

# MERANCANG SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN BERBASIS *OBJECT ORIENTED* STUDI KASUS: UD. LIFE ROCK SKATE SURF

**Afyandini, Lauw Li Hin**

Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur  
Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan 12260  
E-Mail: fya.dini@yahoo.co.id , lihinwap@gmail.com

### *Abstrak*

*UD. Life Rock Skate Surf adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan fashion yang dapat menyelesaikan masalah dan dalam pengambilan keputusan. Dalam sistem penjualan dan pembelian, untuk mengontrol dan mengawasi aktifitas pembelian dan penjualan dan pembelian, dibutuhkan sistem informasi (aplikasi) yang baik, masalah yang terjadi tidak adanya laporan rekapitulasi barang terlaris sehingga pemilik tidak mengetahui barang terlaris setiap tahunnya, hal ini dapat mengakibatkan menurunnya pendapatan perusahaan, maka dibutuhkan sistem informasi pembelian penjualan yang sudah terkomputerisasi, diharapkan dapat memberikan kontribusi yang baik dalam manajemen perusahaan, khususnya dalam proses penjualan dan pembelian.*

**Kata Kunci** : Sistem Informasi Penjualan, Pembelian Barang

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Ud. Life rock skate surf merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang penjualan yang menjual kaos, kemeja, jaket, sandal dan sepatu. Adapun penyebab munculnya permasalahan adalah terkadang masih ditemukan kesalahan dalam menjumlahkan harga barang jika lebih dari satu barang, kesalahan yang dilakukan (*human error*) serta belum adanya laporan penjualan maupun laporan – laporan pembelian sehingga pemilik tidak mengetahui omset penjualan yang didapatkan dan pengeluaran pembelian barang setiap bulan nya. Untuk mengatasi hal tersebut, maka diperlukan suatu sistem komputerisasi penjualan dan pembelian yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan perusahaan.

Berdasarkan hal diatas, akhirnya penulis memilih judul model sistem penjualan dan pembelian berorientasi objek studi kasus ud. Life rock skate surf.

### 1.2. Masalah

permasalahan dalam sistem penjualan dan pembelian pada ud. life rock skate surf yang sering ditemui diantaranya sebagai berikut:

- a. sulitnya mendata barang terlaris dikarenakan data barang terlaris tidak tersedia sehingga kesulitan untuk mengambil keputusan untuk membeli barang.
- b. sulit mengetahui barang terlaris dikarenakan data penjualan tidak tersedia.
- c. lama menentukan sisa barang jika yang ingin melakukan pembelian dikarenakan sulit mencari data barang di gudang sehingga sering terjadi kesalahan penjumlahan stok barang.

- d. lamanya menentukan hasil penjualan dan pembelian dikarenakan nota penjualan tercecer sehingga susah dalam menentukan apakah barang yang terjual lebih banyak dengan barang yang dibeli.

### 1.3 Tujuan Dan Manfaat Penulisan

- a. Tujuan Dalam Penulisan Dalam Halini Adalah
  - 1) Mempercepat Pencarian Data Penjualan Dan Pembelian Yang Sudah Terlalu Banyak Datanya Dan Memperkecil Terjadinya Kerusakan Dan Hilangnya Data.
  - 2) Tidak Terjadi Kesalahan Dalam Menjumlahkan Harga Barang Jika Lebih Dari Satu Barang.
  - 3) Mempermudah Pemilik Ud. Life Rock Skate Surf Dalam Pengambilan Keputusan.
- b. Manfaat Penelitian
 

Manfaat Dalam Merancang Suatu Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian Pada Ud. Life Rock Skate Surf Yaitu:

  - 1) Bagi Pemilik Perusahaan
 

Dapat Mengontrol Dengan Mudah Transaksi - Transaksi Penjualan Barang Dan Pembelian Barang Dan Menghasilkan Laporan – Laporan Penjualan Dan Pembelian Yang Lebih Cepat.
  - 2) Bagi Pihak Staf
 

Dengan Adanya Sistem Yang Terkomputerisasi Diharapkan Dapat Menjadi Perubahan Yang Lebih Baik Lagi Dalam Hal Pencarian Data Barang Yang Telah Dijual, Barang - Barang Yang Ingin Dibeli, Serta Dapat Mempermudah Dan Mempercepat

Dalam Hal Penyampaian Informasi Atau Laporan – Laporan Penjualan Dan Pembelian.

