

PERANCANGAN APLIKASI *POINT OF SALE* (Studi : Toko Maju Jaya)

Hendra Gunawan

ABSTRAK

Pada era teknologi informasi sekarang ini kita dituntut untuk dapat mengembangkan sistem berbasis teknologi informasi agar dapat mengikuti perkembangan sekarang. Dengan adanya aplikasi yang terintegrasi dapat menunjang proses bisnis yang ada dalam perusahaan tersebut, sehingga dapat bersaing dengan perusahaan lain.

"TOKO MAJU JAYA" adalah perusahaan yang khusus menjual spare part computer, saat ini masih menggunakan cara manual dalam transaksi penjualannya, mulai dari pencatatan data kasir, pencatatan data barang, sampai penyimpanan data-data lainnya yang berhubungan dengan proses penjualan hingga sampai pembuatan laporan, sehingga memungkinkan adanya kesalahan pada saat pencatatan, ketidak-akuratan laporan yang dibuat dan keterlambatan dalam pencarian data-data yang diperlukan. "TOKO MAJU JAYA" sangat membutuhkan suatu aplikasi penjualan yang telah terkomputerisasi dengan baik untuk menunjang dan memberikan pelayanan yang optimal kepada para customer.

Informasi sebagai sumber daya konseptual mutlak diperlukan didalam kegiatan manajemen perusahaan, sehingga untuk menghasilkan informasi yang baik dibutuhkan suatu program pengolahan data yang baik pula.

Maka dari itu program yang terkomputerisasi dapat lebih memudahkan dalam bertransaksi, dan lebih meningkatkan mutu pelayanan kepada konsumen. Sehingga transaksi penjualan dapat berjalan dengan akurat dan efisien.

Perancangan Aplikasi Point Of Sale "TOKO MAJU JAYA" menggunakan metode waterfall/SDL C (*System Development Life Cycle*).

Kata Kunci : *Point of Sale*, teknologi informasi, penjualan

1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Toko Maju Jaya adalah salah satu toko yang bergerak sebagai agen distributor sparepart komputer, dengan memiliki kerjasama dengan beberapa toko retail, Toko Maju Jaya ini menganggap bahwa peran teknologi informasi sangat di perlukan untuk kebutuhan toko tersebut untuk memudahkan segala transaksi yang terjadi, khususnya untuk memfasilitasi proses transaksi pembelian dan penjualan. Karena masih dilakukan secara manual yaitu membuat faktur pembelian, faktur penjualan, laporan keuangan dengan menggunakan kertas yang masih ditulis tangan oleh kasir dan sering terjadinya kekeliruan dalam perhitungan yang menggunakan kalkulator yang mempunyai resiko kesalahan yang cukup tinggi. Serta penyimpanan data yang masih kurang aman dan

nyaman sehingga data dapat hilang sewaktu-waktu karena penyimpanan masih dalam bentuk lembaran kertas yang mungkin hilang atau dimakan oleh binatang pengerat ataupun karena hal lainnya.

Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat membantu kinerja dari toko secara keseluruhan dengan optimal. Karena dapat mempercepat proses penanganan pengolahan data yang tepat dan akurat, pembuatan laporan yang tertata dan terperinci, serta memiliki keamanan data yang tersimpan secara aman.

1.2. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi point of sale.
2. Agar pengolahan data transaksi dapat lebih cepat dan akurat.
3. Pelaporan lebih baik.
4. Keamanan data dapat lebih terjamin.

2. LANDASAN TEORITIS

2.1. Pengertian Sistem

Pengertian sistem menurut Ludwig von Bertalanffy Bahwa sistem adalah sekumpulan unsur unsur yang berada dalam keadaan yang berinteraksi.

Pengertian sistem berdasarkan A.Hall dan R. Fagen bahwa pengertian sistem adalah sekumpulan objek, yang mencakup hubungan diantara objek tersebut (*understanding of the system is a set of objects, which includes the relationship between the object*), serta hubungan antara sifat yang mereka miliki (*the relationship between their properties*).

Sedangkan menurut Prajudi bahwa pengertian sistem adalah suatu jaringan dari prosedur prosedur yang berkaitan satu sama lain menurut skema atau pola yang bulat untuk menggerakkan suatu fungsi yang utama dan suatu usaha ataupun urusan.

2.2. Informasi

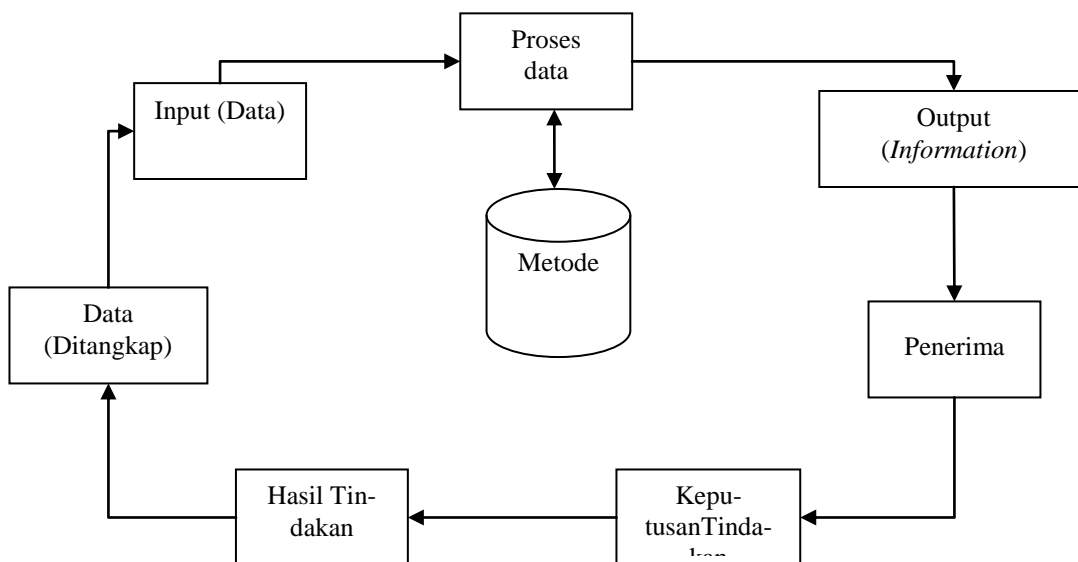
Pengertian informasi itu sendiri Menurut Jogiyanto H.M mendefinisikan informasi sebagai berikut :

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang

yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian (*event*) yang nyata (*facta*) (Davis 2003: 28).

