

Sistem Informasi Penjualan Furniture Pada Agung Jati Mas Meubel Jepara

Ahmad David Khafindin A21.2009.06113

Indra Gamayanto, ST, MITM

D3 Manajemen Informatika | Fakultas Ilmu Komputer | Universitas Dian Nuswantoro Semarang

ABSTRAK

Sistem informasi penjualan furniture pada Agung Jati Mas Meubel Jepara adalah aplikasi yang diperuntukkan untuk mengelola dan menyimpan data penjualan. Data penjualan yang masih berupa lembaran kertas dan sistem yang berjalan manual akan sangat sulit untuk memberikan pelayanan yang optimal, menyebabkan sulitnya dalam pencarian informasi data pengolahan tersebut, maka dibutuhkan sebuah sistem baru yang mampu melakukan pengolahan data secara cepat dan akurat sesuai dengan kebutuhan teknologi informasi. Dalam pengembangan sistem penjualan penulis menggunakan metode pendekatan terstruktur dimana teknik pengumpulan data yang digunakan dengan beberapa alat bantu dan teknik pengerjaan seperti flow of document, diagram konteks, ERD, kamus data, normalisasi, tabel relasi dan data flow diagram. Untuk metode pengembangan menggunakan metode waterfall dimana teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain yaitu requirements, analysis, design, coding, testing dan maintenance. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam merancang dan mengimplementasikan sistem informasi penjualan adalah microsoft visual studio.net 2005 dan database yang digunakan adalah SQL server 2000. Hasil dari penelitian di Agung Jati Mas Meubel Jepara, dapat dibuat kesimpulan bahwa dengan dibangunnya sistem informasi penjualan ini diharapkan dapat membantu perusahaan dalam memaksimalkan pelayanan terhadap konsumen, baik dalam ketelitian maupun volume pekerjaan yang ditangani, sehingga dalam penyajian laporan dan informasi yang dibutuhkan dapat diperoleh dengan cepat dan berulang ulang.

Kata kunci : *sistem informasi, penjualan, furniture, Visual Basic.Net 2005, SQL server 2000*

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin maju pada era globalisasi yang semakin modern sekarang ini, semua kegiatan di suatu bidang mengharuskan segalanya dilakukan dengan cepat dan akurat maka diperlukan sebuah teknologi informasi yang merupakan penggabungan antara teknologi

komunikasi dengan teknologi komputer dimana keduanya dapat saling melengkapi.

Agung Jati Mas Meubel Jepara merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan meubel yang bekerja sama dengan beberapa home industri yang memproduksi meubel di kota Jepara dan sekitarnya. Dalam proses penjualan yang selama ini terjadi

dilakukan dengan cara konsumen membuat daftar barang yang akan dipesan beserta ukuran dan display barang, kemudian dicatat secara manual dan dihitung harga barang yang dipesan serta pengiriman barang dapat dilakukan sesuai perjanjian antara perusahaan dengan konsumen. Proses yang demikian sering menimbulkan kendala dalam proses penyimpanan data dalam bentuk dokumen yang akan mudah rusak bahkan hilang. Kendala lain juga terjadi pada saat pembuatan laporan pengiriman barang bagi pihak manajemen, karena penyimpanan data tidak terstruktur sehingga membutuhkan waktu yang lama dalam pembuatan laporan.

Manfaat yang diperoleh pun sangat besar, baik dalam ketelitian maupun volume pekerjaan yang ditangani. Sehingga dalam penyajian laporan dan informasi yang dibutuhkan dapat diperoleh dengan cepat dan berulang ulang. Pada umumnya perusahaan yang sudah maju dapat dilihat dalam penggunaan komputer sebagai alat bantu untuk mengakses data, mentransfer data, dan pemeliharaan data yang teratur sehingga terhindar dari penggandaan data serta kesalahan dalam pencatatan sehingga dapat diperbaiki dengan cepat

dan efisien. Dalam mengatasi permasalahan seperti ini, maka Agung Jati Mas Meubel Jepara memerlukan sebuah sistem terkomputerisasi untuk mengembangkan sistem yang selama ini dipakai, agar mampu mengolah data serta memberikan informasi yang cepat, akurat dan tepat waktu saat dibutuhkan serta dalam rangka mengikuti perkembangan dunia kerja dimasa yang akan datang.

