

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DESKTOP PADA TOKO SEDERHANA

Marselus Rio¹, Manorang Gultom², Susana³

^{1,2,3} Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi Universitas Widya Dharma, Pontianak

e-mail: ¹20412650_marselus_r@widyadharma.ac.id, ²manorang_gultom@widyadharma.ac.id,

³susana@widyadharma.ac.id

Abstract

Toko Sederhana, which sells essential goods such as rice, cooking oil, sugar, eggs, and so on, still relies on manual recording for sales, purchases, and inventory management. This increases the risk of calculation errors since the data must be analyzed manually, which can lead to losses. Moreover, stock items often go unnoticed when they run out until manual checks are conducted or until customers want to buy an item that is unavailable, making inventory management inefficient. To address this issue, the researchers aim to build a desktop-based sales information system for Toko Sederhana that can automatically record purchase and sales data and generate reports more quickly and accurately. The research methods used include interviews, observation, and literature study, while the system analysis and design techniques utilize an object-oriented approach with Unified Modelling Language (UML) modeling. The system was developed using Visual Studio 2019 and MySQL as the database, with report generation using Crystal Report. The result is a desktop-based sales application that can help the owner of Toko Sederhana make more strategic decisions and improve the store's operational efficiency. With this application, the process of managing sales, purchases, and inventory data becomes more structured, reducing the risk of errors, and supporting improved business performance..

Keywords: Design, Sales, Desktop, Data Processing, System

Abstrak

Toko Sederhana, yang menjual kebutuhan pokok seperti beras, minyak goreng, gula, telur dan sebagainya, masih mengandalkan pencatatan manual untuk transaksi penjualan, pembelian dan pengelolaan stok barang. Hal tersebut meningkatkan risiko kesalahan perhitungan karena data harus dianalisis secara manual, yang dapat menyebabkan kerugian. Selain itu, stok barang sering kali tidak terdeteksi ketika habis hingga dilakukan pengecekan manual atau sampai konsumen ingin membeli dan barang tersebut tidak tersedia, membuat pengelolaan stok menjadi tidak efisien. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti memiliki tujuan untuk membangun sebuah sistem informasi penjualan berbasis *desktop* pada Toko Sederhana yang dapat mencatat data pembelian dan penjualan secara otomatis, serta menghasilkan laporan dengan lebih cepat dan akurat. Metode penelitian yang digunakan meliputi wawancara, observasi, dan studi literatur, sedangkan teknik analisis dan perancangan sistem menggunakan pendekatan berorientasi objek dengan pemodelan *Unified Modelling Language* (UML). Pengembangan sistem dilakukan menggunakan Visual Studio 2019 dan MySQL sebagai basis data, dengan pembuatan laporan menggunakan *Crystal Report*. Hasilnya adalah aplikasi penjualan berbasis *desktop* yang dapat membantu pemilik Toko Sederhana mengambil keputusan lebih strategis dan meningkatkan efisiensi operasional toko. Dengan aplikasi ini, proses pengelolaan data penjualan, pembelian, dan stok barang menjadi lebih terstruktur, risiko kesalahan berkurang, serta mendukung peningkatan performa bisnis.

Kata kunci: Perancangan, Penjualan, *Desktop*, Pengolahan Data, Sistem

1. PENDAHULUAN

Saat ini penggunaan teknologi sistem informasi sudah dapat ditemukan di berbagai bidang misalnya di bidang pendidikan, pemerintahan, dan ekonomi. Pekerjaan yang dulunya dilakukan secara tradisional yang memerlukan banyak waktu untuk menyelesaiannya dapat diselesaikan dengan cepat oleh sistem komputerisasi ini. Hal tersebut membuktikan bahwa teknologi informasi ini dapat meningkatkan efisiensi dan produktivitas berbagai kegiatan termasuk kegiatan bisnis. Contohnya seperti kegiatan bisnis perdagangan toko-toko atau usaha kecil menengah (UKM) yang sudah menerapkan sistem teknologi informasi ini untuk memperlancar kegiatan usahanya. Penerapan teknologi informasi pada toko atau UKM ini dapat membuat kegiatan perdagangan menjadi lebih efektif. Pengolahan dan analisis data juga dapat dilakukan dengan cepat daripada cara tradisional sehingga pemilik toko atau UKM dapat mengambil keputusan yang lebih tepat dan strategis untuk mengelola bisnis mereka.

Toko Sederhana merupakan salah satu toko yang menjual berbagai barang kebutuhan pokok seperti beras, minyak goreng, gula, telur, dan sebagainya, masih mencatat transaksi penjualan dan stok barang secara konvensional. Hal ini meningkatkan risiko kesalahan perhitungan dan terkadang pengeluaran toko dapat salah atau bahkan tidak terdeteksi, karena banyaknya data yang harus dianalisis secara manual di mana hal tersebut tentu saja membuat kerugian.

Masalah lainnya yang dialami Toko Sederhana yaitu pada bagian stok, saat suatu barang sudah habis hal tersebut tidak dapat terdeteksi sampai ada pengecekan manual yang dilakukan oleh pemilik toko atau sampai ada konsumen yang ingin membeli barang tersebut dan setelah dicek ternyata persediaannya telah habis. Hal ini membuat proses pengelolaan stok menjadi tidak efisien dan rentan terhadap kesalahan.

Selain itu, keterlambatan dalam mengetahui ketersediaan barang dapat menyebabkan kehilangan konsumen yang menginginkan barang tersebut secara instan. Selain itu, kesalahan dalam mengelola stok juga dapat berdampak pada keuangan toko, seperti adanya biaya tambahan akibat pemesanan darurat atau kesempatan rugi akibat barang yang kehilangan daya jual karena tidak tersedia saat dibutuhkan.

