

# **APLIKASI PENJUALAN BATU BATA BETON BERBASIS WEB DI PT.BERKAT BERSAUDARA BATAM**

## **PROPOSAL TUGAS AKHIR**

Oleh:  
**Al-Hilal Akhyar**  
**3311801018**

Disusun untuk pengajuan proposal Tugas Akhir Program Diploma III



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
POLITEKNIK NEGERI BATAM  
BATAM  
2020**

**HALAMAN PENGESAHAN PROPOSAL**

**APLIKASI PENJUALAN BATU BATA BETON BERBASIS WEB  
DI PT.BERKAT BERSAUDARA BATAM**

**Oleh:**

**Al-Hilal Akhyar**

**3311801018**

Proposal ini telah dikonsultasikan dengan dosen pembimbing  
sebagai persyaratan untuk melaksanakan Sidang Proposal  
pada

**PROGRAM DIPLOMA III  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
POLITEKNIK NEGERI BATAM**

Batam, 10 September 2020

Disetujui oleh:

Pembimbing I,

**Nur Zahrati Janah, S.Kom, M.Sc.**

**NIP: 198610282015042004**

## **ABSTRAK**

Aplikasi berbasis web ini didasarkan atas permasalahan yang ada pada PT. Berkat Bersaudara Batam dimana dibutuhkan suatu media berupa aplikasi yang mana dapat membantu meringankan pekerjaan dan meningkatkan penjualan. Tugas akhir ini bertujuan untuk merancang dan membangun suatu aplikasi penjualan berbasis web yang dapat meningkatkan omset penjualan serta memperluas jangkauan pasar. Konsep dari aplikasi ini adalah dapat menampilkan detail produk yang dijual, melakukan transaksi jual-beli dan membuat rekap data penjualan. Sebelumnya proses jual-beli masih menggunakan Facebook dan rekap data penjualan masih manual. Aplikasi ini menggunakan CodeIgniter dengan bahasa pemrograman PHP. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mengembangkan pemasaran produk, meningkatkan penjualan serta membantu dalam pembuatan data hasil penjualan.

**Kata kunci:** Website, E-commerce, CodeIgniter, PHP

## **A. Latar Belakang**

PT. Berkat Bersaudara Batam merupakan perusahaan swasta yang sebelumnya berbentuk badan usaha Perseroan Komanditer (CV) dan berdiri pada tahun 2012, Pada tahun 2019 perusahaan mengubah badan usaha menjadi Perseroan Terbatas (PT) dengan nama PT. Berkat Bersaudara Batam. PT. Berkat Bersaudara Batam bergerak di bidang pengolahan dan pemanfaatan Limbah Bahan Berbahaya dan Beracun (B3). Produk yang dihasilkan dari limbah tersebut ialah Batu Bata Beton. Batu Bata ini berbeda dari batu bata biasa, karena bahan dasar dari batu bata ini adalah limbah dari batu bara. Jadi, batu bata yang dihasilkan tahan terhadap resapan air, tidak mudah terkontaminasi akar bakau atau air laut dan lebih kokoh. PT. Berkat Bersaudara Batam tidak hanya membuat 1 model batu bata. Ada beberapa model batu bata dengan kegunaan yang berbeda. Seperti: Bata beton lb.2, bata beton lb.3, bata beton lb.4, bata padat, bata pejal dan sebagainya.

Selama ini PT. Berkat Bersaudara Batam menjual produknya melalui Facebook. Pembayaran dengan bayar di tempat dan juga rekap data penjualan secara manual dengan cara dicatat. Dengan fasilitas Facebook Perusahaan berusaha untuk meningkatkan penjualan. Tapi, masih saja kurang dikarenakan kurangnya ketertarikan masyarakat untuk membeli barang melalui Facebook dan masyarakat lebih memilih barang melalui e-commerce dan website. Banyak e-commerce besar yang menjadi pilihan pertama untuk membeli barang yang dibutuhkan. Contohnya: Shopee, Bukalapak, Blibli, Lazada dan lain-lain. Sedangkan produk PT. Berkat Bersaudara Batam tidak cocok untuk dijual di e-commerce seperti itu.

Pada proyek akhir ini diusulkan sebuah aplikasi penjualan dengan CodeIgniter menggunakan bahasa pemrograman PHP yang berbasis web untuk memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan omset penjualan serta menampilkan rekap data penjualan dan tidak lagi manual, sehingga data hasil penjualan lebih akurat.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan bahwa rumusan masalah pada proyek akhir ini adalah bagaimana cara merancang dan membangun aplikasi penjualan batu bata beton berbasis web di PT. Berkat Bersaudara Batam.

## **C. Batasan Masalah**

1. Aplikasi ini menangani penjualan pada hari dan jam kerja saja.
2. Aplikasi ini tidak menangani transfer pembayaran. Pembayaran ditangani melalui bukti pembayaran yang diunggah di aplikasi.

## **D. Tujuan**

Adapun tujuan dari proyek akhir ini adalah merancang dan membangun aplikasi penjualan batu bata beton berbasis Web di PT. Berkat Bersaudara Batam dengan CodeIgniter menggunakan bahasa pemrograman PHP.

