

# ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN PADA PS ENTERPRISE GAMESHOP DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

**Wijaya Nata Dilaga, Lauw Li Hin**

*Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur*

*Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan 12260*

*Telp. (021) 5853753, Fax. 5853489*

*E-mail : [Natalegawa46@gmail.com](mailto:Natalegawa46@gmail.com)<sup>1)</sup>, [LauwLiHin24@budiluhur.ac.id](mailto:LauwLiHin24@budiluhur.ac.id)<sup>2)</sup>*

## ABSTRAK

PS *Enterprise Gameshop* adalah suatu bidang usaha yang bergerak dibidang perusahaan yang menyediakan barang-barang seperti *Video Games, Console, Handheld, dan accessoris*. Permasalahan yang dihadapi oleh perusahaan tersebut antara lain pemilik tidak mengetahui barang apa saja yang dibeli pelanggan, sulitnya mengetahui data pembelian yang rusak atau hilang, tidak ada informasi tentang retur pembelian ke *Supplier* karena tidak ada laporan retur, tidak ada pencatatan untuk data pemesanan barang, Tidak ada informasi mengenai data barang sehingga staf toko kesulitan untuk mengetahui barang yang tersedia untuk dijual, Pemilik tidak mengetahui jumlah pembayaran yang telah dilakukan oleh pelanggan karena tidak adanya laporan pembayaran. Dengan adanya permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu sistem terkomputerisasi sehingga dapat memberikan informasi yang tepat, cepat dan akurat yang digunakan dalam pengambilan keputusan yang menunjang jalannya aktivitas transaksi dan pembuatan laporan. Pada penulisan penelitian ini, metodologi untuk menganalisa dan merancang sistem usulan adalah dengan metode penelitian yaitu menggunakan metode observasi, wawancara, analisa dokumen, dan studi pustaka, selanjutnya mengimplementasikan dengan menggunakan bahasa pemrograman *Visual Basic.NET 2008* dan menggunakan *database MySQL*.

**Kata kunci :** Sistem Informasi Penjualan, Pembelian, Metodologi Berorientasi Obyek

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1. LATAR BELAKANG

Perkembangan didalam era globalisasi ini banyak teknologi informasi yang sangat pesat saat ini, hampir segala aspek yang berhubungan dengan kegiatan menggunakan teknologi informasi. Persaingan global akan menjadi semakin sulit apa bila belum meratanya teknologi informasi. Oleh sebab itu sangat dibutuhkan teknologi informasi yang dapat memecahkan masalah-masalah yang sedang dihadapi oleh instansi untuk saat ini dari berbagai bidang Penjualan, Pembelian, dan lain – lain.

### 1.2. MASALAH

Masalah yang di hadapi oleh PS *Enterprise Gameshop* adalah sebagai berikut:

- a. Belum adanya pencatatan untuk data pemesanan barang
- b. Tidak ada informasi mengenai retur pembelian ke *Supplier* karena tidak ada laporan retur pembelian
- c. Sulitnya mengetahui data penjualan yang rusak, karena tidak ada laporan retur penjualan

- d. Tidak tahu barang penjualan apa saja yang laku terjual, karena belum adanya laporan rekapitulasi barang terlaris.
- e. Tidak ada informasi mengenai data barang sehingga staff toko kesulitan untuk mengetahui barang yang tersedia untuk di jual.
- f. Pemilik tidak mengetahui jumlah pembayara yang telah dilakukan oleh pelanggan karena tidak adanya laporan pembayaran.

### 1.3. TUJUAN DAN MANFAAT PENULISAN

#### a. TUJUAN

Tujuan dari penulisan penelitian saat ini adalah membuat sebuah Aplikasi Penjualan dan pembelian sistem informasi pada PS *Enterprise Gameshop* dengan harapan.

- a. Untuk melakukan analisa proses bisnis berjalan dan merancang sistem yang dapat mengatasi masalah pada toko PS *Enterprise Gameshop*
- b. Untuk dapat mengatasi masalah tersebut maka dirancang dan dibangun sistem informasi yang dapat membantu instansi

khussnya pada proses penjualan dan pembelian.

