



## **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI PADA TOKO ASF SPORT GEAR**

**Eko Budiarto**

Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Pelita Bangsa  
<sup>1</sup>ekobudiarto@pelitabangsa.ac.id

### **Abstrak**

Toko ASF Sport Gear adalah toko perlengkapan olahraga yang menjual bermacam-macam perlengkapan olahraga, dan aksesoris olahraga untuk wanita ataupun pria perlengkapan olahraga yang mencakup beberapa kategori antara lain t-shirt, jersey, jaket bola, sepatu bola, sepatu futsal, running shoes, sneakers, dan topi. ASF Sport Gear merupakan salah satu toko yang proses jual belinya masih menggunakan sistem manual. Pada proses penjualan barang biasanya masih ditulis pada buku penjualan atau nota saja. Pada proses mengetahui stok barang yang ada digudang juga harus mengecek satu-satu. Oleh karena itu, maka dibuat sistem informasi untuk ASF Sport Gear. Sistem dibuat agar dapat membantu mempercepat proses penyelesaian pekerjaan. Pada proses penjualan, pembuatan nota sudah otomatis, sehingga tidak perlu ditulis pada buku. Pengecekan stok barang dapat diketahui dengan cepat tanpa harus mengecek satu per satu. Dengan demikian sistem dapat meningkatkan kinerja ASF Sport Gear. Penelitian ini memberikan solusi bagi permasalahan bagi toko tersebut, sebagai salah satu bidang bisnis yang sangat dibutuhkan penggunaannya metode komputer sebagai sarana kegiatan transaksi.

**Kata Kunci :** *Sistem, Informasi, Penjualan, Tunai, Web*

### **Abstract**

*ASF Sport Gear Shop is a sports equipment shop that sells various sports equipment, and sports accessories for women or men sports equipment that includes several categories including t-shirts, jersey, soccer jackets, soccer shoes, futsal shoes, running shoes, sneakers, and hat. Asf Sport Gear is one of the stores whose buying and selling process still uses a manual system. In the process of selling goods, it is usually still written in sales books or notes only. In the process of knowing the stock of goods in the warehouse also must check one by one. Therefore, an information system is made for ASF Sport Gear. The system is made in order to help speed up the work completion process. In the sales process, making the memorandum is automatic, so it does not need to be written in the book. Checking stock of goods can be known quickly without having to check one by one. Thus the system can improve the performance of ASF Sport Gear. This research provides a solution to the problem for the store, as one of the fields of business that is needed by the use of computer methods as a means of transaction activities..*

**Keywords:** *System, Information, Sales, Cash, Web*

### **1. Pendahuluan.**

Kemajuan teknologi menuntut segala sesuatu pekerjaan manusia yang masih manual dan kurang efisien dapat dilakukan dengan teknologi yang maju pula. Pekerjaan yang dilakukan secara manual sebaiknya lebih ditingkatkan lagi menggunakan sistem komputerisasi. Sistem komputerisasi tersebut dapat membantu mempercepat menyelesaikan pekerjaan yang semula masih dilakukan secara manual. Sistem manual dapat dicontohkan pada toko. Toko yang masih menggunakan sistem manual kurang efektif dalam proses kerjanya. Toko ASF Sport Gear adalah toko perlengkapan olahraga yang menjual bermacam – macam perlengkapan olahraga, dan aksesoris olahraga untuk wanita ataupun pria perlengkapan olahraga yang mencakup beberapa kategori antara lain t-shirt, jersey, jaket bola, sepatu bola, sepatu futsal, running shoes, sneakers, dan topi. ASF Sport Gear merupakan salah satu toko yang proses jual belinya masih menggunakan sistem manual. Pada proses penjualan barang biasanya masih ditulis pada buku penjualan atau nota saja. Pada proses mengetahui stok barang yang ada digudang juga harus mengecek satu-satu. Oleh karena itu perlu dibuat sistem informasi untuk ASF Sport Gear.