Dari masalah ini muncullah ide untuk membangun sebuah sistem informasi penjualan berbasis *desktop* untuk Toko Sederhana, hal tersebut dilakukan untuk meningkatkan efisiensi dan produktivitas toko tersebut. Diharapkan dengan dibangunnya sistem informasi ini dapat mempermudah pemilik toko menjalankan bisnisnya.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, digunakan berbagai metode penelitian yang diterapkan pada Toko Sederhana, yang dapat dijelaskan secara rinci sebagai berikut.

2.1.1 Rancangan Penelitian

Pada penelitian ini, rancangan penelitian yang digunakan adalah rancangan penelitian deskriptif yaitu penelitian yang menggambarkan suatu keadaan tertentu secara sistematis yang berdasarkan fakta, sifat-sifat serta hubungan antar data yang didapat selama penelitian dilakukan.

2.1.2 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

2.1.2.1 Wawancara

Metode ini dilakukan dengan mengajukan pertanyaan atau berinteraksi langsung dengan pihak-pihak terkait di Toko Sederhana, yang berperan sebagai narasumber penelitian, untuk memperoleh informasi yang diperlukan.

2.1.2.2 Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan observasi langsung di lapangan untuk mengetahui dan mengamati bagaimana proses bisnis yang berlangsung di Toko Sederhana.

2.1.2.3 Studi Literatur

Metode ini dilakukan dengan mencari dan menelaah literatur untuk memperoleh informasi yang relevan dalam merancang sistem informasi penjualan. Informasi ini diperoleh melalui referensi buku, jurnal, artikel ilmiah, dan dokumen lainnya yang berkaitan dengan perancangan aplikasi tersebut. Tujuannya adalah untuk memahami konsep, teori, dan praktik terbaik yang dapat diterapkan dalam pengembangan aplikasi, serta untuk memastikan bahwa rancangan yang dibuat didasarkan pada pengetahuan dan penelitian yang telah ada.

2.1.3 Teknik Analisis Sistem

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik berorientasi objek dengan menggunakan bahasa pemodelan *Unified Modeling Language* (UML) melalui aplikasi StarUML versi 5.0.2. untuk mengilustrasikan proses kerja sistem yang sedang diteliti, yaitu Toko Sederhana.

2.1.4 Teknik Perancangan Sistem

Teknik perancangan sistem yang digunakan dalam merancang aplikasi penjualan pada Toko Sederhana meliputi. *Integrated Development Environment* (IDE) yang digunakan adalah Visual Studio 2019 versi 16.11.36, serta perancangan basis data yang digunakan adalah *MySQL* dalam aplikasi XAMPP v3.3.0. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *Visual Basic*. Aplikasi tambahan untuk pembuatan laporan yang digunakan adalah *Crystal Report* versi 13.0.30.3805.

2.2 Landasan Teori

Teori-teori yang digunakan untuk mendukung penelitian ini antara lain:

2.2.1 Aplikasi *Desktop*

Aplikasi *desktop* adalah program yang *diinstal* dan dijalankan pada komputer pengguna ^[1]. Aplikasi *desktop*, yaitu aplikasi yang hanya dijalankan di perangkat komputer atau laptop, dengan sistem penginstalan terlebih dahulu pada unit tersebut ^[2].

2.2.2 Penjualan

Penjualan adalah suatu proses dimana sang penjual memuaskan atau memenuhi segala kebutuhan dan keinginan pembeli agar dicapai manfaatnya bagi sang penjual maupun sang pembeli yang berkelanjutan dan yang menguntungkan bagi kedua belah pihak ^[3]. Penjualan adalah suatu proses penyerahan barang/jasa berdasarkan harga yang telah disepakati oleh kedua belah pihak ^[4].

2.2.3 Visual Basic .NET

Microsoft Visual Basic .Net merupakan *development tools* yang digunakan untuk membangun aplikasi yang bergerak di atas sistem .NET framework^[5]. Visual Basic .NET 2010 merupakan salah satu *tool development* Microsoft yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi di lingkungan kerja berbasis sistem operasi Windows^[6].

2.2.4 Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah merancang atau mendesain suatu *system* yang baik yang isinya adalah langkah-langkah operasi dalam proses pengolahan data dan proses prosedur-prosedur untuk mendukung operasi sistem^[7]. Perancangan sistem merupakan pelengkap dari analisa sistem yang dituangkan ke dalam sebuah sistem yang utuh dengan tujuan mendapatkan sistem yang lebih baik^[8].

2.2.5 Sistem

Kata 'sistem' mengandung arti 'kumpulan dari komponen-komponen yang memiliki unsur keterkaitan antara satu dan lainnya'^[9]. Sistem adalah kumpulan subsistem-subsistem yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu^[10].

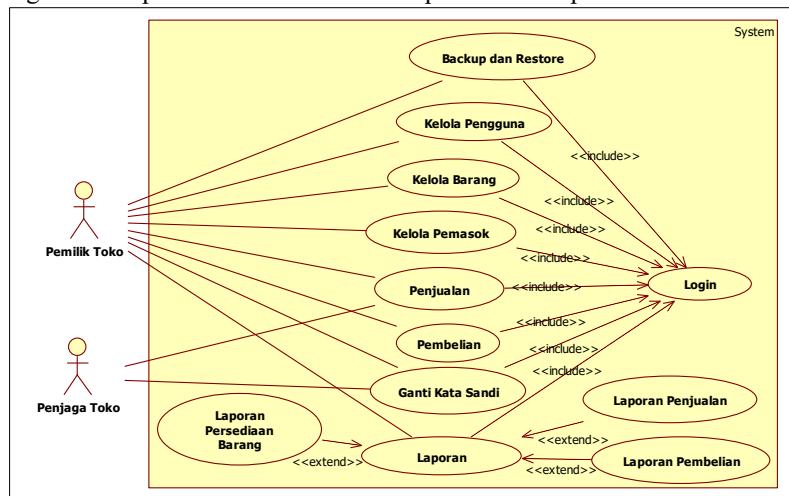
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Unified Modelling Language

Peneliti akan menggunakan *Diagram Unified Modeling Language* (UML) dalam bentuk diagram *use case* dan diagram sekuensial untuk menggambarkan proses dan interaksi dalam sistem yang diusulkan pada Toko Sederhana.

