

APLIKASI PENJUALAN PERLENGKAPAN OLAHRAGA PADA TOKO GEMAR SPORT BERBASIS NETBEANS

Agus Priyono¹, Kusmayadi², Dedy Yusuf Aditya³

^{1, 2, 3}Universitas Indraprasta PGRI

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

¹aguspriyono36@gmail.com, ²kusmayadi.kusmayadi@yahoo.com, ³yusufadit42@yahoo.co.id

ABSTRAK

Proses pengelolaan data dan penjualan pada toko Gemar Sport masih harus dilakukan dengan mencari berkas-berkas yang sudah disimpan ditumpukan berkas-berkas lama, membuat proses pencarian menjadi lebih lama karena prosesnya yang masih manual. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang aplikasi untuk membuat sistem yang terkomputerisasi dan laporan yang informatif dan mempermudah dalam proses pengelolaan data toko. Metode penelitian yang digunakan pada aplikasi penjualan ini adalah *grounded* (*grounded research*). Adapun metode pengumpulan data yang dipakai dengan melakukan studi pustaka, observasi, dan wawancara. Dalam pengembangan sistem, penulis menggunakan proses metode *waterfall*. Hasil dari penelitian adalah sebuah aplikasi yang menggunakan bahasa pemrograman Java NetBeans dengan *database* menggunakan MySQL dan pelaporannya menggunakan iReport yang dapat membantu pemilik toko dalam pengelolaan toko dan membuat laporan penjualan yang informatif dan mudah dicari.

Kata kunci: Aplikasi Penjualan, Data, Laporan

ABSTRACT

The process of data management and sales at the Gemar Sport shop still has to be done by searching for files that have been stored and piled up with old files, making the search process longer because the process is still manual. The purpose of this research is to design an application to create a computerized system and informative reports and facilitate the store data management process. The research method used in this sales application is grounded (grounded research). The data collection methods used were literature study, observation, and interviews. In system development, the writer uses the waterfall method process. The result of this research is an application that uses the Java NetBeans programming language with a database using MYSQL and reporting using iReport which can help store owners in store management and create informative and easy to find sales reports.

Keywords: Sales Applications, Data, Reports

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi menuntut segala pekerjaan yang masih manual dan kurang efisien dilakukan dengan teknologi yang sudah maju pula. Pekerjaan secara manual sebaiknya lebih ditingkatkan lagi menggunakan sistem komputerisasi. Toko Gemar Sport adalah toko kelontong yang menjual bermacam-macam produk perlengkapan olahraga. Toko Gemar Sport merupakan salah satu toko yang proses jual belinya masih menggunakan sistem manual. Pada proses penjualan barang biasanya masih ditulis pada nota saja. Pada proses untuk mengetahui stok barang yang ada digudang juga harus mengecek satu-persatu. Oleh karena itu perlu dibuat sistem aplikasi penjualan untuk toko Gemar Sport ini. Pada proses penjualan, pembuatan nota sudah otomatis, sehingga tidak perlu ditulis di buku.

Jogiyanto dikutip oleh Ramzi, 2013:3) “aplikasi merupakan penerapan, menyimpan sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan kedalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk menerapkan atau mengimplementasikan hal atau permasalahan yang ada sehingga berubah menjadi suatu bentuk yang baru tanpa menghilangkan nilai-nilai dasar dari hal data, permasalahan, dan pekerjaan itu sendiri”. (Hendriyani & Suryani, 2020, p. 3).

Moekijat, 2011 “penjualan adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk mencari pembeli, mempengaruhi serta memberikan petunjuk agar pembeli dapat menyesuaikan kebutuhannya dengan produksi yang ditawarkan serta mengadakan perjanjian mengenai harga yang

menguntungkan untuk kedua belah pihak”.(Ervina, 2019).

Adapun tujuan dari penelitian di toko Gemar Sport adalah merancang aplikasi pada toko Gemar Sport agar mempermudah mengelola toko. Membuat sistem yang terkomputerisasi dalam pengelolaan data pada toko Gemar Sport. Membuat laporan yang ada secara informatif.

Manfaat yang didapat ataupun diharapkan oleh penulis dengan adanya penelitian ini adalah mampu membantu pengelola toko dalam mengelola data dan memperoleh data yang akurat dari sistem terkomputerisasi yang telah dibuat. Untuk membantu proses penyusunan artikel, penulis mengutip beberapa referensi dari artikel-artikel sebelumnya yang sudah ada, seperti pada artikel yang berjudul “Sistem Informasi Penginputan Data Properti” dengan hasil, “segala kegiatan pengolahan data sistem informasi properti dapat berjalan dengan baik dan lancar”.(Mulyadi et al., 2020, p. 13).