Dari uraian di atas maka penulis mengambil judul Proyek Akhir ini dengan *“Sistem Informasi Penjualan Furniture Pada Agung Jati Mas Meubel Jepara”*.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan diatas, maka dapat penulis rumuskan bahwa permasalahan yang ada adalah : “Bagaimana membuat dan merancang sistem informasi penjualan furniture secara terkomputerisasi sehingga dapat memberikan kemudahan bagi Agung Jati Mas Meubel Jepara dalam mengelola data penjualan sehingga informasi yang dihasilkan menjadi lebih bermanfaat dengan menggunakan alat bantu komputer.

1.3 Pembatasan Masalah

Dengan memperhatikan uraian diatas serta mengingat keterbatasan waktu, kemampuan dan sarana

pendukung serta luasnya permasalahan yang ada, maka penulis hanya membatasi permasalahan pada :

1. Sistem yang akan dibahas meliputi pendataan barang, pendataan konsumen, transaksi pemesanan barang, transaksi penjualan barang, serta transaksi retur penjualan kemudian pembuatan laporan pemesanan barang, laporan penjualan barang, laporan retur jual serta nota penjualan barang.
2. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk mengembangkan sistem informasi penjualan furniture pada Agung Jati Mas Meubel Jepara adalah Microsoft Visual Studio 2005 dengan menggunakan database SQL Server 2000.

1.4 Tujuan Proyek Akhir

Adapun tujuan yang ingin dicapai penulis dalam pembuatan proyek akhir ini antara lain :

1. Terciptanya sistem informasi penjualan furniture berbasis komputer pada Agung Jati Mas Meubel Jepara yang dapat menangani proses pemesanan dan pengiriman barang secara cepat dan akurat.
2. Sistem informasi penjualan furniture berbasis komputer yang dapat memberikan laporan barang,

laporan konsumen, laporan pemesanan barang, laporan penjualan barang, laporan retur penjualan serta nota penjualan dengan lebih efisien.

3. Dengan sistem informasi penjualan furniture secara terkomputerisasi juga dapat membantu proses distribusi sehingga lebih mudah dalam meminimalkan terjadinya kesalahan-kesalahan dalam pendistribusian pesanan barang kepada konsumen.

1.5 Manfaat Proyek Akhir

Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dalam pembuatan proyek akhir ini adalah :

1. Bagi Perusahaan
 - a. Sistem penjualan furniture pada Agung Jati Mas Meubel Jepara dapat lebih efisien serta laporan-laporan yang dihasilkan lebih tepat dan akurat.
 - b. Mengurangi kesalahan yang terjadi pada sistem penjualan furniture.
2. Bagi Akademik

Sebagai alat tambahan referensi perpustakaan yang dapat dimanfaatkan pembaca sebagai media untuk menambah pengetahuan.
3. Bagi penulis

- a. Mengembangkan dan mengaplikasikan ilmu yang diperoleh pada bangku kuliah dalam kehidupan yang nyata di masyarakat.
 - b. Menambah pengetahuan penulis tentang proses penjualan barang pada sebuah perusahaan.
4. Bagi pembaca
Dapat digunakan sebagai sumber informasi bagi penelitian lebih lanjut.
 5. Bagi konsumen
Sistem yang diusulkan dapat memudahkan konsumen dalam bertransaksi, mempercepat proses pesanan dan pengiriman barang sesuai permintaan konsumen.

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Definisi Sistem

Sistem pada dasarnya adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu. Secara sederhana sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel-variabel yang terorganisasi, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain dan terpadu.

2.2 Konsep Dasar Informasi

Informasi sangat penting dan di perlukan dalam suatu organisasi karena informasi mempunyai nilai yang sangat tinggi, hal ini disebabkan informasi dapat menambah pengetahuan atau mengurangi ketidakpastian pemakai informasi.

2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi

Penjualan

Sistem Informasi Penjualan adalah suatu sistem informasi yang mengorganisasikan serangkaian prosedur dan metode yang dirancang untuk menghasilkan, menganalisa, menyebarkan dan memperoleh informasi guna mendukung pengambilan keputusan mengenai penjualan. Penjualan adalah suatu proses penyaluran barang dari produsen ke konsumen atau pelanggan secara periodik. Besar kecilnya jumlah penjualan juga tergantung dari perencanaan tentang harga barang, tempat pemasaran, maupun jumlah barang yang akan diproduksi.