3.1.1 Diagram Use Case

Diagram *Use Case* sistem usulan yang dapat dilihat pada Gambar 1 mempunyai dua aktor yang terdiri atas aktor pemilik toko dan aktor penjaga toko. Adapun kegiatan utama dalam aplikasi ini yaitu, pemilik toko dan penjaga toko dapat melakukan *login* dan setelah berhasil *login* mereka dapat mengelola proses penjualan. Selain itu, khusus untuk pemilik toko bisa melakukan proses pembelian dan pengelolaan data seperti kelola data pengguna, data barang dan data pemasok serta melakukan pencetakan laporan.



Gambar 1. Diagram Use Case

3.1.2 Diagram Sekuensial

Diagram sekuensial menggambarkan urutan aliran kerja secara rinci dari diagram *use case*.

3.1.2.1 Diagram Sekuensial Login

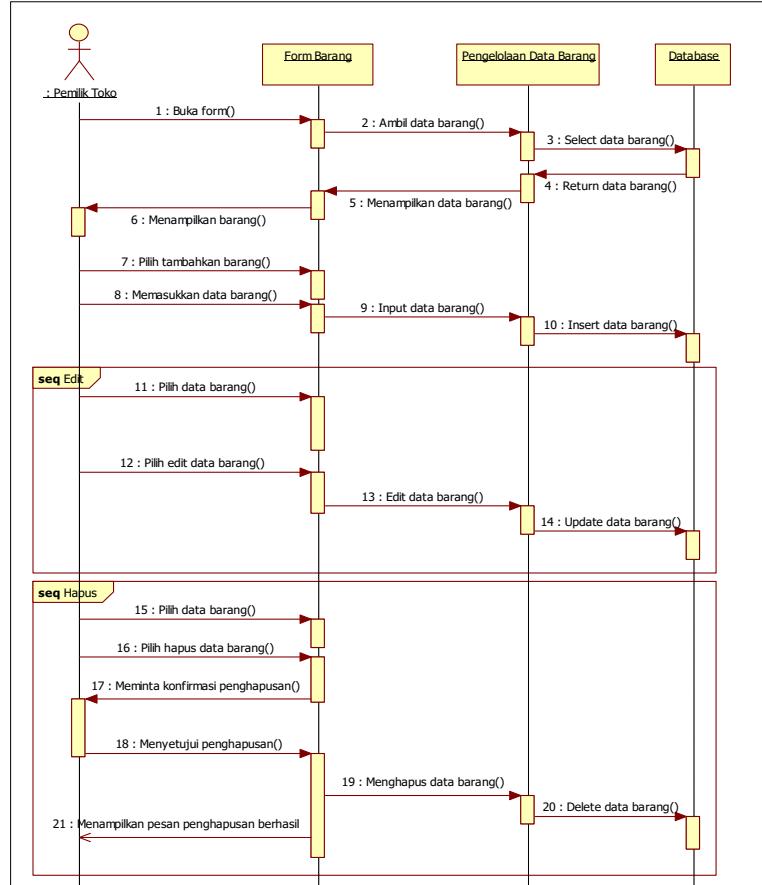
Aktor yang memiliki hak akses sesuai dengan proses sistem usulan adalah aktor pemilik toko atau aktor penjaga toko. Pertama, aktor pemilik atau aktor penjaga toko akan ditampilkan dengan *form login* saat pertama kali membuka aplikasi. Aktor pemilik atau aktor penjaga toko dapat memasukkan ID pengguna dan kata sandi yang telah terdaftar dalam *database*. Kemudian, sistem akan memeriksa ID pengguna dan kata sandi untuk memastikan bahwa data yang dimasukkan oleh aktor pemilik atau aktor penjaga toko benar dan terdaftar dalam *database*. Jika ada kesalahan, akan muncul pesan kesalahan yang menyatakan bahwa ID pengguna atau kata sandi salah. Namun, jika data yang dimasukkan benar, akses ke *form-form* akan diberikan sesuai dengan status hak akses masing-masing aktor

3.1.2.2 Diagram Sekuensial Kelola Pengguna

Pertama, aktor pemilik toko yang telah berhasil *login* dapat membuka *form pengguna*. *Form pengguna* akan mengambil data pengguna dari *database*. *Database* kemudian akan mengembalikan data tersebut, yang akan ditampilkan pada *form pengguna*. *Form pengguna* pun menampilkan informasi tersebut kepada aktor pemilik toko. Aktor pemilik toko yang ingin menambahkan data pengguna baru akan menekan tombol *Tambahkan* pada *form pengguna*. Selanjutnya, aktor pemilik toko akan memasukkan data yang diminta oleh *form pengguna*. Sistem kemudian akan memproses data yang dimasukkan dan *database* akan menyimpan data pengguna tersebut. Aktor pemilik toko yang ingin mengubah data pengguna akan memilih data pengguna dari tabel dan kemudian menekan

tombol Edit di *form* pengguna. Selanjutnya, aktor pemilik toko akan mengubah data yang ingin diperbarui di *form* pengguna. Sistem akan memproses data yang telah diubah, dan data yang diperbarui akan disimpan di *database*. Aktor pemilik toko yang ingin menghapus data pengguna akan memilih data pengguna dari tabel dan kemudian menekan tombol Hapus pada *form* pengguna. Akan muncul pesan konfirmasi untuk memastikan penghapusan. Setelah aktor pemilik toko mengonfirmasi, proses penghapusan data akan dilakukan, dan data yang dipilih akan dihapus dari *database*.