- 3) Bagi Pihak Pelanggan  
Mempercepat Proses Transaksi Pembelian Barang.

**1.4 Studi Pustaka**

Sistem adalah komponen yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan yang diinginkan bersama[1].

Metode Yang Berfungsi Untuk Memvisualisasi Dokumen Ke Perangkat Lunak Sebuah Sistem, Sebagai Unified Modeling Language (UML) Merupakan.[2]

Yang dimaksud Diagram ishikawa (fishbone diagram) yaitu diagram yang mencari sebab akibat yang memperlihatkan hubungan antara karakteristik atau sebuah proses, yang di perkrnalkan oleh Dr Kaoru Ishikawa. [3].

Yang dimaksud penjualan merupakan salah satu kegiatan dalam memperjual belikan barang dan jasa yang tujuannya untuk memperoleh untung[4].

Pembelian Merupakan Suatu Kebutuhan Untuk Mendapatkan Entah Jasa Atau Barang Yang Akan Dipergunakan Sendiri Ataupun Di Jual Kembali [5]

**2. METODOLOGI PENELITIAN**

**2.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengmpulan data antara lain Wawancara, Observasi, Teknik Dokumentasi, Kuisisioner dan Studi Literatu.

**2.2 Identifikasi**

Pertama yang harus dilakukan untuk mencari data yang di butuhkan adalah dengan carara menanyakan orang-orang yang berkaitan dengan apa yang ingin kita bahas, mengumpulkan dokumen-dokumen yang dibutuhkan, serta studi kepustakaan.

Kedua analisis berdasarkan semua data-data yang diperlukan terkait dengan analisa yang akan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dari persahaan.

Ketiga analisa masalah, melihat mengenai permasalahan yang terdapat pada UD. LIFE ROCK SKATE SURF dari proses bisnis yang ada.

Keempat analisa proses bisnis membuat Activity Diagram berdasarkan proses bisnis.

Kelima Melakukan analisa dokumen untuk memperoleh kebutuhan yang belum terdapat pada sistem yang telah ada yang akan dijlaskan di Use Case Diagram.

Keenam membuat rancangan masukan dan rancangan untuk sitem.

Ketujuh buat rancangan layar, form report dan rancangan pemrograman yang dibuat di MySQL

sebagai database dan di Microsoft Visual Basic 2008 sebagian aplikasinya.

Kedelapan atau tahapan trakhir penulis membuat hasil penelitian ini denggan membuat laporan yang disusun berdasarkan dari penelitian sehingga menjadi laporan penelitian yang dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai sistem yang dibangun dan merancang sistem usulan berupa sistem penjualan dan pembelian

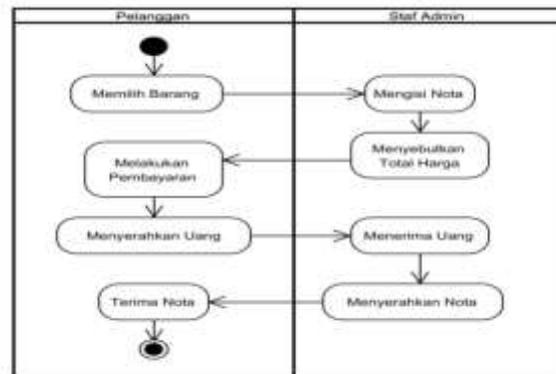
**3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