## **E. Manfaat**

Adapun manfaat dari aplikasi ini adalah:

1. Bagi Pembeli:
  - a. Memudahkan untuk memilih produk yang ingin dibeli
  - b. Menghemat waktu dalam melakukan transaksi
2. Bagi Perusahaan:
  - a. Memudahkan untuk mengelola data produk
  - b. Memudahkan pembuatan laporan dan rekap transaksi dan mengurangi kesalahan pada pembuatannya
  - c. Memperluas jangkauan pasar
  - d. Meningkatkan omset penjualan

## **F. Landasan Teori**

dalam pembuatan proyek akhir ini terdapat beberapa penelitian terkait aplikasi penjualan di antaranya adalah:

### **A) Sistem Informasi Persediaan dan Barang Berbasis Desktop**

Aplikasi ini digunakan di toko D-Net House yang menyediakan berbagai macam aksesoris untuk komputer. D-Net House melayani pembelian barang dan juga retur barang. Aplikasi ini dapat menampilkan data barang, melakukan transaksi, dan pengolahan data barang serta pelaporan data penjualan.

Terdapat beberapa proses di dalam aplikasi ini. Pertama, proses penjualan. Proses penjualan dilakukan dengan mengecek ketersediaan barang jika barang tidak tersedia maka operator akan memberi tahu kepada konsumen bahwa barang kosong. jika tersedia, maka operator akan membuatkan nota penjualan dan konsumen melakukan pembayaran yang akan dikonfirmasi oleh operator. Setelah barang sampai maka operator akan mencatat data penjualan pada buku besar. Kedua, proses retur penjualan. Konsumen memberikan barang yang rusak dan operator akan menerima dan langsung mengecek kondisi barang. Jika tidak bisa diretur maka operator akan memberi tahu konsumen. jika bisa maka operator akan membuatkan nota retur dan mengirim barang yang sudah di retur. setelah itu maka operator akan mencatat data retur ke buku besar (Santini, 2017).

### **B) Pemesanan Dan Penjualan Kue Berbasis Android**

Aplikasi ini digunakan di Cherie Cakes. Charie Cakes sendiri menjual berbagai macam kue dan roti yang berlokasi di Jakarta timur. Proses pemesanan dan penjualan yang di hasilkan oleh Charie Cakes masih membutuhkan waktu yang lama. maka dari itu aplikasi ini dibuat untuk memudahkan dalam pemesanan dan penjualan produk dari Charie Cake itu sendiri.

Aplikasi ini memiliki beberapa proses yaitu pemesanan dan penjualan. Pemesanan dilakukan dengan melakukan login. Setelah login pembeli akan di tampilkan pada halaman produk, pembeli memilih produk yang akan dibeli. Sistem akan menampilkan detail produk dan pembeli memasukkan produk yang diinginkan ke keranjang. Pembeli melakukan submit sistem akan mengonfirmasinya dan melampirkan konfirmasi order sukses.

Proses konfirmasi pembayaran dilakukan dengan pembeli melakukan login dan memilih menu order histori. Pembeli melakukan pembayaran melalui bank dengan melakukan id transaksi dan

no.rekening dan memilih tombol submit. Maka sistem akan menampilkan konfirmasi bahwa pembayaran sukses (Siswanto, 2013).

### **C) Sistem Informasi Penjualan**

Aplikasi ini digunakan pada Toko Sehat Jaya Elektronik Pacitan. Aplikasi ini menjual beberapa barang elektronik seperti: Kulkas, Televisi, Radio, Kipas Angin dan sebagainya. Proses penjualan masih menggunakan proses lama dengan datang ke toko dan melakukan transaksi dan mencatat data penjualan. Aplikasi ini dibutuhkan untuk mempermudah melakukan transaksi dan pencatatan data penjualan.

Aplikasi ini dapat memberikan informasi tentang barang, detail dari barang, pembayaran dan mengolah data penjualan. Jadi akan lebih efisien dan akurat data penjualan yang akan didapatkan oleh Toko Sehat Jaya Elektronik (Indah, 2013).

**Tabel 1 perbandingan aplikasi**

<b>Penulis</b>	<b>Tahun</b>	<b>DBMS(database)</b>	<b>Bahasa Pemrograman</b>	<b>Platform</b>	<b>Fitur</b>
Mauluddin Nakya Santini	2017	MySQL	Java	Desktop	Sistem informasi, persediaan barang, penjualan barang.
Siswanto	2013	SQLite	Java & PHP	Android	Etalase barang, transaksi, rekap data.
Indah	2013	MySQL	PHP	Web	Informasi produk, transaksi, pengolahan data produk.

Tugas Akhir	2020	MySQL	PHP	Web	Etalase barang, transaksi, rekap data, pengolahan data barang.
-------------	------	-------	-----	-----	--

## 1. E-commerce

E-commerce merupakan suatu layanan untuk jual-beli yang dilakukan dengan menggunakan internet dan dapat berupa website, aplikasi *android*, aplikasi *ios* dan *desktop*.

Beberapa pengertian E-commerce dari beberapa narasumber:

- E-commerce merupakan transaksi bisnis yang terjadi dalam jaringan elektronik, yaitu internet. Siapapun yang dapat mengakses komputer, sambungan internet dan cara membayar barang atau jasa yang akan dibeli maka dapat berpartisipasi dalam e-commerce (Durotul, 2018).
- E-commerce adalah pembelian, penjualan dan pemasaran barang serta jasa melalui sistem elektronik. Seperti radio, TV dan internet (Wong, 2010).

