

SISTEM PENJUALAN PADA TOKO MEUBEL UD NURMAN JATI MANDIRI BERBASIS JAVA

Nur Anis Harjanti¹, Dyah Rhetno W², Forkas Tiroy Santos B³

*Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI
Jalan Raya Tengah No 80, Kelurahan Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur*
¹nuranishar7anti@gmail.com, ²dyahrhetno@gmail.com, ³fortysant.bb@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi pada beberapa tahun kebelakangan ini mengalami kemajuan yang begitu pesat. Dalam perkembangannya yang paling terpengaruh yaitu dunia jual-beli. Karena saat ini pada biasanya warga saat ini menjalankan bisnisnya memakai internet /penjualan online. Maksud dari riset ini dengan dibuatnya sebuah sistem aplikasi penjualan meubel atau furniture yang terkomputerisasi dengan aplikasi berplatform java yang mensupport cara berjalannya kegiatan penjualan meubel di Toko Meubel UD Nurman Jati Mandiri, dengan memakai bahasa pemrograman Java, memakai pengedit NetBeans, serta MySQL selaku sistem pendukung buat menaruh database. Diharapkan sistem informasi yang terkomputerisasi ini bisa membagikan keringanan dalam cara pengerjaan informasi pemasaran meubel, memudahkan pencarian informasi, meminimalisir resiko kehabisan informasi pemasaran, dan tingkatkan kemampuan.

Kata Kunci: Penjualan, Meubel, Java, NetBeans, MySQL

ABSTRACT

In the previous few years, technological advancement has advanced so quickly. In its development the most affected is the world of buying and selling. Because at this time in general people are now running their business using the internet / online sales. The goal of this study is to develop a computerized furniture or furniture sales application system with Java-based applications to assist the UD Nurman Jati Mandiri Furniture Store's furniture sales activities. This system will use the Java programming language, the NetBeans editor, and a MySQL database as a support system for data storage. This computerized information system is intended to facilitate the processing of furniture sales data, make data retrieval easier, reduce data loss, and enhance performance.

Key Word: Selling, Furniture, Java, NetBeans, MySQL

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada beberapa tahun kebelakangan ini mengalami kemajuan yang begitu pesat. Perkembangan teknologi tersebut membuat beberapa pengaruh pada kehidupan masyarakat dan sudah menjadi keinginan yang amat berarti karena beberapa pekerjaan menjadi lebih terkomputersisasi pada saat ini. Dalam perkembangannya yang paling terpengaruh yaitu dunia jual-beli. Karena saat ini pada umumnya masyarakat sekarang melancarkan bisnisnya menggunakan internet/penjualan online. Dan ini membuat setiap perusahaan/penjualan offline berlomba-lomba meningkatkan kemajuan dalam strategi pemasaran demi meningkatkan penjualan toko dengan mengubah sistemasi penjualan dari offline menjadi online.

Meubel UD Nurman Jati Mandiri merupakan salah satu produksi industri yang bergerak dalam bidang pembuatan berbagai produk furniture/interior berbahan kayu jati asli,

pengerjaan informasi pemasaran pada toko ini tengah mempraktikkan sistem buku petunjuk pembukuan dan Microsoft Excel, akibatnya file data penjualan barang terkadang sulit untuk dicari. Usaha dagang ini pun masih memerlukan adanya perluasan wilayah dalam penjualan produk yang disediakan di wilayah lain. Pada dikala ini iklan yang dicoba dengan menggunakan kartu nama dan melalui mulut ke mulut. Dari banyaknya kompetitor dalam era globalisasi ini, mengharuskan perusahaan untuk mengatasi masalah di atas maka perlu dibuat sebuah sistem yang berbasis komputer yang terintegrasi untuk membantu meringankan tugas pemilik usaha.

Manfaat dibuatnya sebuah sistem aplikasi ini yaitu agar memudahkan pemilik untuk mendapatkan data yang cepat dan akurat. Dan tujuan yang dimaksud untuk mempermudah dalam menginput proses jumlah pesanan, pembayaran, serta laporan yang tertata, dan mengurangi pendataan pembukuan berkala.