3.1.2.3 Diagram Sekuensial Kelola Barang



Gambar 2. Diagram Sekuensial Kelola Barang

Gambar 2 menggambarkan Diagram Sekuensial Kelola Barang dengan aktor pemilik toko yang memiliki hak akses. Setelah berhasil *login*, pemilik toko dapat membuka *form* barang yang menampilkan data dari *database*. Untuk menambahkan barang baru, pemilik toko menekan tombol Tambahkan, memasukkan data, dan sistem akan menyimpan data ke *database*. Untuk mengubah data barang, pemilik toko memilih barang yang ingin diubah, menekan tombol Edit, memperbarui data, dan menyimpan perubahan ke *database*. Untuk menghapus data, pemilik toko memilih barang, menekan tombol Hapus, mengonfirmasi penghapusan, dan data yang dipilih akan dihapus dari *database*.

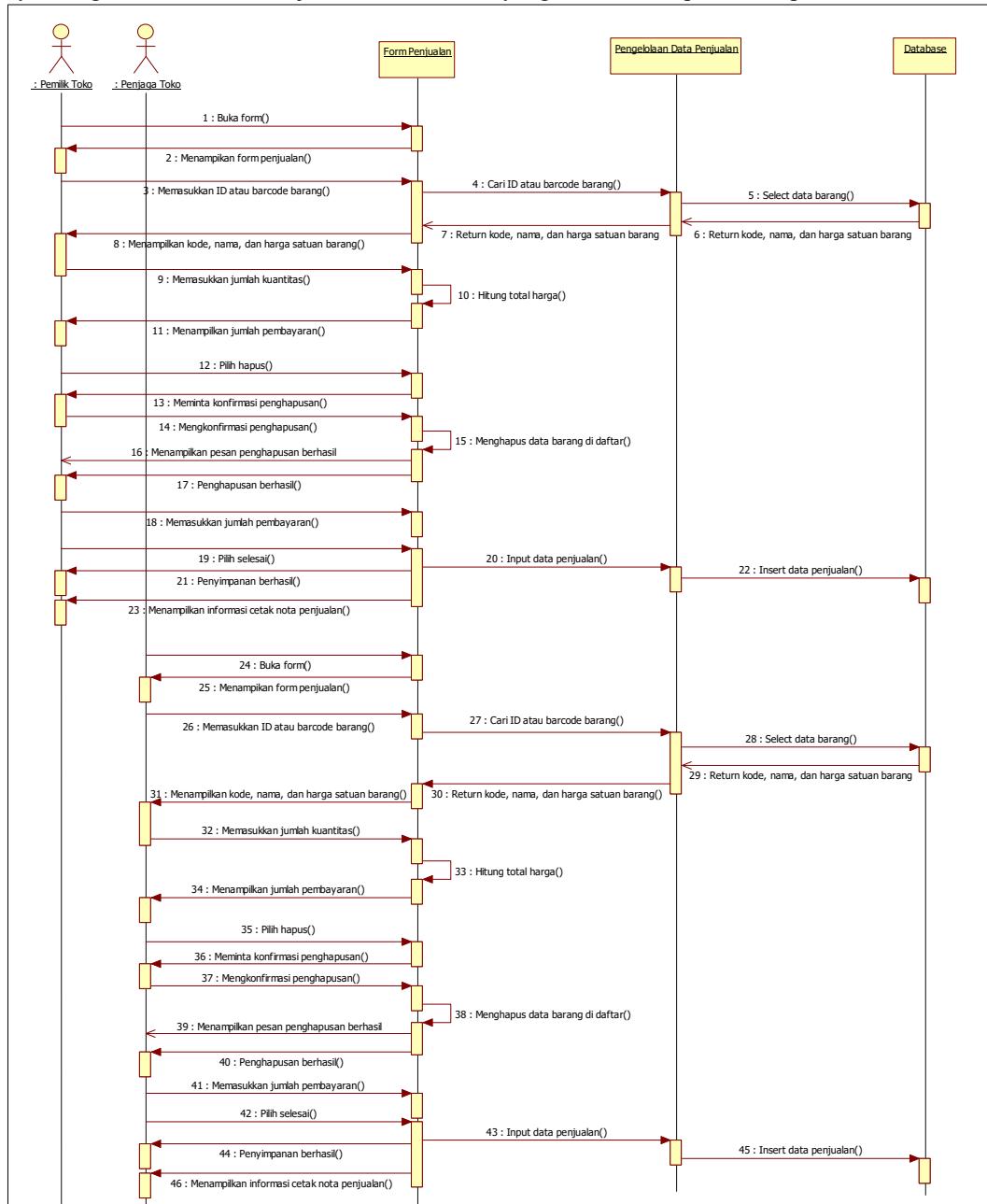
3.1.2.4 Diagram Sekuensial Kelola Pemasok

Diagram Sekuensial Kelola Pemasok menggambarkan proses manajemen pemasok dalam sistem yang diusulkan dengan pemilik toko sebagai aktor yang memiliki hak akses. Setelah *login*, pemilik toko dapat membuka form pemasok yang menampilkan data dari *database*. Untuk menambahkan pemasok baru, pemilik toko menekan tombol Tambahkan, memasukkan data, dan sistem menyimpannya ke *database*. Untuk mengubah data pemasok, pemilik toko memilih data yang ingin diubah, menekan tombol Edit, memperbarui data, dan menyimpan perubahan ke *database*. Untuk menghapus data, pemilik toko memilih data, menekan tombol Hapus, mengonfirmasi penghapusan, dan data yang dipilih akan dihapus dari *database*.