- c. Mempermudah pemilik dalam mengambil keputusan dengan menggunakan sistem informasi penjualan dan pembelian.

#### b. MANFAAT

Manfaat penulisan saat ini ialah:

- 1) Penulis
  - a) Menambah dan memperluas wawasan mengenai sistem informasi penjualan dan pembelian.
  - b) Mampu menerapkan ilmu dan teori yang didapat dimasa kuliah sehingga lebih bermanfaat lagi.
- 2) Intansi
  - a) Mempermudah PS *Enterprise Gameshop* dalam penyajian informasi dan pengolahan data.
  - b) Proses penjualan dan pembelian pada PS *Enterprise Gameshop* lebih efektif.
  - c) Mempermudah dalam pembuatan laporan dengan efisien.

#### 1.4. BATASAN MASALAH

Dalam penelitian ini penulis memberi batasan permasalahan yang akan dibahas berkaitan dengan sistem informasi penjualan dan pembelian pada Toko PS *Enterprise Gameshop* agar tidak menyimpang dari ruang lingkup pembahasan yang ada. Adapun ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas mengenai sistem penjualan yaitu, Proses penjualan barang, proses pembelian, proses pembuatan laporan Penjualan dan Pembelian, proses retur, pada intansi.

### 2. LANDASAN TEORI

#### 2.1. PENGERTIAN SISTEM INFORMASI

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur yang saling berhubungan, atau terkumpul untuk melakukan suatu kegiatan atau tujuan tertentu.(Yakub, 2012).

#### 2.2. KONSEP DASAR INFORMASI

Sistem informasi yaitu “sistem informasi yang merupakan total semua komponen yang mencakup dan memiliki kaitan dengan sistem termasuk *hardware*,

*software*, organisasi dan data”. (Irwan Isa, 2012 : 3)

#### 2.3. KONSEP DASAR PERANCANGAN SISTEM

Perancangan suatu sistem yang baik diperlukan tim penganalisa sistem yang baik pula sehingga dapat merancang suatu sistem yang berdaya guna tinggi. Secara umum tahapannya terdiri dari analisa pendahuluan, pelaksanaan analisa, penyusun laporan.

(Wiranto Herry Utomo, 2010:1) model pengembangan sistem

##### 1) Perancangan Model

Rancangan model dari sistem informasi yang diusulkan dalam bentuk fisik dan model logika. Model logika dari sistem informasi lebih menjelaskan pada *user* tentang bagaimana fungsi-fungsi dari sistem informasi seharusnya bekerja. *Sequence diagram* akan digunakan untuk menggambarkan model logika.

##### 2) Perancangan Keluaran

Yang dimaksud rancangan keluaran adalah sistem yang berbentuk tampilan di media kertas atau layar.

##### 3) Perancangan Masukan

Perancangan masukan bisa dibagi menjadi dua, dua masukanya yaitu alat *input* langsung dan *input* tidak langsung. Alat *input* langsung berupa alat yang langsung dihubungkan ke CPU (*Central Processing Unit*) seperti *keyboard*, sedangkan *input* tidak langsung adalah alat yang tidak langsung dihubungkan ke CPU.

#### 2.4. TEORI PENDUKUNG

##### a. PENJUALAN

Penjualan adalah penjualan yang dilakukan oleh perusahaan dengan mewajibkan pembeli melakukan pembayaran harga barang terlebih dahulu sebelum barang diserahkan oleh perusahaan kepada pembeli. (Mulyadi, 2012)

##### b. PEMBELIAN

Pembelian adalah proses keputusan pembelian konsumen yang terdiri dari lima tahap yang dilakukan seorang konsumen sebelum sampai pada keputusan pembelian dan selanjutnya pasca pembelian. (Philip Kotler & K. L Keller, 2012)

model tahapam dari sebuah proses yang secara bertahap.

**3. METODOLOGI PENELITIAN**

**3.1. METODOLOGI**

Metodologi adalah kumpulan – kumpulan peraturan dan kegiatan yang disatukan, untuk digunakan untuk mengetahui sesuatu. Penelitian merupakan suatu penyelidikan yang sistematis dan juga terorganisir untuk menyelidiki masalah tertentu.

