

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA *DEMONTEEN OUTDOOR* MENGGUNAKAN *UNIFIED MODELING LANGUAGE*

Eko Pranowo ¹⁾, Humisar Hasugian ²⁾

¹*Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur*

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

E-mail : 1312503210@budiluhur.ac.id ¹⁾, isar_hsg@yahoo.com ²⁾

Abstrak

Demonteen Outdoor adalah sebuah perusahaan perseorangan yang bergerak di bidang penjualan. Dalam pengelohan sistem informasi penjualan di *Demonteen Outdoor* masih menerapkan beberapa sistem yang masih belum tersusun dengan rapih, dan masih melakukan pencarian arsip-arsip untuk mendapatkan informasi mengenai data pengolahan barang penjualan. Selama sistem yang sedang berjalan saat ini terus dilakukan akan cukup memperlambat terhadap beberapa kebutuhan data yang seharusnya dapat tersedia dengan cepat, tepat, dan akurat. Untuk mengatasi permasalahan diatas, penulis melakukan analisis dan perancangan sistem menggunakan UML. Adapun tujuan dalam penulisan penelitian ini adalah untuk mengetahui sistem proses bisnis yang berjalan, membuat rancangan program aplikasi, dan mengimplementasikan sistem informasi dan melakukan analisis serta pengujian program yang terbatas pada aplikasi penjualan pada *Demonteen Outdoor*. Dengan menggunakan bahasa pemograman VB.Net dan MySQL sebagai media penyimpanan data. Dengan adanya program aplikasi penjualan ini diharapkan dapat memudahkan penjaga toko di bagian pelayanan penjualan dalam melaksanakan tugas, sehingga dapat mempermudah untuk mendapatkan hasil yang memuaskan dan dapat membantu untuk mendapatkan informasi dengan cepat dan tepat.

Kata Kunci : sistem informasi, penjualan, *Demonteen Outdoor*, *Unified Modeling Language*.

1. PENDAHULUAN

Demonteen Outdoor adalah salah satu usaha dagang yang bergerak dalam bidang penjualan peralatan *outdoor* seperti peralatan *camping*, naik gunung, panjat tebing, *caving*, *rafting*, *trekking*, maupun perlengkapan lainnya.

Melihat ada beberapa permasalahan yang muncul dalam *Demonteen Outdoor* untuk membantu menyempurnakan sistem dengan cara membuat aplikasi yang berbasis komputerisasi untuk menunjang kinerja staf serta mengatasi penurunan pelayanan terhadap konsumen. Berdasarkan uraian yang ada diatas penulis tertarik untuk mengadakan sebuah penelitian yang berkaitan dengan sistem penjualan pada *Demonteen Outdoor*, Dalam penelitian ini penulis memilih judul “**Rancang Bangun Sistem Informasi Pada *Demonteen Outdoor* Menggunakan *Unified Modeling Language*”.**

1.2 MASALAH

Berikut ini adalah jenis Masalah yang sering dihadapi di *Demonteen Outdoor* sebagai berikut:

- a. Tidak adanya bukti retur, sehingga penjaga toko tidak mengetahui apakah barang sudah di retur atau belum.
- b. Tidak adanya catatan stok barang yang di jual di toko sehingga pemilik toko sulit untuk mengetahui jumlah stok barang yang dijual.
- c. Belum adanya laporan barang yang paling di minati oleh pembeli, sehingga pemilik toko sulit