Berdasarkan latar belakang tersebut perlu dibuatkan sebuah sistem informasi atau aplikasi yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Sistem dibuat agar dapat membantu mempercepat proses penyelesaian pekerjaan. Pada proses penjualan, pembuatan nota sudah otomatis, sehingga tidak perlu ditulis pada buku. Pengecekan stok barang dapat diketahui dengan cepat tanpa harus mengecek satu per satu.

## 2. Landasan Pemikiran.

### 2.1. Pengertian Sistem

Sistem adalah suatu kesatuan metode, prosedur atau teknik yang tergabung dalam dan diatur sedemikian rupa sehingga menjadi satu kesatuan yang berfungsi membuat solusi untuk mencapai tujuan tertentu[1].

Sistem berasal dari bahasa Latin (*systema*) dan bahasa Yunani (*systema*) adalah suatu kesatuan yang terdiri komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energi untuk mencapai suatu tujuan. Istilah ini sering dipergunakan untuk menggambarkan suatu set entitas yang berinteraksi, di mana suatu model matematika seringkali bisa dibuat. Sistem juga merupakan kesatuan bagian-bagian yang saling berhubungan yang berada dalam suatu wilayah serta memiliki item-item penggerak, contoh umum misalnya seperti negara. Negara merupakan suatu kumpulan dari beberapa elemen kesatuan lain seperti provinsi yang saling berhubungan sehingga membentuk suatu negara dimana yang berperan sebagai penggerak yaitu rakyat yang berada dinegara tersebut.

Dalam pengertian lain, : "sistem" juga bisa diartikan sebagai "cara". Seperti misalnya kita sering mendengar kata-kata seperti sistem pengamatan, sistem penilaian, sistem pengajaran, dan lain sebagainya. Istilah sistem yang banyak dan dihubungkan dengan kata-kata seperti sistem pendidikan, sistem perangkat lunak, sistem transportasi, dan lain sebagainya.

### 2.2. Pengertian Informasi

Informasi merupakan hasil pengolahan dari sebuah model, formasi, organisasi, ataupun suatu perubahan bentuk dari data yang memiliki nilai tertentu, dan bisa digunakan untuk menambah pengetahuan bagi yang menerimanya. Dalam hal ini, data bisa dianggap sebagai obyek dan informasi adalah suatu subyek yang bermanfaat bagi penerimanya. Informasi juga bisa disebut sebagai hasil pengolahan ataupun pemrosesan data[1].

Informasi adalah hasil dari pengolahan data menjadi bentuk yang lebih berguna bagi yang menerimanya, menggambarkan suatu kejadian-kejadian nyata dan dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pengambilan suatu keputusan. Nilai

suatu informasi berhubungan dengan keputusan. Hal ini berarti bahwa bila tidak ada pilihan atau keputusan, informasi menjadi tidak diperlukan. Keputusan dapat berkisar dari keputusan berulang yang sederhana sampai keputusan strategis jangka panjang.

Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya untuk mendapatkannya dan sebagian besar informasi tidak dapat tepatditaksir keuntungannya dengan satuan nilai uang, tetapi dapat ditaksir nilai efektifitasnya. Kualitas atau mutu dari sebuah informasi tergantung pada tiga hal pokok, yaitu :

1. Akurat  
Akurat berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidakbisaatau menyesatkan. Informasi harus akurat karena dari sumber informasi sampai ke penerima informasi kemungkinan banyak terjadi gangguan-gangguan yang dapat merubah atau merusak informasi tersebut.
2. Tepat Waktu  
Tepat waktu berarti informasi yang diberikan pada penerima tidak bolehterlambat karena apabila informasi yang diberikan terlambat maka informasi tersebut tidak mempunyai nilai lagi dan hal itu sangat merugikan dalam proses pengambilan keputusan.
3. Relevan  
Relevan berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya karena relevansi suatu informasi oleh tiap-tiap orang berbeda. Nilai informasi seorang pemakai ditentukan oleh keandalan.