**3.1 Kelilas Tentang Ud. Life Rock Skate Surf**

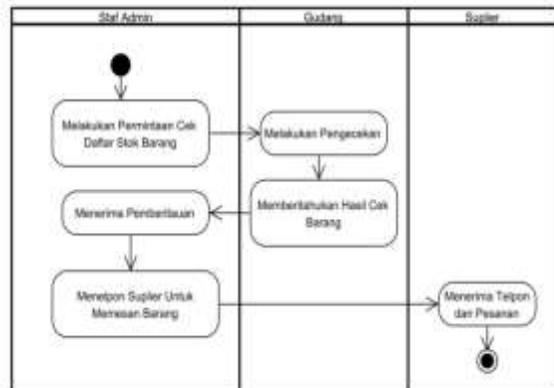
UD. LIFE ROCK SKATE SURF merupakan perusahaan yang bergerak dibidang penjualan yang dIdirikan oleh Bapak Viar Hardian selaku pemilik pada tahun 2010, perusahaan tersebut berlokasi di Jl. Gajayana No.23B. Tujuan dIdirikannya perusahaan ini untuk memberikan lapangan pekerjaan dan menjadi perusahaan yang mampu memiliki pangsa pasar yang luas dengan memberikan pelayanan yang maksimal.

**3.2 Proses Bisnis Sistem Yang Berjalan**

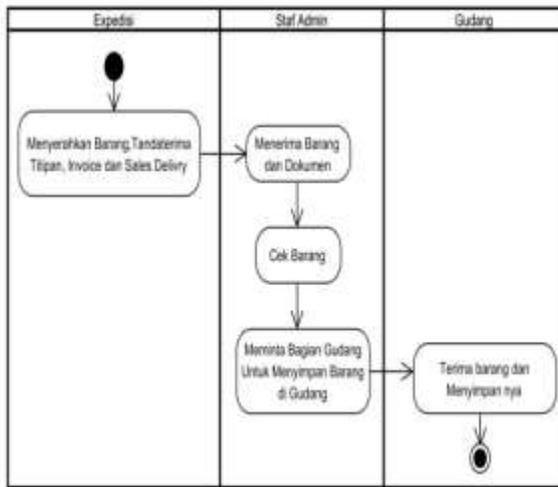
**a. Activity Diagram**



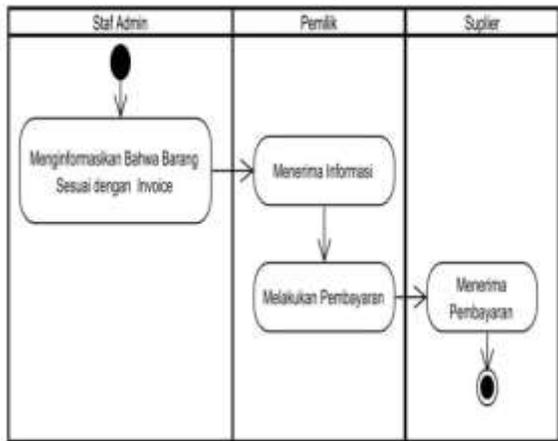
Gambar 1. Activity Diagram Proses Penjualan



Gambar 2. Activity Diagram Proses Pesanan Barang

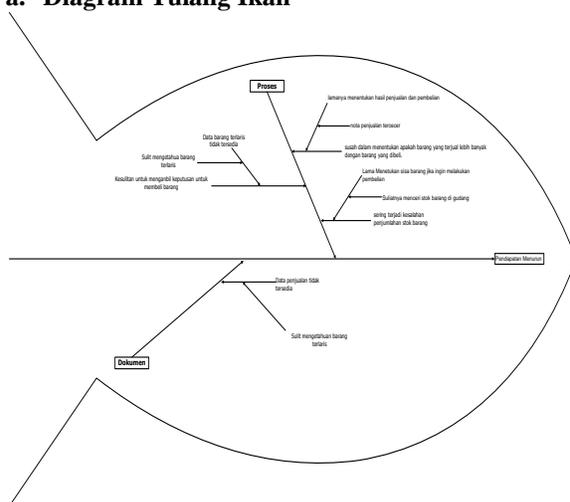


Gambar 3. Activity Diagram Proses Penerimaan Barang



Gambar 4. Activity Diagram Proses Pembayaran

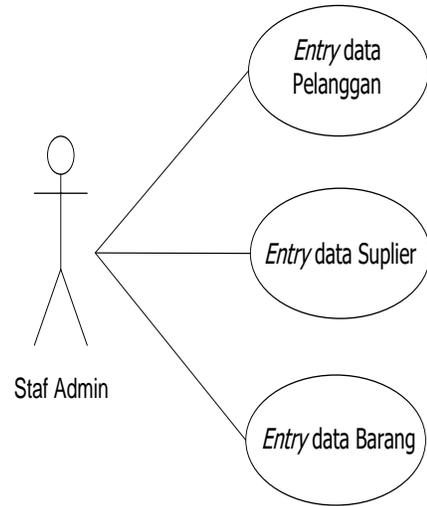
**3.3 Usulan Yang Telah di Analisa**  
**a. Diagram Tulang Ikan**