**3.2. METODE PENGUMPULAN DATA**

Metode yang digunakan pada penelitian adalah :

**a. OBSERVASI**

Penulis melakukan pengamatan langsung terhadap proses bisnis yang sedang berjalan.

**b. WAWANCARA**

Pengumpulan data dilakukan dengan cara bertatap muka langsung dengan mengajukan beberapa pertanyaan mengenai proses bisnis yang lagi berjalan kepada pemilik.

**c. ANALISA DOKUMEN**

Pengumpulan data dalam penelitian dengan mencari informasi berdasarkan dokumen yang terkait agar dapat memperoleh informasi yang sesuai dengan kebutuhan sistem yang dibuat

**d. STUDI KEPUSTAKAAN**

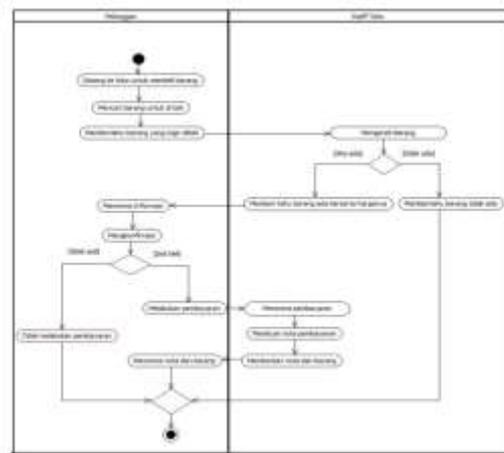
Studi kepustakaan dari berbagai buku dan referensi yang sesuai dengan permasalahan yang di amati. Dan mencari informasi tambahan melalui internet.

**3.3. TEHNIK ANALISIS DATA**

**a. PENGEMBANGAN SISTEM**

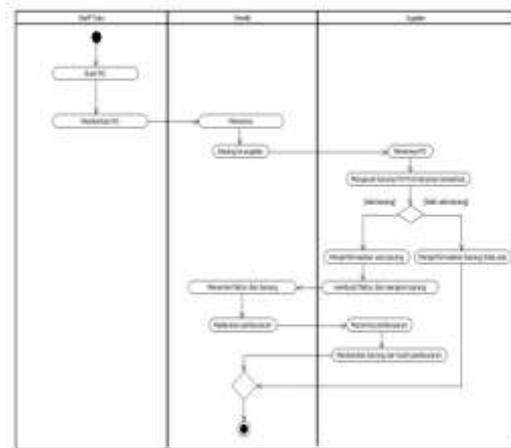
Model SDLC yang digunakan penulis adalah Waterfall. (Bilfaqih & Qomarudin, 2015) merupakan sebuah