3.1.2.5 Diagram Sekuensial Penjualan

Diagram Sekuensial Penjualan menggambarkan proses penjualan dalam sistem yang diusulkan. Aktor yang memiliki hak akses sesuai dengan proses sistem usulan adalah aktor pemilik toko atau aktor penjaga toko. Aktor pemilik toko atau penjaga toko yang telah berhasil *login* dapat membuka *form* penjualan. Pertama, aktor pemilik toko atau penjaga toko memasukkan ID barang atau melakukan *scan barcode* pada barang yang dibeli oleh konsumen di *form* penjualan. Sistem akan memproses masukan tersebut dan mencari ID atau *barcode* barang di *database*. Jika ditemukan data yang cocok dengan ID atau *barcode* yang dimasukkan, *database* akan mengembalikan data barang tersebut dan menampilkannya kepada aktor pemilik toko atau penjaga toko. Selanjutnya, aktor pemilik toko atau penjaga toko akan memasukkan jumlah kuantitas dari barang tersebut, dan sistem akan melakukan perhitungan total harga. Aktor pemilik toko atau penjaga toko yang ingin menghapus

barang dari data barang dapat menekan tombol Hapus pada *form* penjualan. Akan muncul pesan konfirmasi untuk memastikan penghapusan. Setelah aktor pemilik toko atau penjaga toko mengonfirmasi, proses penghapusan barang akan dilakukan. Jika tidak ada lagi perubahan data pada data barang di *form* penjualan, aktor pemilik toko atau penjaga toko harus memasukkan jumlah pembayaran dan menekan tombol Selesai untuk menyelesaikan transaksi dan data tersebut akan disimpan di *database*. Informasi untuk mencetak nota penjualan akan muncul setelahnya. Diagram Sekuensial Penjualan dalam sistem yang diusulkan dapat dilihat pada Gambar 3.