Gambar 5. Diagram Tulang Ikan

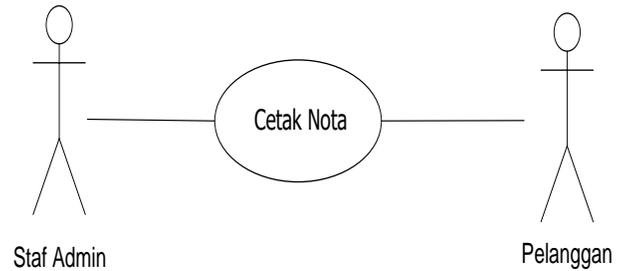
**Use Case Diagram**

**1. Master**

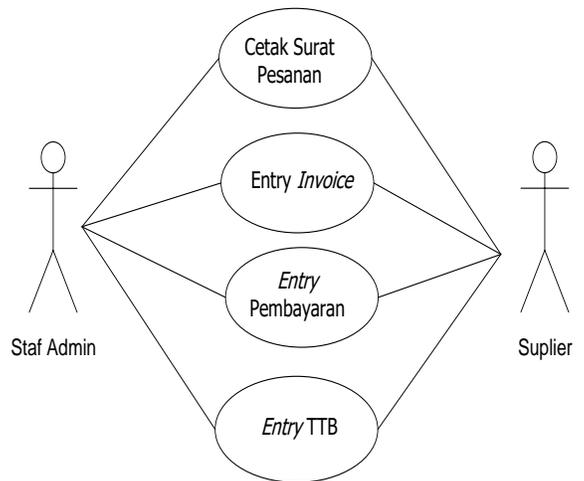


Gambar 6. Use Case File Master

**2. Transaksi**

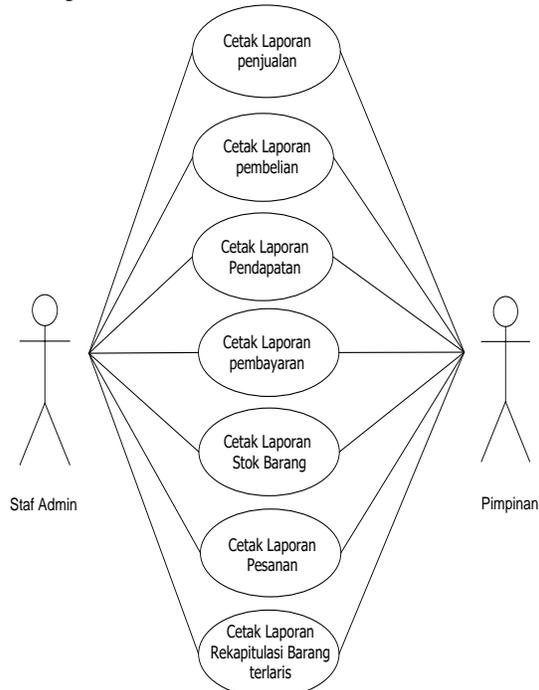


Gambar 7. Use Case File Transaksi Penjualan



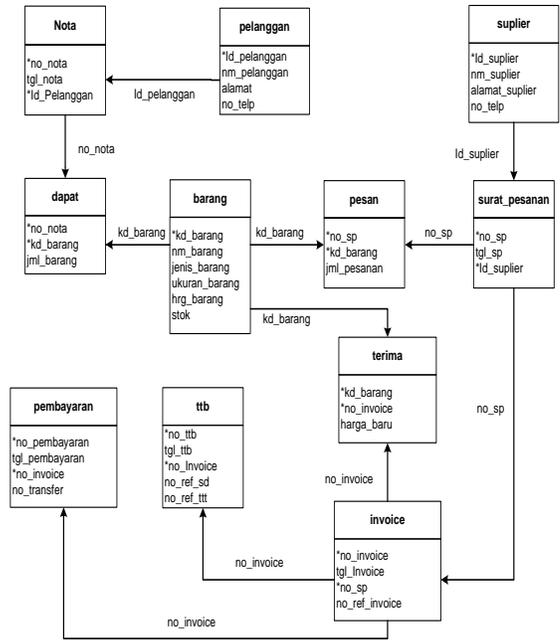
Gambar 8. Use Case File Transaksi Pembelian

