

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN GUNA MEMPERCEPAT PROSES PENJUALAN STUDI KASUS : CV. ASHIROTH PRINTING

Nurbaiti Setyaningsih¹⁾, Hendri Irawan²⁾

¹Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur

^{1,2}Jl. Raya Ciledug, Petungkang Utara, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan 12260

E-mail : mbet.system10@gmail.com¹⁾, hendri.irawan@budiluhur.ac.id²⁾

Abstrak

Perkembangannya teknologi dan informasi pada saat ini diharapkan mampu untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh setiap organisasi. CV. Ashiroth Printing merupakan organisasi yang bergerak dalam bidang jasa percetakan yang memproduksi seperti percetakan buku, media promosi, berbagai jenis kartu serta jenis percetakan lainnya. Proses pengolahan data dalam perusahaan masih secara konvensional, sehingga mengakibatkan terjadinya kesalahan dalam penghitungan pesanan barang, pencatatan retur barang dan membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pembuatan laporan, serta sulit untuk perusahaan mengambil keputusan guna untuk kelangsungan perusahaan kedepannya. Dengan adanya masalah yang timbul maka peneliti mencoba menganalisa dan merancang sistem informasi dengan menggunakan pendekatan Unified Modeling Language (UML) yang merupakan suatu metode pemodelan secara visual untuk sarana perancangan sistem berorientasi objek. Dengan adanya sistem penjualan ini diharapkan menjadi salah satu upaya untuk menyelesaikan masalah yang terjadi pada perusahaan tersebut serta dapat mempercepat proses penjualan.

Kata kunci: Penjualan Jasa Percetakan, Metodologi Berorientasi Objek, Unified Modeling Language (UML).

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada masa kini berkembang sangat pesat. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi yang telah dibuat di dunia ini. Dari hal yang sederhana, hingga hal yang begitu rumit. Sehingga dapat menciptakan obyek – obyek, yang dapat membantu manusia dan sebuah organisasi untuk memperoleh data dan informasi dalam pekerjaannya.

CV. Ashiroth Printing merupakan organisasi yang bergerak dalam bidang jasa percetakan yang memproduksi seperti percetakan buku, media promosi, berbagai jenis kartu serta jenis percetakan lainnya. Dalam menjalankan aktivitas kesehariannya adapun penyebab munculnya permasalahan diantaranya yaitu pada proses penjualan yang berjalan dan proses pencatatan aktifitas bisnis. dimulai dari pemesanan barang cetakan sampai ke pelanggan, sedangkan untuk pembuatan laporan masih dilakukan secara manual menggunakan Microsoft Excel dan semua arsip masih disimpan dalam media kertas, dan sering terjadi kesalahan yang dilakukan oleh karyawan (*human error*) serta waktu yang digunakan dan diperlukan untuk pencarian sebuah data pun membutuhkan waktu yang lama. Untuk mengatasi hal tersebut, maka diperlukan suatu sistem informasi yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan sehingga proses pemesanan barang dapat terkontrol dengan baik. Agar masalah yang ditimbulkan dapat diatasi dengan baik dan tidak ada lagi kesalahan yang disebabkan oleh *human error*.

Maka dari itu melihat kondisi dan masalah yang ada, maka peneliti tertarik untuk menganalisa dan merancang sistem informasi sebagai bahan penelitian.

1.2. Masalah

Permasalahan dan kendala yang dihadapi oleh belakang di atas pada sistem penjualan CV. Ashiroth Printing sebagai berikut :

- a. Dalam proses pemesanan masih ditemukan kesalahan dalam penjumlahan harga barang jika lebih dari satu, karena pencatatan pemesanan masih dilakukan secara manual di mana mengakibatkan data pesanan menjadi tidak sesuai dengan permintaan.
- b. Dibutuhkan waktu lebih lama dalam pencarian nota pemesanan atau data pesanan dan juga masih ditemukannya kwitansi yang tidak sesuai dengan nota pesanan, dikarenakan tidak disimpan secara beraturan atau tercecer dan harus dilihat satu persatu maka dari itu mengakibatkan terjadinya data hilang dan tidak *sinkron*.
- c. Dalam retur masih menggunakan form surat jalan sehingga memiliki resiko adanya kesalahan pencatatan. Yang mengakibatkan terjadinya kesalahan dalam proses pencatatan laporan penjualan barang.
- d. Kesalahan dalam penulisan alamat pelanggan pada surat jalan yang disebabkan *human error*, sehingga mengakibatkan kesalahan dalam pengiriman barang.
- e. Pembuatan laporan memakan waktu cukup lama karena dilakukan secara manual baik pengumpulan data maupun pencatatannya. Dan juga seringkali mengalami kesulitan dalam pencocokan data karena hilangnya data penjualan barang. Yang mengakibatkan data laporan tidak lengkap.