Sistem informasi merupakan suatu sistem didalam suatu organisasi yang sekarang peranannya tidak hanya sebagai pengumpul data dan mengolahnya menjadi informasi berupa laporan-laporan keuangan saja, tetapi mempunyai peranan yang lebih penting didalam menyediakan informasi bagi manajemen untuk menentukan tindakan yang diambil.

Dari definisi sistem informasi diatas dapat disimpulkan secara umum definisi dari sistem informasi sekelompok elemen-elemen dalam suatu organisasi yang paling berintegrasi dengan menggunakan masukan, proses dan keluaran dengan maksud yang sama untuk mencapai tujuan dan dapat digunakan untuk membantu pengambilan keputusan yang tepat dan cermat.

### 2.3. Pengertian Penjualan

Keberhasilan suatu perusahaan pada umumnya dinilai berhasil dilihat dari kemampuannya dalam memperoleh laba. Dengan laba yang diperoleh, perusahaan akan dapat mengembangkan berbagai kegiatan, meningkatkan jumlah aktiva dan modal serta dapat mengembangkan dan memperluas bidang

usahanya. Untuk mencapai tujuan tersebut, perusahaan mengandalkan kegiatannya dalam bentuk penjualan, semakin besar volume penjualan semakin besar pula laba yang diperoleh perusahaan. Perusahaan pada umumnya mempunyai tiga tujuan dalam penjualan yaitu mencapai volume penjualan, mendapatkan laba tertentu, dan menunjukkan pertumbuhan perusahaan. Sebelum memasuki pembahasan yang lebih lanjut, terlebih dahulu akan dibahas pengertian tentang penjualan itu sendiri.

- a. Menurut Mulyadi (2008:160) Penjualan adalah “Suatu kegiatan yang terdiri dari transaksi penjualan barang atau jasa, secara kredit maupun tunai“. Sedangkan
- b. Menurut Soemarso .S.R, ( 2009 : 160 ) Penjualan adalah Jumlah yang dibebankan kepada pembeli untuk barang dagang yang diserahkan merupakan pendapatan perusahaan yang bersangkutan.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa penjualan merupakan akun yang digunakan untuk mencatat transaksi penjualan barang dagangan dalam suatu periode. Menurut akuntansi, penjualan dikelompokkan menjadi dua, yaitu penjualan reguler (penjualan biasa) dan penjualan angsuran. Penjualan reguler terdiri dari penjualan tunai dan penjualan kredit. Penjualan tunai adalah penjualan yang pembayarannya diterima sekaligus (langsung lunas). Penjualan kredit adalah penjualan yang pembayarannya tidak diterima sekaligus (tidak langsung lunas). Pembayarannya bisa diterima melalui dua tahap atau lebih. Sedangkan penjualan angsuran adalah penjualan yang pembayarannya tidak diterima sekaligus (pembayarannya diterima melalui lebih dari dua tahap).

- a. Menurut Samiaji Sarosa (2009: 39) Penjualan Tunai adalah Tidak ada jeda waktu yang cukup lama antara penjualan dan pembayaran.
- b. Menurut Mulyadi (2008 : 210) “Penjualan kredit dilaksanakan oleh perusahaan dengan cara mengirimkan barang sesuai dengan order yang diterima dari pembeli dan untuk jangka waktu tertentu perusahaan mempunyai tagihan kepada pembeli tersebut“. Untuk menghindari tidak tertagihnya piutang, setiap penjualan kredit yang pertama kepada seorang pembeli selalu didahului dengan analisis terhadap dapat atau tidaknya pembeli tersebut diberi kredit.”

#### 2.4. Pengertian Tunai

Sesuai dengan namanya, transaksi tunai merupakan sebuah aktivitas pembelian dan penjualan ketika pembayaran diterima penuh atau lunas secara langsung. Biasanya transaksi ini

menggunakan uang sebagai alat bayar yang ditentukan.