Pengertian Perancangan Menurut Mohamad Subhan dalam (Himawan, 2020) “Penyusunan merupakan cara pengembangan detail sistem terkini bersumber pada rekomendasi hasil dari analisis sistem”. Sedangkan menurut Soetam Rizky dalam (Hendrawan et al., 2015) menjelaskan Perancangan adalah sebuah proses untuk mendeskripsikan segala keseluruhan yang mau digarap dengan mempergunakan teknik yang beragaam dan di dalamnya menghubungkan cerita perihal arsitektur serta detail bagian serta pula keterbatasan yang hendak dirasakan dalam cara penggarapannya. Sedangkan Pengertian Sistem Bagi Jogiyanto dalam (Wahyudi et al., 2019) bahwa Sistem ialah suatu jaringan aktifitas dari proses proses yang silih bersangkutan, terkumpul bersama- serupa untuk melakukan aktifitas atau buat melaksanakan target yang khusus”.

Aplikasi Bagi Hasan Abdurahman serta Asep Ririh Riswaya(2014: 62) ialah program sedia gunakan yang bisa dipakai buat melakukan saran saran dari konsumen aplikasi itu dengan tujuan mendapat hasil yang lebih cermat cocok dengan maksud penciptaan aplikasi itu, aplikasi memiliki maksud ialah jalan keluar persoalan yang mempergunakan satu diantara proses ataupun pemrosesan dari data aplikasi yang lazimnya berlomba- lomba pada suatu komputerisasi yang diidamkan ataupun diinginkan ataupun pemrosesan informasi yang diinginkan. Definisi Penjualan Menurut Beni Nulhakim (2021:428) ialah aktivitas aksesoris ataupun komplemen dari pembelian, buat membolehkan terbentuknya bisnis. Jadi aktivitas pembelian serta pemasaran ialah satu kesatuan buat bisa terlaksananya memindahkan hak serta bisnis.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan penulis berupa metode kualitatif karena menggunakan bentuk data berupa analisis. Metode pengumpulan informasi dalam riset kualitatif yang penting merupakan pemantauan partisipatif serta tanya jawab mendalam, ditambah dengan amatan akta yang bermaksud tidak cuma buat menggali informasi, namun pula buat menguak arti yang tercantum dalam kerangka riset.

Menurut Sugiyono dalam (Yeri, 2019), tata cara riset kualitatif ialah prosedur riset yang bersumber pada metafisika postpositivisme ataupun enterpretatif dipergunakan buat

menelaah kondisi subjek yang alamiah, dimana periset ialah instrumen kunci, metode pengumpulan informasi dicoba dengan cara triangulasi(kombinasi pemantauan, tanya jawab, pemilihan), informasi yang didapat mengarah kualitatif, analisa informasi bertabiat induktif atau kualitatif, serta hasil riset bertabiat buat menguasai arti, menguasai karakteristik, mengkonstruksi kejadian serta menciptakan anggapan.

Untuk mengumpulkan data dalam mengatur skripsi ini pengarang melaksanakan riset di Toko Meubel UD Nurman Jati Mandiri dengan beberapa hal, diantaranya:

1. Pengamatan (Observasi)

Pemantauan ialah salah satu tata cara pengumpulan informasi dengan metode mencermati ataupun meninjau dengan cara teliti serta langsung di posisi riset buat mengenali situasi yang terjalin ataupun meyakinkan bukti dari suatu konsep riset yang lagi dicoba. Dalam tata cara Pemantauan ini penulis mengamati sistem penjualan yang terdapat di Toko Meubel UD Nurman Jati Mandiri dengan menghubungkan sub item satu dengan sub item yang lain. Pada riset ini, pemantauan dipakai buat menolong dalam cara analisa kepentingan.