1.3. Tujuan Dan Manfaat

Tujuan dan manfaat penelitian dalam membuat analisa dan perancangan sistem informasi penjualan dalam meningkatkan pelayanan dan mutu kepada pelanggan yaitu :

a. Tujuan Penelitian

- 1) Agar dapat membantu dan mempermudah dalam proses pembuatan pesanan pelanggan dan pembuatan laporan penjualan pada CV. Ashiroth Printing agar dapat membantu dalam proses pengolahan data, dalam pencatan, penghitungan, pelaporan dan pencarian data. Sehingga lebih mudah, efisien, dan tepat waktu. Dari sistem informasi yang dibuat diharapkan dapat menghasilkan informasi yang akurat dan mudah dimengerti oleh user.
- 2) Agar dapat membantu dan mempermudah organisasi dalam pengambilan keputusan untuk kelangsungan organisasi kedepannya.

b. Manfaat

Manfaat dalam analisa dan perancang suatu sistem informasi Penjualan pada CV. Ashiroth Printing yaitu :

1) Manfaat Bagi Pemilik

Dapat mengontrol, mengawasi dan memeriksa dengan mudah transaksi – transaksi pemesanan barang dan penjualan, serta dapat menghasilkan laporan – laporan penjualan yang lebih cepat, tepat dan akurat.

2) Manfaat Bagi Staf Administrasi

Dengan adanya penulisan mengenai pembuatan laporan ini diharapkan dapat menjadi suatu perubahan yang akan jauh lebih baik lagi dan mempermudah dalam hal pencatan, pencarian, dan pembuatan laporan data pemesanan barang dan penjualan.

3) Manfaat Bagi Pelanggan

Dapat lebih cepat dalam proses pemesanan barang, serta dapat mengurangi keterlambatan dalam hal menerima informasi pemesan dan pembelian barang dari pihak percetakan.

2. METODE PENELITIAN

Dalam penyelesaian laporan penelitian ini, maka perlu adanya data-data yang berhubungan dengan topik pembahasan. Dengan menggunakan metode yang sekiranya dapat membantu peneliti dalam pengumpulan data. Penelitian dalam kegiatan analisa dan perancangan yang dilakukan pada CV. Ashiroth Printing adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Metodologi Penelitian

Dari gambar 1, langkah pertama yang perlu dilakukan adalah melakukan pengumpulan data-data yang diperlukan, kemudian mengidentifikasi masalah yang ada, kemudian menganalisa prosesbisnis yang berjalan, kemudian mengidentifikasi kebutuhan pada organisasi tersebut, lalu merancang sistem usulan dan tahap akhirnya adalah pembuatan program.

2.1. Pengertian Unified Modelling Language (UML)

Unified Modeling Language (UML) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan untuk mendefinisikan *requirement*, membuat *analisis* dan *desain*, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. UML merupakan bahasa *visual* untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung.

UML hanya berfungsi untuk melakukan pemodelan. Jadi penggunaan UML tidak terbatas pada metodologi tertentu, meskipun pada kenyataannya UML paling banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek (Rosa dan Shalahudin, 2014).

2.2. Analisis dan Perancangan Berorientasi Objek

Model analisa adalah abstraksi yang ringkas dan tepat dari apa yang harus dilakukan oleh sistem dan bagaimana cara melakukannya. Dalam pemrograman yang berorientasi objek, objek-objek diciptakan yang tidak hanya mencakup kode tentang data, namun juga instruksi tentang operasi yang harus ditampilkan atasnya. (Adi Nugroho 2005).

2.3. Konsep Sistem Informasi

Sistem Informasi Informasi adalah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang berguna bagi penerimanya dan memiliki nilai bagi pengambilan keputusan saat ini atau di masa yang akan datang. (Bambang Hartono 2013).

2.4. Studi Literatur

Telah banyaknya penelitian yang dilakukan sebelumnya mengenai sistem informasi penjualan jasa untuk meningkatkan pelayanan dan mutu pelanggan, diantaranya yaitu :

- a. Dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman Visual Basic 6.0 Didukung Dengan Database MySQL. Dari hasil penelitian yang dilakukan pada Sistem Informasi Gedung Swastika Stores Service (SS) PT Penjualan dan pengendalian stok, dimana tujuan penelitian ini adalah untuk mengumpulkan informasi, dan informasi ini akan menjadi dianalisis untuk mengetahui permasalahan sebenarnya yang dihadapi Gedung Swastika Shop Services (SS). Setelah menganalisa, kendala yang dihadapi di Toko Swastika Service (SS) Membangun proses yang

lamban di membuat laporan penjualan dan inventaris. Pada proses pencatatan data transaksi toko dan saham masih ada secara manual, memungkinkan kesalahan dalam pengolahan data. Setelah dipelajari, penulis menarik kesimpulan bahwa dalam menerapkan sistem komputerisasi dalam kasus ini, Bahasa Pemrograman Visual Basic 6.0 dan Database MySQL adalah aplikasi yang tepat, karena ini Aplikasi sangat mudah dalam proses transaksi dan laporan. (Sophan Sophian, 2014, ISSN: 1693-752X.)