2.4 Analisa dan Perancangan Sistem

Analisa sistem adalah penguraian dari sistem informasi yang utuh kedalam bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-

hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya. Sedangkan perancangan sistem (*design system*) menentukan bagaimana suatu sistem menyelesaikan apa yang mesti di selesaikan, tahap ini menyangkut konfigurasi dan komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem, sehingga setelah instalasi dari sistem akan benar-benar memuaskan rancang bangun yang telah ditetapkan pada akhir tahap perancangan sistem.

2.5 Gambaran Umum Software yang digunakan

1. Visual Basic.NET 2005 adalah pengembangan dari Visual Basic sebelumnya. Kelebihan VB.NET 2005 terletak pada tampilannya yang lebih canggih dibandingkan edisi Visual Basic sebelumnya. Selain memiliki kelebihan, VB.NET 2005 juga memiliki kekurangan. Kekurangan VB.NET 2005 yang terlihat jelas adalah beratnya aplikasi ini apabila dijalankan di computer yang memiliki spesifikasi sederhana. Agar dapat bekerja lebih efisien ketika menggunakan VB.NET, programmer perlu terlebih dahulu mengenal lingkungan kerja VB.NET. secara garis besar,

lingkungan kerja VB.NET tidak berbeda dengan Visual Basic sebelumnya. Akan tetapi, karena adanya tambahan fitur-fitur baru yang mengiringi kemajuan teknologi pemrograman DotNet Framework maka area kerja VB.NET juga mengalami sedikit perubahan. Sementara ketika sudah ada proyek yang dikerjakan, tampilan VB.NET akan berubah karena sudah ada objek-objek yang diproses. Jika sudah pernah memprogram dengan bahasa pemrograman seperti Delphi maka dapat melihat bahwa lingkungan kerja VB.NET hampir sama seperti lingkungan kerja aplikasi bahasa pemrograman yang lainnya.

2. SQL server 2000 merupakan sebuah *Relational Database Management System* (RDBMS) dengan arsitektur client/server, yang menggunakan Transacr-SQL dalam mengirim permintaan client. SQL Server Atrisuktur client/server yang dimiliki oleh SQL Server membuat semua proses data hanya berlangsung pada computer server, sedangkan computer client yang dapat terdiri atas lebih dari satu hanya melakukan proses transaksi permintaan untuk menampilkan data sesuai dengan kebutuhan user.

Dengan demikian pada intinya SQL Server menyediakan berbagai layanan untuk menampilkan data (*select*), menambah data (*insert*), mengubah (*update*), menghapus (*delete*), mencari (*seach*), dan mengurutkan (*sert*) data.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Penelitian dilakukan pada Agung Jati Mas Jepara, yang beralamatkan di Jalan raya Jepara-Bangsri ±15 km yang bergerak dibidang penjualan meubel serta menerima pesanan.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Sesuai dengan sumber data serta tujuan penyusunan proyek akhir ini, maka dalam pengumpulan data, penulis menggunakan metode sebagai berikut :

a. Wawancara

Merupakan teknik pengumpulan data dengan mengadakan Tanya jawab secara langsung kepada pihak pimpinan maupun karyawan Agung Jati Mas Meubel Jepara yang ada kaitannya dengan penjualan barang.

b. Survei/Observasi

Yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan

pengamatan dan peninjauan secara langsung terhadap objek penelitian yaitu pada Agung Jati Mas Meubel Jepara.

c. Studi Pustaka

Studi Pustaka merupakan metode pengumpulan data dengan cara mempelajari dan mencatat data dokumen yang tertulis dari buku-buku dan literatur yang berhubungan dengan penelitian untuk mendapatkan dasar-dasar teori dari data yang dibutuhkan.

3.3 Sumber Dan Jenis Data

a. Data Primer

Data Primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumber penelitian atau dari perusahaan yang menjadi objek penelitian. Data yang diperoleh berupa prosedur pemesanan dan pengiriman barang, pencatatan pendapatan dan pengeluaran serta pembayaran barang yang terjual.

b. Data Sekunder

Data Sekunder adalah data yang diperoleh dengan mengumpulkan terlebih dahulu teori yang ada kaitannya dengan masalah yang diteliti. Data sekunder antara lain teori tentang sistem, teori tentang informasi serta teori lain yang

terkait dengan penulisan proyek akhir ini.