Jadi E-commerce adalah sistem pembelian, penjualan dan pemasaran barang melalui internet.

E-commerce terbagi menjadi beberapa jenis yaitu:

- Business to Business (B2B) Jenis e-commerce ini melakukan transaksi antar organisasi yang dilakukan di pasar elektronik.
- Business to Customer (B2C) jenis e-commerce ini melakukan transaksi antara organisasi dengan pembeli perorangan.
- Customer to Customer (C2C) Jenis e-commerce ini penjual perorangan melakukan transaksi secara langsung dengan pembeli perorangan melalui internet.
- Customer to Business (C2B) jenis e-commerce ini penjual perorangan melakukan transaksi dengan organisasi yang dilakukan di pasar elektronik menggunakan internet.

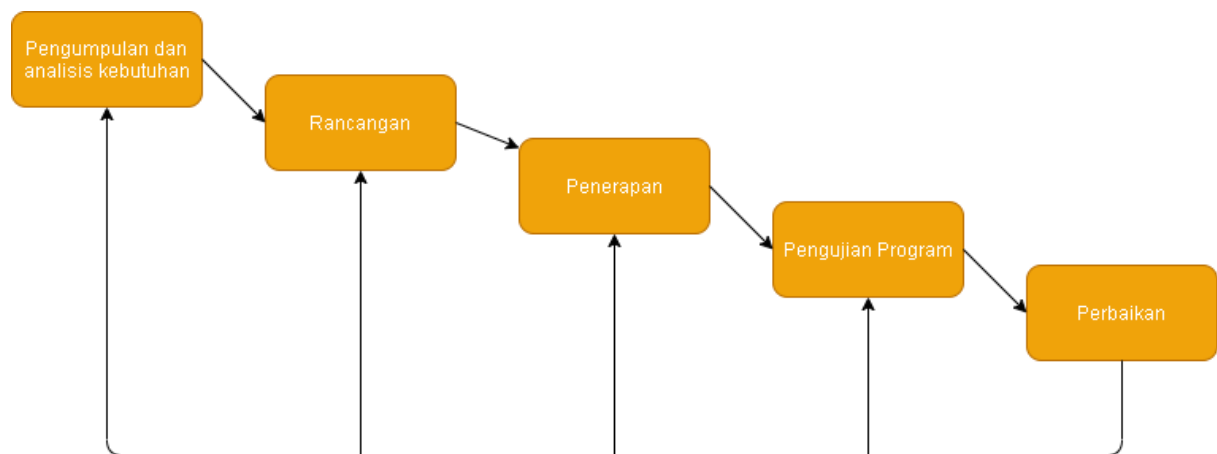
Jadi proyek akhir ini menggunakan jenis Business to Business (B2B) dan juga Business to Customer (B2C). karena PT. Berkas Bersaudara Batam tidak hanya menjual produknya ke perusahaan atau organisasi saja melainkan juga menjual ke pembeli perorangan.



## G. Metode Penyelesaian

Proyek akhir ini akan dilaksanakan menggunakan metode Waterfall. Karena, metode ini cocok dengan pengerjaan dari aplikasi yang akan dibangun dan mudah untuk dipahami.

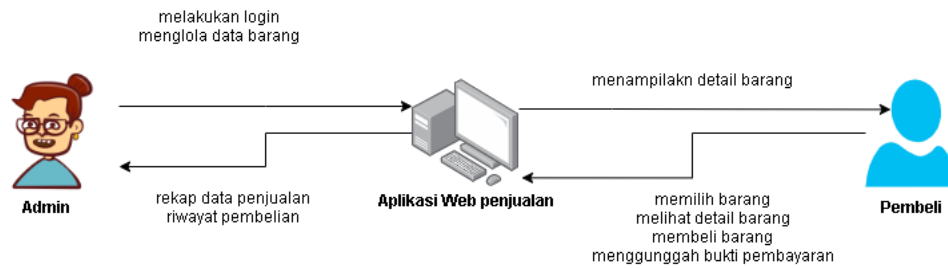
Tahapan model disajikan pada gambar 1



**Gambar 1 Metode Pengembangan Sistem Waterfall**

Berikut ini adalah tahapan dari metode waterfall yang saya digunakan:

1. *Pengumpulan dan analisis kebutuhan*, dalam tahapan ini proses pengumpulan data dilakukan melalui observasi seperti melihat kondisi dilapangan untuk mengetahui situasi dan kondisi secara langsung serta melakukan wawancara dengan unit terkait untuk memperoleh masalah yang dihadapi.
2. *Rancangan*, tahap ini untuk menentukan kebutuhan dari tahap pengumpulan dan analisis kebutuhan. Rancangan juga menentukan perangkat keras dan juga membuat alur dari aplikasi.
3. *Penerapan*, pada tahapan ini sistem akan dikembangkan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.
4. *Pengujian Prgogram*, pada tahapan ini saya mempersilahkan perusahaan dan tenaga kerja untuk mencoba aplikasi yang telah saya bangun apakah sudah layak untuk di gunakan.
5. *Perbaikan*, pada tahap jika di dalam implementasi aplikasi terdapat bug, maka akan dilakukan perbaikan.



