



PERANCANGAN APLIKASI SISTEM PENJUALAN PADA TOKO ASUS GADINGREJO MENGGUNAKAN VISUAL BASIC

Chosiah

Program Studi Sistem Informasi, Institut Bakti Nusantara, Lampung

Jl. Wisma Rini No. 09 Pringsewu, Lampung

Email: chosiah.pswg@gmail.com

Article history:

Received: March 28, 2024

Revised: April 18, 2024

Accepted: April 26, 2024

Corresponding authors

*chosiah.pswg@gmail.com

Keywords:

Sales;
Applications;
Visual Basic;
Microsoft Access.

Abstract

Asus Gadingrejo Store is one of the computer stores in Gadingrejo, Pringsewu Regency. Asus Gadingrejo Store is a store that sells various types of laptops, computers, various computer hardware, computer accessories and accepts computer service or repair services. The process of recording and storing transaction data, sales data, and stock procurement data is still done manually so that it takes a long time when recording transaction data, in addition, sales and procurement data still use paper media which of course does not support optimal data security and support for a long period of time. For this reason, an application system is needed that can record and store data at the Asus Gadingrejo Store using a computer to simplify and reduce errors, speed up the process of recording data at the Asus Gadingrejo Store. This sales application is used to minimize losses resulting from miscalculation of the amount of payment and loss of transaction data. This sales application is designed using the Visual Basic programming language found in the Visual Studio application program and system development using the SDLC stages.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin meningkat merupakan sebuah bentuk keinginan manusia untuk terus berkarya dan menggali potensi diri, seperti bidang industri, perdagangan dan masih banyak bidang lainnya telah menerapkan berbagai teknologi, khususnya teknologi komputer. Penerapan teknologi komputer pada Toko Asus Gadingrejo yang bergerak penjualan laptop atau komputer, aksesoris komputer komputer diharapkan mampu mempermudah proses pencatatan dan penyimpanan data transaksi, data pelanggan, data stok barang, pendataan karyawan dan terutama proses penjualan secara grosir maupun secara ecer. Kegiatan penjualan pada Toko Asus Gadingrejo masih menggunakan sistem yang manual. Proses pengadaan nota, pengecekan barang masuk dan barang keluar, serta proses perhitungan stok barang sering mengalami kendala terutama pada pengadaan nota penjualan secara grosir

masih sering terjadi kesalahan pada penjumlahan grand total pembayaran dan pengadaan barang. Dengan alasan tersebut diperlukan suatu sistem aplikasi penjualan berbasis komputer, sehingga mampu menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cepat dan akurat.

Penelitian yang dilakukan oleh (Fergiawan Listianto, Fauzi, Rita Irviani, 2017) Dengan dirancangnya aplikasi E-commerce berbasis Web Mobile yaitu bahasa pemrograman PHP, text editor Macro Dreamweaver, dan Photoshop CS6. Aplikasi ini dapat memudahkan promosi, penjualan, serta memperluas pemasaran. (Irawan, Rahsel, & Udin, 2017) Penelitian ini menggunakan metodologi RUP, bahasa pemrograman dan database yang digunakan pada pembuatan sistem ini adalah PHP dan MySQL. Dengan adanya sistem ini memudahkan proses penjualan dan transaksi pemesanan konsumen. (Hidayah Wati, Danang Kusnadi, Noca Yolanda Sari, 2016) Dengan adanya E-commerce pada UKM Kain Perca di Kecamatan Banyumas dapat membantu dalam mempromosikan dan memasarkan hasil kerajinan tangan industri kain perca sehingga dapat memperkenalkan kepada masyarakat luas tentang produk-produk yang telah dihasilkan. Perancangan adalah tahapan perancangan (design) memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternative sistem yang terbaik.

(Abdul Kadir, 2008) Software aplikasi adalah aplikasi yang berdiri sendiri untuk memecahkan masalah bisnis yang spesifik. Dalam hal aplikasi pemrosesan bisnis konvensional, software aplikasi digunakan untuk mengontrol fungsi bisnis dalam waktu nyata. Sistem merupakan jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk Merancang Aplikasi Sistem Penjualan Pada Toko Asus Gadingrejo Dengan Visual Basic dan Microsoft Access Sebagai Database Aplikasi. Aplikasi sistem penjualan Toko Asus Gadingrejo merupakan suatu program aplikasi yang dirancang untuk memudahkan dalam pengolahan data penjualan serta pengolahan data barang, dengan menggunakan Bahasa Pemrograman Visual Basic dan Microsoft Access sebagai Basis Data.

II. LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Perancangan

(Jeffery, Bentley, & Dittman, 2004) Perancangan adalah tahapan perancangan (design) memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternative sistem yang terbaik. (Muhamad Muslihudin, Fauzi, 2021) Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

2.2. Aplikasi

(Pressman, 2001) Software aplikasi adalah aplikasi yang berdiri sendiri untuk memecahkan masalah bisnis yang spesifik. Dalam hal aplikasi pemrosesan bisnis konvensional, software aplikasi digunakan untuk mengontrol fungsi bisnis dalam waktu nyata. Aplikasi adalah Proses dimana keperluan pengguna dirubah ke dalam bentuk paket perangkat lunak dan atau kedala spesifikasi pada komputer yang berdasarkan pada sistem informasi. (Herlina, Sri Karnila, Rio Kurniawan, Yulmaini, 2016; Nugroho, Sartika, & Pratama, 2021) Aplikasi (application) adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Microsoft Word, Microsoft Excel. Aplikasi merupakan sebuah perangkat lunak (software) yang buat oleh seseorang atau perusahaan yang memiliki tujuan untuk menyelesaikan berbagai pekerjaan manusia dengan menggunakan komputer.

2.3. Pengertian Sistem

(Kadir, 2014) Sistem merupakan jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu. Sistem dapat di definisikan dengan pendekatan

prosedur dan dengan pendekatan komponen. (Mcleod & Schell, 2001) Sistem merupakan sekumpulan komponen yang saling berhubungan antara satu dengan yang lain dan memiliki tujuan yang sama.

2.4. Pengertian Penjualan

(Annisa, Budi, & Mauladi, 2017; Ardy & Wijaya, 2018; Riyadi, 2015) Penjualan adalah jumlah yang dibebankan kepada pembeli untuk barang dagang yang diserahkan merupakan pendapatan perusahaan yang bersangkutan. Penjualan adalah kegiatan yang terdiri dari transaksi penjualan barang atau jasa, baik kredit ataupun tunai. (Suryanto, 2018) Penjualan adalah persetujuan kedua belah pihak antara penjual dan pembeli, dimana penjual menawarkan suatu produk dengan harapan pembeli dapat menyerahkan sejumlah uang sebagai alat ukur produk tersebut sebesar harga jual yang telah disepakati.

2.5. Visual Basic

(Fauzi, 2013; Santoso, 2005) Microsoft Visual Basic merupakan salah satu aplikasi pemrograman visual yang memiliki bahasa pemrograman yang cukup populer dan mudah untuk dipelajari. Basis bahasa pemrograman yang digunakan dalam Visual Basic adalah bahasa BASIC (Beginners All-purpose Symbolic Instruction Code) yang merupakan salah satu bahasa pemrograman tingkat tinggi yang sederhana dan mudah dipelajari.

2.6. Microsoft Access 2007

Untuk mempermudah merancang, membuat dan mengelola database secara mudah dan cepat, dibutuhkan program aplikasi yang dapat mendukung dalam pembuatannya. Program aplikasi yang penulis gunakan sebagai database yaitu Microsoft Office Access 2007. Microsoft Access adalah program aplikasi keluaran Microsoft yang berguna untuk membuat, mengolah, dan mengelola database (basis data).

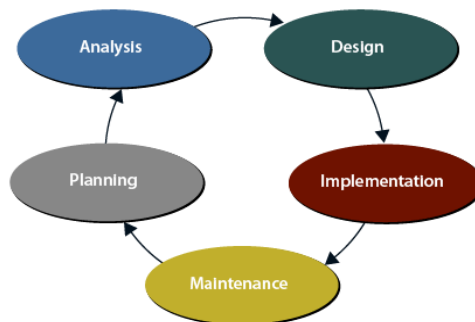
Database (basis data) yaitu kumpulan arsip data berbentuk tabel yang saling relasi atau berhubungan sehingga menghasilkan informasi. Untuk menghasilkan sebuah informasi, diperlukan adanya DATA untuk dijadikan sebagai masukan. Dengan Access 2007 anda dapat menyimpan berbagai informasi (selanjutnya akan disebut data), mengaturnya, dan mengolahnya sedemikian rupa agar data tersebut mudah dipergunakan kembali pada saat diperlukan.