- b. Persaingan penjualan di Desa Kedondong Kabupaten Pesawaran Provinsi Lampung semakin ketat, Toko Minak Singa adalah salah satu Toko yang telah berdiri sejak tahun 2010 di Desa Kedondong Kabupaten Pesawaran Provinsi Lampung. Mekanisme sistem penjualan sekarang masih menggunakan sistem konvensional, dimana konsumen harus datang langsung ke outlet atau melalui sales marketing. Dengan adanya Sistem Informasi pada Toko Minak Singa diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada masyarakat untuk melakukan pembelian produk tanpa harus datang ke tempatnya, serta memperluas pemasaran dan meningkatkan customer loyalty. Usaha ini dikembangkan dengan SDLC (System Development Life Cycle) dan software yang digunakan untuk merancang dan mendesain Aplikasi yaitu bahasa pemrograman PHP dan Database MySQL. Aplikasi ini juga dapat menghasilkan informasi produk yang dijual, serta menyajikan laporan-laporan yang ditujukan kepada pemilik (owner) diantaranya: laporan produk, laporan outlet, laporan order, dan laporan penjualan. (Sri Ipinuwati 2013, ISSN: 2087-2062).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Ulasan Singkat Organisasi

CV. Ashiroth Printing didirikan oleh Ahmad Syauqi yang memiliki tekad besar untuk berwirausaha dan berkembang dalam bidang usaha jasa pengadaan barang cetak dan keperluan kantor. Yang berdiri sejak tahun 2007 bulan Oktober yang berlokasi di Jakarta Barat. Pada tahun awal berdirinya perusahaan percetakan ini sudah mulai memasuki dimana dunia teknologi berkembang dengan pesat terutama dalam bidang komputerisasi, yang menuntut organisasi untuk selalu mengikuti perkembangan zaman. Produk yang dihasilkan meliputi segala macam bentuk media cetakan seperti penerbitan buku, majalah, katalog, new letter, annual report, kop surat, map folder, poster, flyer, buku agenda, buku yasin, kalender, kartu nama, id card, goody bag, spanduk dan lain-lain. Kami adalah organisasi percetakan dengan pengalaman lebih dari sepuluh tahun dengan memberikan pelayanan dan hasil yang memuaskan, dan juga dengan harga yang bersaing. Dengan komitmen perusahaan dapat

bertahan dari persaingan yang sangat ketat di dunia percetakan.

VISI:

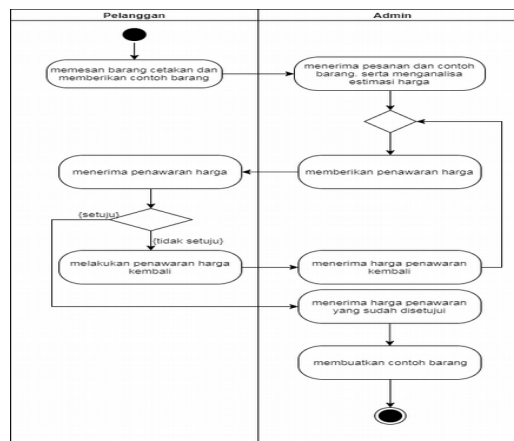
Menjadi organisasi swasta dalam bidang jasa perdagangan percetakan, yang terbaik dalam hal pelayanan, kualitas dan waktu dalam ruang lingkup nasional yang terdepan dan berkembang.

MISI:

- a. Melayani dengan cepat, tepat, berkualitas, sesuai dengan kebutuhan pelanggan.
- b. Menyamakan persepsi diantara pengurus untuk mempertahankan nilai-nilai organisasi dan mencapai tujuan bersama.
- c. Penerapan prinsip Ketelitian dan Kebijakan dalam pengambilan keputusan dan tata kelola organisasi yang baik.