1.1 LATAR BELAKANG

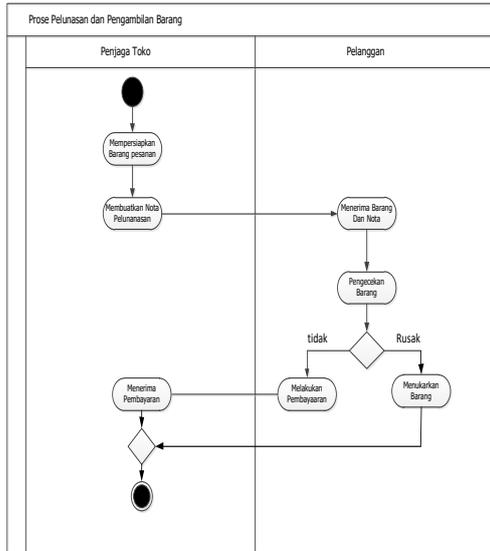
- untuk menentukan letak strategis untuk barang yang paling di minati oleh pembeli.
- d. Tidak adanya nota pemesanan sehingga penjaga toko bingung membedakan nota pemesanan dengan nota penjualan.
 - e. Kurang lengkapnya laporan penjualan di karenakan penjaga toko sering lupa membedakan nota penjualan dengan nota pemesanan.

1.3 TUJUAN DAN MANFAAT PENULISAN

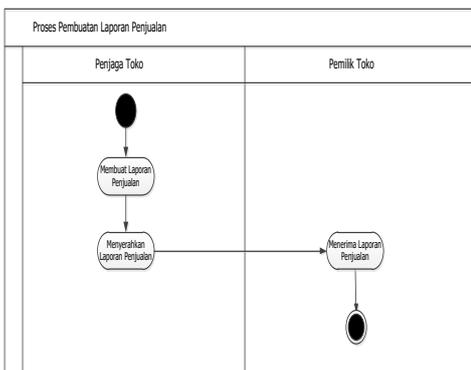
Ada beberapa tujuan dan manfaat yang dapat diperoleh dari penulisan adalah :

1. Manfaat Bagi Pemilik Toko
 - a) Membantu pemilik toko supaya lebih mengetahui barang apa saja yang paling sering di beli oleh pembeli.
 - b) Mempermudah pemilik toko untuk melakukan pengecekan laporan penjualan.
2. Manfaat Bagi Penjaga Toko:
 - a) Mempermudah penjaga toko saat melakukan transaksi penjualan.
 - b) Membantu menjaga toko untuk mengetahui stok barang dengan mudah.
 - c) Membantu penjaga toko dalam mencatat proses pemesanan.
3. Manfaat bagi pembeli :
 - a) Membantu pembeli dalam mencari peralatan pendakian yang paling di butuhkan.
 - b) Mempermudah pembeli mendapatkan barang yang dia cari dengan sangat cepat.

1.4 LANDASAN TEORI



Gambar 2. Activity Diagram Pengambilan Barang dan Pelunasan Barang

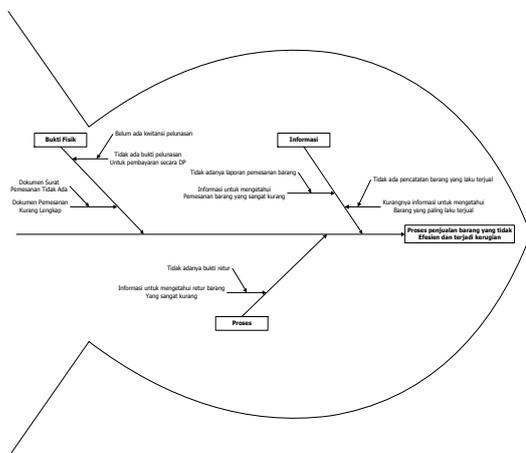


Gambar 3. Activity Diagram Laporan.

3.2 SISTEM USULAN

a. Fishbone Diagram

Ada beberapa cara untuk mengetahui beberapa permasalahan dalam penelitian ini dan dapat digambarkan pada Fishbone Diagram berikut ini:

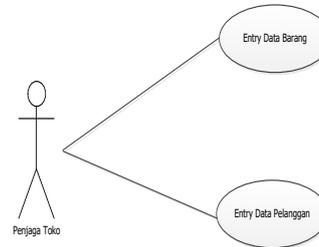


Gambar 4. Fishbone Diagram

b. Use Case Diagram

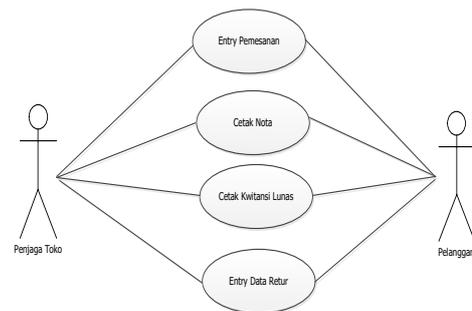
Merupakan sebuah rancangan sistem yang digambarkan menggunakan Use Case Diagram. Adapun Use Case Diagram :

1) Use Case Diagram Master



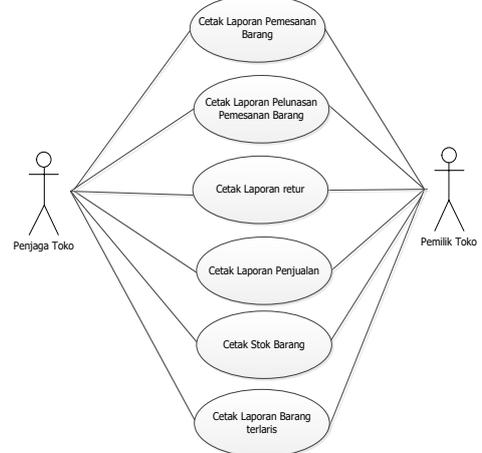
Gambar 5 . Use Case Master.

2) Use Case Diagram Transaksi



Gambar 6 . Use Case Transaksi

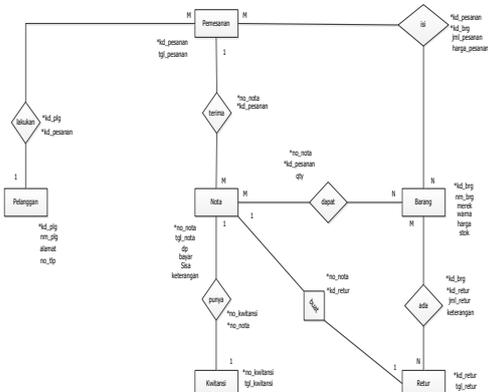
3) Use Case Diagram Laporan



Gambar 7 . Use Case Laporan

3.3 PEMODELAN DATA

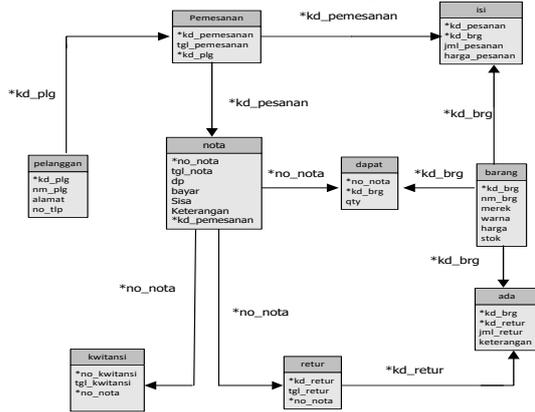
Untuk mevisualisasikan atau memodelkan beberapa data yang sudah di olah maka dapat menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD) seperti berikut ini :



Gambar 8 . Entity Relationship Diagram

Logical Record Structure(LRS)

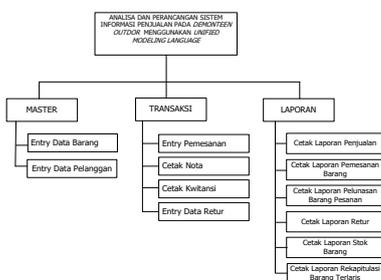
Setelah terbentuk berdasarkan hasil transformasi ERD ke LRS maka akan menjadi Seperti :