III. METODE PENELITIAN

3.1. Profil dan Gambaran Sistem Berjalan

Pada proses pencatatan data stok barang dan data transaksi yang ada pada toko asus gadingrejo masih menggunakan cara manual yaitu pencatatan dilakukan menggunakan media kertas. Pencatatan data penjualan dan data stok barang disimpan ke dalam buku. Dengan demikian hal tersebut kurang efektif. Kurang cepat dalam memproses data. Toko asus gadingrejo merupakan sebuah usaha penjualan berbagai macam laptop atau komputer, perangkat keras komputer dan aksesoris komputer. Toko asus komputer merupakan toko yang masih menggunakan cara manual dalam melakukan pencatatan data penjualan, oleh karena itu diperlukan sebuah aplikasi sistem penjualan untuk memudahkan proses tersebut di toko asus gadingrejo.

3.2. Metode System Development Lyfe Cycle (SDLC)



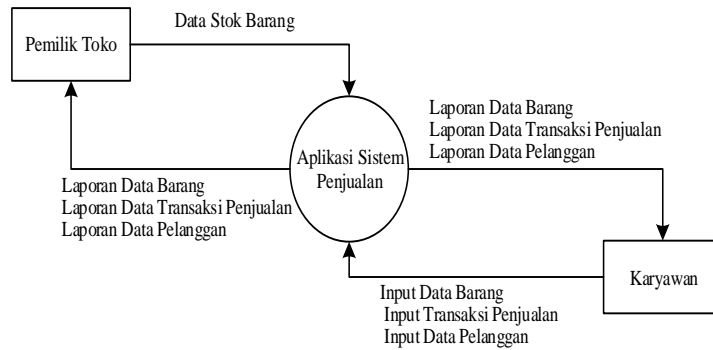
Gambar 1. Tahapan *System Development Life Cycle* (SDLC)

1. Perencanaan Sistem (*System Planning*)
 Lebih menekankan pada aspek studi kelayakan pengembangan sistem (*Feasibility Study*). Aktivitas-aktivitas yang ada meliputi :
 - a. Pembentukan dan konsolidasi tim pengembang.
 - b. Mendefinisikan tujuan dan ruang lingkup pengembangan.
 - c. Mengidentifikasi apakah masalah-masalah yang ada dan bisa diselesaikan melalui pengembangan sistem
 - d. Menentukan dan evaluasi strategi yang akan digunakan dalam pengembangan sistem.
 - e. Penentuan prioritas teknologi dan pemilihan aplikasi.
2. Analisis Sistem (*System Analysis*)
 Analisa sistem adalah tahap dimana dilakukan beberapa aktivitas berikut :
 - a. Melakukan studi literatur untuk menemukan suatu kasus yang bisa ditangani oleh sistem.
 - b. Brainstorming dalam tim pengembang mengenai kasus mana yang paling tepat dimodelkan dengan sistem
 - c. Mengklasifikasikan masalah, peluang, dan solusi yang mungkin diterapkan untuk kasus tersebut.
 - d. Analisa kebutuhan pada sistem dan membuat batasan sistem.
 - e. Mendefinisikan kebutuhan sistem.
3. Perancangan Sistem (*System Design*)
 Pada tahap ini, features dan operasi pada sistem dideskripsikan secara detail. Aktivitas-aktivitas yang dilakukan adalah :
 - a. Menganalisa interaksi obyek dan fungsi pada sistem.
 - b. Menganalisa data dan membuat skema database.
 - c. Merancang user interface.
4. Implementasi Sistem (*System Implementation*)
 Tahap berikutnya adalah implementasi yaitu mengimplementasikan rancangan dari tahap-tahap sebelumnya dan melakukan uji coba.
 Dalam implementasi, dilakukan aktivitas-aktivitas sebagai berikut :
 - a. Pembuatan database sesuai skema rancangan.
 - b. Pembuatan aplikasi berdasarkan desain sistem.
 - c. Pengujian dan perbaikan aplikasi (*debugging*).
5. Pemeliharaan Sistem (*System Maintenance*)
 Dilakukan oleh admin yang ditunjuk untuk menjaga sistem tetap mampu beroperasi secara benar melalui kemampuan sistem dalam mengadaptasikan diri sesuai dengan kebutuhan.