**4. PEMBAHASAN**

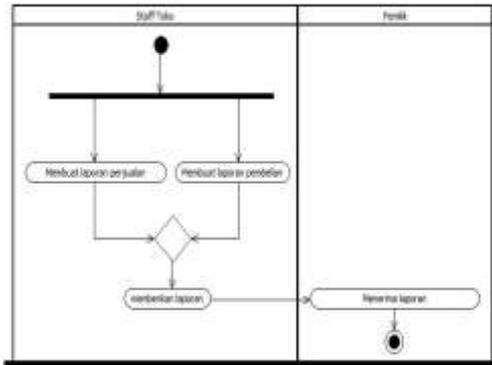


**4.1. DIAGRAM AKTIVITAS**

Gambar1 Diagram Aktivitas Proses Penjualan

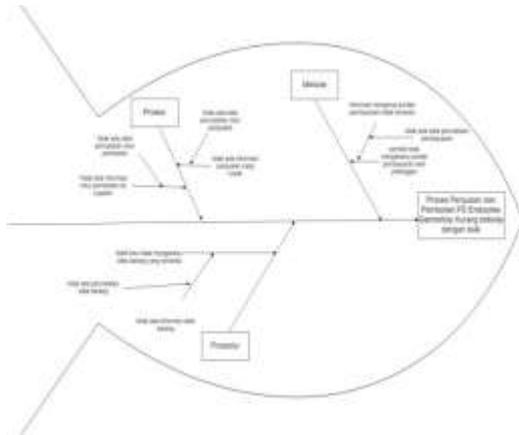


Gambar 2 Diagram Aktivitas Proses Pembelian



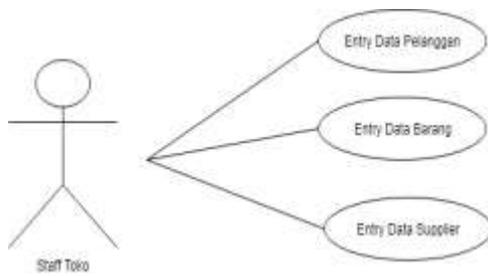
Gambar 3 Diagram Aktivitas Proses Laporan

**4.2. ANALISA MASALAH**



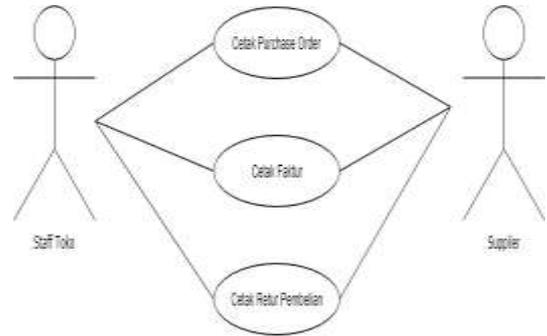
Gambar 4 Fishbone Diagram

**4.3. USE CASE DIAGRAM**



Gambar 5 Use Case Diagram Master

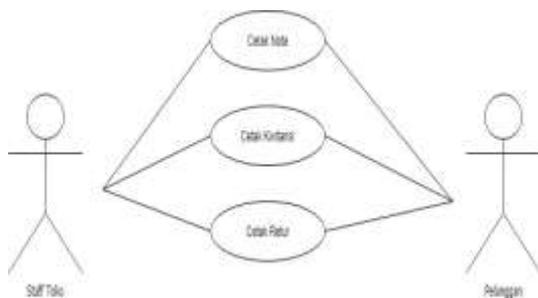
Gambar 6 Use Case Diagram Transaksi Penjualan