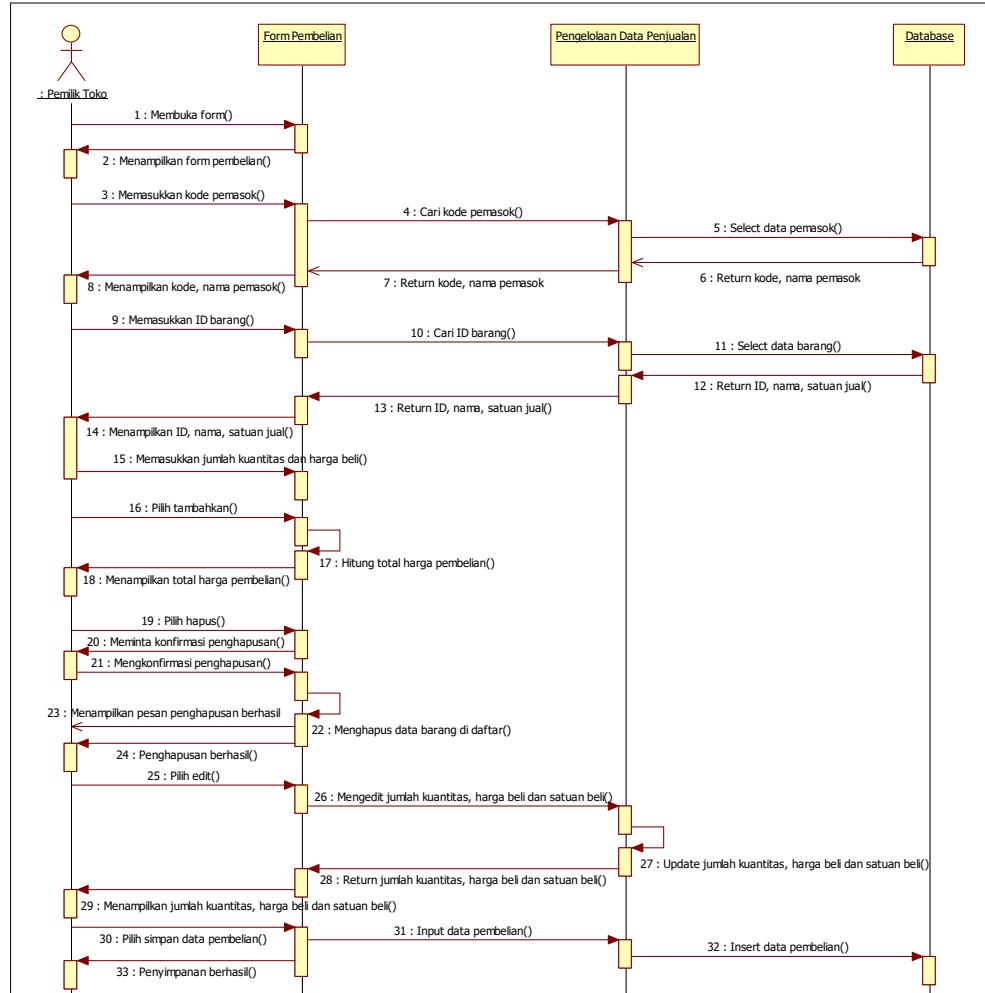


Gambar 3. Diagram Sekuensial Penjualan

3.1.2.6 Diagram Sekuensial Pembelian

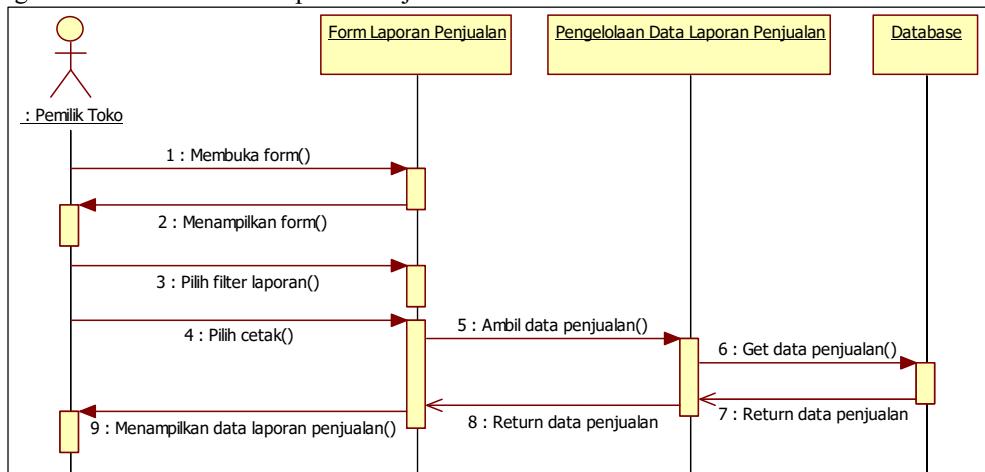
Pada Gambar 4 menggambarkan Diagram Sekuensial Pembelian. Aktor yang memiliki hak akses sesuai dengan proses sistem usulan adalah aktor pemilik toko. Aktor pemilik toko yang telah berhasil *login* dapat membuka *form* pembelian. Pertama, aktor pemilik toko memasukkan kode pemasok yang sudah terdata dalam *database*. Kemudian, *database* akan mengembalikan nama pemasok yang sesuai dengan kode pemasok yang dimasukkan tadi. Sesudah memasukkan kode pemasok dan menemukannya di *database*, aktor pemilik toko akan menambahkan data barang ke dalam *form* pembelian dengan memasukkan ID barang. Sistem akan memproses masukan tersebut dan mulai mencari ID yang cocok di *database*. Setelah menemukan data yang sesuai, *database* akan mengembalikan ID, nama, dan satuan jual barang tersebut. Aktor pemilik toko kemudian mengisi jumlah kuantitas dan harga beli dari barang tersebut, lalu menekan tombol Tambahkan untuk menambahkannya ke dalam *form* pembelian dan perhitungan total pembelian akan dilakukan. Data barang ini dimasukkan berdasarkan nota pembelian yang didapat dari pemasok. Aktor pemilik toko yang ingin menghapus barang dari data barang dapat menekan tombol Hapus pada *form* pembelian. Akan muncul pesan konfirmasi untuk memastikan penghapusan.

Setelah aktor pemilik toko atau penjaga toko mengonfirmasi, sistem akan memproses penghapusan data barang. Aktor pemilik toko yang ingin mengubah atau memperbarui data barang akan menekan tombol Edit pada *form* pembelian. Aktor pemilik toko kemudian akan mengubah data yang ingin diperbarui di *form* pembelian. Sistem akan memproses data yang telah diubah, dan data yang diperbarui akan ditampilkan di *form* pembelian. Jika tidak ada lagi perubahan data pada data barang di *form* pembelian, aktor pemilik toko akan menekan tombol Simpan untuk menyimpan data pembelian tersebut di *database*.



Gambar 4. Diagram Sekuensial Pembelian

3.1.2.7 Diagram Sekuensial Cetak Laporan Penjualan



Gambar 5. Diagram Sekuensial Cetak Laporan Penjualan (Harian, Bulanan, Tahunan)

Pada Gambar 5 menggambarkan Diagram Sekuensial Cetak Laporan Penjualan. Aktor yang memiliki hak akses sesuai dengan proses sistem usulan adalah aktor pemilik toko. Proses berawal dari aktor pemilik toko yang telah berhasil *login* kemudian membuka *form* laporan penjualan. Aktor pemilik toko akan memilih filter untuk menampilkan data berupa harian, bulanan, atau tahunan. Aktor pemilik toko kemudian akan menekan tombol

Cetak. Sistem akan memproses filter yang dipilih atau dimasukkan oleh aktor pemilik toko untuk mengambil data penjualan dari *database* berdasarkan filter tersebut. Setelah itu, data yang sesuai dengan filter yang diberikan akan ditampilkan kepada aktor pemilik toko.

3.1.2.8 Diagram Sekuensial Cetak Laporan Pembelian

Proses berawal dari aktor pemilik toko yang telah berhasil *login* kemudian membuka *form* laporan pembelian. Aktor pemilik toko akan memilih filter untuk menampilkan data berupa harian, bulanan, atau tahunan. Aktor pemilik toko kemudian akan menekan tombol Cetak. Sistem akan memproses filter yang dipilih atau dimasukkan oleh aktor pemilik toko untuk mengambil data pembelian dari *database* berdasarkan filter tersebut. Setelah itu, data yang sesuai dengan filter yang diberikan akan ditampilkan kepada aktor pemilik toko.

3.1.2.9 Diagram Sekuensial Cetak Laporan Persediaan Barang

Proses berawal dari aktor pemilik toko yang telah berhasil login dapat membuka form laporan persediaan barang. Aktor pemilik toko akan memilih filter untuk menampilkan data berupa harian, bulanan, atau tahunan. Aktor pemilik toko kemudian akan menekan tombol Cetak. Sistem akan memproses filter yang dipilih atau dimasukkan oleh aktor pemilik toko untuk mengambil data penjualan, pembelian, dan stok barang dari database berdasarkan filter tersebut. Setelah itu, data yang sesuai dengan filter yang diberikan akan ditampilkan kepada aktor pemilik toko.

3.2 Perancangan Masukkan

Perancangan masukkan merupakan bagian dari proses perancangan antarmuka pengguna (*user interface*) yang berfokus pada pengaturan tempat atau metode memasukkan data ke dalam sistem.

3.2.1 Form Login

Form Login berfungsi sebagai langkah awal yang dilakukan oleh pengguna untuk mengakses *form-form* lain di dalam sistem. Pengguna memasukkan ID dan kata sandi lalu menekan tombol Masuk. Jika ID dan kata sandi yang dimasukkan tidak cocok dengan data yang ada di *database*, maka akan muncul pesan bahwa *login* gagal. Namun jika berhasil, pengguna akan diberikan akses ke *form-form* sesuai dengan statusnya. Tampilan *form login* dapat dilihat pada Gambar 6.

Gambar 6. Tampilan Form Login

3.2.2 Form Data Barang

Form Data Barang berfungsi untuk mengelola data barang yang ada dalam *database*. Fitur-fitur dalam *form* ini adalah mengedit, menghapus dan menambahkan data barang. Selain itu pengguna juga bisa mencari barang berdasarkan nama barang dan menentukan interval harga beli. Tampilan *Form Data Barang* dapat dilihat pada Gambar 7.