IV. HASIL PEMBAHASAN

4.1. Diagram Konteks

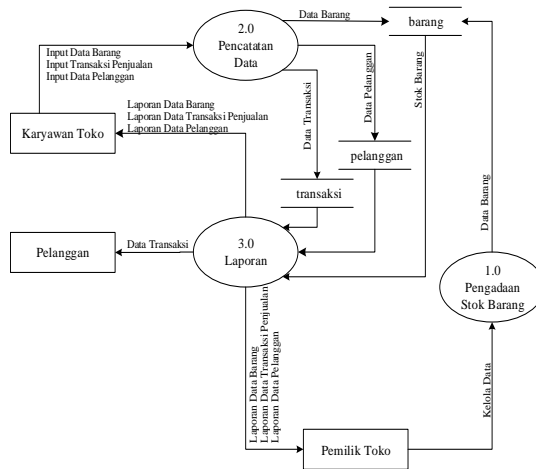
Diagram konteks merupakan diagram yang memperlihatkan aplikasi sebagai bentuk proses yang terjadi atau pemetaan yang terjadi.



Gambar 2. Diagram Konteks Aplikasi Sistem Penjualan

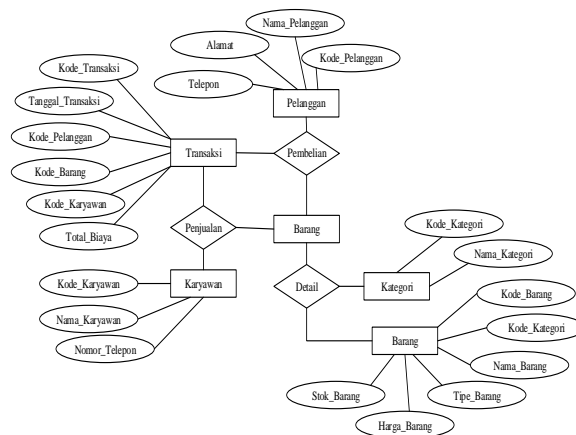
4.2. Diagram Level 0

Diagram level 0 merupakan gambaran proses yang dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3. Diagram Level 0 Aplikasi Sistem Penjualan

4.3. ERD



Gambar 4. ERD Sistem Aplikasi Penjualan

4.4. Perancangan

4.4.1. Rancangan Entry Stok Barang

Rancangan entry stok barang perlu dirancang sedemikian rupa guna mempermudah karyawan dalam melakukan input dan tampil data barang.

Gambar 5. Rancangan Entry Data Barang

4.4.2. Rancangan Entry Data Pelanggan

Rancangan entry stok barang perlu dirancang sedemikian rupa guna mempermudah karyawan dalam melakukan input dan tampil data barang.

Gambar 6. Rancangan Entry Data Pelanggan

4.4.3. Rancangan Entry Data Transaksi

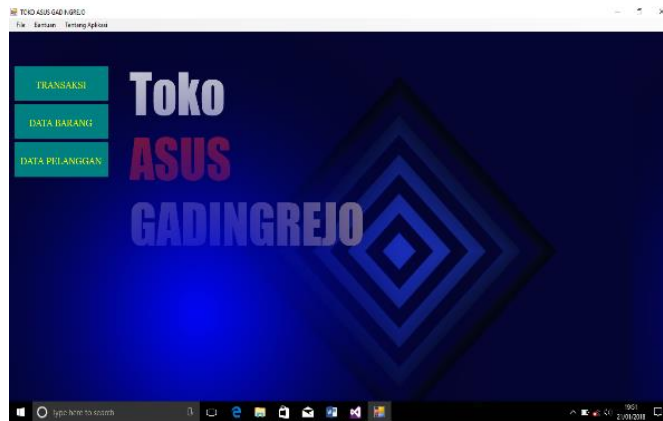
Rancangan entry stok barang perlu dirancang sedemikian rupa guna mempermudah karyawan dalam melakukan input dan tampil data barang.