3. Laporan



Gambar 9. Use Case File Laporan

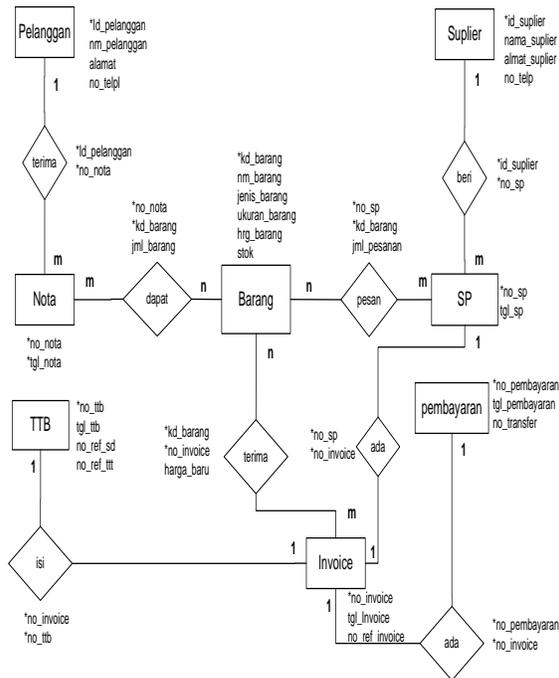
b. LRS (Logical Record Structure)



Gambar 11. LRS ( Logical Record Structure)

3.4 MODEL DATA

a. ERD (Entity Relationship Diagram)



Gambar 10. ERD (Entity Relationship Diagram)

c. Basis Data

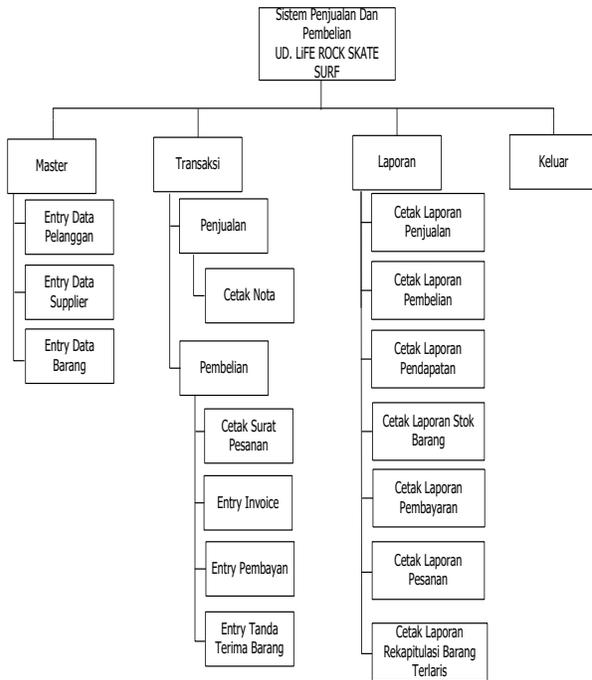
Basis Data merupakan kumpulan tabel yang saling membutuhkan.