**Gambar 2 Deksripsi Umum Sistem**

### 1. Admin

Admin dapat melakukan login dan dapat memasukkan data barang seperti nama barang, deksripsi barang, foto barang dan ketersediaan barang serta dapat melakukan rekap data penjualan.

### 2. Pembeli

Pembeli dapat melakukan transaksi yaitu melihat detail barang, melihat ketersediaan barang dan membeli barang.

## H. Rencana Pelaksanaan

Penelitian ini akan dilaksanakan selama 8 bulan mulai dari Agustus 2020 sampai Maret 2021.

Rincian dari rencana pelaksanaan disajikan pada tabel 2

No.	Kegiatan	Tahun 2020																Tahun 2021											
		September				Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan dan analisis kebutuhan																												
2	Rancangan																												
3	Penerapan																												
4	Pengujian Program																												
5	Perbaikan																												

**Tabel 2 Rencana Waktu Pelaksanaan**

## Hasil Cek Plagiarisme

Pengecekan plagiarisme dilakukan dengan menggunakan Search Engine Report.net dengan url:  
<https://searchenginereports.net/id/plagiarism-checker> .

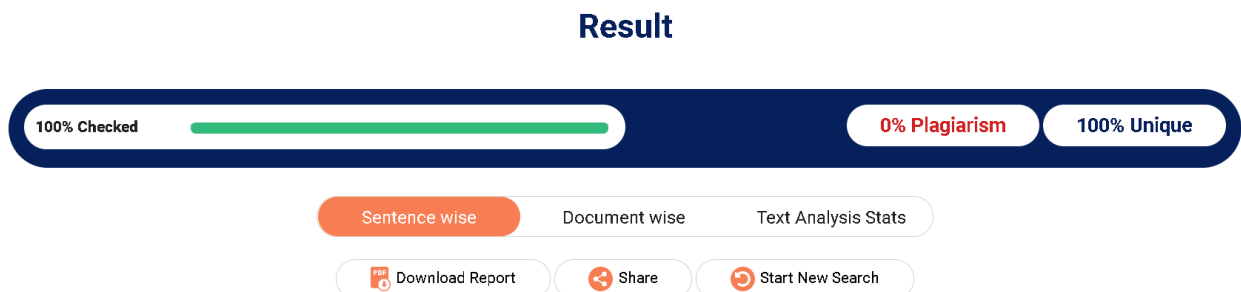
Hasilnya adalah



**Gambar 4 Hasil cek Plagiarisme**

<https://www.plagiarismchecker.co/>

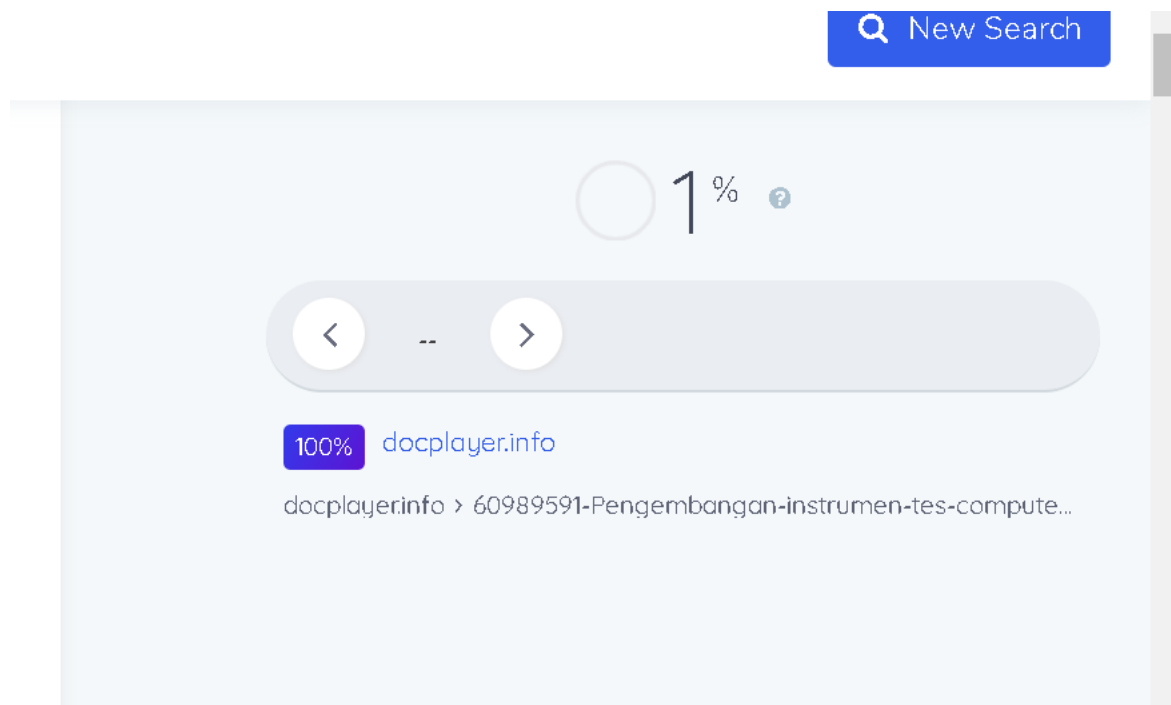
Hasilnya adalah



**Gambar 5 Hasil cek Plagiarisme**

<https://www.quetext.com/results/af1efc0b989441ea3baa>

Hasilnya adalah



**Gambar 6 Hasil cek Plagiarisme**

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Indah, Ika Nur. "*Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Sehat Jaya Elektronik Pacitan.*" Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi 12.1 (2013).
- Siswantoro, Yostyo, and Novrini Hasti. "*Pemesanan dan Penjualan Kue Berbasis Android pada Chérie Cake's–Halim Perdana Kusuma.*" Jurnal Kajian Manajemen Bisnis 2.2 (2013s).