Gambar 7. Rancangan Entry Data Transaksi

4.5. Implementasi

4.5.1. Tampilan Aplikasi

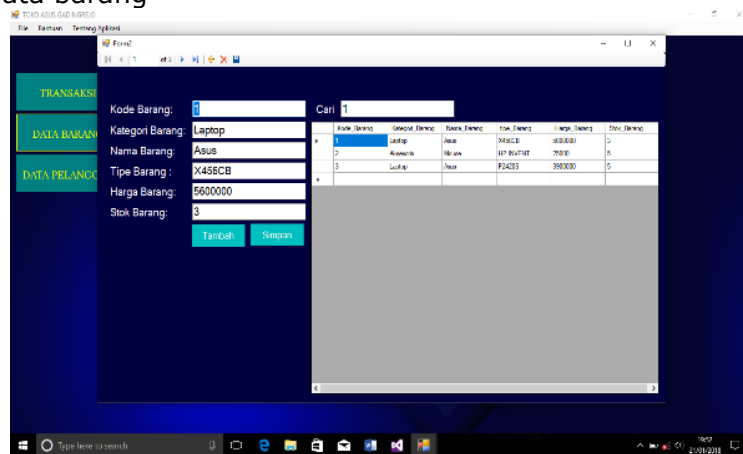
Berikut ini merupakan tampilan jendela utama aplikasi terdapat 3 tombol yaitu transaksi, data barang, dan data pelanggan.



Gambar 8. Tampilan Jendela Utama

4.5.1. Tampilan Entry Data Barang

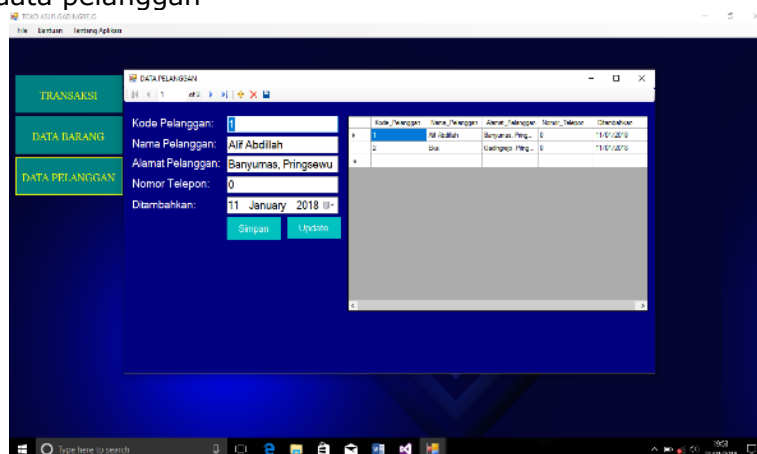
Tampilan entry data barang merupakan jendela yang digunakan untuk menampilkan data barang



Gambar 9. Tampilan Entry Data Barang

4.5.2. Tampilan Entry Data Data Pelanggan

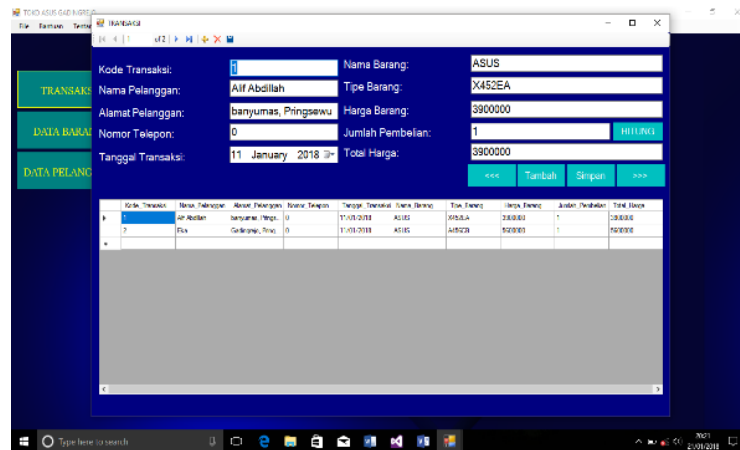
Tampilan entry data barang merupakan jendela yang digunakan untuk menampilkan data pelanggan