3.2. Analisa Proses Bisnis Berjalan

Analisa Proses Bisnis dari sistem yang berjalan pada CV. Ashiroth Printing berdasarkan wawancara dan observasi yang telah dilakukan peneliti, dan dituangkan melalui *Activity Diagram* yang dapat dilihat pada Gambar 2 dibawah ini :



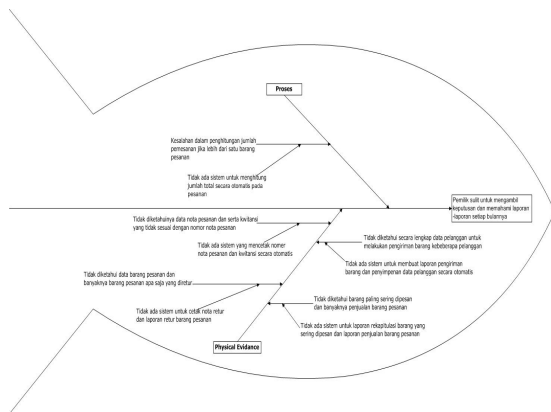
Gambar 2. Activity Diagram Pemesanan Barang

Pelanggan datang menemui atau menghubungi admin melalui email atau telepon untuk membicarakan mengenai barang apa saja yang ingin dipesan dan memberikan spesifikasi barang (contoh barang) serta jumlah barang yang diinginkan. Setelah itu admin akan menghitung estimasi harga barang pesanan. Kemudian bagian admin akan memberikan penawaran harga kepada pelanggan, setelah itu pelanggan akan mengambil keputusan jika pelanggan tidak setuju atas penawaran harga yang diberikan pelanggan akan menawar harga kembali, kepada pihak admin. Apabila pelanggan setuju atas penawaran harga yang diberikan maka pihak admin akan membuatkan contoh barang yang dipesan untuk diproses.

3.3. Fishbone (Diagram Ishikawa)

Diagram fishbone (diagram tulang ikan karena bentuknya seperti tulang ikan) sering juga disebut

Cause-and-Effect Diagram atau Ishikawa Diagram diperkenalkan oleh Dr. Kaoru Ishikawa, seorang ahli pengendalian kualitas dari Jepang, sebagai satu dari tujuh alat kualitas dasar (7 basic quality tools). Diagram fishbone digunakan ketika kita ingin mengidentifikasi kemungkinan penyebab masalah dan terutama ketika sebuah tim cenderung jatuh berpikir pada rutinitas. (Robbins and Mary, 2012) Berikut adalah *fishbone diagram* dari CV. Ashiroth Printing berdasarkan dari masalah - masalah yang ada. Dapat dilihat pada Gambar 3 adalah sebagai berikut yaitu :



Gambar 3. fishbone diagram

Berikut merupakan penjelasan dari *fishbone diagram*:

1. Faktor Proses

Karena sering terjadinya kesalahan dalam penghitungan jumlah pemesanan jika barang yang dipesan lebih dari satu. Hal tersebut terjadi karena belum adanya sistem untuk menghitung jumlah total secara otomatis pada pemesanan barang.

2. Faktor Physical Evidence

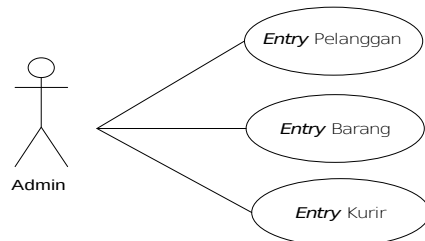
Karena bukti-bukti fisik yang sering hilang dan tidak sesuai dengan urutan nomor yang tidak valid, mengakibatkan pemilik sulit untuk mengontrol dan mengambil keputusan guna untuk menunjang kelangsungan organisasi kedepannya.

Tabel 1. Penjelasan Fishbone Diagram

No	Permasalahan	Deskripsi
1.	Sulit untuk melakukan penjumlahan harga pemesanan dari banyaknya barang yang dipesan oleh pelanggan.	Kesalahan terjadi karena pencatatan pemesanan masih dilakukan secara manual di mana mengakibatkan data pesanan menjadi tidak sesuai dengan permintaan.
2.	Sulit untuk melakukan pencarian data nota pemesanan serta kwitansi yang tidak sesuai dengan nomor nota pemesanan.	Kesalahan terjadi dikarenakan tidak disimpan secara beraturan atau tercecer dan harus dilihat satu persatu maka dari itu mengakibatkan terjadinya data hilang dan tidak sinkron.
3.	Sulit untuk diketahuinya data barang dan banyaknya jumlah barang yang di retur.	Kesalahan terjadi dikarenakan pencatatan retur barang masih menggunakan form surat jalan sehingga memiliki resiko adanya kesalahan pencatatan pada laporan penjualan barang.
4.	Sulit untuk mencari alamat pelanggan untuk proses pengiriman barang, jika banyaknya barang yang harus di kirim ke beberapa pelanggan.	Kesalahan terjadi penulisan alamat pelanggan yang tidak lengkap pada surat jalan yang disebabkan human error, sehingga mengakibatkan kesalahan dalam pengiriman barang.
5.	Sulit untuk mengetahui barang apa saja yang terjual dan berapa banyak penjualan barang perbulannya.	Kesalahan terjadi karena dalam pembuatan laporan memakan waktu cukup lama karena dilakukan secara manual baik pengumpulan data maupun pencatatannya. Dan juga seringkali mengalami kesulitan dalam pencocokan data karena hilangnya data penjualan barang. Sehingga tidak dapat melihat barang apa saja yang terjual dan berapa banyaknya penjualan barang perbulannya.

