

PERANCANGAN APLIKASI SISTEM ADMINISTRASI PEMBAYARAN TOKO BONEKA RR BERBASIS JAVA NETBEANS

Garry Aditya Dharmawan

^{1,2,3}*Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI Jakarta
Jalan Raya Tengah No 80, Kelurahan Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur
aditya.garry45@gmail.com*

ABSTRAK

Toko RR adalah sebuah toko yang bergerak disektor perdagangan khususnya dalam bidang penjualan boneka kain adapun masalah pada toko boneka RR ini yaitu, proses pembuatan rekapitulasi data transaksi oleh pegawai masih dilakukan secara manual dengan cara ditulis di buku besar. Tujuan dari penelitian adalah untuk membuat sebuah sistem aplikasi administrasi pembayaran. Penulis melakukan pendekatan studi kasus dengan metode *Deskriptif* yaitu suatu bentuk penelitian yang bertujuan untuk memberikan gambaran sistematis dan akurat mengenai fakta, sifat dan hubungan antara fenomena yang. Hasil dari penelitian ini adalah untuk membuat suatu perangkat aplikasi dengan bahasa pemrograman Java NetBeans dan dapat penyimpanan data menggunakan database dari MySQL sehingga proses pendataan pada Toko Boneka ini menjadi lebih efektif dan efisien.

Kata Kunci: Sistem Aplikasi Administrasi Pembayaran

ABSTRACT

RR store is a store that is engaged in the trade sector, especially in the field of selling cloth dolls, while the problem in this RR doll shop is, the process of making recapitulation of transaction data by employees is still done manually by writing in the ledger. The purpose of this research is to create a payment administration application system. The author takes a case study approach with a descriptive method, which is a form of research that aims to provide a systematic and accurate description of the facts, nature and relationships between the phenomena studied. The result of this research is the existence of an application device made with the Java NetBeans programming language and data storage using a MySQL database so that the data collection process at the RR Doll Shop becomes more effective and efficient.

Key Word: Application Payment Administration System

PENDAHULUAN

Pada zaman modern seperti sekarang ini, kebutuhan manusia banyak menggunakan jasa internet sebagai informasi dan menggapai suatu hal dengan mudah seiring pesatnya perkembangan teknologi di masyarakat. Seiring dengan perkembangan teknologi maka mempengaruhi perkembangan berwirausaha. Berkembangnya teknologi juga menjadikan informasi dan kegiatan sehari-hari yang dapat meningkatkan peluang berwirausaha menjadi lebih efisien. Teknologi yang berkembang didukung oleh sarana dan prasarana dimana informasi telah menjadi kebutuhan pokok dalam kehidupan manusia dengan memberikan kelebihan – kelebihan yang tentunya akan meningkatkan efisiensi dan efektifitas kerja di suatu usaha. Salah satunya adalah toko boneka yang memiliki jenis – jenis boneka yang menarik minat seseorang.

Toko RR adalah sebuah toko yang bergerak disektor perdagangan khususnya dalam bidang penjualan boneka kain, memiliki bermacam-macam karakter dan model seperti boneka bear, monkey, kucing, stich, mickey mouse, angry bird dan lain-lain. Toko RR sudah ada cukup lama mulai berdiri tahun 2010 dan sampai sekarang masih berjalan. Toko boneka ini terletak di Jl. Masjid RT.003/004 depan Puskesmas Cibubur Kec.Ciracas Jakarta Timur Untuk menghitung dan memproses data – data pembelian dari distributor serta pengolahan persediaan boneka yang membutuhkan banyak waktu dan tenaga, proses tersebut meliputi pencatatan seluruh kegiatan yang berada di dalam toko RR dan pembuatan laporan yang digunakan untuk melakukan kegiatan operasional bagi sebuah usaha perorangan digunakan untuk mengumpulkan, menyediakan

dan mengolah informasi dengan tujuan untuk membantu menunjang efektifitas kerja. Toko boneka termasuk dalam bidang usaha perdagangan memerlukan adanya sebuah aplikasi pengolahan data untuk dapat mempermudah dan memperlancar kinerja kerja. Pada umumnya banyak toko boneka yang memberdayakan tenaga manusia sebagai mengolah suatu usaha.