Gambar 7. Tampilan Form Data Barang

3.2.3 Form Data Pemasok

Form Data Pemasok berfungsi untuk mengelola data pemasok yang ada dalam *database*. Fitur-fitur dalam *form* ini adalah mengedit, menghapus dan menambahkan data pemasok. Selain itu pengguna juga bisa mencari barang berdasarkan nama pemasok.

3.2.4 Form Data Pengguna

Form Data Pengguna berfungsi untuk mengelola data pengguna yang ada dalam *database*. Fitur-fitur dalam *form* ini adalah mengedit, menghapus dan menambahkan data pengguna. Selain itu pengguna juga bisa mencari data pengguna berdasarkan nama pengguna dan juga me-*reset* kata sandi.

3.2.5 Form Penjualan

Form Penjualan berfungsi untuk memproses transaksi belanjaan konsumen. Pada *form* ini, penjaga atau pemilik toko dapat mencari atau memindai barang, kemudian memasukkan jumlah kuantitas, dan memasukkan jumlah pembayaran yang diterima. Data barang belanjaan yang ada dalam *form* penjualan juga dapat dihapus atau didelet jumlah kuantitasnya jika diperlukan. Setelah semua transaksi selesai dilakukan, nota belanja dapat langsung dicetak sebagai bukti transaksi. Selain fitur pencarian barang dan pencetakan nota, *form* ini juga menyediakan fitur untuk melihat riwayat penjualan yang telah terjadi sebelumnya, sehingga pengguna dapat dengan mudah memantau semua transaksi yang telah dilakukan. Tampilan *Form* Penjualan dapat dilihat pada Gambar 8.

Gambar 8. Tampilan Form Penjualan

3.2.6 Form Pembelian

Form Pembelian berfungsi bagi pengguna terutama pemilik toko untuk memasukkan data pembelian barang. Data yang dimasukkan berasal dari nota pembelian barang yang diperoleh dari pemasok. Pemilik toko akan memasukkan kode pemasok yang terdaftar, kemudian menambahkan barang dengan rincian setiap barang berupa ID barang, nama barang, satuan jual, satuan beli, jumlah kuantitas, dan harga beli per satuan. Fitur-fitur pada *form* pembelian ini meliputi penghapusan dan pengeditan data barang yang sudah ditambahkan, serta pencarian barang. Tampilan *Form* Pembelian dapat dilihat pada Gambar 9.

Gambar 9. Tampilan Form Pembelian

3.2.7 Form Laporan Penjualan

Form Laporan Penjualan berfungsi untuk mencetak laporan penjualan berdasarkan filter dengan menekan tombol Cetak. Tampilan Form Laporan penjualan dapat dilihat pada Gambar 10.

Gambar 10. Tampilan Laporan Penjualan

3.2.8 Form Laporan Pembelian

Form Laporan Pembelian berfungsi untuk mencetak laporan pembelian berdasarkan filter dengan menekan tombol Cetak.

3.2.9 Form Laporan Persediaan Barang

Form Laporan Persediaan barang berfungsi untuk mencetak laporan persediaan barang berdasarkan filter dengan menekan tombol Cetak.

3.2.10 Form Ganti Kata Sandi

Form Ganti Kata Sandi digunakan untuk mengubah kata sandi pengguna. Pengguna harus memasukkan kata sandi lama, menekan tombol Ganti Kata Sandi, kemudian memasukkan kata sandi baru dan konfirmasi kata sandi, dan menekan tombol Simpan. Jika terjadi kesalahan, pesan peringatan akan muncul jika tidak ada kesalahan, kata sandi baru akan disimpan.

3.2.11 Form Backup dan Restore

Form Backup dan Restore berfungsi untuk mencadangkan dan memulihkan data. Proses pencadangan dimulai dengan memilih database yang ingin dicadangkan lalu menekan tombol Backup kemudian menentukan lokasi penyimpanan file cadangan pada komputer. Sedangkan untuk pemulihan data, prosesnya dimulai dengan memilih database yang ingin dipulihkan lalu menekan tombol Restore dan mencari file cadangan yang sudah tersimpan di komputer.

3.3 Perancangan Keluaran

Perancangan keluaran adalah proses merancang bagaimana informasi hasil masukkan yang telah dihasilkan sistem akan disajikan kepada pengguna melalui berbagai media, baik media keras (seperti kertas, microfilm, hardisk, disket) maupun media lunak (seperti layar video).

3.3.1 Nota Penjualan

Nota penjualan menampilkan tanggal transaksi dan tanggal cetak, nama penjaga, nomor pembelian, jumlah item, total belanjaan, jumlah uang yang dibayarkan dan kembalinya serta data barang yang dijual. Adapun tampilan dari nota penjualan dapat dilihat pada Gambar 11.

Gambar 11. Tampilan Nota Penjualan

3.3.2 Laporan Penjualan

Laporan penjualan menampilkan data barang yang terjual berserta nomor penjualannya pada periode tertentu. Adapun tampilan dari nota penjualan pada periode khusus dapat dilihat pada Gambar 12.

TOKO SEDERHANA		Dusun Kenua RT. 03/02, Desa Buluh Lintang, Kecamatan Kapuas, Kabupaten Sanggau																											
Tanggal Cetak : 18 Desember 2024 15:36		Pencetak : RIO (Admin)																											
Filter : HARIAN																													
LAPORAN PENJUALAN PERIODE 18 DESEMBER 2024																													
181224-130354																													
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>NO</th> <th>Nama Barang</th> <th>Qty</th> <th>Harga</th> <th>Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>MIZONE</td> <td>1</td> <td>10.000</td> <td>10.000</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>TEH PUCUK</td> <td>1</td> <td>8.000</td> <td>8.000</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>FLORIDINA</td> <td>1</td> <td>8.000</td> <td>8.000</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: right;">Total</td><td>3</td><td>26.000</td><td>26.000</td></tr> </tbody> </table>					NO	Nama Barang	Qty	Harga	Total	1	MIZONE	1	10.000	10.000	2	TEH PUCUK	1	8.000	8.000	3	FLORIDINA	1	8.000	8.000	Total		3	26.000	26.000
NO	Nama Barang	Qty	Harga	Total																									
1	MIZONE	1	10.000	10.000																									
2	TEH PUCUK	1	8.000	8.000																									
3	FLORIDINA	1	8.000	8.000																									
Total		3	26.000	26.000																									
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">Total Penjualan</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px; text-align: center;">Rp26.000</td> </tr> </table>					Total Penjualan	Rp26.000																							
Total Penjualan																													
Rp26.000																													

Gambar 12. Laporan Penjualan

3.3.3 Laporan Pembelian

Laporan pembelian menampilkan data penjualan seperti nomor pembelian, nama pemasok dan info detail barang yang dibeli serta total jumlah pembelian pada periode tertentu.