Mauluddin Nakya Santini, Syahrul. "*Sistem Informasi Persediaan Dan Penjualan Barang Berbasis Desktop Di D-Net House.*" Prosiding SAINTIKS FTIK UNIKOM 2 (2017).

Ummah, Linda Durotul. "*Rancang Bangun E-Commerce Pada Toko Kerudung Nuri Collection Berbasis Customer Relationship Management.*" Nuansa Informatika 12.2 (2018).

Wong, Jony. 2010. *Internet Marketing for Beginners*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.

Wahana 2010, *Membangun website tanpa modal*, Andi, Yogyakarta.

Sidik, Betha 2002, *Pemrograman Web Dengan HTML*, Informatika, Bandung.

# LAMPIRAN PUSTAKA

## PEMBUATAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO SEHAT JAYA ELEKTRONIK PACITAN

Ika Nur Indah

Indahi77@yahoo.com

**Abstrac:** Information systems is a very important role in business activities in a company. Helathy Glorious Electronic stores still use conventional way of processing data on sales transactions, for it requires that information systems can support the smooth running of the sale. The purpose of this study is an attempt to make the system stores the information in the Electronic Helathy Glorious is not computerized and still use conventional way. Of this research are expected to conventional the resulting information system will be capable of overcoming of the system is not computerized.

**Keywords:** *Developing a Sales Information System*

**Abstraksi:** Sistem Informasi merupakan peranan sangat penting dalam kegiatan bisnis di suatu perusahaan. Toko Sehat Jaya Elektronik masih menggunakan cara yang konvensional dalam mengolah data tentang transaksi penjualan, untuk itu membutuhkan sistem informasi yang dapat menunjang kelancaran dalam melakukan transaksi penjualan. Tujuan dari penelitian ini merupakan upaya untuk membuat sistem informasi di Toko Sehat Jaya Elektronik yang belum terkomputerisasi dan masih menggunakan cara yang konvensional. Dari penelitian ini diharapkan pembuatan sistem informasi yang dihasilkan nantinya akan mampu mengatasi dari sistem yang belum terkomputerisasi.

**Kata Kunci :** *Pembuatan Sistem Informasi Penjualan*

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Suatu bidang usaha harus dapat mengenalkan diri dan produk-produk yang mereka berjualan sehingga konsumen yang belum tahu akan mengenalnya, yang sudah mengetahui akan semakin percaya sehingga akan mudah mendapatkan perhatian dari masyarakat. Bisnis merupakan suatu kegiatan usaha individu yang terorganisasi untuk menghasilkan dana menjual barang ataupun jasa agar mendapatkan keuntungan dalam pemenuhan kebutuhan masyarakat dan ada di dalam industri. (Allan Afuah, 2004: 4). Sedangkan penjualan sendiri merupakan proses dimana sang penjual memuaskan segala kebutuhan dan keinginan pembeli agar dicapai manfaat baik bagi sang penjual maupun sang pembeli yang berkelanjutan

dan yang menguntungkan kedua belah pihak. (Winardi, 1991 : 2).

Toko Sehat Jaya Elektronik Pacitan merupakan toko elektronik yang bekerja dibidang penjualan elektronik. Toko ini menjual beberapa barang elektronik seperti, Kulkas, Televisi, Radio, Kipas Angin, Mesin Cuci dan lain sebagainya. Toko Sehat Jaya Elektronik Pacitan sejauh ini masih menggunakan cara konvensional dalam menangani masalah transaksi penjualan.

Toko Sehat Jaya Elektronik Pacitan seharusnya menggunakan atau menerapkan Teknologi Informasi untuk memudahkan berlangsungnya proses penjualan pada pihak perusahaan Toko Sehat Jaya Elektronik Pacitan, baik konsumen maupun pegawai dalam hal bertransaksi pembelian dan penjualan. Sistem Informasi Penjualan diperlukan

sebuah kemudahan serta keefektifan dalam penanganannya guna memperoleh hasil yang maksimal. Berdasarkan latar belakang diatas akan dirancang dan dibuatkan sebuah Sistem Informasi Penjualan, pembuatan tersebut yang dimaksudkan agar memudahkan pegawai dalam melakukan transaksi penjualan dan pembelian. Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis mengambil judul *"Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Sehat Jaya Elektronik Pacitan"*.

## 1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana membangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Sehat Jaya Elektronik Pacitan yang masih menggunakan sistem secara konvensional?