Atau ada juga dari artikel berjudul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Celana Jeans Pada M.M Store Cimahi” dengan hasil “perangkat lunak bekerja sesuai dengan harapan dan berjalan sebagaimana mestinya sejalan dengan analisis dan perancangan yang diusulkan terhadap sistem informasi penjualan dan pembelian pada M.M store.(Alexander Rorimpandey, 2016, p. 18).

METODE PENELITIAN

Pada penulisan jurnal ini penulis menggunakan metode *grounded (grounded research)*. “Dimana penelitian ini merupakan jenis penelitian yang tidak bertolak dari teori, akan tetapi berangkat dari data-data faktual di lapangan. Dengan demikian bila kembali ke lapangan, ia sudah bisa memperoleh sesuatu yang bisa dikatakan jadi, tinggal sedikit merevisi saja”.(Wagiran, 2014, p. 152). Waktu pelaksanaan penelitian ini dimulai dari bulan Maret 2020 sampai dengan bulan Juli 2020.

Penulis melakukan penelitian untuk proses pengumpulan data ini pada toko Gemar Sport yang beralamatkan di Jl. Raya Bogor KM.19 No.22, RT:2/RW:8 Kel.Batu Ampar

Kec.Kramat jati, Jakarta Timur. Metode pengumpulan data yang digunakan dengan studi pustaka, observasi, dan wawancara. Langkah pengembangan sistem yang ada pada penelitian ini menggunakan metode *Waterfall*, berikut langkah-langkah yang ada pada metode *Waterfall* (Yurindra, 2017, pp. 43–44):

1. *Requirement Analysis*
2. *System Design*
3. *Implementation*
4. *Integration & Testing*
5. *Operation & Maintenc*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Permasalahan

Setelah menganalisa sistem yang berjalan di Toko Gemar Sport, didapat hasil evaluasi sebagai berikut:

1. Proses penjualan barang masih menggunakan sistem yang manual.
2. Kurangnya pendataan barang, berdasarkan keluar barang karna menggunakan Microsoft Excel.
3. Belum adanya database untuk bagian penjualan.
4. Setiap penjualan barang masih ada yang manual, jadi diperlukannya pendataan ulang.
5. Hanya bergantung pada berkas pembayaran ataupun pembelian seperti invoice.

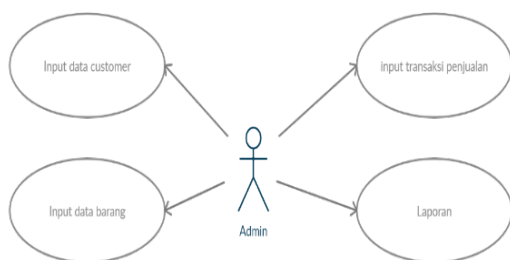
Alternatif Penyelesaian Masalah

Dilihat dari permasalahan yang ada pada toko Gemar Sport, maka dapat diberikan alternatif penyelesaian masalahnya, yaitu:

1. Sudah menggunakan *database* terpusat yang menjadi kemananan data terjamin.
2. Proses pemesanan lebih efektif.
3. Memperkecil kesalahan dalam proses transaksi dan pembuatan laporan.
4. Pembuatan laporan yang mudah.
5. Tingkat kesalahan data ataupun informasi menjadi lebih kecil.

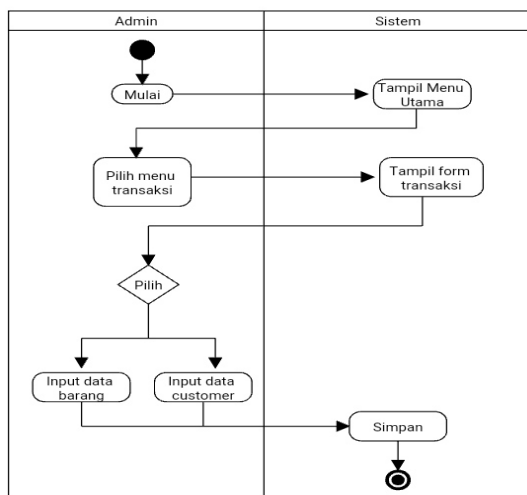
Use Case Diagram

Diagram ini memeperlihatkan himpunan *use case* dan aktor-aktor (suatu jenis khusus dari kelas). “Diagram ini terutama sangat penting untuk mengorganisasi dan memodelkan perilaku suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna”.(Muslihudin & Oktafianto, 2016, p. 62)