Berdasarkan uraian masalah yang telah dijelaskan, maka toko boneka RR membutuhkan suatu sistem yang dapat menyelesaikan masalah saat ini. Salah satunya yaitu dengan membangun sistem yang diharapkan dapat membantu proses transaksi antara penjual dan pembeli, sehingga proses tersebut menjadi lebih efisien karena bisa diakses dimana saja dan kapan saja. Menurut Kadir (2014) sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan perancangan adalah proses pengembangan spesifikasi baru berdasarkan rekomendasi hasil analisis sistem (Subhan,2012:109). Sehingga Azhar Susanto menjelaskan dalam buku berjudul Sistem Informasi Manajemen Konsep Perkembangannya (2013) yaitu: “perancangan sistem adalah spesifikasi umum dan terinci dari pemecahan masalah berbasis komputer yang telah dipilih selama tahap analisis”.

Perancangan sistem ini perlu dilakukan untuk membantu toko boneka RR dalam mempermudah sistem pembayarannya. Terdapat beberapa penelitian yang telah dalam merancang aplikasi dengan berbagai platform. Beberapa diantaranya dilakukan oleh (Dwiprastio et al., 2012) dengan judul Aplikasi Penjualan dan Persediaan Barang Dagang dengan Metode Perpetual FIFO Berbasis Web (Studi Kasus pada PD. XYZ). Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi yang berfungsi untuk mengelola kas atas transaksi keluar masuk barang dari perusahaan. Penelitian lainnya dilakukan oleh (Cakra Udaksana, Adityar Praja, 2018), (Rizal et al., 2021), dan (Bushairi et al., 2021) yang merancang aplikasi berbasis Java Netbeans. Kesimpulan dari kedua penelitian tersebut bahwa dengan adanya aplikasi yang dibuat, bagian pengelolaan administrasi dapat menangani penginputan *update* data tentang administrasi dengan cepat dan mudah dalam berbagai kasus studi. Selain web dan Java, ada juga yang berbasis android seperti yang

dilakukan oleh (Wirayudha et al., 2017) dan (Zaliluddin, 2021).

Pada penelitian ini, penulis juga merancang aplikasi pada sistem admistrasi pembayaran pada toko RR berbasis Java Netbeans. Menurut A.S., Rosa dan Shalahuddin, M. dalam bukunya yang berjudul *Rekayasa Perangkat Lunak* (2015:103) mengatakan bahwa “Java menurut definisi dari *Sun Microsystem* adalah nama untuk sekumpulan teknologi untuk membuat dan menjalankan perangkat lunak pada komputer standalone ataupun pada lingkungan jaringan. Sedangkan Netbeans mempunyai lingkupan pemrograman yang terintegrasi dalam suatu perangkat lunak yang didalamnya menyediakan pembangunan pemrograman GUI, text editor, compiler, dan interpreter (Westriningsih, 2012).

Tujuan penelitian untuk menunjang sistem manual dengan menggunakan teknologi computer, Untuk merancang aplikasi penjualan yang dapat membantu proses pengolahan data pada toko boneka RR, Untuk membantu dalam proses perhitungan biaya sehingga lebih cepat, efektif dan efisien. Manfaat penelitian bagi penulis, toko boneka RR dapat mengembangkan sistem yang sedang berjalan menjadi lebih efektif sehingga dapat menunjang kemajuan usaha, Menerapkan ilmu yang didapat selama perkuliahan, Mempermudah dalam mendapatkan laporan penelitian terkait manajemen pembayaran. Bagi Perusahaan dapat memberikan suatu karya penelitian yang dapat mendukung dalam pengembangan aplikasi penjualan, Membantu menemukan *prototype* sederhana dalam membangun sistem aplikasi penjualan, Menambah wawasan ilmu dibidang akademik penerapan ilmu yang telah dipelajari serta diharapkan untuk meningkatkan kinerja wawasan penulis untuk kedepannya. Oleh karena itu, dengan mempertimbangkan permasalahan, tujuan dan manfaat yang akan diperoleh berbagai pihak, penulis mengambil judul penelitian Perancangan Aplikasi Sistem Administrasi Pembayaran Toko Boneka RR Berbasis Java Netbeans.

METODE PENELITIAN

Dalam penyusunan penulis melakukan pengumpulan data sebagai dasar pemikiran dalam menyusun sistem, yaitu dengan metode-metode sebagai berikut :

Data dan informasi yang diperoleh untuk menguatkan penelitian ini diambil dari data yang diperoleh melalui tanya jawab langsung ke Pengusaha Toko Boneka RR.