Sumber dari informasi adalah data. Data dalam hal ini adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian-kejadian (*event*) adalah sesuatu yang terjadi pada saat tertentu. Kualitas informasi itu sendiri tergantung dari tiga hal yaitu informasi harus akurat, tepat waktu, dan relevan.

Data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi, penerima kemudian menerima informasi tersebut, membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan yang lain yang akan membuat suatu data kembali. Data akan ditangkap sebagai input, diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya membentuk suatu siklus. Siklus ini oleh John Barch disebut dengan Siklus Informasi (*Information Cycle*) atau Siklus Pengolahan Data (*Data Processing Cycle*) yang digambarkan seperti dibawah ini :



Gambar 2.1 Siklus Informasi

2.3. Komponen Sistem Informasi Berbasis Komputer

Didalam suatu sistem informasi kalau salah satu unsur tidak ada maka sistem informasi tersebut mungkin tidak akan terwujud terlepas dari mana pengelompokan dilakukan.

Pengelompokan komponen-komponen sistem informasi adalah sebagai berikut:

1. Perangkat Keras (Hardware)

Perangkat keras (hardware) mencakup piranti-piranti fisik seperti komputer dan printer.

2. Perangkat Lunak (Software) atau Program

Perangkat lunak (software) merupakan sekumpulan instruksi yang memungkinkan perangkat keras untuk memproses data atau merupakan program-program yang digunakan untuk menjalankan komputer.

3. Prosedur (Procedure)

Prosedur (procedure) merupakan sekumpulan aturan yang dipakai untuk mewujudkan pemrosesan data dan pembangkitan keluaran yang dikehendaki.

4. Orang (Brainware)

Orang (brainware) merupakan semua pihak yang bertanggungjawab dalam pengembangan sistem informasi, pemrosesan, dan penggunaan keluaran sistem informasi.

5. Basis Data (Database)

Basis data (database) merupakan sekumpulan tabel, hubungan dan lain lain yang berkaitan dengan penyimpanan data.

6. Jaringan Komputer dan Komunikasi Data

Jaringan komunikasi merupakan sistem penghubungan yang memungkinkan sumber (resource) dipakai secara bersama atau diakses oleh sejumlah pemakai.

2.4. Point of Sale

Dalam dunia bisnis, Point of Sale (POS) dapat diartikan sebagai tempat kasir (check-out counter) dengan mesin kasir (cash register). Sesuai dengan namanya, Point of Sale merupakan titik penjualan (check-out) dimana transaksi dapat dikatakan selesai. Ini adalah dimana pembeli dan penjual melakukan pembayaran atas barang/jasa yang sudah diterima. Pada POS penjual akan menghitung seluruh jumlah harga yang dibeli konsumen dan memberikan pilihan bagi pembeli untuk melakukan pembayaran serta mengeluarkan tanda terima transaksi pembelian yang biasa disebut dengan Struk.

Berikut adalah fungsi Point of Sale bagi para pemilik usaha:

1. Mendata setiap transaksi secara lengkap dan detail sehingga dapat menjumlahkan hasil penjualan pada saat itu ataupun dapat dipilih dalam periode tertentu.
2. Dapat menggunakan cek persediaan barang dimana pun secara acak. Hal ini akan mengurangi kecurangan atau kelalaian Anda dan para karyawan.
3. Laporan penjualan usaha Anda dapat diketahui secara online dan real-time.

4. Anda dapat mengubah harga jual secara cepat dan mudah. Misalkan apabila barang yang Anda jual memang biasa naik dan turun mengikuti nilai tukar mata uang asing, Anda tidak perlu mengganti satu per satu dan memakan banyak waktu, namun dapat Anda ganti berdasarkan kategori barang.
5. Dapat mengetahui persediaan barang apa saja yang masih memiliki banyak stok ataupun yang mendekati habis sehingga Anda bisa dengan cekatan menyetok ulang barang tersebut.
6. Mempersingkat proses transaksi dan menjaga kenyamanan dan keamanan setiap transaksi yang berlangsung.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah metode analisis deskriptif, yaitu suatu metode dalam meneliti dengan mencari dan mengemukakan data berdasarkan keadaan instansi yang sebenarnya.

3.1 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan beberapa tahap, diantaranya :

1. Observasi, yaitu melihat dan mengamati secara langsung proses pengolahan data yang ada.
2. Wawancara, yaitu mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung kepada pihak-pihak yang terkait guna mendapatkan keterangan-keterangan yang diperlukan.
3. Studi pustaka, yaitu membaca buku-buku atau mencari referensi dari internet yang terkait secara langsung maupun tidak langsung untuk mengetahui secara teoritis permasalahan yang sedang dihadapi.