3.4 Tahap-Tahap Pengembangan Sistem

1. Analisa Sistem

Analisa sistem adalah suatu penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian dengan maksud mengidentifikasi serta mengevaluasi permasalahan-permasalahan, hambatan-hambatan yang ada serta kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan alternative sistem yang dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh perusahaan.

2. Desain Sistem

a. *Context Diagram* (CD)

Merupakan diagram utama yang menunjukkan lingkungan yang mempengaruhi dan bagian-bagian yang terkait.

b. Diagram Dekomposisi

Menunjukkan dekomposisi fungsional top-down dan struktur sistem.

c. *Data Flow Diagram* (DFD)

Digunakan untuk memperlihatkan aliran informasi dan transformasi data dalam sistem informasi.

d. *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Menggambarkan sekumpulan obyek dasar yang disebut entitas dan relasi antar obyek-obyek tersebut.

e. Normalisasi

Proses pengelompokkan data elemen menjadi table-table yang menunjukkan entity dan relasinya. Dalam proses ini akan diuji pada beberapa kondisi, apakah ada kesulitan didalam menambah, menghapus, mengubah atau membaca database. Bila ada kesulitan dalam pengujian tersebut maka relasi dipecahkan menjadi beberapa tabel lagi sampai mendapatkan database yang optimal.

f. Kamus Data/*Data Dictionary* (DD)

Digunakan untuk mendefinisikan elemen data dengan fungsi memberikan gambaran nilai dan satuan yang relevan dalam penyimpanan dan aliran data serta hubungan detail antar penyimpanan pada database.

- g. Desain Input
Gambaran tampilan masukan pada layar komputer.
- h. Desain Output
Gambaran mengenai bentuk-bentuk keluaran atau laporan yang diperlukan.

3.5 Implementasi Sistem

- a. Menerapkan rencana implementasi
- b. Melakukan kegiatan implementasi
- c. Pengujian sistem
- d. Perawatan sistem

3.6 Narasi Sistem Berjalan

1. Proses Pemesanan Barang
Proses pemesanan barang dimulai dari konsumen menulis data pesanan barang dan menyerahkan ke bagian penjualan. Bagian penjualan menerima kartu gudang dari gudang dan membuat nota pembelian sebanyak 2 lembar. Nota pembelian lembar ke-1 diserahkan ke konsumen untuk diarsip sedangkan nota pembelian lembar ke-2 digunakan oleh bagian penjualan untuk membuat laporan order sebanyak 3 lembar, lembar ke-1 diserahkan ke pimpinan untuk di arsip.

Lembar ke-2 di pegang oleh penjualan untuk di arsip. Lembar ke-3 di berikan kepada gudang untuk di arsip.

2. Proses Pengiriman Barang

Proses pengiriman barang dimulai dari bagian penjualan yang mencocokkan laporan order kemudian membuat nota pengiriman sebanyak 2 lembar yang dibuat berdasarkan kartu gudang dan data barang yang akan dikirim, lembar ke-1 diberikan kepada konsumen sebagai nota pembayaran. Lembar ke-2 diberikan kepada administrasi penjualan untuk membuat laporan pengiriman sebanyak 2 lembar. Lembar ke-1 di pegang administrasi penjualan untuk di arsip, kemudian lembar ke-2 diberikan kepada pimpinan untuk diarsip.

3. Proses Retur Penjualan

Proses retur barang atau pengembalian barang dilakukan konsumen karena barang rusak atau tidak sesuai standar kualitas barang, maka konsumen menyerahkan barang serta nota pembelian kepada bagian penjualan kemudian bagian penjualan membuat data

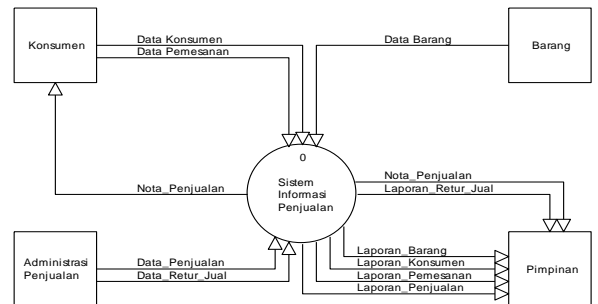
retur untuk diserahkan ke bagian gudang untuk di cek, kemudian bagian gudang menyiapkan barang baru untuk mengganti yang rusak atau barang tersebut diperbaiki, kemudian data retur tersebut diarsip. Data retur diserahkan pada bagian penjualan untuk dibuatkan nota baru sebanyak 2 rangkap. Nota lembar ke-1 diserahkan kepada konsumen beserta barang dan nota lembar ke-2 bersama data retur digunakan untuk membuat laporan barang serta laporan retur sebanyak 2 rangkap. Laporan barang diserahkan ke bagian gudang sedangkan laporan retur lembar ke-1 diberikan kepada pimpinan dan laporan ke-2 dibuat arsip.