Studi Pustaka (*Library Research*)

Pengumpulan data dan informasi diambil dari kutipan-kutipan buku di perpustakaan Universitas Indraprasta PGRI. Dari bahan-bahan tersebut diambil teori-teori yang dapat dijadikan landasan untuk menganalisa masalah yang dikemukakan dalam penelitian.

Studi Lapangan (*Field Research*)

Studi lapangan ini penulis lakukan untuk mengamati secara langsung terhadap penerapan sistem informasi penyewaan alat/barang. Dalam studi lapangan ini digunakan teknik pengumpulan data antara lain dengan cara:

Observasi adalah cara untuk mengamati secara langsung proses yang digunakan oleh bagian penjualan atau kasir dalam kegiatan pengolahan data pemasukan toko.

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan cara bertanya langsung kepada pelaksana yang terlibat langsung. Wawancara tidak hanya sebatas wawancara pengguna, tetapi juga para pengambil keputusan dan kebijakan.

1. Sumber Data

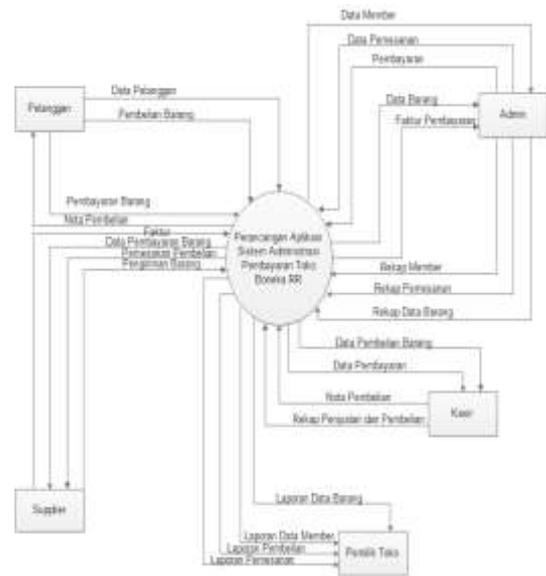
informasi yang diperoleh untuk menguatkan penelitian ini diambil dari dua sumber yaitu sumber data primer yang diperoleh langsung dari responden melalui survei dan sumber data sekunder yang merupakan data pendukung untuk melengkapi data primer yang diperoleh melalui tanya jawab langsung atau dokumen. Bahasa program yang di gunakan adalah Java, Menurut Rosa dan M. Shalahuddin dalam bukunya yang berjudul *Rekayasa Perangkat Lunak* (2015:103) mengatakan bahwa “Java menurut definisi dari Sun Microsystem adalah nama untuk sekumpulan teknologi untuk membuat dan menjalankan perangkat lunak pada komputer standalone ataupun pada lingkungan jaringan

HASIL DAN PEMBAHASAN

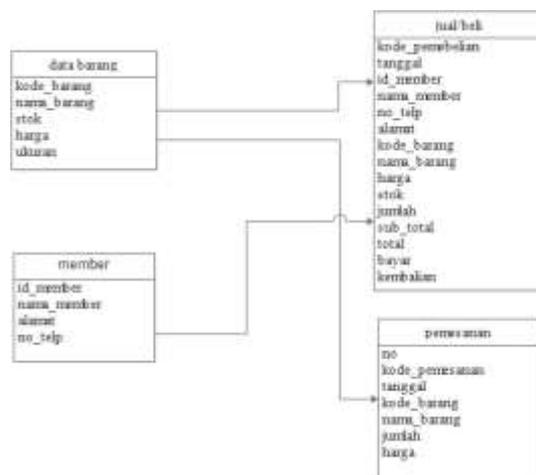
Analisa Permasalahan

Dari hasil analisa yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan permasalahan yang ada pada **Toko Boneka RR**.

