dalam Pendidikan merupakan sebuah model pengembangan yang berbasis industri dimana temuan-temuan dari penelitian digunakan untuk merancang produk-produk dan prosedur-prosedur baru yang kemudian secara sistematis diuji di lapangan serta dievaluasi, dan disempurnakan hingga mereka memenuhi kriteria tertentu, yaitu efektivitas, dan berkualitas.”

Penelitian ini dilakukan dengan berbagai metode pengumpulan data, yaitu diantaranya:

1. Wawancara, menurut P. Joko Subagyo (2011:39) mengemukakan bahwa “Wawancara ialah kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi baik secara

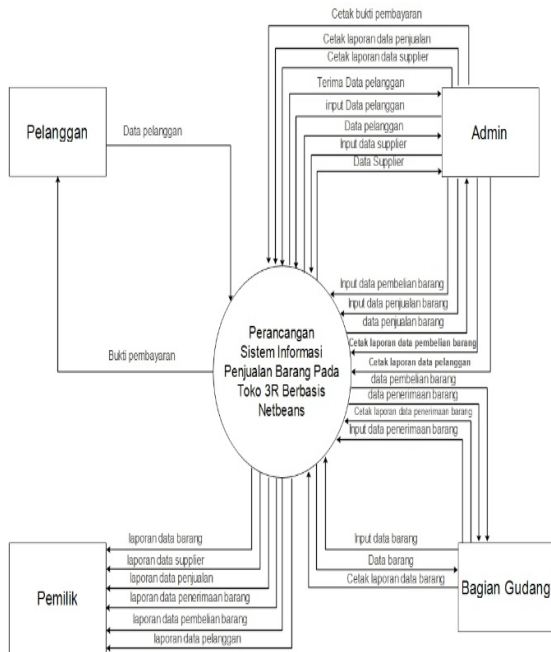
langsung maupun tidak langsung dengan mengungkapkan pertanyaan-pertanyaan pada responden-responden. Wawancara bermakna berhadapan langsung antara pewawancara dengan responden, dan kegiatannya dilakukan secara lisan.”

2. Observasi, menurut Supriyati (2011:46) mengemukakan bahwa “Observasi adalah salah satu cara untuk mengumpulkan data penelitian dengan mempunyai sifat dasar *naturalistic* yang berjalan sesuai dengan kondisi *naturalnya*, pelakunya berpartisipasi secara wajar dalam interaksi.”
3. Studi Pustaka, menurut Sugiyono (2012:291) mengemukakan bahwa “Studi kepustakaan dapat dikaitkan dengan kajian teoritis dan referensi-referensi lainnya yang berkaitan dengan nilai, norma serta budaya yang berkembang pada situasi sosial yang menjadi tujuan penelitian, selain itu studi kepustakaan sangat penting dalam melakukan penelitian, hal ini disebabkan oleh penelitian tidak akan lepas dari literatur – literatur Ilmiah.”

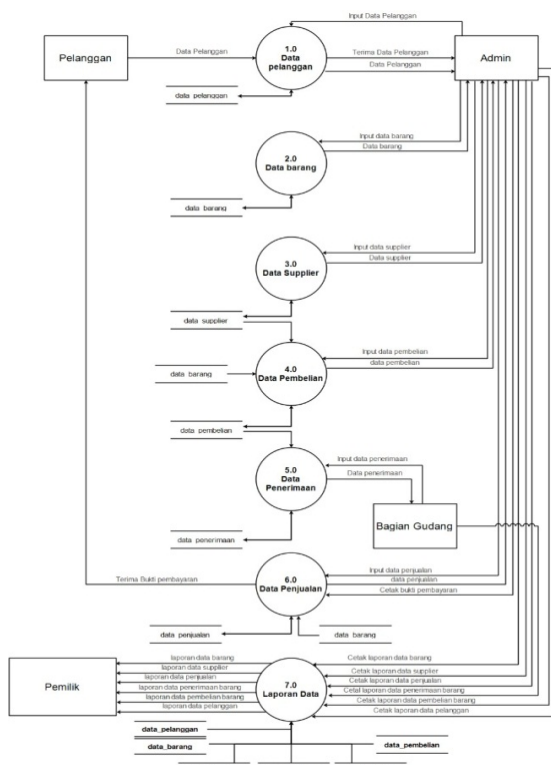
Beberapa langkah-langkah metode pengembangan *system* yang diterapkan pada penelitian ini adalah Metode Air Terjun (*waterfall*). Menurut Pressman (2012:46), “Metode air terjun sering disebut metode *waterfall* sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), hal ini menggambarkan pendekatan secara sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), permodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta serah terima sistem ke para pelanggan/pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan.”