Mengutip website <https://kbbi.kemdikbud.go.id>, pengertian uang tunai yakni sebagai berikut:

- Tidak bertanggung lagi; tidak bertanggung (tentang pembayaran) pada saat itu juga; kontan
- Diterima (diserahkan) segera setelah dilakukan pembayaran

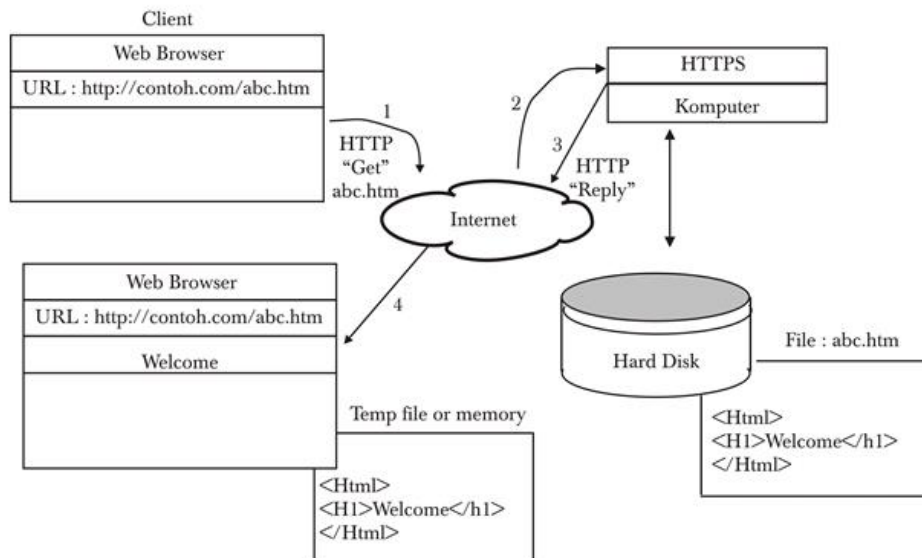
Secara umum, tunai diartikan sebagai metode pembayaran yang telah ada sejak zaman dahulu oleh manusia. Fungsi alat transaksi ini adalah memudahkan proses jual beli barang dan jasa. Adapun pembayaran dengan sistem tunai merupakan metode transaksi yang dilakukan menggunakan mata uang tunai. Dalam hal ini, transaksi tunai dilakukan dengan membayar nilai barang atau jasa secara kontan atau langsung memakai uang tunai yang dapat dilihat oleh mata. Transaksi ini umumnya dilakukan untuk menebus barang atau jasa yang nominalnya tidak terlalu besar.

#### 2.5. Pengertian Web

Web atau World Wide Web (WWW), awalnya merupakan suatu layanan penyajian informasi di internet dengan menggunakan HTML. Web identik dengan internet, karena kepopulerannya saat ini, web sudah menjadi interface aplikasi untuk melakukan transaksi dan sajian yang lengkap dari seluruh dunia.

World Wide Web (WWW) di dalam proses kerjanya adalah sebagai berikut :

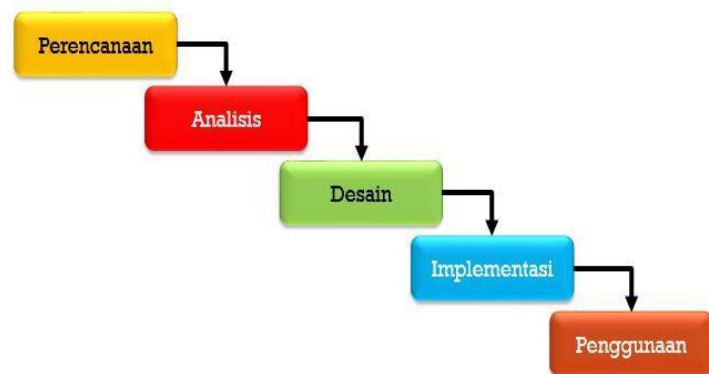
1. Informasi web disimpan dalam dokumen yang disebut dengan halaman – halaman web (web pages).
2. Web page adalah file – file yang disimpan dalam komputer yang disebut dengan server – server web (web servers).
3. Komputer – komputer membaca web page disebut sebagai web client.
4. Web client menampilkan page dengan menggunakan program yang disebut dengan browser web (web browser).