## 1.3. Batasan Masalah

- Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Sehat Jaya Elektronik dibangun sesuai dengan data penjualan barang elektronik, daftar harga, jenis barang Elektronik dan sistem dibuat komputerisasi.
- Dikerjakan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, MySQL dengan sistem yang terkomputerisasi
- Tidak membahas mengenai pemasangan jaringan.

## 1.4. Tujuan Penelitian

Untuk menghasilkan aplikasi sistem informasi penjualan pada Toko Sehat Jaya Elektronik Pacitan.

## 1.4. Manfaat Penelitian

Memberikan kemudahan terhadap petugas untuk mengolah data penjualan barang

elektronik, daftar harga dan jenis barang elektronik.

## 2.1. Landasan Teori

### a. Sistem

Sistem adalah prosedur logis dan rasional untuk merancang suatu rangkaian komponen yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan maksud untuk berfungsi sebagai suatu kesatuan dalam usaha mencapai suatu tujuan yang telah ditentukan. (Aldy, 2011: 4).

### b. Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. (Jogiyanto, 1990: 8).

Sistem Informasi secara umum adalah merupakan kegiatan atau aktifitas yang melibatkan serangkaian proses, berisi informasi-informasi yang digunakan untuk mencapai tujuan.

### c. Kajian Pustaka

Menurut Reni Hartanti & Zahra Lukita Rahmi pada tahun 2008 dari Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta dalam jurnalnya yang berjudul *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Barang Elektronik Secara Kredit Berbasis Web Pada Primkopad Denma Kopassus*. Dijelaskan tentang kebutuhan akan sistem informasi sangat diperlukan sekali untuk pelayanan teknis terhadap suatu koperasi yang memegang peranan yang sangat penting, karena sistem informasi akan berjalan baik dan lancar apabila sistem pengolahan data untuk proses kinerjanya mendukung. Dalam era globalisasi saat ini, persaingan antar koperasi sudah terjadi sedemikian ketat. Para konsumen mencari koperasi yang dapat melayani dengan baik dan cepat. Untuk menghadapinya, masing-

**PEMESANAN DAN PENJUALAN KUE BERBASIS ANDROID  
PADA CHÉRIE CAKE'S – HALIM PERDANA KUSUMA**

**Yostyo Siswanto dan Novrini Hasti**  
Universitas Komputer Indonesia Bandung

**Abstract:** *Cherie Cake's Cherie Cake's is a business that runs on the ordering and selling of cookies and cakes. The process of promotion, ordering, and selling are still manually, which buyers have to come to the place of business cake. Making a mobile-based application is designed to make it easier for consumers to order products because it only needs to choose the available products which also listed the price of each product. For the total price of the order, will also be displayed properly and can be determined quickly without waiting for a reply from the seller.*

**Kata kunci:** *Android mobile, RUP development method, Object Oriented Approach*

**PENDAHULUAN**

Chérie Cake's merupakan salah satu contoh usaha bisnis yang berjalan di bagian pemesanan dan penjualan *cookies* dan *cakes* yang berlokasi di Jakarta Timur. Proses promosi, pemesanan, dan penjualan produk yang dihasilkan Chérie Cake's, masih membutuhkan waktu yang lama dan perjalanan yang cukup panjang karena harus datang dan mencari-cari alamat tempat pemilik Chérie Cake's, atau harus berlama-lama mengetik sms dimana membutuhkan pulsa lebih untuk membalasnya. Untuk perhitungan biaya pun, masih dilakukan secara manual dan belum tentu validitas datanya terjamin.

Dari permasalahan di atas, penulis ingin membuat suatu aplikasi berbasis mobile dalam melakukan pemesanan. Di samping itu, dengan adanya aplikasi ini, akan lebih memudahkan konsumen untuk memesan produk karena hanya tinggal memilih produk yang disediakan dimana juga tertera harga dari masing-masing produk. Untuk total harga dari pesanan, juga akan tertampil dengan baik dan dapat diketahui dengan cepat tanpa menunggu balasan dari sang penjual.

Pembuatan dan penggunaan aplikasi ini dimaksudkan agar pengguna atau *user* tidak perlu lagi mengetikkan alamat situs dimana kebanyakan orang sulit



untuk menghapusnya. *User* akan memiliki aplikasi *native client* dari toko kue Chérie Cake's itu sendiri.

Tujuan dari penelitian ini dalam merancang aplikasi berbasis mobile android adalah untuk memberikan kemudahan bagi konsumen Chérie's Cake dalam melakukan proses pemesanan kue.

Agar masalah yang diteliti tidak keluar dan menyimpang maka diperlukan adanya suatu batasan masalah. Penyusun membatasi masalah mengenai pembuatan Aplikasi Pemesanan Berbasis Mobile Toko Kue Chérie Cake's, sebagai berikut: (1) Penggunaan aplikasi yang dirancang hanya dapat diaplikasikan pada Mobile ber-platform Android versi 2.2 (Froyo) ke-atas. (2) Metode pengembangan yang digunakan adalah RUP (Rational Unified Process). (3) Bahasa pemrograman yang digunakan adalah Java dan PHP. (4) Proses pembayaran hanya bisa dilakukan dengan cara transfer uang pada rekening Bank yang telah di cantumkan di Aplikasi dan tidak melayani pembayaran secara online atau melalui kartu kredit, alat bukti No. Rekening atau Id Transaksi. (5) Rekening yang digunakan untuk transfer pembayaran hanya menggunakan dari rekening BRI saja. (6) Jangkuan penjualan produk hanya melayani pembelian yang berada di wilayah kota Jabodetabek. (7) Batasan transfer pembayaran maksimal dalam waktu 1 hari setelah hari pemesanan, lebih daripada yang ditentukan, pemesanan akan dibatalkan. (8) Pengiriman kue didasarkan pada permintaan pembeli yang diinputkan ketika melakukan pemesanan. (9) Aplikasi hanya digunakan untuk pemesanan kue pada toko kue Chérie Cake's.