3.4. Use Case Diagram

1. Use Case Diagram Master

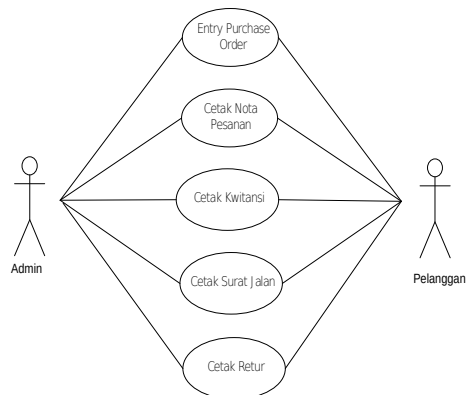


Gambar 4. Use Case Diagram Master

Use Case Diagram Master ini terdiri dari entry data pelanggan, data barang dan entry data kurir. Dimana yang terdapat menyimpan dan berisi data-data pelanggan, barang dan kurir.

2. Use Case Diagram Transaksi

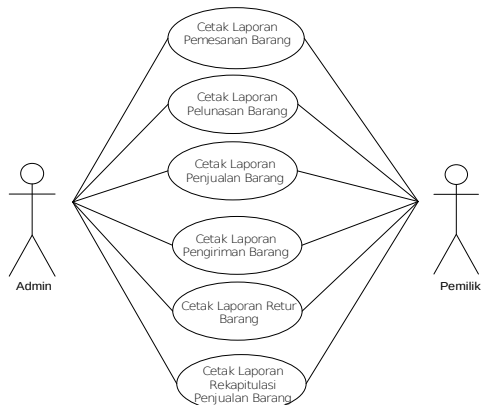
Use Case Diagram Transaksi terdiri dari Use Case entry purchase order, cetak nota pesanan, cetak kwitansi, cetak surat jalan, dan cetak retur.



Gambar 5. Use Case Diagram Transaksi

3. Use Case Diagram Laporan

Use Case Diagram Laporan terdiri dari Use Case cetak laporan pemesanan barang, cetak laporan pelunasan barang, cetak laporan penjualan barang, cetak laporan pengiriman barang, cetak laporan retur barang, dan cetak laporan Rekapitulasi penjualan barang.



Gambar 6. Use Case Diagram Laporan

3.5. Korelasi Masalah Dan Solusi

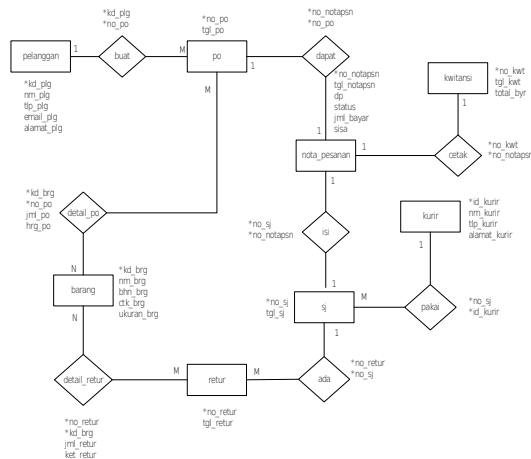
Berdasarkan Hasil dari Identifikasi dan analisa masalah sistem berjalan, serta Identifikasi kebutuhan sistem usulan pada CV. ASHIROTH PRINTING maka dibuatlah tabel korelasi maslah dan solusi pada

Tabel 2. Tabel Korelasi Masalah dan Solusi.

No.	Permasalahan	Pendekatan Penyelesaian	Solusi	Modul/fitur
1.	Dalam proses pemesanan masih ditemukan kesalahan dalam penjumlahan harga barang jika lebih dari satu, karena pencatatan pemesanan masih dilakukan secara manual di mana mengakibatkan data pesanan menjadi tidak sesuai dengan permintaan.	Fishbone, Identifikasi Kebutuhan, Use case Diagram	Adanya modul yang dapat menghitung secara otomatis	• Modul Entry Purchase Order
2.	Dibutuhkan waktu lebih lama dalam pencarian nota pemesanan atau data pesanan dan juga masih ditemukannya kwitansi yang tidak sesuai dengan nota pesanan, dikarenakan tidak disimpan secara beraturan atau tercecer dan harus dilihat satu persatu maka dari itu mengakibatkan terjadinya data hilang dan tidak sinkron.	Fishbone, Identifikasi Kebutuhan, Use case Diagram	Adanya modul berfungsi untuk menyimpan setiap transaksi yang telah di proses	• Modul Cetak Nota pesanan • Modul Cetak Kwitansi
3.	Dalam retur masih menggunakan form surat jalan sehingga memiliki resiko adanya kesalahan pencatatan. Yang mengakibatkan terjadinya kesalahan dalam proses pencatatan laporan penjualan barang	Fishbone, Identifikasi Kebutuhan, Use case Diagram	Adanya modul yang berfungsi data dan mencetak setiap retur barang	• Modul Cetak Retu barang
4.	Kesalahan dalam penulisan alamat pelanggan pada surat jalan yang disebabkan human error, sehingga mengakibatkan kesalahan dalam pengiriman barang.	Fishbone, Identifikasi Kebutuhan, Use case Diagram	Adanya modul PopUp yang berfungsi untuk pecarian data yang diinginkan	• Modul PopUp Data Pelanggan