1. Nama File : Pelanggan  
Isi : Data Pelanggan  
Primary key : Id\_pelanggan

Tabel 4.1 Spesifikasi Tabel Pelanggan

No	Nama Field	Jenis	Lebar	Desimal	Keterangan
1	Id_pelanggan	Varchar	6	-	Id pelanggan
2	nm_pelanggan	Varchar	30	-	Nama pelanggan
3	alamat	Varchar	50	-	Alamat
4	no_tlep	Varchar	12	-	Nomor Telepon

### 3.5 Struktur Tampilan



Gambar 12. Struktur Tampilan

Gambar 14. Rancangan Layar Master Pelanggan

Gambar 15. Rancangan Layar Transaksi Cetak Surat pesanan

### 3.6 Rancangan Dialog Layar

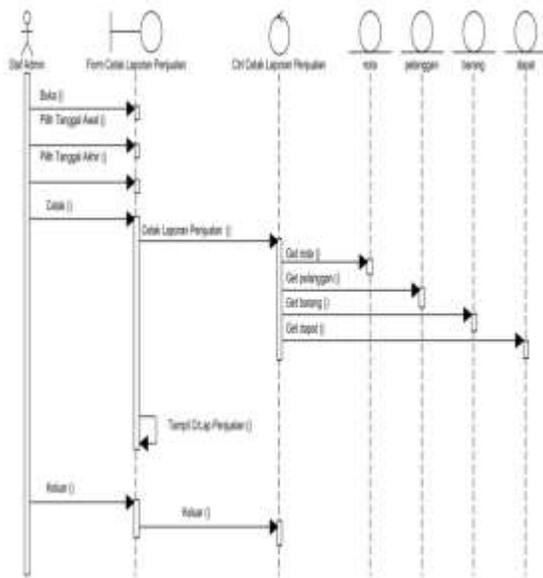
a. Rancangan Form

Gambar 13. Rancangan Menu Utama

Gambar 16. Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan

### 3.7 SEQUENCE DIAGRAM

a. File Laporan



Gambar17. Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan

Sequence diagram Cetak Laporan Penjualan tersebut terdiri dari 4 tabel, yaitu :

- a. Tabel Nota
- b. Tabel Pelanggan
- c. Tabel Barang
- d. Tabel Dapat

Ini adalah singkat cerita mengenai alur Sequence Diagram tersebut :

- a. Staf Admin membuka form cetak Laporan Penjualan.
- b. Staf Admin akan memilih tanggal yang ingin dicetak sesuai kebutuhan.
- c. Laporan Penjualan kemudian tampil sesuai dengan tanggal telah dipilih.

**4 KESIMPULAN**

**4.1 KESIMPULAN**

Setelah penulis melakukan riset pada UD.LIFE ROCK SKATE SURF maka penulis menyimpulkan bawa :

- a. Dengan adanya sistem penjualan dan pembelian maka dapat mendata barang terlaris.
- b. Dengan adanya sistem penjualan dan pembelian maka memudahkan dalam mengecek data stok.
- c. Dengan adanya sistem penjualan dan pembelian maka pimpinan dengan mudah menentukan barang yang harus dibeli berdasarkan sisa barang yang ada
- d. Dengan adanya sistem penjualan dan pembelian maka memudahkan dalam menentukan apakah barang yang jual lebih besar dari yang dibeli.

**4.2 SARAN**

Setelah melakukan riset dan mendapatkan hasil dari hal tersebut maka penulis ajukan beberapa saran sebagai berikut :

- a. Melakukan backup data-data jika terjadi sesuatu pada sistem maka ada cadangan nya.
- b. Data yang masuk harus sesuai dengan proses bisnis yang ada.
- c. Aplikasi harus di ikuti dengan pengawasan dan pemeliharaan yang baik dan benar agar dapat berjalan sesuai dengan yang di butuhkan.
- d. Dibutuhkan pelatihan untuk pemakai aplikasi agar pengguna merasa aplikasi tersebut mudah dipergunakan.

**5. DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Sutabri, Tata. Analisis Sistem Informasi. Yogyakarta : Andi Offset, 2012
- [2] O'Brien dan Marakas, 2010. Management System Information. McGraw Hill, New York.
- [3] Shelly, Gary B., dan J Rosenblatt, Harry 2011. System Analysis and Design : Ninth Edition. United States of America : Cengagebrain.
- [4] Leny Sulistiyowati. 2010 : Panduan Praktis Memahami Analisis Laporan Keuangan. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- [5] Van Weele, Arjan J, Purchasing and Supply Chain Management: Canada, by nelson education.