2. Wawancara (Interview)

Tanya jawab ialah metode pengumpulan informasi yang ialah aktivitas memberikan pertanyaan dan menjawab dengan cara lisan untuk memperoleh informasi antar penulis dengan narasumber yang objeknya sedang diteliti oleh penulis yaitu di Toko Meubel UD Nurman Jati Mandiri. Penulis melakukan wawancara dengan Sepasang Pemilik Toko yaitu Bapak Nurman dan Ibu Ira. Dari hasil wawancara tanya jawab yang berhubungan dengan masalah terkait, penulis mendapatkan informasi mengenai b. Proses Pengolahan Data Toko Meubel UD Nurman Jati Mandiri.

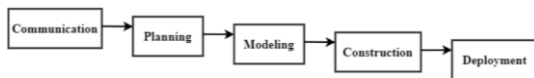
3. Studi Pustaka

Pada studi Pustaka penulis dapat megumpulkan data data yang relavan dengan poin ataupun permasalahan yang jadi subjek riset. Data itu bisa didapat dari buku- buku, buatan objektif, disertasi,, karangan, ensiklopedia, internet serta referensi lain yang bisa di pertanggung jawabkan.

4. Dokumentasi

Pada Dokumentasi ini penulis mengakulasi, memantau, serta mengarsipkan informasi dengan bagus dalam wujud file hardcopy ataupun softcopy.

Pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis memakai Model Waterfall. Bagi Pressman dalam (Ithian, 2018) Model Waterfall merupakan bentuk klasik yang bertabiat analitis, berentetan dalam membuat aplikasi. Bentuk Waterfall bertabiat analitis serta berentetan dalam membuat suatu fitur lunak.



Gambar 1. Langkah-Langkah Waterfall

Ada pula tata cara waterfall pada lukisan dalam pengembangan sistem ini selaku selanjutnya:

1. Communication

Tahapan buat melaksanakan pemahaman dan mencapai tujuan kepentingan sistem yang hendak dibuat dari pengguna alhasil sistem yang diusulkan esoknya cocok dengan keinginan konsumen bagus dari bagian konsep ataupun dari ceruk tahapannya.

2. Planning

Data hal detail keinginan dari langkah lebih dahulu serta di langkah ini terbuat pemograman sistem yang hendak dicoba dengan tujuan menolong membagikan cerminan komplit hal apa yang wajib digarap.

3. Modeling

Jenjang ini merupakan langkah penyusunan serta permodelan arsitektur sistem yang berpusat pada penyusunan bentuk informasi, arsitektur aplikasi, bentuk interface, serta algoritma program.

4. Construction

Jenjang Construction ini ialah cara Coding ataupun pengkodean dimana juru bahasa konsep dalam bahasa yang dapat dikenali oleh pc. Sehabis pengkodean berakhir, dicoba pengetesan kepada sistem serta pula isyarat yang telah terbuat. Tujuannya buat menciptakan kekeliruan yang bisa jadi terjalin buat esoknya diperbaiki.

5. Deployment

Jenjang Deployment ialah jenjang aplikasi ke konsumen, dengan

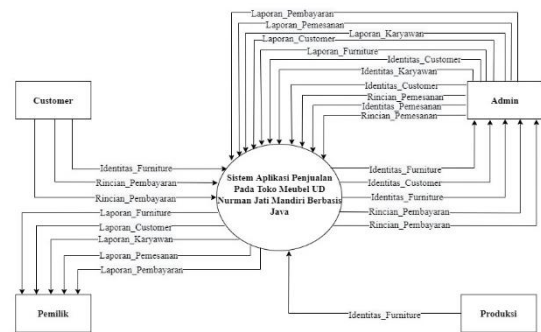
melaksanakan perawatan aplikasi dengan cara teratur supaya sistem bisa senantiasa berjalan serta bertumbuh cocok dengan gunanya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Diagram Alir Data (DAD)