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN

4.1 Perancangan Sistem

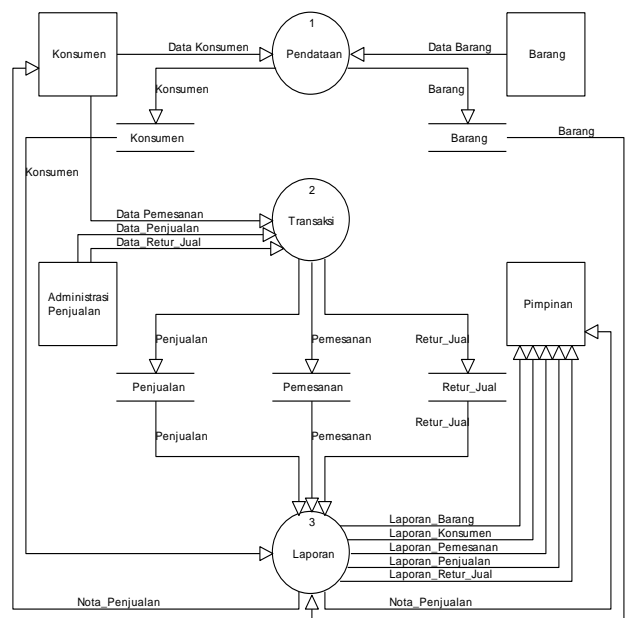
a. Context Diagram

Project Name: Sistem Informasi Penjualan
 Project Path: e:\kulihahta\
 Chart File: dfd00001.dfd
 Chart Name: Yourdon - Context Diagram
 Created On: Nov-05-2012
 Created By: ahmad david
 Modified On: Nov-05-2012
 Modified By: ahmad david



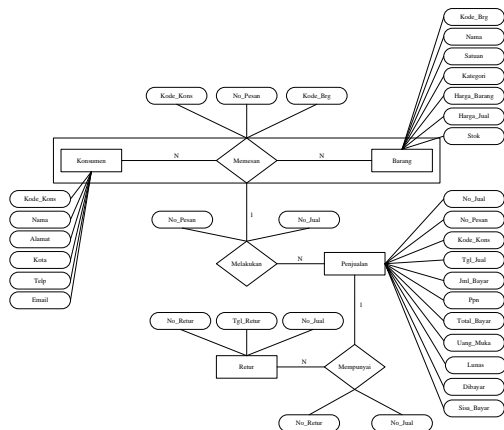
b. DFD Level 0

Project Name: Sistem Informasi Penjualan
 Project Path: e:\kulihahta\
 Chart File: dfd00003.dfd
 Chart Name: dfdlevel0
 Created On: Nov-05-2012
 Created By: ahmad david
 Modified On: Nov-06-2012
 Modified By: ahmad david