## HASIL DAN PEMBAHASAN

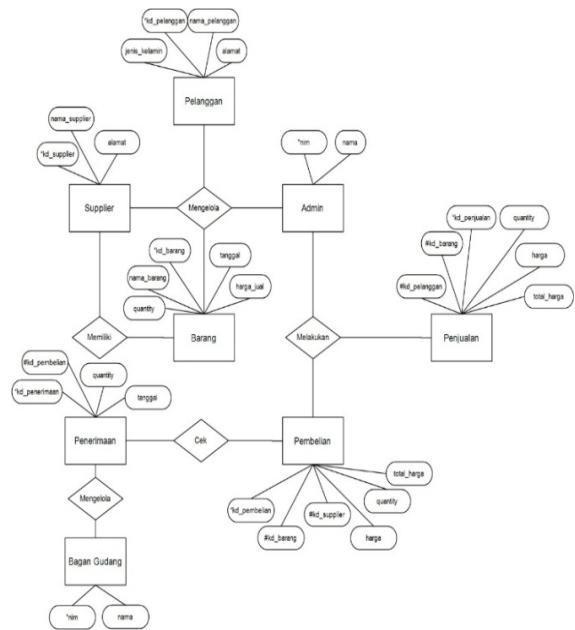
Berikut adalah hasil dan pembahasan dari penelitian Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Pada Toko 3R.



Gambar 1. Diagram Konteks



Gambar 2. Diagram Nol



Gambar 3. ERD (Entity Relationship Diagram)

Sistem aplikasi penjualan hanya dapat diakses oleh admin yang terdaftar. Admin dapat melakukan input, mengubah ataupun menghapus data barang, pelanggan, supplier, penjualan, penerimaan, serta pembelian kedalam database. Admin akan mengupdate data barang yang tersedia setelah mendapatkan laporan dari bagian gudang. Admin memberikan laporan kepada pemilik setiap bulannya, untuk laporan dapat dicetak ataupun disimpan ke dalam folder penyimpanan dalam bentuk pdf

### Form Login

Gambar 4. Form Login

Tampilan awal aplikasi untuk dapat mengakses menu utama yang ada didalam sistem.

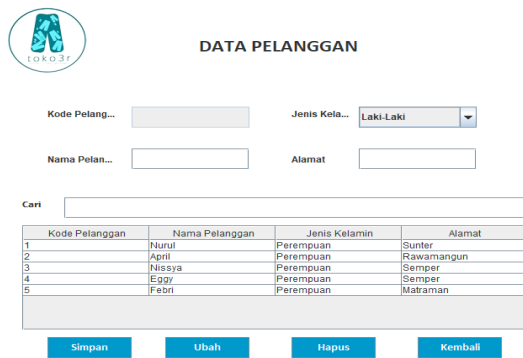
### Form Menu Utama



Gambar 5. Form Menu Utama

Pada menu utama terdapat menu-menu yang dapat diakses oleh admin untuk mendata penjualan, pembelian, transaksi serta laporan.

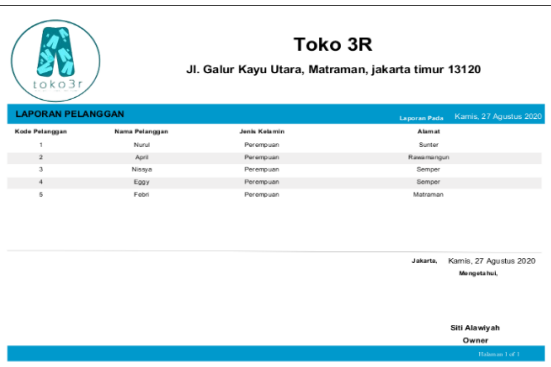
### Form Menu Data Pelanggan



Gambar 6. Form Menu Data Pelanggan

Form data pelanggan akan diisi ketika ada pelanggan yang berbelanja. Pada form ini bagian administrasi mengisi informasi nama, jenis kelamin serta alamat pelanggan.