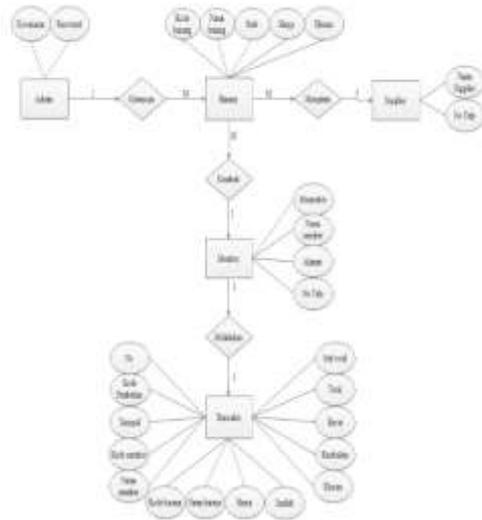
1. Sistem yang diterapkan atau yang sedang berjalan mengenai penjualan boneka masih menggunakan pencatatan manual ditinjau dari segi fungsi penjualan boneka agar lebih mudah mendapatkan informasi mengenai ketersediaan boneka, maka dibutuhkan nya sistem informasi yang terintegrasi.
2. Pengolahan data dengan menggunakan pencatatan manual ini dapat terjadi kekurangan dan kesalahan dalam penulisan yang berdampak pada pelaporan data ke Toko.
3. Dengan menggunakan metode diatas, kasir sering mengalami masalah khusus nya dalam ketersediaan barang.



Gambar 1. Diagram Konteks



Gambar 2. Normalisasi



Gambar 3. ERD (Entity Relationship Diagram)



Gambar 5. Form Login

Gambar diatas menampilkan menu login perancangan sistem aplikasi administrasi pembayaran pada toko boneka rr, terdapat dua tombol masuk dan keluar. Tombol masuk untuk melanjutkan kedalam menu utama yang memerlukan username dan password agar dapat mengaksesnya semua data yang ada didalam menu utama, sedangkan tombol keluar untuk mengakhiri dan keluar dari aplikasi.



Gambar 4. Form Menu Utama



Gambar 6. Form Data Member

- 1) Menu Login, untuk dapat mengakses semua menu yang ada harus masuk sebagai admin.
- 2) Menu member, untuk memasukan data customer baru yang melakukan transaksi jual beli pada toko boneka rr.
- 3) Menu Data Barang, untuk memasukan data barang yang dijual pada toko boneka rr.
- 4) Menu Transaksi_Pembelian, untuk menginput data transaksi pembelian yang dilakukan oleh customer.
- 5) Menu Pemesanan, untuk menginput data pemesanan barang.
- 6) Menu Laporan Data Barang, untuk membuat dan mencetak laporan data barang yang ada.
- 7) Menu Laporan, untuk membuat dan mencetak laporan member, databarang, pembelian dan pemesanan yang terjadi pada toko boneka RR.

Halaman form input data member digunakan oleh admin untuk menambah data customer yang melakukan jual beli. Terdapat tombol aksi yaitu simpan, hapus, ubah, reset, cetak dan cari. Serta terdapat *menu bar* yang dapat digunakan sesuai fungsinya.



Gambar 7. Data Form Transaksi pembelian

Halaman form input transaksi pembelian barang digunakan oleh admin untuk menambah data penjualan barang yang terjadi pada toko boneka rr. Terdapat tombol aksi yaitu tambah, simpan, refresh, cetak nota dan cari yang dapat digunakan sesuai dengan keinginan karyawan atau user serta terdapat menubar yang dapat digunakan sesuai fungsinya

Gambar 8. Form Nota Pembelian

Tampilan report untuk menampilkan hasil transaksi yang nantinya di berikan kepada pembeli.

Gambar 9. Laporan Pembelian Keseluruhan

Tampilan report seluruh transaksi pembelian

Gambar 10. Laporan Pemesanan

Tampilan report seluruh data pemesanan boneka.

Gambar 11. Nota Pembelian

Tampilan report seluruh pembelian barang.

Toko Boneka

RR Toys
Menjual berbagai macam boneka berkualitas
GROGUR & COORNI

Jalan Meisid Fathul Ghofur (Depan Puskesmas Cibubur) kode pos 13720 Telp:
081266814363

LAPORAN DATA MEMBER

Id Member	Nama Member	Alamat	No Telp
M0001	Lita Riyadi	Bojor Taman lopi	087637291037
M0002	Lita Syahid	Bojor Diemaga	08563863819
M0003	Riswan	Depok Kelapa Dua	081364026102
M0004	Marni	Cijantung Kalisat	08126573891
M0005	Tania Lusi	Ciracas poncol	08969529447
M0006	Falmi	Jl.Suci Ciracas	08796392015