3.6. Pemodelan Data

Untuk melakukan pemodelan data, peneliti menggunakan Entity Relationship Diagram (ERD). Entity Relationship Diagram adalah suatu model tehnik pendekatan yang menyatakan atau menggambarkan hubungan suatu model. ERD digunakan untuk menunjukan objek data (entity) dan hubungan (relationship) yang ada pada entitas berikutnya. Seperti pada Gambar 7 dibawah ini :



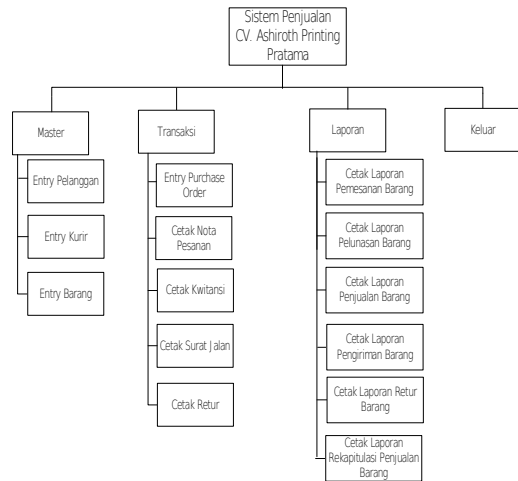
Gambar 7. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) Gambar 7 merupakan model data yang ada pada CV. Ashiroth Printing, disini peneliti melakukan rancang sistem informasi untuk membuat program agar dapat membantu mempermudah dalam melaksanakan pekerjaannya.

3.7. Desain Graphical User Interface

1) Struktur Tampilan

Struktur ini menggambarkan tampilan dan menu-menu yang ada pada sistem dan serta dapat dipilih oleh staf admin, seperti pada Gambar 8 dibawah ini :



Gambar 8. Struktur Tampilan

Berikut penjelasan gambar 8:

Menu *Home* ini berisi tampilan awal program dari CV. Ashiroth Printing. Menu master yang berisi menu entry pelanggan, menu entry kurir, dan menu entry barang. Kemudian menu transaksi yang berisi menu entry Purchase Order, menu cetak nota, menu cetak kwitansi, menu cetak surat jalan, dan menu cetak retur. Lalu kemudian menu laporan yang berisi menu cetak laporan pemesanan barang, menu cetak laporan pelunasan barang, menu cetak laporan penjualan barang, menu cetak laporan pengiriman barang, menu cetak laporan retur barang dan serta menu cetak laporan Rekapitulasi penjualan barang. Jika sudah selesai menggunakan program tersebut makan hanya perlu menekan tombol keluar saja.

2) Basis Data

Basis data adalah kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama sedemikian rupa dan tanpa pengulangan (redundansi) yang tidak perlu, untuk memenuhi berbagai kebutuhan, (Fathansyah, 2004).

Spesifikasi basis data menjelaskan masing-masing relasi berisi nama file, media penyimpanan yang dipakai, isi atau keterangan file, organisasi, Primary Key, panjang record, jumlah record dan struktur file.

Nama File : barang

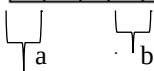
Media : Harddisk
 Isi : Data barang
 Organisasi : Index Sequential
 Primary key : kd_brg
 Panjang Record : 90 byte
 Jumlah Record : 96 record
 Struktur : Lihat tabel

Struktur Tabel Barang

No.	Nama Field	Jenis	Lebar	Desimal	Keterangan
1.	kd_brg	Varchar	5	-	Berisi 5 digit Kode Barang (BG/99)
2.	nm_brg	Varchar	30	-	Berisi Nama Barang
3.	bhn_brg	Varchar	20	-	Bahan
4.	ctk_brg	Varchar	20	-	Cetak Warna
5.	ukuran_brg	Varchar	15	-	Ukuran

Kd_brg terdiri dari 5 digit:

B	G	/	9	9
---	---	---	---	---



Ket.