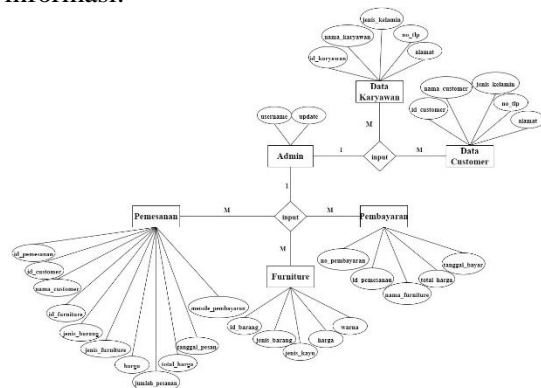
Menurut Rosa A. S. M. Shalauddin dalam (Maklumatika et al., 2017) Data Flow Diagram (DFD) atau dalam bahasa Indonesia menjadi Diagram Alir Data (DAD) ialah perwakilan tau contoh diagram yang melukiskan gerakan data serta alih bentuk data yang diterapkan selaku informasi yang mengalir dari masukan(input) serta keluaran(output).

Bagan kondisi ialah bagan yang melukiskan pangkal dan tujuan informasi yang hendak diproses ataupun dengan tutur lain bagan itu dipakai buat melukiskan sistem dengan cara biasa atau garis besar dari totalitas sistem yang ada (Christian et al., 2018).

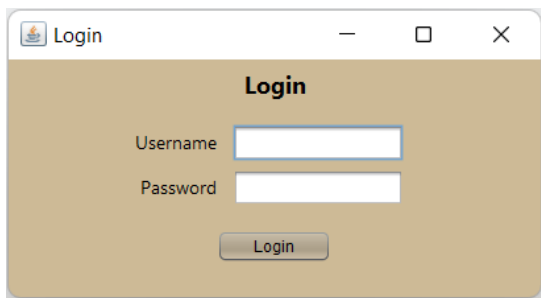


Gambar 2. Diagram Konteks

Menurut Yanto dalam (Agnitia LEstari et al., 2021) Entity Relationship Diagram (ERD) ialah sesuatu bentuk yang dipakai buat melukiskan mengidentifikasi entitas yang menarangkan informasi serta ikatan antar informasi.



Gambar 3. Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 4. Tampilan Menu Login

Ini merupakan bentuk atau tampilan awal saat kita menjalankan program. Menu login dipakai selaku tutur kunci saat sebelum kita merambah menu penting. Supaya tidak asal-asalan orang bisa mengakses program ini. Hasilnya dalam form menu kerahasiaannya bisa terpelihara dengan bagus. Bila konsumen bisa memasukan username, password serta hak akses dengan pas, sehingga menu penting hendak tampak serta program sedia buat dijalani.



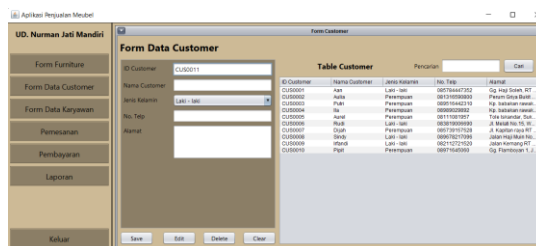
Gambar 5. Tampilan Menu Utama

Tampilan di atas menunjukkan bentuk menu pada Aplikasi Penjualan Pada Toko Meubel UD Nurman Jati Mandiri, pada layar utama tersedia pilihan Form Furniture, Form Data Customer, Form Data Karyawan, Form Pemesanan, Form Pembayaran, Laporan dan Keluar.



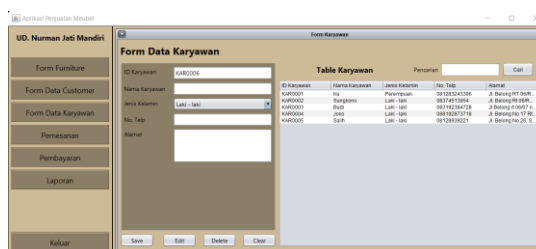
Gambar 6. Tampilan Form Furniture

Pada Form *Furniture* ini berperan buat menginput informasi bukti diri furniture buat menemukan suatu data mengenai informasi identitas *furniture* yang tersedia di Toko Meubel UD Nurman Jati Mandiri.