3.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode Pengembangan SDLC (*System Development Life Cycle*) merupakan suatu bentuk yang digunakan untuk menggambarkan tahapan dan langkah-langkah didalam tahapan tersebut dalam proses pengembangannya. Tahapan tersebut terdiri dari:

a. Kebijakan dan Perencanaan Sistem

Kebijakan sistem (*system policy*) merupakan landasan dan dukungan dari manajemen puncak untuk membuat perencanaan sistem. Perencanaan sistem (*system planning*) merupakan pedoman untuk melakukan pengembangan sistem.

b. Analisis Sistem

Analisis sistem merupakan tahapan menganalisis sistem untuk menemukan kelemahan-kelemahannya sehingga dapat diusulkan perbaikannya.

c. Desain (perancangan) Sistem Secara Umum

Desain sistem secara umum merupakan persiapan dari desain terinci yang mengidentifikasi komponen-komponen sistem informasi yang akan didesain secara rinci.

d. Desain (perancangan) Sistem Terinci

Desain sistem terinci dimaksudkan untuk pemrograman komputer dan ahli teknik lainnya yang akan mengimplementasikan sistem.

e. Seleksi Sistem

Seleksi sistem merupakan tahap untuk memilih perangkat keras dan perangkat lunak untuk sistem informasi.

f. Implementasi

Implementasi sistem yaitu tahapan menerapkan sistem supaya sistem siap dioperasikan.

g. Perawatan Sistem

Perawatan sistem merupakan tahapan setelah pengembang sistem selesai dilakukan atau sistem telah dioperasikan.

4. PEMBAHASAN

4.1 Analisis Sistem

Pada tahap ini dijelaskan secara garis besar tentang prosedur proses aplikasi program penjualan. Dari aplikasi ini akan menghasilkan beberapa informasi serta output sesuai dengan transaksi yang telah dilakukan. Prosedur tersebut antara lain:

1. Prosedur pemesanan

Pelanggan datang langsung ke toko dan ditemui bagian penjualan, selanjutnya pelanggan memesan barang sesuai dengan kebutuhan, setelah itu bagian penjualan

memberikan informasi bahwa barang yang dipesan masih tersedia atau stok tidak ada, apabila stock barang tersedia bagian penjualan memberikan barang dan daftar harga barang.

2. Prosedur pembayaran

Apabila sudah terjadi kesepakatan antara penjual dan pembeli, maka pelanggan harus membayar sejumlah uang sesuai dengan jumlah barang yang dibeli. Setelah itu bagian penjualan memberikan kwitansi atau struk pembelian barang sebagai bukti bahwa pelanggan tersebut telah melakukan transaksi.

3. Prosedur Cetak Laporan Penjualan

Setelah itu bagian penjualan mencetak laporan transaksi harian untuk diserahkan kepada pemilik toko. Selain itu bagian penjualan juga memberikan informasi ini kepada bagian penambahan stock barang.

4.2 Analisis Masalah

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa proses penjualan barang masih dibuat secara manual sehingga sering terjadi permasalahan didalam proses pengolahan data penjualan, data harga dan data laporan barang, Tahap dari evaluasi adalah menilai seluruh kerja dari sistem yang ada selama ini, apakah sudah cukup optimal atau belum. Jika belum optimal, maka akan disarankan usulan pemecahan masalah untuk proses tersebut. adapun permasalahan yang diakibatkan dari sistem lama tersebut, diantaranya :

1. Proses pengolahan data penjualan, data harga dan data laporan barang masih kurang efisien karena masih menggunakan proses manual.
2. Sulitnya proses pencarian data penjualan, data total harga penjualan hari ke hari karena penyimpanan data yang tidak tersusun dengan baik.
3. Pembuatan laporan yang belum maksimal sehingga dalam pengadaan barang sering terjadi kesalahan.

4.2 Analisis Prosedur yang sedang berjalan

Analisis prosedur sistem yang dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan akan data dari suatu sistem yang sedang berjalan disuatu perusahaan atau instansi. Analisis prosedur sistem yang sedang berjalan berikut ini merupakan prosedur pengolahan data penjualan dan pembelian yang sedang berjalan di Toko Mulya Jaya.

Pada tahapan ini akan dianalisis mengenai prosedur-prosedur yang sedang berjalan yang berlaku pada toko tersebut, sehingga dari analisis ini diperoleh beberapa prosedur diantaranya.

Pada prosedur pembelian dan penjualan terdapat beberapa entitas yang terlibat didalamnya diantaranya : Customer, Bagian Kasir, Pimpinan, Bagian Gudang, dan supplier.

Adapun prosedur yang berjalan yaitu:

1. Customer/Pelanggan memberikan data pemesanan barang.
 2. Bagian Kasir melakukan proses validasi data pemesanan, kemudian membuat Faktur tagihan untuk Costumer.
 3. Kemudian Kasir membuat 2 laporan penjualan untuk diserahkan ke Pemilik.
 4. Bagian Gudang membuat data pemesanan barang dan dikirimkan ke Supplier.
 5. Supplier mengirimkan Faktur tagihan ke bagian Gudang dan memvalidasi data faktur tagihan.
 6. Bagian Gudang membuat Laporan Pembelian dan diserahkan ke Pemilik.
 7. Kemudian Bagian Gudang membuat Laporan Persediaan dan diserahkan ke Pemilik.
- Data yang di catat hanya data yang sudah di validasi.

4.3 Analisis Kebutuhan Data

Dalam proses pengolahan data penjualan dan pembelian maka dibutuhkan data-data untuk menjalankan pemrosesan. Data-data yang dibutuhkan untuk mengolah data, yaitu :

Tabel 4.1 Kebutuhan data

No	Nama Data	Fungsi	Sumber
1	Data Barang	Memberikan informasi tentang data barang	Pemilik/Operator
2	Data Supplier	Memberikan informasi tentang Data Supplier	Supplier
3	Data Customer	Memberikan informasi tentang Data Customer	Customer
4	Data Transaksi Pembelian	Memberikan informasi tentang jumlah pembelian barang	Pemilik/Operator
5	Data Transaksi Penjualan	Memberikan informasi tentang jumlah penjualan barang	Pemilik/Operator

4.4 Analisa Kebutuhan Informasi

Adapun informasi yang dihasilkan dari prosedur-prosedur yang digambarkan pada Flow map yaitu:

Tabel 4.2 Informasi yang dihasilkan

No	Nama Informasi	Tujuan	Fungsi
1	Informasi Barang	Pemilik dan Operator	Informasi mengenai identitas data barang
2	Informasi Supplier	Pemilik	Informasi tentang identitas Supplier
3	Informasi Customer	Pemilik dan Operator	Informasi tentang jenis Customer
4	Informasi data Transaksi	Pemilik dan Operator	Informasi mengenai data transaksi pembelian dan penjualan

4.5 Analisa Kebutuhan Hardware

Untuk mengoptimalkan kerja dari sistem pengolahan data ini, maka penulis mengusulkan untuk mengkonfigurasi ulang perangkat keras dengan sistem Perangkat keras merupakan komponen atau unsur peralatan yang digunakan untuk menunjang sistem informasi.