Gambar 10. Tampilan Entry Data Pelanggan

4.5.3. Tampilan Entry Data Transaksi

Tampilan entry data barang merupakan jendela yang digunakan untuk menampilkan data transaksi penjualan



Gambar 11. Tampilan Entry Data Transaksi

V. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa Membuat aplikasi sistem penjualan komputer yang dapat membantu pencatatan data penjualan yang ada pada Toko Asus Gadingrejo. Penerapan sistem aplikasi sistem penjualan pada toko asus gadingrejo perlu dilakukan evaluasi secara terus menerus sehingga dapat diketahui bagian manakah yang belum berjalan secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir, T. C. T. (2008). *Sisem Informasi Manajemen Pemahaman dan Aplikasi*.
- Annisa, A. R., Budi, A. S., & Mauladi, K. F. (2017). Aplikasi Penjualan Baju Batik Di Kabupaten Lamongan Berbasis Android Invoice Sistem. *J-TIIES*, 1(1), 565–572.
- Ardy, M. S., & Wijaya, B. (2018). Aplikasi Android Penjualan Pulsa Elektrik One Chip All Operator, (November 2001), 8–9.
- Fauzi, M. M. A. (2013). *Program Database Visual Basic 6 and SQL Server 2000*. (Putri Cristian, Ed.). Yogyakarta.
- Fergiawan Listianto, Fauzi, Rita Irviani, K. (2017). Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Mobile Pada Industri Konveksi Seragam Drumband Di Pekon Klaten Gadingrejo Kabupaten Pringsewu. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 8(2), 146–152.
- Herlina, Sri Karnila, Rio Kurniawan, Yulmaini, M. A. E. Y. (2016). Penentuan Jarak Pada Aplikasi E-Tourism Berbasis Android Sebagai Strategi Promosi Pariwisata Lampung. *Jupiter*, 8(2), 1–10. Retrieved from <http://jurnal.polsri.ac.id/index.php/jupiter/article/view/690>
- Hidayah Wati, Danang Kusnadi, Noca Yolanda Sari, R. M. J. (2016). Implementasi E-Commerce Sebagai Media Promosi untuk Meningkatkan Pendapatan Usaha Kecil Menengah Produksi Kain Perca di Kecamatan Banyumas. *Jurnal Kelitbangan Bappeda Pringsewu*, 1(1), 85–103.
- Irawan, D., Rahsel, Y., & Udin, T. (2017). Perancangan Electronic Commerce Berbasis B2C Pada Toko Atk Sindoro. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 8(1), 58–62.
- Jeffery, Bentley, L. D., & Dittman, K. C. (2004). *Metode Desain & Analisis Sistem Edisi 6* (Edisi 6). Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta.
- Kadir, A. (2014). *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Mcleod, R., & Schell, G. P. (2001). *Sistem Informasi Manajemen*.
- Muhamad Muslihudin, Fauzi, S. A. (2021). *Metode Desain & Analisis Sistem Informasi Membangun Aplikasi Dengan UML Dan Model Terstruktur*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Nugroho, A. P., Sartika, M., & Pratama, I. W. (2021). Desain Prototype Aplikasi Rekam Medis Berbasis Web Mobile (Studi Kasus : Klinik Bakti Keluarga Husada). In *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*.
- Pressman, R. S. (2001). *Software Engineering A Practitioner's Approach*. New York: Thomas Casson.

- Riyadi, S. M. M. H. S. (2015). Implementasi E-Commerce Sebagai Media Penjualan Online (Studi Kasus Pada Toko Pastbrik Kota Malang). *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, 29(1), 1–9.
- Santoso, H. (2005). Membuat Multiaplikasi Menggunakan Visual Basic 6. In 1 (p. 9). Jakarta: PT Elex Media Komputindo. <https://doi.org/10.1053/j.sodo.2006.11.008>
- Suryanto, T. (2018). Penerapan E-Marketplace pada Distro Silver Squad, (1), 8–9.