Gambar 7. Tampilan Form Data Customer

Pada Form Informasi Customer ini berperan buat menginput data identitas customer untuk mendapat sebuah informasi tentang data identitas customer yang akan melakukan proses pemesanan & pembelian furniture.



Gambar 8. Tampilan Form Data Karyawan

Pada Form Informasi Pegawai ini berperan buat menginput data identitas karyawan untuk mendapat sebuah informasi tentang data identitas karyawan yang bekerja di Toko Meubel UD Nurman Jati Mandiri.



Gambar 9. Tampilan Form Pemesanan

Pada Form Pemesanan ini berperan buat menginput informasi bisnis pemesanan. Data transaksi pemesanan ini diambil dari data furniture, data customer yang sudah ada, dan menginput tanggal pesanan serta jumlah dan total bayar dari pesanan furniture yang dibeli.



Gambar 10. Tampilan Form Pembayaran

Pada form Pembayaran ini berperan buat memasukkan informasi pembayaran transaksi penjualan. Data Pembayaran penjualan ini diambil dari data transaksi pemesanan yang

sudah ada. Admin cukup memanggil data transaksi pemesanan sudah ada pada tampilan.

ID Barang	Jenis Barang	Jenis Kayu	Harga	Warna
FTR0001	Lemari Pakaian	Kayu Jati	2300000	Brown
FTR0002	Meja Belajar	Kayu Jati Belanda	700000	Natural
FTR0003	Meja Belajar	Kayu Mahogany	2000000	Walnut
FTR0004	Kursi	Kayu Mahogany	99000	Walnut

Depok, Minggu 21 Agustus 2022
 Pemilik
 (Nurman)
 Minggu 21 Agustus Page 1 of 2

Gambar 11. Tampilan Laporan Furniture

Rekap informasi furniture ini bisa kita jalani sesudah kita memencet furniture pada menu Informasi. Rekap informasi ini bermuatan informasi identitas furniture yang ada.

ID Pemesanan	ID Furniture	Nama Customer	Jenis Furniture	Harga	Jumlah Pemesan	Total Harga	Tanggal Pemesan	Metode Pembayaran
PEM0001	FTR0001	Aan	Lemari Pakaian	2300000	1	2300000	11-01-2022	Tunai
PEM0002	FTR0002	Aulia	Meja Belajar	700000	1	700000	31-01-2022	Transfer
PEM0003	FTR0003	Putri	Meja Belajar	2000000	1	2000000	03-02-2022	Tunai
PEM0004	FTR0004	Ila	Kursi	99000	1	99000	05-02-2022	Transfer
PEM0005	FTR0005	Aurel	Meja Belajar	895000	1	895000	21-02-2022	Transfer
PEM0006	FTR0006	Rudi	Kursi	1600000	1	1600000	10-03-2022	Tunai
PEM0007	FTR0007	Dyah	Kursi	1450000	1	1450000	04-04-2022	Tunai
PEM0008	FTR0008	Mady	Meja Belajar	1200000	1	1200000	16-04-2022	Tunai

Depok, Minggu 21 Agustus 2022
 Pemilik
 (Nurman)
 Minggu 21 Agustus Page 1 of 2

Gambar 12. Tampilan Laporan Pemesanan

Rekap informasi pemesanan ini bisa kita jalani sehabis kita memencet pemesanan pada menu Informasi. Rekap informasi pemesanan ini bermuatan totalitas informasi bisnis pemesanan.