Untuk spesifikasi minimal perangkat keras yang digunakan, yaitu :

1. Processor Intel Pentium Core 2 Duo 2.80 Ghz
2. Memori 2 Gb.
3. Motherboard Gigabyte G41M – ES2L.
4. Monitor 17 “
5. Harddisk 500 GB
6. DVD ROM
7. Mouse dan keyboard

4.6 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

Sistem yang sedang berjalan di **Toko Maju Jaya** masih banyak yang harus diperbaiki terutama berkaitan dengan :

1. Proses pengolahan data transaksi.
2. Pembuatan Laporan.
3. Keamanan data.

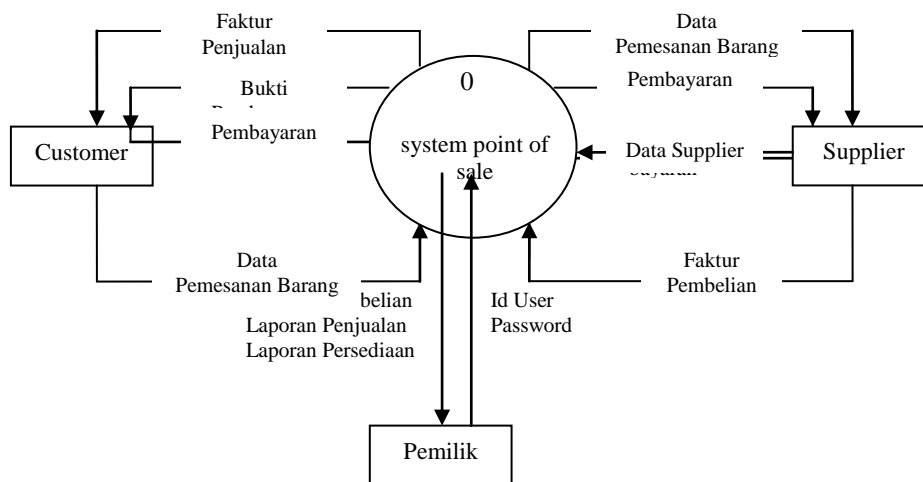
4.7 Solusi yang Diusulkan

Solusi yang diusulkan adalah membuat *Aplikasi Point Of Sale*.

4.8 Perancangan Sistem

4.8.1 Diagram Konteks

Diagram konteks juga menggambarkan sistem dengan lingkungannya berdasarkan daftar kejadian dari flow map yang ada. Diagram konteks dari sistem informasi penjualan dan pembelian yang sedang berjalan dapat dilihat pada gambar 4.1.



Gambar 4. 1 Diagram Konteks

4.8.2 Kamus Data

Kamus data (*data dictionary*) merupakan katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem. Kamus data dibuat berdasarkan arus data yang ada pada diagram aliran data. Dengan menggunakan kamus data, analisis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir pada sistem secara lengkap. Kamus data digunakan untuk merancang input, merancang laporan dan database. Kamus data yang dibutuhkan untuk membuat sistem informasi transaksi jual beli. Adapun kamus data yang dijabarkan dapat dilihat seperti dibawah ini :

1. Nama aliran data : *Data Login*
Where used/how use : Admin dan operator ke proses 1
 Keterangan : *Data login* adalah data yang dimasukan oleh admin dan operator agar bisa mengakses sistem ini.
 Struktur data : *Id_user* + Pass

2. Nama aliran data : Data pembelian
Where used/how use : Operator toko ke proses 2 pengolahan data transaksi pembelian.
 Keterangan : Mengetahui tentang transaksi pembelian barang
 Struktur data
 Data Pembelian = Tanggal + Kode Beli + Supplier + Nama Barang + Jumlah Beli + Satuan + Cara Bayar + Harga Beli + Sub Total + Discount

3. Nama aliran data : Data penjualan
Where used/how use : Operator toko ke proses 3 pengolahan data transaksi penjualan.
 Keterangan : Mengetahui tentang transaksi penjualan
 Struktur data
 Data_Penjualan : Tanggal + No Faktur + Jenis Customer + No Customer + Nama Customer + Email + Alamat + Telepon + Nama Barang + Kode Barang + Kategori + Satuan + Stok + Jumlah Barang + Harga Satuan + Discount + SubTotal.

4.8.3 Perancangan Database

Perancangan database dilakukan dengan menggunakan MySQL. Desain database dimaksudkan untuk mendefinisikan isi atau struktur tabel. Adapun entitas yang digunakan dalam perancangan database adalah sebagai berikut.

1. Tabel Barang
 Fungsi = Menyimpan data Barang
 Primary key = Kode Barang
 Struktur tabel :

Tabel 4.3 Tabel Barang

Field	Type	Size
Kode Barang	Varchar	50
Nama Barang	Varchar	200
Kategori	Varchar	100
Harga Beli	Varchar	50
Harga Jual	Varchar	50
Jumlah	Varchar	50
Satuan	Varchar	50
Minstok	Int	50
Stok	Int	50
Kemasan	Varchar	50
Keterangan	Varchar	200

2. Tabel Kategori

Fungsi = Menyimpan data kategori Barang

Primary key = Kategori

Struktur tabel :

Tabel 4.4 Tabel Kategori

Fields	Type	Size
Kategori	Varchar	100

3. Tabel Satuan

Fungsi = Menyimpan data satuan Barang

Primary key = Satuan

Struktur tabel :