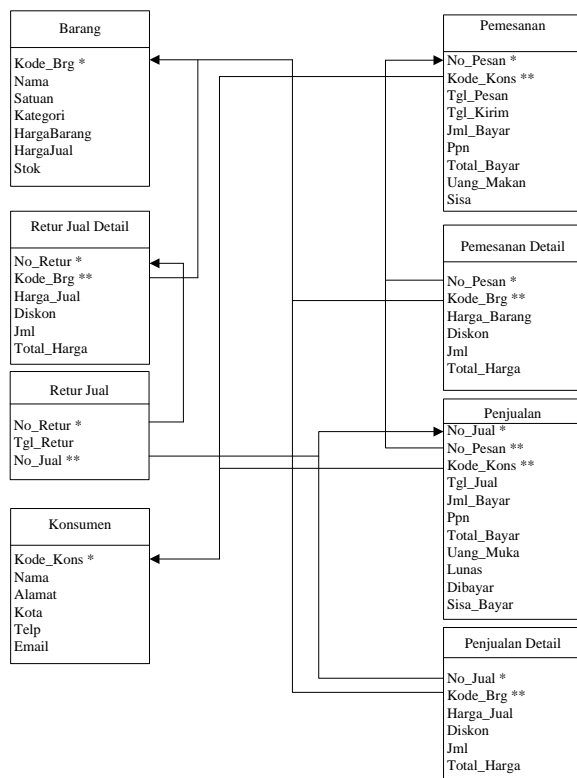


4.2 Perancangan Database

a. ERD



b. Tabel relasi



4.3 Desain Input Output Program

1. Menu Utama pemesanan barang

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan masalah yang ada dalam Sistem Informasi Penjualan pada Agung Jati Mas Meubel Jepara dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem informasi penjualan yang telah dirancang ini berfungsi untuk mengolah data-data yang dibutuhkan untuk pembuatan data penjualan sehingga dapat memudahkan dalam proses transaksi penjualan, serta menampilkan laporan pemesanan barang, laporan penjualan barang, laporan retur jual serta nota penjualan barang.
2. Dengan menggunakan sistem informasi penjualan ini, diharapkan dapat membantu

perusahaan dalam memaksimalkan pelayanan terhadap konsumen, baik dalam ketelitian maupun volume pekerjaan yang ditangani. Sehingga dalam penyajian laporan dan informasi yang dibutuhkan dapat diperoleh dengan cepat dan berulang ulang. Pada umumnya perusahaan yang sudah maju dapat dilihat dalam penggunaan komputer sebagai alat bantu untuk mengakses data, mentransfer data, dan pemeliharaan data yang teratur sehingga terhindar dari penggandaan data serta kesalahan dalam pencatatan sehingga dapat diperbaiki dengan cepat dan efisien.

5.2 Saran

Dari sistem informasi yang diusulkan, maka penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Sistem informasi penjualan yang disajikan hanya dibatasi pada penanganan proses penjualan saja, dengan demikian dapat dikembangkan lagi untuk menangani proses pembelian barang dan juga persediaan barang, karena proses tersebut berkaitan erat dengan proses penjualan pada suatu perusahaan.
2. Lebih meningkatkan mutu pelayanan sehingga konsumen

merasa lebih puas dengan pelayanan yang diberikan.

3. Peralatan secanggih apapun tidak akan bermanfaat dan membantu jika tidak digunakan sebaik-baiknya. Oleh karena itu perlu perawatan sehingga komputer dapat bertahan lama dan dapat membantu seluruh pekerjaan yang ada di perusahaan.
4. Pembuatan file cadangan sebaiknya dilakukan secara berkala (3 atau 4 bulan sekali), hal ini sangat penting untuk mencegah kemungkinan kehilangan dan kerusakan data yang telah disimpan.

Daftar Pustaka

Jogiyanto HM, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Penerbit Andi Offset, Yogyakarta, 2005.

Raymond Mc. Leod Jr. *Sistem Informasi Manajemen*, Penerbit PT. Prenhallindo, Jakarta, 2004.

Fatansyah, Ir. *Basis Data*, Penerbit Informatika, Bandung, 2004.

Sutanta, Edhy. *Sistem Basis Data*, Penerbit Graha Ilmu, Yogyakarta, 2004.

Nugraha, Banafit, *Database Relasional dengan MySQL*, Penerbit Andi Offset, Yogyakarta, 2005.

Kadir, Abdul, *Tuntunan Praktis Belajar Database menggunakan MySQL*, Penerbit Andi Offset, Yogyakarta, 2008.

Hanif Al Fatta, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern*, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2007

Sumber Dari Internet :

Nur Ichsan, *Waterfall dan Prototyping (Metode Pengembangan Sistem)*, <http://nurichsan.blog.unsoed.ac.id>, access date : 19 November 2010, time : 10:00 PM

Sanjaya Yasin, *Manajemen Penjualan*, <http://www.sarjanaku.com>, access date : 6 Juni 2012, time : 11:30 AM

Noor Rohman, *Jenis Penjualan*, <http://thesis.binus.ac.id>, access date : 2 Februari 2010, time : 08:00 AM

Legonkulon chat, *Diagram Konteks dalam SI*, <http://legonkulonchat.blogspot.com>, access date : 17 Mei 2012, time 02:45 PM

Faesal, *Mengenal dan Mengetahui Pengertian SQL Server 2000*, <http://andrisfaesal.wordpress.com>, access date : 17 Februari 2009, time : 11:10 AM