Gambar 1. Use Case Diagram

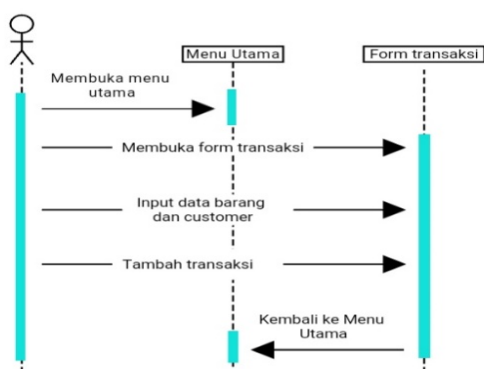
Activity Diagram Penjualan



Gambar 2. Activity Diagram Penjualan

Activity Diagram adalah “tipe khusus dari diagram status yang memperlihatkan aliran dari suatu aktifitas ke aktifitas yang lainnya dalam suatu system”.(Muslihudin & Oktafianto, 2016, p. 63)

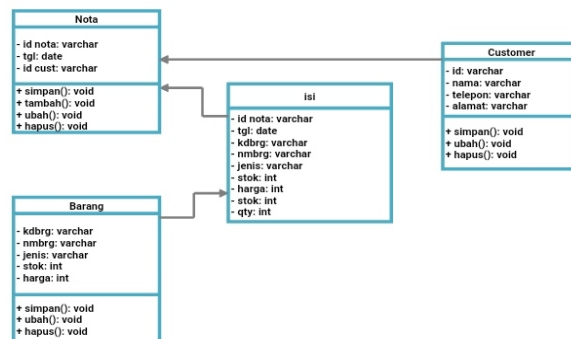
Sequence Diagram Penjualan



Gambar 3. Sequence Diagram Penjualan

“Sequence Diagram bersifat dinamis, dinamis urutan yang menekankan pengiriman pesan pada suatu waktu tertentu”.(Muslihudin & Oktafianto, 2016, p. 62)

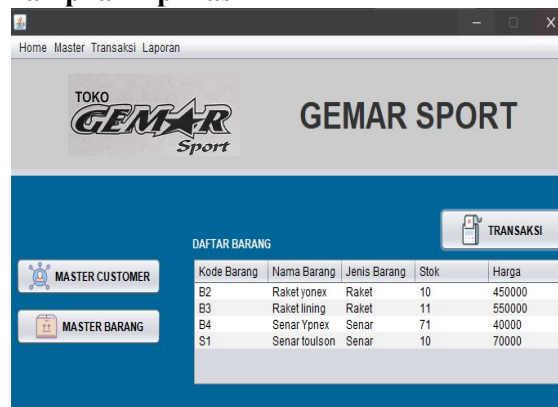
Class Diagram



Gambar 4. Class Diagram Penjualan

“Class Diagram bersifat statis, memperlihatkan himpunan kelas-kelas, antarmuka-antarmuka, kolaborasi-kolaborasi, serta relasi-relasi”.(Muslihudin & Oktafianto, 2016, p. 62)

Tampilan Aplikasi



Gambar 5. Tampilan Menu Utama

Pada menu utama terdapat beberapa menu pilihan, ada menu **Master**, **Home**, **Transaksi**, dan **Laporan**, yang ada pada baris sejajar di paling atas. Dan juga bisa langsung meng-klik tombol **MASTER CUSTOMER** dan **MASTER BARANG** jika ingin langsung menginput data pelanggan dan data barang.

ID Customer	Nama Customer	No. Telfon	Alamat
001	asep	0812	kramat jati
004	agus	0878	gedong
005	priyono	0857	kp. lengah
006	apri	0838	ranco

Gambar 5. Tampilan Input Data Customer

Pada menu input data *customer* terdapat pilihan setelah mengisi data *customer* yaitu, tombol **SIMPAN**, **UBAH**, dan **HAPUS**. Dan juga dapat langsung mencari data *customer* dengan memasukkan *id customer*.

Kode Barang	Nama Barang	Jenis Barang	Stok	Harga
B2	Raket yonex	Raket	10	450000
B3	Raket lining	Raket	11	550000
B4	Senar Ypnex	Senar	71	40000
S1	Senar loulou	Senar	10	70000

Gambar 6. Tampilan Input Data Barang

Sama hal-nya dengan input data *customer* pada menu input data barang juga memiliki beberapa tombol pilihan setelah mengisi data barang, namun ada tombol tambahan untuk data barang, yaitu tombol **BATAL** untuk membatalkan pengisian data barang. Dan juga bisa langsung mencari data barang dengan **kode barang**.