Tabel 4.5 Tabel Satuan

Fields	Type	Size
Satuan	Varchar	50

4. Tabel Supplier

Fungsi = Menyimpan data Supplier

Primary key = Nama Supplier

Struktur tabel :

Tabel 4.6 Tabel Supplier

Fields	Type	Size
No Supplier	Varchar	50
Nama Supplier	Varchar	100
Alamat	Varchar	200
Kota	Varchar	100
Telepon	Varchar	50
Keterangan	Varchar	200

5. Tabel Customer

Fungsi = Menyimpan data jenis customer

Primary key = Jenis cust

Struktur tabel :

Tabel 4.7 Tabel Customer

Fields	Type	Size
Jenis_Cust	Varchar	100

6. Tabel Pembelian

- Fungsi = Menyimpan data Transaksi Pembelian
- Primary key = -
- Foreign key = Kode Barang, Nama Supplier, Satuan
- Struktur tabel :

Tabel 4.8 Tabel Pembelian

Fields	Type	Size
Tgl Beli	Date	50
Kode Beli	Varchar	50
Nama Supplier	Varchar	50
Kode Barang	Varchar	50
Nama Barang	Varchar	50
Jmlh	Varchar	50
Satuan	Varchar	50
Cara Bayar	Varchar	50
Hrg Beli	Varchar	50
Subtotal	Varchar	50
Disc	Varchar	50
Hrg Lama	Varchar	50

7. Tabel Penjualan

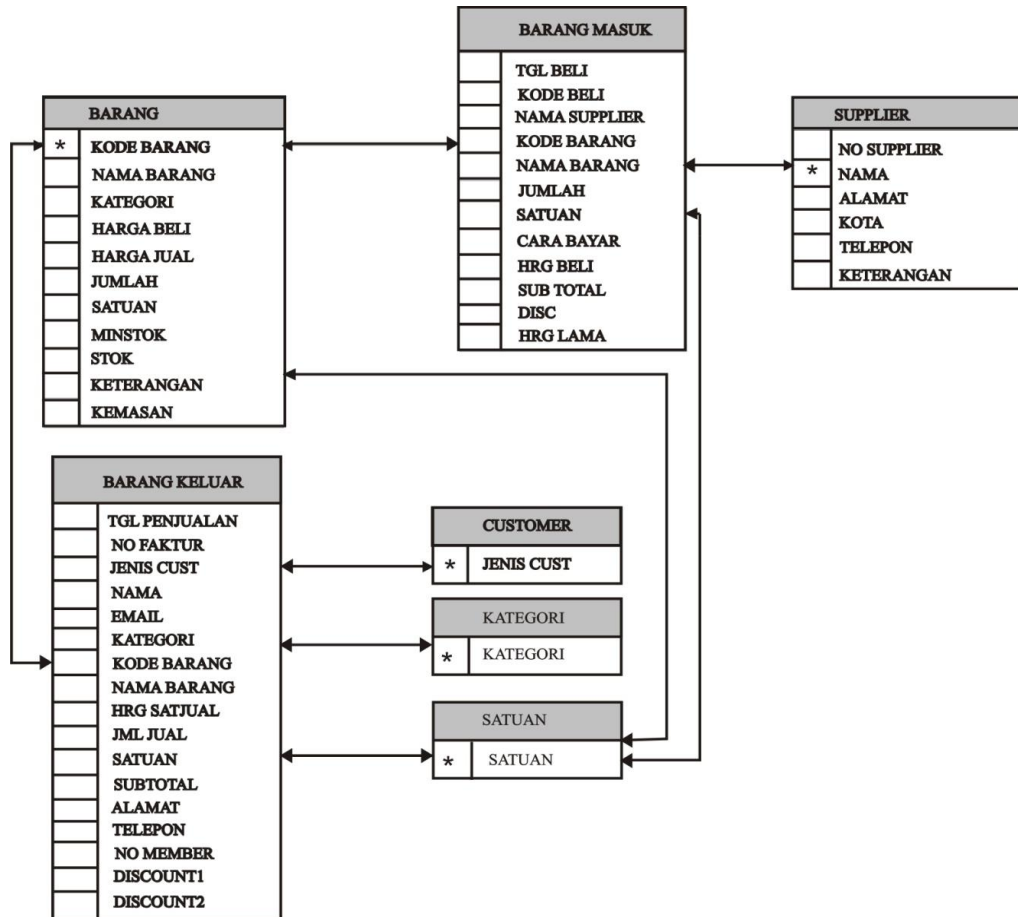
- Fungsi = Menyimpan data Transaksi Penjualan
- Primary key = -
- Foreign key = Kode Barang, Nama Barang, Satuan, Kategori, Jenis_Cust.
- Struktur tabel :