Gambar 7 Use Case Diagram Transaksi Pembelian



Gambar 8 Use Case Diagram Laporan



**4.4. ERD**



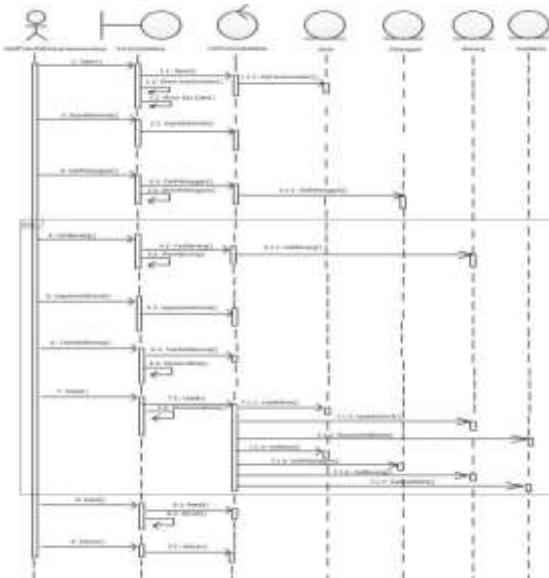


Gambar 14 Rancangan LayarLaporan Nota

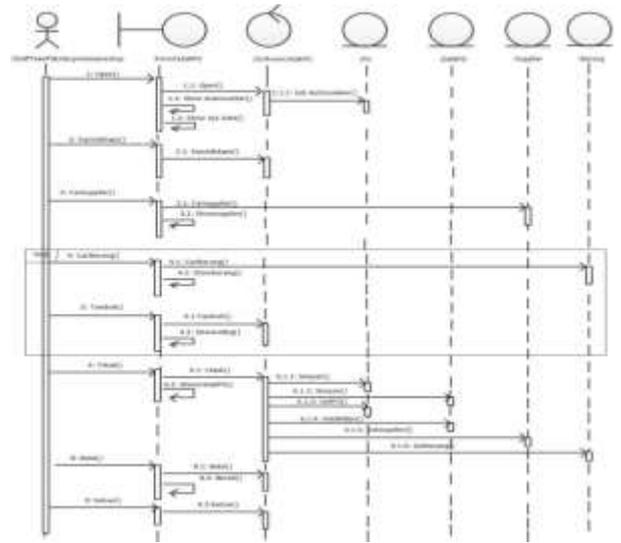


Gambar 15 Rancangan Layar LaporanPO

#### 4.7. SEQUENCE DIAGRAM



Gambar 16 Sequence DiagramCetakNota



Gambar 17 Sequence DiagramCetakPO

## 5. PENUTUP

### 5.1. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian penulis selama melakukan pengamatan di tempat PS Enterprise Gameshop, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut

- a. Dengan adanya sistem terkomputerisasi Pemilik dapat mengambil keputusan yang terkait dengan barang terlaris yang sering dipesan oleh pelanggan karena sudah ada modul laporan rekapitulasi barang terlaris.
- b. Dengan menerapkan sistem Penjualan Pemilik dapat mengetahui barang yang sering menerima retur karena sudah ada modul cetak retur penjualan dan cetak laporan retur penjualan.
- c. Dengan menerapkan sistem pembelian pemilik dapat mengetahui barang apa saja yang sering diretur pembelian untuk Supplier karena sudah adanya cetak retur pembelian dan laporan retur pembelian.
- d. Dengan adanya sistem penjualan dan pembelian yang baru, dapat membantu pemilik untuk mengetahui informasi penjualan barang secara cepat dan akurat pada pelanggan yang melakukan pembayaran dp dengan dibuatkan form cetak nota.
- e. Dengan adanya sistem penjualan, pemilik dapat mengetahui informasi

penjualan barang secara cepat dan akurat pada pelanggan yang melakukan pembayaran lunas.

- f. Dengan adanya sistem penjualan, staff toko dapat mengetahui stock barang.

## 5.2. SARAN

Berdasarkan analisa yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya penulis memiliki saran sebagai berikut:

- a. Mempersiapkan Peralatan-peralatan yang digunakan baik itu perangkat keras (*Hardware*) maupun perangkat lunak (*Software*) hendaknya dapat mendukung sistem yang diusulkan.
- b. Perlu adanya pelatihan pada *user* yang akan menggunakan sistem informasi ini, supaya dapat mengetahui bagaimana cara menggunakan dan merawat sistem tersebut.
- c. Diperlukan melakukan perawatan (*maintenance*) secara rutin untuk menghindari kesalahan yang mungkin timbul saat ini.
- d. Mempersiapkan informasi yang disajikan pada dasarnya data masukan, maka sebelum memasukkan data harus dilakukan pengecekan terhadap

kebenaran data agar informasi yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan keinginan *user*.

- e. Diharapkan untuk mem *back-up* data secara periodik untuk menjaga dari hal-hal yang tidak diinginkan.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Utomo, Wiranto Herry., 2010. *Pemodelan Basis Data Berorientasi Objek : Konsep Dasar Perancangan Sistem*. Yogyakarta : Andi.
- [2] Yakub., 2012. *Pengantar Sistem Informasi*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [3] Bilfaqih, Y., & Qomarudin, M.N .(2015). *ESENSI Penyusunan Materi pembelajaran Daring* Yogyakarta : Deepublish
- [4] Isa, Irwan., 2012. *Reengineering Sistem Informasi*. Cetakan Pertama. Yogyakarta :Graha Ilmu.
- [5] Mulyadi., 2010. *Sistem Akutansi*. Jakarta: Salemba Empat.
- [6] Kotler, P. dan K.L Keller., 2012. *Marketing Management*, 14 th. Ed, Pearson Education, Inc, New Jersey.