Gambar 1. WWW bekerja

### 2.6. Browser

Browser web adalah software yang digunakan untuk menampilkan informasi dari server web. Software ini kini telah dikembangkan dengan menggunakan user interface grafis, sehingga pemakai dapat dengan melakukan *point dan click* untuk pindah antar dokumen. Browser web yang populer adalah Google Chrome, Mozilla Firefox, Edge, Safari, dan Opera.



Gambar 2. Metode Waterfal.

## 3. Metode Penelitian.

Metode yang digunakan yaitu metode pengembangan sistem model System Development Life Cycle (SDLC) Waterfall (air terjun). Model Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung (support)[2], [3].

Model Waterfall (Air Terjun) kadang dinamakan classic life cycle, dimana hal ini menyiratkan pendekatan yang sistematis dan berurutan (sekuensial) pada pengembangan perangkat lunak, yang dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna dan berlanjut melalui tahapan – tahapan perencanaan (planning), pemodelan (modelling), konstruksi (Construction), serta penyerahan sistem /perangkat lunak ke para pelanggan/pengguna (deployment), yang diakhiri dengan dukungan berkelanjutan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan[4].

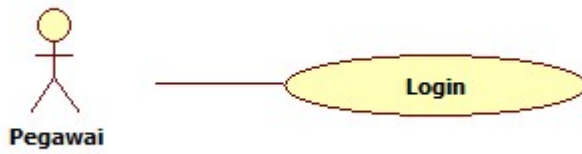
## 4. Pembahasan.

### 4.1. Perancangan Alur Sistem

Pengembangan Aplikasi Sistem Informasi dirancang dengan menggunakan Unified Modeling Language (UML). UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks – teks pendukung[2].

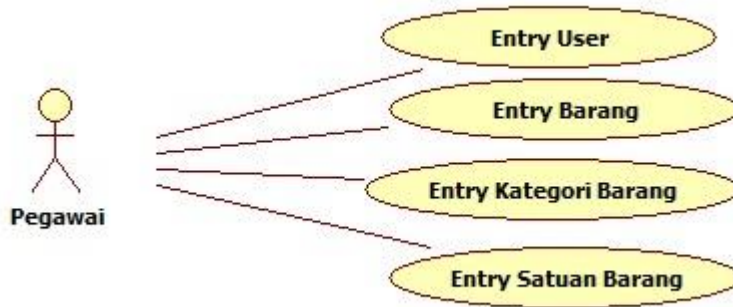
Berikut adalah beberapa diagram UML yang dapat digunakan untuk merepresentasikan Sistem Informasi Penjualan Tunai Pada Toko ASF Sport Gear. Use Case diagram yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang meng-gambarkan interaksi antara sistem dan aktor, use case diagram juga dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara si pemakai sistem dengan sistemnya[5].