#### **KAJIAN PUSTAKA**

##### **Aplikasi**

Perangkat lunak/aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna (Siregar, 2011).

## Sistem Informasi Persediaan Dan Penjualan Barang Berbasis Desktop Di D-Net House

### *Inventory and Sales Information System Base on Desktop at D-Net House*

Syahrul Mauluddin<sup>1</sup>, Nakya Santini<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Sistem Informasi Universitas Komputer Indonesia

<sup>1,2</sup> Jl. Dipatiukur No. 112-116 Bandung

Email : syahrul.mauluddin@email.unikom.ac.id

**Abstrak** - Dewasa ini penggunaan teknologi informasi dirasakan sangat penting bagi para pelaku bisnis guna mempermudah pekerjaan dan menghasilkan informasi yang cepat. D-NET House sebagai pelaku bisnis yang bergerak dibidang penjualan aksesoris komputer, merasakan pentingnya penggunaan teknologi informasi ini. Dalam sistem yang sedang berjalan D-NET House mengalami kesulitan dalam mengolah atau membuat laporan persediaan barang dan data penjualan. Dalam mengatasi permasalahan tersebut telah dilakukan penelitian yaitu membangun sistem informasi persediaan dan penjualan barang berbasis desktop. Penelitian ini menggunakan pendekatan berorientasi objek dengan model proses pengembangan sistem prototipe. Aplikasi sistem informasi persediaan dan penjualan barang dibuat dengan bahasa pemrograman java dengan database yaitu mysql. Dengan adanya sistem informasi persediaan dan penjualan barang diharapkan dapat mempermudah dan mempercepat pihak D-NET House dalam mengolah dan membuat laporan persediaan barang maupun penjualan barang.

**Kata Kunci:** Sistem Informasi, Persediaan Barang, Penjualan Barang.

**Abstract** - Today, Information technology usage as an important part for businessman to make easier to do job and faster to produce information. D - Net House as businessman in selling computer accesoris. Feels how important information technology. In curret system, D - Net House facing problem in manage or making selling and inventory report. As solution, a research had been done to build inventory and sales information system base on desktop. This research using Object oriented approach and prototype as the development methode. The application was built using java programming languange with mysql as database. This application expected to make easier and speedy D - Net house to manage and making inventory and selling report.

**Keyword :** Information System, Inventory, Sales

#### I. PENDAHULUAN

Dewasa ini penggunaan teknologi informasi dirasakan sangat penting bagi para pelaku bisnis guna mempermudah pekerjaan dan menghasilkan informasi yang cepat. D-NET House sebagai pelaku bisnis yang bergerak dibidang penjualan aksesoris komputer, merasakan pentingnya penggunaan teknologi informasi ini. Dalam sistem yang sedang berjalan, D-NET House memiliki permasalahan dalam pengolahan, pencarian dan pembuatan laporan data penjualan dan persediaan barang. Perusahaan D-Net House semakin berkembang sehingga semakin banyak data yang harus diolah oleh perusahaan D-Net House, maka potensi kesalahan dalam pengolahan data semakin besar dan proses pencarian data serta pembuatan laporan pun semakin lama.

Dalam proses pencatatan transaksi penjualan dan persediaan barang, semua data dicatat dalam satu buku besar. Dengan metode pencatatan dalam buku ini, sering terjadi permasalahan dalam pengolahan data transaksi penjualan seperti sering terjadinya kesalahan pencatatan maupun penghitungan jumlah penjualan,

lamanya pencarian atau penelusuran data penjualan, dan lamanya proses rekapitulasi data penjualan pada saat pembuatan laporan penjualan.

Selain masalah dalam hal penjualan permasalahan muncul dalam data persediaan barang seperti seringnya data jumlah barang dalam buku besar tidak sesuai dengan jumlah barang yang sebenarnya di gudang, sulit dan lamanya pencarian atau penelusuran data barang, dan lamanya proses rekapitulasi data barang pada saat laporan persediaan barang.

Melihat permasalahan tersebut maka dirancanglah sebuah sistem informasi persediaan dan penjualan barang. Dengan adanya sistem informasi tersebut diharapkan tidak terjadi lagi kesalahan penghitungan data penjualan, pencarian atau penelusuran data penjualan dan persediaan barang menjadi mudah dan cepat, serta proses pembuatan laporan penjualan dan persediaan barang menjadi cepat dan dapat dilakukan kapan saja sesuai dengan kebutuhan.

## II. LANDASAN TEORI

### Definisi Sistem

Menurut Jogiyanto (2005)<sup>[1]</sup> "sistem sebagai kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu".