Tabel 4.9 Tabel Penjualan

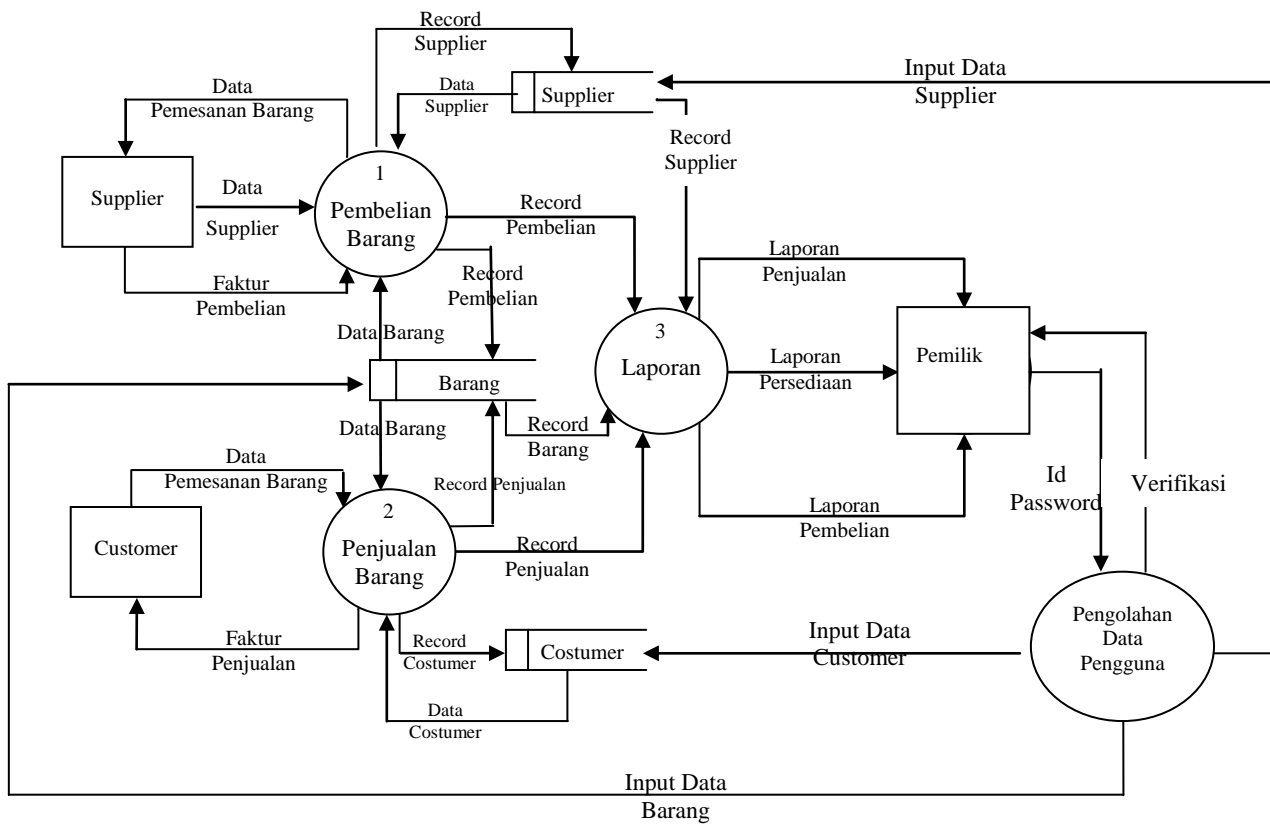
Fields	Type	Size
Tgl Penjualan	Date	50
No Faktur	Varchar	100
Jenis Cust	Varchar	50
Nama	Varchar	50
Email	Varchar	50
Kategori	Varchar	50
Kode Barang	Varchar	50
Nama Barang	Varchar	50
Hrg Satjual	Varchar	50
Jml Jual	Varchar	50
Satuan	Varchar	50
Subtotal	Int	11
Alamat	Varchar	50
Telp	Varchar	50

No Member	Varchar	50
Disc1	Varchar	50
Disc2	Varchar	50

4.8.4 Relationships



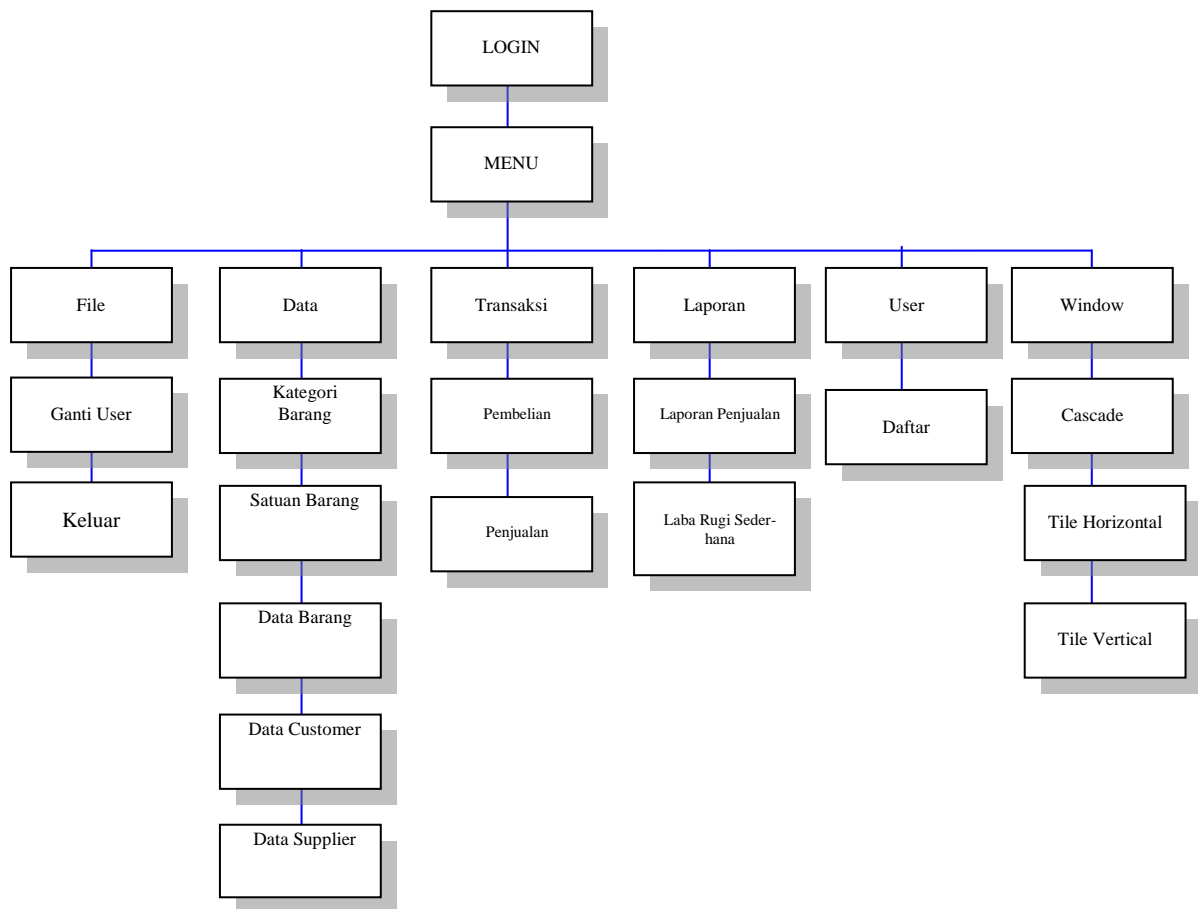
4.8.5 DFD Level 1 Proses Sistem Informasi Pembelian dan Penjualan