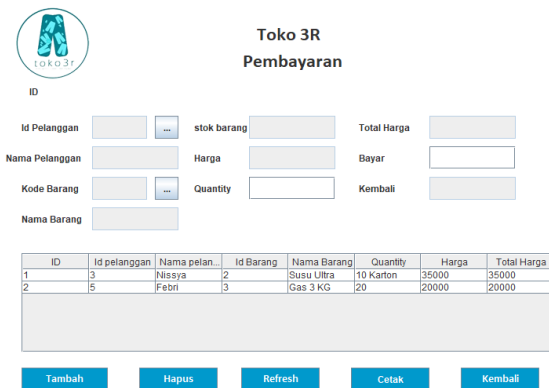
### Form Laporan Data Pelanggan



Gambar 7. Form Laporan Data Pelanggan

Laporan pelanggan adalah laporan yang memuat data pelanggan.

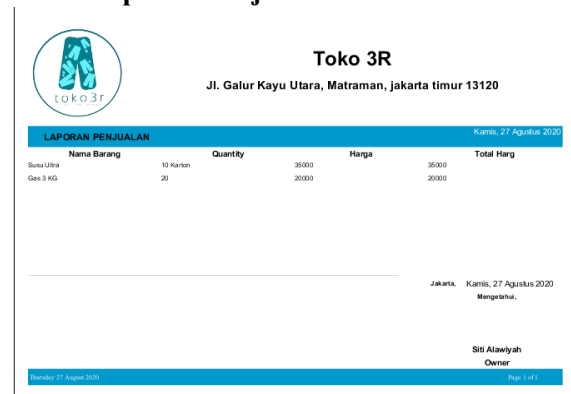
### Form Penjualan



Gambar 8. Form Penjualan

Pada form transaksi penjualan ini berisikan informasi barang yang terjual, ketika pelanggan membeli barang, maka admin menginput data nama pelanggan, jumlah barang yang dibeli, serta total harga dari banyaknya barang yang dibeli pelanggan.

### Form Laporan Penjualan



Gambar 9. Form Laporan Penjualan

Laporan penjualan adalah laporan yang memuat data barang yang terjual.

### SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan pada Perancangan Sistem Informasi Penjualan ini mampu memberikan efektifitas serta efisiensi kerja. Secara garis besar, berdasarkan hasil perancangan pembuatan aplikasi informasi penjualan pada Toko 3R yang telah dilakukan bertujuan agar penggunaan sistem ini dapat meningkatkan kualitas pelayanan pada Toko 3R dan penggunaan sistem ini dapat mempermudah dalam pencatatan *stock* barang yang masih tersedia, laporan transaksi penjualan, serta laporan pembelian *stock* barang. Sedangkan saran untuk Pengembangan Perancangan Sistem Informasi Penjualan ini perlu dilakukan seiring dengan perkembangan zaman untuk

menyesuaikan dengan teknologi pada saat yang akan mendatang dan Evaluasi sistem secara berkala untuk menghindari dampak buruk yang muncul dikemudian hari.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Fadillah, Yessy., & Suprianto. (2017). *Sistem Informasi Penjualan Produk Krupuk Berbasis Web Responsive (Studi Kasus: UD Sumber Makmur)*. Jakarta: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nofriadi. (2015). *Java Fundamental Netbeans 8.0.2 (Kesatu)*. Yogyakarta: Deepublish.
- P. Joko Subagyo. (2011). *Metode Penelitian dalam Teori & Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Putra, Nusa. (2011). *Research And Development Penelitian Dan Pengembangan: suatu pengantar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Roger, S. Pressman. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak (Pendekatan Praktisi) Edisi 7 : Buku 1*. Yogyakarta: Andi.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyati. (2011). *Belajar Akuntansi Dasar*. Bandung: Labkat Press Unikom.
- Indriyanto, Wahyu. (2020). *Sistem Informasi Penjualan Meuble CV Mandiri Furniture Berbasis Java*. Jakarta: Unindra