- a. 2 digit pertama menunjukkan inisial Barang “BG”
- b. 3 digit menunjukkan urutan nomor

Nama File : po(Purchase Order)
 Media : Harddisk
 Isi : Data po
 Organisasi : Index Sequential
 Primary key : no_po
 Panjang Record : 24 byte
 Jumlah Record : 720 record
 Struktur : Lihat tabel

Struktur Tabel PO

No.	Nama Field	Jenis	Lebar	Desimal	Keterangan
1.	no_po	Varchar	9	-	Berisi 9 digit Nomor Purchase Order (AP/PO/999)
2.	tgl_po	Date	10	-	Berisi Tanggal Purchase Order (dd/mm/yyyy)
3.	id_plg	Varchar	5	-	Berisi 5 digit Id pelanggan (PG/99)

no_po terdiri dari 9 digit:

/	P	/	/P	O	/	9	9	9
a			b		c			

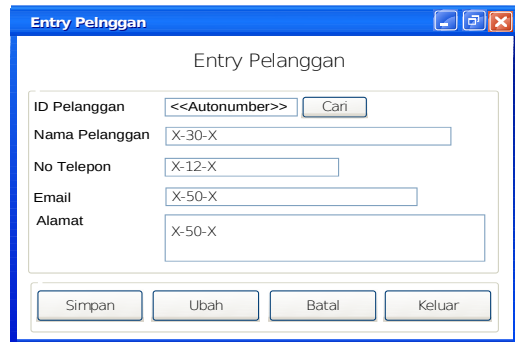
Ket.

- a. 2 digit pertama menunjukkan inisial Organisasi
- b. 2 digit menunjukkan inisial Purchase Order “PO”
- c. 3 digit menunjukkan nomor Purchase Order

3) Rancangan Layar

Adapun rancangan layar utama pada program sistem penjualan CV. Ashiroth Printing, seperti berikut dibawah ini :

- a) Rancangan Layar Master Entry Pelanggan



Gambar 9. Rancangan Layar Master Entry Pelanggan

Rancangan layar master Entry pelanggan digunakan untuk meng input data pelanggan baru Kemudian buka form master pelanggan id pelanggan auto number/otomatis kemudian input nama pelanggan, input telepon, input email dan input alamat kemudian klik button simpan. Untuk proses ubah Klik button cari pilih data pelanggan yang ingin di ubah, ubah data pelanggan Dengan menginput data pelanggan yang ingin ubah kemudian klik button ubah, Jika ingin dibatalkan klik button batal dan Jika ingin keluar klik button keluar.

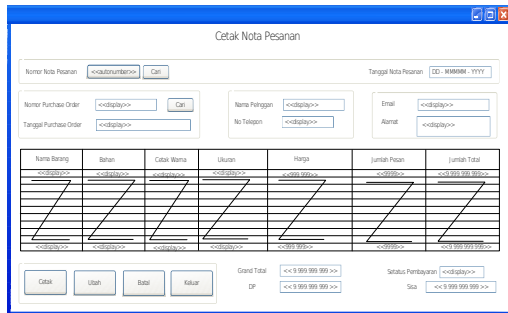
- b) Rancangan Layar Master Entry Barang



Gambar 10. Rancangan Layar Master Entry Barang

Rancangan layar Master Entry Barang digunakan untuk meng input data barang baru kemudian buka form master barang kode barang auto number/ otomatis kemudian input nama barang, input bahan, input cetak warna ukuran klik button simpan. Untuk proses ubah Klik button cari pilih data barang yang ingin di ubah, ubah data barang Dengan menginput data barang yang ingin ubah kemudian klik button ubah. Jika ingin dibatalkan klik button batal dan Jika ingin keluar klik button keluar.

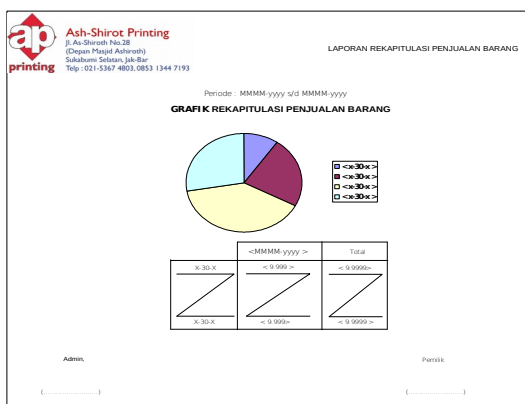
- c) Rancangan Layar Transaksi Cetak Nota Pesanan