Gambar 4.3 DFD Level 1 Proses Pembelian dan Penjualan

4.8.6 Perancangan Struktur Menu

Adapun tampilan perancangan untuk struktur menu seperti gambar 4.4 dibawah ini:



Gambar 4.4 Struktur Menu

4.8.7 Perancangan Input

Desain input merupakan awal dimulainya suatu proses informasi, dimana bahan-bahan mentah dan informasi atau data, yang terdiri dari transaksi, entri, angka-angka, dan grafik atau tabel yang dilakukan oleh suatu organisasi. Akurat tidaknya suatu data dari sistem informasi tidak lepas dari data yang dimasukkan. Adapun perancangan input dari sistem informasi penjualan dan pembelian adalah sebagai berikut :

a. Form Login

Form ini digunakan untuk pengguna aplikasi yang mempunyai akses.

LOGIN	
USER	<input type="text"/>
PASSWORD	<input type="text"/>
<input type="button" value="LOGIN"/>	<input type="button" value="CLOSE"/>

Gambar 4.5 Form Kategori Barang

b. Form Kategori Barang

Form ini digunakan untuk menginput kategori suatu barang, baik data yang baru maupun data lama. Pada form ini ada beberapa tombol untuk membantu user dalam penggunaan program.

The screenshot shows a window titled "DATA KATEGORI BARANG". At the top left, there is a label "nama kategori" followed by a rectangular text input field. Below this, on the left side, is a vertical stack of five buttons: "NEW", "EDIT", "DELETE", "CANCEL", and "EXIT". To the right of these buttons is a table titled "DAFTAR KATEGORI BARANG". The table has a header row with the word "KATEGORI" and several empty rows below it.

Gambar 4.6 Form Kategori Barang

c. Form Satuan Barang

Form ini digunakan untuk menginput data tentang jumlah barang yang dijual dalam sekali penjualan. Pada form ini ada beberapa tombol untuk membantu user dalam penggunaan program.

The screenshot shows a window titled "SATUAN". At the top left, there is a label "NAMA SATUAN" followed by a rectangular text input field. Below this, on the left side, is a vertical stack of five buttons: "NEW", "EDIT", "DELETE", "CANCEL", and "EXIT". To the right of these buttons is a table titled "DAFTAR SATUAN BARANG". The table has a header row with the word "SATUAN" and several empty rows below it.

Gambar 4.7 Form Satuan Barang

d. Form Data Barang

Form ini digunakan untuk melihat dan merubah data barang dan stok barang yang ada serta pencarian barang yang tersedia di toko. Pada form ini ada beberapa tombol untuk membantu user dalam penggunaan program.

Gambar 4.8 Form Transaksi Data Barang

e. Form Data Supplier

Form ini digunakan untuk melihat dan merubah data supplier atau menambah data baru. Pada form ini ada beberapa tombol untuk membantu user dalam penggunaan program.

Gambar 4.9 Form Data Supplier Barang

f. Form Jenis Customer

Form ini digunakan untuk menentukan data golongan customer. Pada form ini ada beberapa tombol untuk membantu user dalam penggunaan program.

Gambar 4.10 Form Jenis Customer

g. Form Pembelian

Form ini digunakan untuk transaksi pembelian barang kepada supplier yang hasilnya akan mempengaruhi stok barang. Pada form ini ada beberapa tombol untuk membantu user dalam penggunaan program.

Gambar 4.11 Form Pembelian

h. Form Penjualan

Form ini digunakan untuk transaksi penjualan barang kepada supplier yang hasilnya akan mempengaruhi stok barang. Pada form ini ada beberapa tombol untuk membantu user dalam penggunaan program.

	Tgl Beli	Kode Beli	Supplier	Nama Barang	Jumlah Beli	Satuan	Cara Bayar	Harga Beli	Subtotal	Disc Beli

Gambar 4.12 Form Penjualan

i. Form Laporan Penjualan

Form ini digunakan untuk laporan penjualan barang kepada supplier yang terjadi per hari atau per bulan. Pada form ini ada beberapa tombol untuk membantu user dalam penggunaan program.

Gambar 4.13 Form Laporan Penjualan

j. Form Laba Rugi Sederhana

Form ini digunakan untuk menampilkan laba rugi per hari atau per bulan dari barang yang dijual pada customer dan yang dibeli dari supplier. Pada form ini ada beberapa tombol untuk membantu user dalam penggunaan program.

The screenshot shows a window titled "LAPORAN LABA RUGI". At the top, there are two rows of controls. The first row contains a text box with "26/11/2011", and three buttons: "CARI", "REFRESH", and "EXIT". The second row contains a text box with "SILVER". Below this is a large empty rectangular area, likely a table for data. At the bottom, there are four summary labels with corresponding empty text boxes: "TOTAL HARIAN (Rp)", "TOTAL BULANAN (Rp)", "LABA HARIAN (Rp)", and "LABA BULANAN (Rp)".

Gambar 4.14 Form Laporan Penjualan

k. Form Daftar User

Form ini digunakan untuk menampilkan user yang aktif, penambahan / penghapusan user. Pada form ini ada beberapa tombol untuk membantu user dalam penggunaan program.

The screenshot shows a window titled "SILAKAN PILIH USER YANG MAU ANDA EDIT". On the left is a large empty list box. To its right is a vertical stack of five buttons: "TAMBAH", "PILIH", "EDIT", "HAPUS", and "SIMPAN". Below the list box are three input fields labeled "NAMA", "PASSWORD", and "TIPE". At the bottom right is a "TUTUP" button.