Jakarta, Selasa 08 Agustus 2019
Dikeluarkan Oleh,
H.Ridwan

Gambar 12. Laporan Data Member

Tampilan report seluruh data member toko boneka RR

SIMPULAN DAN SARAN

Dengan dibuatnya aplikasi Administrasi pembayaran semua kegiatan yang berhubungan dengan Penjualan, dan data data barang yang terkait Pada Toko Boneka RR bisa beroperasi lebih baik lagi. Pada aplikasi ini, bagian administrasi dapat menangani pekerjaan penginputan data-data pengelolaan data penjualan dan laporan data pembelian serta stok barang yang masuk dan keluar dengan mudah. dengan adanya aplikasi ini diharapkan akan mempermudah seluruh kegiatan. Dengan diterapkannya Sistem Administrasi merupakan salah satu langkah maju dalam penerapan teknologi informasi.

Sejalan dengan sistem usulan yang penulis buat, maka demi tercapainya tujuan dan sasaran yang diharapkan, maka penulis dapat memberi saran sebagai berikut :

1. Rancangan aplikasi Sistem Administrtasi Pembayaran dapat dikembangkan kembali dalam hal disagin atau penambahan database sesuai kebutuhan pengolahan data.
2. Rancangan aplikasi Sistem Administasi Pembayaran haruslah didukung oleh sistem yang disiplin dan peraturan yang baik sesuai ketetapan bersama agar dapat berjalan dengan semestinnnya.

Adanya Aplikasi Administrasi Pembayaran ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi Instansi. Untuk mendapatkan manfaat yang maksimal, maka penulis mengajukan beberapa saran:

1. Pengecekan data barang yang tersimpan pada database di dalam komputer sebaiknya dilakukan secara berkala, misalnya satu minggu atau satu bulan sekali.
2. Mengembangkan sistem yang telah diusulkan dengan menggunakan sistem yang lebih baik lagi
3. Sistem ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagaimana mestinya tanpa adanya penyalahgunaan pada informasi yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- A.S., Rosa dan Shalahuddin, M. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Bushairi, A., Pravitasari, N., Raya, J., No, T., Gedong, K., Rebo, P., & Timur, J. (2021). *Sistem Informasi Administrasi Layanan Intenet Berbasis Java (Studi Kasus : Pt Centra Sarana Data Jakarta Pusat)*. *Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi (SEMNAS RISTEK) 2021*. 951–955.
- Cakra Udaksana, Adityar Praja, W. R. K. (2018). *Rancang Bangun Aplikasi Digital School*. *9th Industrial Research Workshop and National Seminar*, 332–336.
- Dwiprastio, C., Karismariyanti, M., & Sukawati, R. (2017). *Aplikasi Penjualan dan Persediaan Barang Dagang dengan Metode Perpetual FIFO Berbasis Web (Studi Kasus pada PD. XYZ)*. *Jurnal Teknologi Informasi*, 1(3), 82-87. Retrieved from [//journals.telkomuniversity.ac.id/jti/article/view/442](http://journals.telkomuniversity.ac.id/jti/article/view/442)
- Kadir A. (2003). *Konsep & Tuntunan Praktis Basis Data*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Rizal, W. M., Bustanul, N., & Hutajulu, B. M. W. (2021). *Perancangan Aplikasi Administrasi Siswa Pada Smk Al - Muhajirin Di Depok Berbasis Java Netbeans*. *Just IT: Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi Dan Komputer*, 11(2), 25–31.

- Subhan, M. (2012). *Analisa Perancangan Sistem*. Jakarta : Lentera Ilmu Cendikia.
- Susanto, Azhar. 2013. *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: Lingga Jaya
- Westriningsih. 2012. *Panduan Aplikatif & Solusi (PAS) Membangun Aplikasi Bisnis dengan Netbeans 7*. Andi. Yogyakarta.
- Wirayudha, S., Pribadi, T. W., & Arif, S. (2017). Perancangan Aplikasi Berbasis Android untuk Aktivitas Manajemen Material Galangan Kapal Baru. *Jurnal Teknik ITS* 6(2)
- Zaliluddin, D. (2021). Aplikasi Administrasi Online Berbasis Android Menggunakan Pelayanan Masyarakat Ditengah Pandemi Covid19. *Jurnal Sistem Informasi*. 8(2), 96–99.