No Pembayaran	ID Pemesanan	Nama Customer	Total Harga	Tanggal Bayar
PEM0001	PEM0001	Aan	2300000	11-01-2022
PEM0002	PEM0002	Aulia	2000000	31-01-2022
PEM0003	PEM0003	Putri	700000	03-02-2022
PEM0004	PEM0004	Ila	396000	05-02-2022
PEM0005	PEM0005	Aurel	895000	21-02-2022
PEM0006	PEM0006	Rudi	1600000	10-03-2022

Depok, Minggu 21 Agustus 2022
 Pemilik
 (Nurman)
 Minggu 21 Agustus Page 1 of 2

Gambar 13. Tampilan Laporan Pembayaran

Rekap laporan pembayaran ini dapat kita jalani sesudah kita memencet pembayaran pada menu Informasi. Rekap informasi pembayaran ini bermuatan totalitas informasi transaksi pembayaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Bersumber pada hasil riset serta ulasan hal Penyusunan Sistem Aplikasi Pemasaran Pada Gerai Meubel UD Nurman Asli Mandiri ialah dengan dibuatnya Sistem Aplikasi pemasaran meubel ini bisa membagikan keringanan dalam cara pengerjaan informasi pemasaran meuble, bisa memudahkan pencarian informasi serta meminimalisir efek kehabisan informasi pemasaran, dan bisa tingkatkan jasa kepada kebahagiaan klien. Buat pengembangan berikutnya diharapkan aplikasi ini bisa dibesarkan jadi lebih bagus lagi serta dibesarkan kedalam aplikasi berplatform ponsel pintar.

UCAPAN TERIMAKASIH

1. Prof. Dr. H. Sumaryoto selaku Rektor Universitas Indraprasta PGRI.
2. Ir. H. Soepardi Harris, M.T. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Indraprasta PGRI.
3. Mei Lestari, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Indraprasta PGRI.
4. Bpk. Nurman dan Ibu Ira selaku pemilik usaha Meubel UD. Nurman Jati.
5. Kedua orang tua saya yang selalu mendoakan dan menyemangati saya.

DAFTAR PUSTAKA

Abdurahman, H., & Riswaya, A. R. (2014). Aplikasi Pinjaman Pembayaran Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti STMIK Mardira Indonesia, Bandung. *Jurnal Computech & Bisnis*, 8(2), 61–69.

Agnitia LEstari, M., Tabrani, M., & Ayumida, S. (2021). Sistem Informasi Pengolahan Data Administrasi Kependudukan Pada Kantor Desa Pucung Karawang. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 13(3), 14–21. <https://doi.org/10.35969/interkom.v13i3.50>

Christian, A., Hesinto, S., & Agustina. (2018). Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 7(1), 22–

- 27.
- Hendrawan, Nugroho, A., & Safirman, M. R. (2015). Perancangan Sistem Aplikasi Rekam Medik Pada Puskesmas Pakuan Baru Kota Jambi. *Jurnal Ilmiah Media Processor*, 10(1), 406–412.
- Himawan, H. (2020). Perancangan Sistem Aplikasi Informasi Transaksi Photography Accessories Berbasis Java pada Studio Taman Mini. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 1(01), 32–38. <https://doi.org/10.30998/jrami.v1i01.168>
- Ithian, M. syadidul. (2018). Pendekatan Game Android Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal EduMatSains*, 2(2), 161–170.
- Maklumatika, J., Sanwasih, M., Studi, P., Informatika, T., Teknik, F., & Islam, U. (2017). RANCANG BANGUN APLIKASI PENGOLAHAN BAHAN BAKU KONVEKSI Abstrak Moch Sanwasih , Sodikin , Rancang Bangun Aplikasi Pengolahan 4(1), 78–88.
- Nulhakim, B., Kusnadi, & Wahyudin. (2021). Alur Proses Sarana Penjualan di PT. Pupuk Kujang Cikampek. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(1), 427–434. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5773963>
- Wahyudi, I., Bahri, S., & Handayani, P. (2019). Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia. V(1), 135–138. <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2>
- Yeri, S. (2017) dalam A. (2019). Pengaruh Pelayanan Purna Jual Terhadap Loyalitas Konsumen Pada Asus Service Center Kota Jambi. *Jurnal SMS*, 1(6), 1–8. <https://doi.org/10.33087/sms.v1i6.30>