Gambar 7. Tampilan Menu Transaksi

Pada menu transaksi penjualan terdapat dua kolom yaitu data barang dan data *customer*

dimana saat melakukan transaksi admin hanya tinggal menambahkan data barang dengan memasukkan kode barang dan menambahkan data *customer* dengan memasukkan *id customer*, setelah itu menekan tombol **CARI** untuk kedua pilihan tersebut. Kemudian setelah data barang dan data *customer* muncul, maka tinggal menekan tombol **TAMBAH**. Dan menekan tombol **SIMPAN** untuk menyimpan transaksi yang telah dilakukan.

Tampilan Laporan

No	customer_id	customer_nama	customer_telepon	customer_alamat
1	001	asep	0812	kramat jati
2	004	agus	0878	gedong
3	005	priyono	0857	kp. lengah
4	006	apri	0838	ranco

Jakarta, Minggu 09 Agustus 2020
Pemilik,
Zahnuh

Gambar 8. Tampilan Cetak Laporan Data Customer

No	Kode Barang	Nama Barang	Jenis Barang	Stok	Harga
1	B2	Raket yonex	Raket	10	450000
2	B3	Raket lining	Raket	10	550000
3	B4	Senar Ypnex	Senar	69	40000
4	S1	Senar loulou	Senar	10	70000

Jakarta, Minggu 09 Agustus 2020
Pemilik,
Zahnuh

Gambar 9. Tampilan Cetak Laporan Data Barang

No	ID Nota	Tanggal	ID Customer	KD Barang
1	IN0001	7/2/19	002	B0-1234
2	IN0002	7/2/19	002	B0-1234
3	IN0003	7/2/19	002	B0-1234
4	IN0004	7/2/19	002	B0-1234
5	IN0005	7/2/19	002	B0-1234
6	IN0007	7/3/19	004	B3
7	IN0009	8/3/20	005	B4
8	IN0009	8/3/20	005	S1
9	IN0010	8/4/20	005	S1
10	IN0010	8/4/20	005	B4
11	IN0011	8/5/20	005	B3
12	IN0011	8/5/20	005	B4

Jakarta, Minggu 09 Agustus 2020
Pemilik,
Zahnuh

Gambar 10. Tampilan Cetak Laporan Data Transaksi

TOKO GEMAR Sport
Jl. Raya Bogor KM 19 No 22, RT 2/RW 8 Kel. Batu Ampar Kec. Kramat Jati, Jakarta Timur.

ID NOTA : IN0012 Tanggal : 8/9/20 12:00 AM

Nama Customer : apri

No	Nama Barang	Stok	Harga	Qty	Sub Total
1	Senar Yonex	69	40000	1	40000
2	Senar toulson	10	70000	2	140000
Total Harga :					180000

Jakarta, Minggu 09 Agustus 2020
Pemilik,
Zahid

Gambar 11. Tampilan Cetak Nota Penjualan

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari hasil perancangan aplikasi penjualan yang diusulkan, maka dapat ditarik simpulan bahwa: Dengan adanya aplikasi penjualan ini, maka permasalahan dalam pengolahan data penjualan yang ada pada toko Gemar Sport dapat diatasi dan sudah terkomputerisasi secara otomatis, sehingga memudahkan kinerja karyawan. Fitur data pelanggan pada aplikasi penjualan ini juga dapat membantu pihak toko dalam hal promosi kepada para pelanggan yang sudah pernah berbelanja pada toko Gemar Sport. Dengan begitu, aplikasi penjualan yang dibuat sudah sesuai dengan

standar dan apa yang diharapkan oleh pihak-pihak yang membutuhkan aplikasi penjualan ini, begitu pula data-data yang berhubungan dengan toko sudah tersimpan otomatis secara terkomputerisasi dan tidak ada lagi penumpukan data arsip secara manual. Dan kegiatan pendataan dan penjualan toko semakin mudah dan semakin efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Alexander Rorimpandey, K. A. (2016). Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Celana Jeans Pada M.M Store Cimahi. *E-Library Unikom*, 30.
- Ervina. (2019). *Pengertian Penjualan, Tujuan, dan Bentuknya dalam Perusahaan*. Talenta.Co.
- Hendriyani, Y., & Suryani, K. (2020). *PEMROGRAMAN ANDROID: Teori dan Aplikasi*. Penerbit Qiara Media.
- Mulyadi, Y., Marlina, D., & Munasiah. (2020). Sistem Informasi Penginputan Data Properti. *Seminar Nasional Riset Dan Teknologi (SEMNAS RISTEK)*, 14.
- Muslihudin, M., & Oktafianto. (2016). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML*. Andi Offset.
- Wagiran. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Teori dan Implementasi*. Deepublish.
- Yurindra. (2017). *Software Engineering* (1st ed.). Deepublish.