Gambar 11. Rancangan Layar Transaksi Cetak Nota Pesanan

Pada gambar 11, rancangan layar transaksi Cetak Nota Pesanan digunakan untuk menampilkan data Nota pesanan yang kemudian data tersebut akan di Cetak kemudian buka form Cetak Nota Pesanan nomor Nota pesanan dan tanggal Nota pesanan *auto number* otomatis, klik *button* cari nomor *Purchase Order* data *Purchase Order* tampil secara Grand total akan muncul secara otomatis Kemudian Masuk nilai dp minimal setengah dari Grand total lalu enter untuk status pembayaran belum atau ingin status pembayaran Lunas maka dp sama dengan Grand total dan enter kemudian klik *button* Cetak dan Untuk proses dp yang setengah Grand total makan untuk ubah ke lunas Klik *button* cari pilih data nota pesanan yang ingin di ubah, ubah data nota pesanan Dengan menginput data nota pesanan nyang ingin ubah lalu rubah nilai dp sama dengan Grand total dan enter kemudian klik *button* ubah Jika ingin dibatalkan klik *button* batal dan Jika ingin keluar klik *button* keluar.

d) Rancangan Keluaran Laporan Rekapitulasi Penjualan Barang



Gambar 12. Rancangan Keluaran Laporan Rekapitulasi Penjualan Barang

Rancangan Keluaran Laporan Rekapitulasi Penjualan Barang digunakan untuk melihat barang apa yang paling laris terjual.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan riset yang telah dilakukan pada CV. Ashiroh Printing dan melakukan perbandingan

antara sistem yang berjalan dengan sistem yang dirancang atau diusulkan, penulis dapat menyimpulkan bahwa:

- a. Modul transaksi *entry purchase order*. Menghemat waktu dan dapat membantu mempermudah admin dalam penjumlahan harga barang pemesanan , jika barang yang dipesanan lebih dari satu.
- b. Fitur cari no. nota pesanan pada menu transaksi cetak nota pesanan dapat mempermudah admin melakukan pencarian data nota pesanan, serta dapat membantu mencocokkan bukti kwitansi yang ada dengan nota pesanan. Dengan dicetaknya kwitansi berdasarkan nomor nota pesanan.
- c. Modul transaksi retur dapat mempermudah admin dengan dicetaknya form retur dan laporan retur.
- d. Dengan adanya menu entry data pelanggan dapat mempercepat dalam proses mencari data alamat pelanggan untuk melakukan pengiriman barang.
- e. Modul cetak laporan rekapitulasi penjualan barang dapat Mempermudah admin dalam mengetahui barang apa saja yang sering terjual dan dapat mengetahui berapa banyaknya penjualan barang perbulanannya.

Saran yang dapat penulis berikan kepada CV. Ashiroh Printing yaitu :

- a. Diarenakan sistem informasi yang disajikan pada dasarnya berasal dari data masukan, maka sebelum memasukan data harus dilakukan pengecekan terhadap kebenaran data agar informasi yang dihasilkan sesuai dengan keinginan pengguna.
- b. Dilaksanakannya pelatihan pengoperasian sistem penjualan yang telah terkomputerisasi kepada staf admin yang menggunakan sistem ini agar tidak terjadi kesalahan dalam penggunaan sistem.
- c. Penggunaan sistem penjualan yang telah terkomputerisasi, harus digunakan secara maksimal dalam pengolahan datanya agar lebih efisien dan dapat dioptimalkan untuk meningkatkan kualitas kinerja pegawai dalam menunjang kelangsungan bisnis organisasi kedepannya.
- d. Harus adanya pengawasan secara periodik dalam pemeliharaan sistem baik *backup* data dimana untuk mengatasi dan menghindari hal-hal yang tidak diinginkan dan juga untuk dapat mengetahui historikal data.

5. DAFTAR PUSTAKA

[1] Rosa. A.S., dan Shalahuddin. M, 2014, “Rekayasa Perangkat Lunak”, 2nd ed, Bandung:Informatika.
 [2] Adi Nugroho., 2005, Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Dengan Metodologi Berorientasi Objek. Informatika. Bandung.

- [3] Hartono, Bambang., 2013, Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer. Jakarta, Rineka Cipta.
- [4] Sophan Sophian, Pengimplementasian Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dan Pengendalian Stok Barang Pada Toko Swastika Servis (ss) Bangunan Dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman Visual Basic 6.0 Didukung Dengan Database My SQL, Jurnal Momentum, Dosen STMIK Indonesia Padang, Vol.16 No.2. Agustus 2014, ISSN :1693 -752X.
- [5] Sri Ipinuwati. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Minak Singa. 2014. Explore – Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika, Lampung: Hal 12-20. ISSN : 2087-2062
- [6] Robbins, S.P. & Coulter, Mary, 2012, Fishbone Diagram Ishikawa For Management. USA, Pearson Education.
- [7] Fathansyah, 2004, Sistem Basis Data, Bandung: Informatika