Gambar 9 . Logical Record Structure

3.4 Desain Graphical User Interface

1) Struktur Tampilan



Gambar 10 : Struktur Tampilan

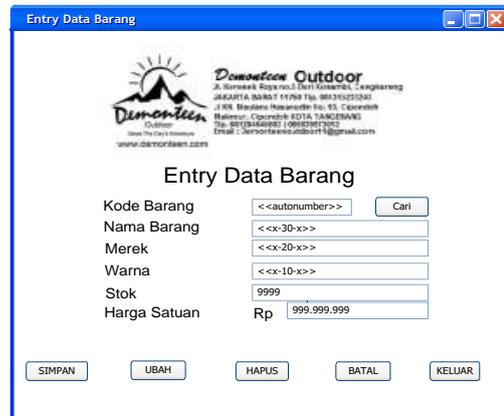
3.5 Rancangan Layar

1. Rancangan Layar Menu Utama



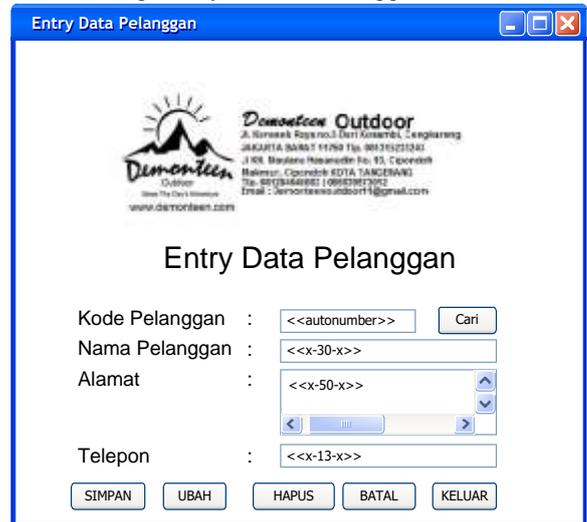
Gambar 11 . Rancangan Layar menu utama

2. Rancangan Layar Data Barang



Gambar 12 . Rancangan Layar Entry Data Barang

3. Rancangan Layar Data Pelanggan



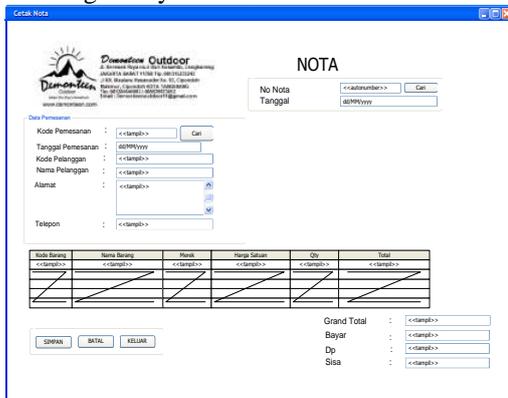
Gambar 13 . Rancangan Layar Entry Pelanggan