Sedangkan menurut Hanif Al-Fatta (2007)<sup>[2]</sup> "sistem sebagai seperangkat elemen yang digabungkan satu dengan yang lainnya untuk suatu tujuan tertentu".

### Definisi Informasi

Menurut Yakub (2012)<sup>[3]</sup> "informasi merupakan data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakannya".

Menurut Latief Arda (2008)<sup>[4]</sup> informasi adalah "hasil dari pengolahan data yang digunakan untuk memperbaharui pengetahuan yang telah ada sebelumnya".

Menurut Jogiyanto (2005)<sup>[1]</sup> informasi adalah "data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya".

### Definisi Sistem Informasi

Menurut Al – Bahra bin Ladjamudin (2005)<sup>[5]</sup> "sistem informasi adalah suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen – komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi".

Sedangkan menurut Abdul Kadir (2003)<sup>[6]</sup> sistem informasi adalah "suatu sistem buatan manusia yang secara umum terdiri atas sekumpulan komponen berbasis komputer dan manual yang dibuat untuk menghimpun, menyimpan dan mengelola data serta menyediakan informasi keluaran kepada pemakai".

### Definisi Persediaan

Persediaan diartikan "sebagai aset atau harta yang ada untuk dijual dalam kegiatan usaha biasa, dalam proses produksi penjualan atau dalam bentuk bahan atau perlengkapan untuk digunakan dalam proses produksi atau pemberian jasa (Ikatan Akutansi Indonesia, 2008)."<sup>[7]</sup>

### Definisi Penjualan

Menurut Winardi<sup>[8]</sup>, "Penjualan adalah berkumpulnya seorang pembeli dan penjual dengan tujuan melaksanakan tukar menukar barang dan jasa berdasarkan pertimbangan yang berharga misalnya pertimbangan uang". Sedangkan menurut Chairul Marom<sup>[9]</sup>, "penjualan ialah menjual barang dagang yang menjadi usaha pokok suatu perusahaan dengan dilakukan secara terus menerus dan tepat".

## III. METODE PENELITIAN

### Metode Pengumpulan Data

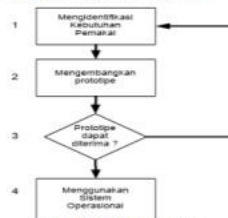
Pengumpulan data diperoleh dari sumber data primer dan sumber data sekunder. Untuk mendapatkan data primer penulis melakukan observasi yakni

mengamati langsung keadaan D-Net House. Selain itu juga penulis melakukan wawancara langsung kepada Operator/Kasir dan pemilik D-Net House terkait penjualan dan persediaan barang. Sedangkan data sekunder diperoleh dengan teknik dokumentasi. Dokumen-dokumen yang diperoleh adalah buku besar, nota/faktur penjualan, data sejarah perusahaan, struktur organisasi dan deskripsi tugas.

### Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan yaitu metode pendekatan berorientasi objek dan metode pengembangan sistem yaitu model prototipe. Adapun model prototipe dapat dilihat pada gambar 1.

Langkah-langkah dalam metode pengembangan model prototipe yang kami ikuti yaitu pertama, mengidentifikasi kebutuhan pemakai/pengguna. Pada tahap ini kami mewawancarai pengguna untuk mengetahui kebutuhan terkait sistem/aplikasi. Kedua, mengembangkan prototipe. Pada tahap ini kami melakukan perancangan aplikasi sistem informasi persediaan dan penjualan barang dengan melakukan perancangan database, perancangan antar muka aplikasi dan pembuatan program. Ketiga, menguji apakah prototipe dapat diterima. Pengguna memberikan pendapatnya kepada analis terkait prototipe aplikasi apakah sudah sesuai kebutuhan atau belum. Apabila belum sesuai kebutuhan maka akan diperbaiki lagi kekurangan-kekurangannya.



Gambar 1. Model Prototipe  
Sumber :Syahrul Mauluddin (2013) <sup>[10]</sup>

## IV. HASIL DAN PEMBAHASAN






Pada bab ini akan dijelaskan tahapan penelitian yang dilakukan serta hasil yang dicapai dari masing masing tahapan tersebut.

### Mengidentifikasi Kebutuhan Pemakai

Hasil dari tahap pertama ini yaitu bahwa berdasarkan permasalahan yang ada, diketahui D-Net House memerlukan adanya sebuah sistem informasi persediaan dan penjualan barang yang dapat membantu dalam pengolahan data transaksi penjualan dan persediaan barang, dan dapat memudahkan dalam

**LEMBAR BIMBINGAN**  
**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

Nama : Al-Hilal Akhyar  
NIM : 3311801018  
Tahun Ajaran : 2020-2021  
Judul : APLIKASI PENJUALAN BATU BATA BETON BERBASIS WEB DI PT.  
BERKAT BERSAUDARA  
Pembimbing : Nur Zahrati Janah, S.Kom, M.Sc.

No	Tanggal	Rincian Kegiatan	Ttd Pembimbing
1	23/10/2020	Diskusi Judul yang akan diambil	
2	5/11/2020	Diskusi tentang pembuatan Laporan	
3	12/11/2020	Pengumpulan File Proposal	
4	12/11/2020	Revisi File Proposal	
5	13/11/2020	Pengumpulan Revisi File Proposal	
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			