Gambar 4.15 Form Laporan Penjualan

4.8.8 Perancangan Output

Perancangan output adalah produk dari sistem informasi yang dihasilkan dari proses input data dan pengolahan data oleh sistem. Output atau informasi yang dihasilkan sistem dari berupa *print out* kedalam bentuk kertas yang berguna bagi pengguna informasi tersebut.

a. Output Barang

DATA BARANG			
Kode_Barang	Nama_Barang	Tanggal 10/5/2011	
		minstok	stok
B00001	GYGABYTE G41M-ES2L	30	100
B00002	ASUS P5KPL-SE	40	100
B00003	SEAGATE BARRACUDA 250 GB	50	100
B00004	WD BLUE CAVIAR 320 GB	40	100
B00005	V ISIPRO 6400 1 GB	20	100
B00006	V GEN 6400 2 GB	20	100
B00007	GYGABYTE GV-N5500C-1GL	10	50
B00008	SAPPHIRE HD 6790	10	50
B00009	SAMSUNG WIDESCREEN 19"	20	50
B00010	LG WIDESCREEN 20" LED	20	50
B00011	SIM COOL X1	10	50
B00012	SIM V A1	10	50
B00013	LITE ON DVD RW	10	40
B00014	SAMSUNG DVD COMBO	10	40
B00015	AMD PHENOM II X4 3.2 GHZ	10	50
B00016	INTEL CORE I5 3.2 GHZ	10	50
			1000

Gambar 4.16 Form Cetak Barang

b. Output Penjualan

PENJUALAN								
10/5/2011								
No_Faktur	Jenis_Cust	No_Member	Nama_Barang	Hrg_SatJual	Jml_Jual	Disc1	Disc2	Subtotal
FJ/S/21092011.000	SILVER	1	tamiya	15000	1	0.00	0.00	15,000.00

Gambar 4.17 Form Cetak penjualan

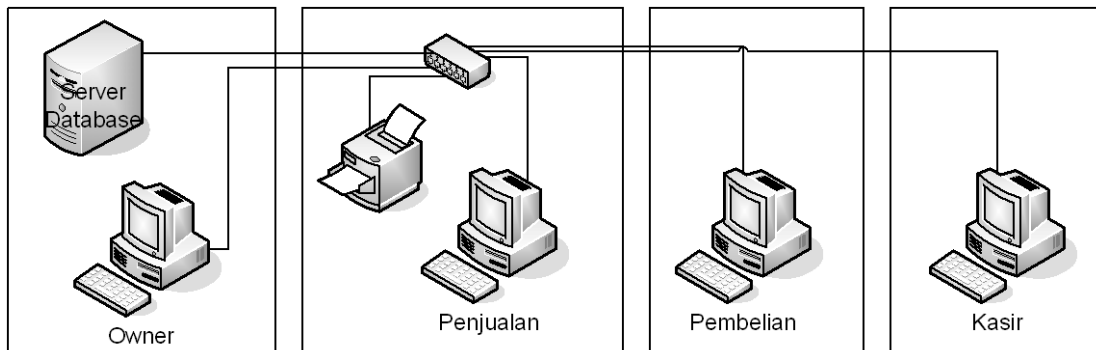
c. Output Pembelian

10/5/2011							
PEMBELIAN BARANG							
Tgl_Beli	Kode_Beli	Nama_Supplier	Nama_Barang	Hrg_Beli	Jmlh	Disc	SubTotal

Gambar 4.18 Form Cetak Pembelian

4.8.9 Perancangan Arsitektur Jaringan

Analisis terhadap denah ruangan dan letak komputer dimaksudkan untuk memudahkan dalam menggambarkan jaringan yang akan dibangun pada husein komputer. Jaringan ini berfungsi untuk sebagai penghubung antara komputer yang satu dengan yang lainnya .



Gambar 4.19 Arsitektur Jaringan

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Sistem ini mampu menghasilkan laporan penjualan dan laporan pembelian dalam waktu yang relatif singkat sesuai dengan kebutuhan toko yang mempunyai perputaran transaksi yang cepat.
2. Proses pengecekan data maupun pencarian data bisa dilakukan dengan cepat dan mudah.
3. Proses laporan persediaan barang lebih teratur sehingga mencegah kosongnya barang dalam toko.
4. Data transaksi akan lebih terkontrol karena tersimpan di dalam database.
5. Keamanan data lebih terjamin karena disimpan dalam database.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Davis, B Gordon, 1984, *Kerangka dasar sistem informasi manajemen*, Jakarta Pustaka Bina Presindo
- Indriati, Ety, Ph.D. 2001. *Menulis Karya Ilmiah*, penerbit PT.Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Jogiyanto Hartono, Mba, Ph.D *Pengenalan komputer*, penerbit ANDI OFFSet, Yogyakarta 1999.
- Jogianto HM, Akt, MBA, Ph.D, 1989, *Analisis dan sistem Informasi*, penerbit Andi Offset Yogyakarta.
- Kadir, Abdul. 1997.*Pemograman Pascal*. Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Kristanto, Andi. 2003. *Perancangan Sistem Informasi Dan Aplikasinya*. Gaya Media, Jakarta.
- Madcom. 2010. *Mahir dalam 7 Hari : Microsoft Visual Basic 6.0 + Crystal Report 8*. Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Pressman, Roger S. 2002. *Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktis Buku 1*. Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Supardi, Yuniar. 2006. *Microsoft Visual Basic Untuk Segala Tingkat*. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Witarto, 2004, *Memahami Sistem Informasi*, Penerbit informatika Bandung.
- Fathansyah.1999.*Basis Data*.Penerbit Informatika,Bandung.

Winpec Solution. 2007. *Mudah Menguasai Microsoft Access 2007*. Elex Media Komputindo, Jakarta.

Zaki, Ali. 2008 . *36 Menit Belajar Komputer PHP dan MYSQL*, Elex Media Komputindo, Jakarta.