#### a. Use Case Diagram login



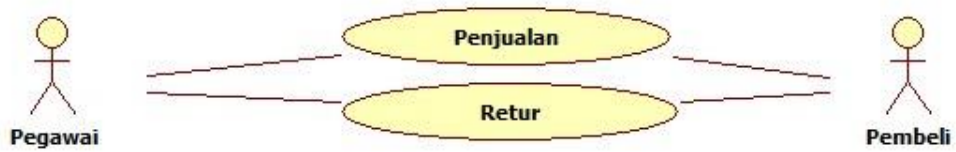
Gambar 3. *Use Case* diagram login

b. Use Case Master



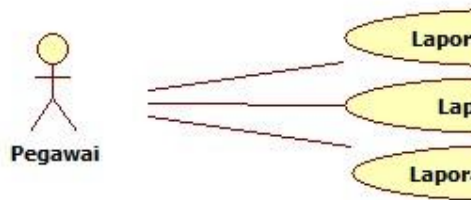
Gambar 4. *Use Case* Diagram Master

c. *Use Case* Transaksi



Gambar 5. *Use Case* Diagram Transaksi

d. Use Case Diagram Laporan



Gambar 6. Use Case Diagram Laporan

e. Use Case Diagram Help



Gambar 7. Use Case Diagram Help

f. Use Case Diagram Log Out



Gambar 8. Use Case Diagram Log Out

4.2. Tampilan Antar Muka

a. Antar Muka Login

Gambar 9. Gambar tampilan layar login

b. Antar Muka Entry barang

Gambar 10. Gambar Antar Muka Entry barang

c. Antar Muka View Barang

kode barang	nama barang	satuan	kategori	harga
B001	epson lx 300	unit	printer	
B002	samsung dvd rw	pcs	laptop1	

Gambar 11. Gambar Antar Muka View Barang



d. Antar Muka Transaksi Penjualan Barang

The interface has a top navigation bar with 'Home', 'Master', 'Transaksi', 'Laporan', 'Help', and 'Keluar'. The left form contains the following fields:

- kode penjualan: KDP02
- tanggal: 2016-07-24
- kode barang: (empty)
- jumlah: 1
- potongan: 0
- cash: (empty)

The right table displays the transaction items:

kd penjualan	Tanggal	Nama Barang	Jumlah	Harga	Sub Harga	Aksi
KDP02	2016-07-24	samsung dvd rw	1 pcs	3000	3000	Hapus
KDP02	2016-07-24	epson lx 300	2 unit	38000	76000	Hapus
Total					79000	selesai

Gambar 12. Gambar Antar Muka Transaksi Penjualan Barang

e. Retur Barang

The interface has a top navigation bar with 'Home', 'Master', 'Transaksi', 'Laporan', 'Help', and 'Keluar'. It features two buttons: 'Input Retur' and 'Lihat Retur'. Below is a search form:

Masukan kata kunci... Kode Retur [v] Cari

The table below shows the returned items:

No	Kode Retur	Tanggal	Kode Barang	Nama Barang	Jumlah	Keterangan
1	RET01	2016-07-23	B001	epson lx 300	2	rusak

Halaman 1 dari 1 | Ke [ ] go |

Gambar 13. Gambar Antar Muka Retur Barang

f. laporan Penjualan Barang

The interface has a top navigation bar with 'Home', 'Master', 'Transaksi', 'Laporan', 'Help'. It features two buttons: 'Edit Profil Anda' and 'Lihat Profil Anda'. Below is a form titled 'Input Tanggal Laporan Penjualan Harian':

Tanggal1: [ ]

Tanggal2: [ ]

Proses

Gambar 14. Gambar Antar Muka laporan Penjualan Barang

## 5. Penutup.

### 5.1. Kesimpulan.

Setelah adanya perancangan Sistem Informasi Penjualan Tunai pada ASF Sport Gear maka dapat membantu pekerjaan karyawan, serta dapat mengatasi beberapa kelemahan dari sistem sebelumnya, sehingga proses pembelian dan penjualan barang dan pembuatan laporannya menjadi lebih efektif dan efisien.

### 5.2. Saran

Dalam melakukan pengoperasian komputer beserta sistemnya, personil diberikan pelatihan sehubungan dengan penerapan sistem yang baru sehingga personil tersebut diharapkan dapat melaksanakan menurut prosedur yang telah ditentukan agar kegiatan tersebut dapat berlangsung dengan lancar dan aman.

## Daftar Pustaka

- [1] Muhtajuddin Danny, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI WAREHOUSE BERBASIS VISUAL BASIC 6.0," *SIGMA Jurnal Pelita Bangsa*, vol. 12, Feb. 2021.
- [2] Rosa A. S. and M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*, Edisi Revisi. Bandung: Informatika Bandung, 2018.
- [3] Agus Ristono, *Manajemen Persediaan*, Edisi Pertama. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014.
- [4] R. S. Pressman, *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Buku I*, Edisi 7. Yogyakarta: Andi, 2012.
- [5] M. M. Purba and C. Rahmat, "Perancangan Sistem Informasi Stok Barang Berbasis Web Di PT. Mahesa Cipta."