4. Rancangan Layar Pemesanan Barang



Gambar 14 . Rancangan Layar Pemesanan Barang

5. Rancangan Layar Nota



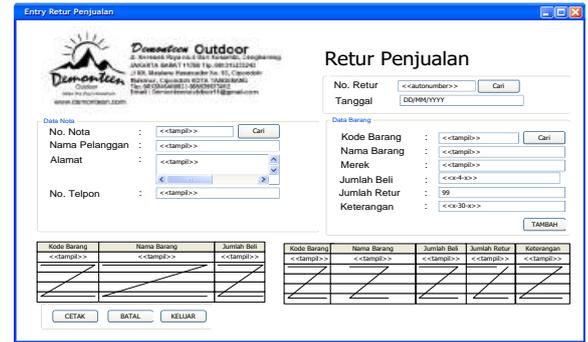
Gambar 51 . Rancangan Layar Nota

6. Rancangan Layar Kwitansi



Gambar 16 . Rancangan Layar Kwitansi

7. Rancangan Layar Retur



Gambar 17 . Rancangan Layar Retur

3.6 Tabel Korelasi Masalah dan Solusi

Tabel 1. Korelasi Masalah dan Solusi

No.	Permasalahan	Pendekatan penyelesaian	Solusi
1.	Informasi untuk mengetahui retur yang sangat kurang.	<i>Fishbone</i> , identifikasi kebutuhan, <i>use case diagram</i> .	Dibuatkan fitur entry data retur untuk laporan retur.
2.	Tidak ada bukti pelunasan untuk pembayaran secara dp.	<i>Fishbone</i> , identifikasi kebutuhan, <i>use case diagram</i> .	Dibuatkan fitur cetak kwitansi lunas sebagai bukti pembayaran secara dp.
3.	Tidak ada rekapitulasi barang terlaris untuk mengetahui barang paling laris terjual.	<i>Fishbone</i> , identifikasi kebutuhan, <i>use case diagram</i> .	Dibuatkan fitur laporan rekapitulasi barang terlaris.
4.	Tidak ada informasi untuk mengetahui jumlah stok barang.	<i>Fishbone</i> , identifikasi kebutuhan, <i>use case diagram</i> .	Dibuatkan fitur laporan stok barang.
5.	Tidak ada laporan pemesanan untuk mengetahui jumlah pemesanan barang.	<i>Fishbone</i> , identifikasi kebutuhan, <i>use case diagram</i> .	Dibuatkan fitur laporan pemesanan untuk mengetahui jumlah pemesanan barang.

4. KESIMPULAN

4.1 KESIMPULAN

Setelah mempelajari dan memahami beberapa permasalahan yang ada dan juga solusi pemecahan masalah yang telah ditawarkan, maka bisa diambil beberapa kesimpulan yang dirinci seperti di bawah ini :

- Adanya laporan rekapitulasi barang terlaris memudahkan pemilik toko untuk mengetahui barang yang banyak diminati oleh pelanggan.
- Dengan adanya transaksi entry data retur dapat memudahkan Penjaga toko apabila terjadinya retur barang.
- Dengan adanya cetak laporan penjualan memudahkan pemilik toko untuk mengetahui pendapatan setiap bulannya.

- d. Disediakkannya cetak kwitansi pelunasan untuk memudahkan Penjaga toko mengetahui pelunasan oleh pelanggan.
- e. Dengan adanya transaksi pemesanan barang dapat memudahkan penjaga toko untuk mencatat apabila terjadi pemesanan barang.

4.2 SARAN

Dengan sistem aplikasi yang sudah di buat tentunya ada hal - hal yang harus diperhatikan dan dapat membantu perbaikan dan kemajuan *Demonteen Outdoor*. Ini adalah beberapa saran untuk melakukan atau merealisasikannya adalah sebagai berikut :

- a. Jenis peralatan yang digunakan merupakan jenis perangkat keras (*hardware*) ataupun jenis perangkat lunak (*software*) yang dapat mendukung aplikasi yang sudah di tentukan.
- b. Dalam penerapan aplikasi pemograman dibutuhkan beberapa sumber daya manusia yang sudah terampil, untuk itu sangat perlu untuk dilakukan pelatihan khususnya untuk penjaga toko agar aplikasi program yang diusulkan dapat berjalan dengan baik.

- c. Sangat perlu untuk mengingat pentingnya data yang sudah tersimpan di dalam file, maka dibutuhkan *back up* data untuk setiap file yang akan di simpan atau digunakan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Fridayanthie E.W “*Perancangan Sistem Informasi Penjualan Peralatan Hiking Berbasis Desktop Pada Toko Cimone Outdoor Tangerang*” *Jurnal Khatulistiwa Informatika*”, Volume 3, No2 ISSN : 2339-1928, 2015.
- [2] Isa, Irwan. *Reengineering Sistem Informasi*. Cetakan Pertama. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012.
- [3] Pailin Bunga “*Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Ribo Jaya*” *ejurnal Unpatti.ac.id*, volume 6, No 1, ISSN: 1978-1105, 2012
- [4] Sulistiyowati, Leny. *Panduan Praktis Memahami Laporan Keuangan*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2010.
- [5] Zakiyudin, Ais. *Sistem Informasi Manajemen*, Jakarta: Mitra Wacana Media, 2012.