3.3.4 Laporan Persediaan Stok Barang

Laporan persediaan barang menampilkan data persediaan barang pada periode waktu tertentu.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan rancang bangun sistem informasi penjualan berbasis *desktop* pada Toko Sederhana yang dijelaskan pada bagian sebelumnya, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

- Perancangan sistem ini dibuat untuk membantu pengguna mengelola data transaksi penjualan dan pembelian barang dengan lebih mudah. Dengan sistem ini, pengguna dapat mencatat, melihat, dan menganalisis setiap transaksi, sehingga mengurangi kesalahan dan meningkatkan efisiensi kerja sehari-hari.
- Sistem ini juga mampu menghasilkan berbagai laporan, seperti laporan penjualan, pembelian, serta persediaan barang, yang memudahkan pengguna dalam memantau dan mengelola aktivitas toko dengan lebih baik.
- Sistem ini dapat menangani pembuatan dan pencetakan nota penjualan, serta menghitung total penjualan dan jumlah kembalian yang perlu diberikan kepada konsumen. Dengan demikian, proses transaksi menjadi lebih efisien dan cepat, karena tidak perlu lagi menghitung dan menulis nota secara manual. Fitur ini tidak hanya mempermudah perhitungan dan pencatatan nota, tetapi juga mengurangi kemungkinan kesalahan dan meningkatkan pengalaman berbelanja konsumen.

5. SARAN

Dalam kesempatan ini, peneliti juga ingin menyampaikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk pengembangan sistem penjualan ini di masa mendatang, saran-saran tersebut adalah sebagai berikut:

- Sistem penjualan dan pembelian terkomputerisasi ini dapat mencakup fitur untuk mendata transaksi secara kredit dan memberikan notifikasi saat jatuh tempo kredit tiba.
- Sistem dapat secara otomatis menghitung diskon dan pajak pada setiap transaksi, sehingga memudahkan pengguna dalam mengelola perhitungan keuangan dan memastikan bahwa semua biaya dan potongan diterapkan dengan tepat.
- Sistem dapat menangani pembayaran *qrис* untuk konsumen yang berbelanja secara *non-tunai*.
- Mengembangkan sistem pemesanan *online* yang terintegrasi dengan aplikasi *desktop*, sehingga memungkinkan perluasan jangkauan penjualan dan memberikan kemudahan bagi konsumen untuk melakukan pemesanan dari berbagai platform.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam atas bantuan dan dukungan yang diberikan selama penelitian ini kepada Civitas Akademika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Widya Dharma Pontianak. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Bapak Papias Konyang Man sebagai Pemilik Toko Sederhana yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini serta menyediakan data yang diperlukan. Peneliti juga mengapresiasi keluarga, teman-teman dan semua pihak yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, saran, dan dorongan berharga selama proses dari awal sampai selesaiannya penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Wanda, Sulistianto Sutrisno, Ni Wayan Purnawati, Sepriano Sepriano, Ahmad Syauki, Albet Triadi, Sulistyowati Sulistyowati, M. Farkhan, Shah Khadafi, Nur Hayati, Irmawati, (2023), *PENGANTAR ILMU KOMPUTER : Panduan Komprehensif bagi Pemula*, PT. Sonpedia Publishing Indonesia, Jambi.
- [2] Juriono, (2023), *Panduan Praktis Penggunaan Aplikasi Hadis, Cara Mudah Mencari Dan Meneliti Hadis Versi Digital*, Deepublish, Yogyakarta.
- [3] Ramadhani, Fitriani Dwi, Maulana Ardhiansyah, (2022), *SISTEM PREDIKSI PENJUALAN DENGAN METODE SINGLE EXPONENTIAL SMOOTHING DAN TREND PARABOLIK*, Pascal Books, Tangerang Selatan.
- [4] Sumarsono, Tanto Gatot, H. Supardi, (2019), *Kewirausahaan Teori & Praktik*, Media Nusa Creative (MNC Publishing), Malang.
- [5] Isa, Indra Griha Tofik, (2021), *BUKU AJAR PEMROGRAMAN VISUAL DASAR*, PT. Nasya Expanding Management, Pekalongan.
- [6] Iskandar, Ade Rahmat, (2019), *Dasar-Dasar Pemrograman dengan .NET*, Elex Media Komputindo, Jakarta.
- [7] Pane, Syafrial Fachri, Wahyu Kurnia Sari, Zanwar Arif Wicaksono, (2020), *Membuat Aplikasi Pengolahan Data Administrasi Barang Menggunakan Aplikasi Apex Online*, Kreatif Industri Nusantara, Bandung.
- [8] Arifin, Nofri Yudi, Rohmat Indra Borman, Imam Ahmad, Sari Setyaning Tyas, Heni Sulistiani, Alim Hardiansyah, Ghea Paulina Suri, (2021), *Analisa Perancangan Sistem Informasi*, Yayasan Cendikia Mulia Mandiri, Batam.
- [9] Rukun, Kasman, B. Herawan Hayadi, (2018), *SISTEM INFORMASI BERBASIS EXPERT SYSTEM*, Deepublish, Yogyakarta.
- [10] Elondri, Yuli Hartati, Mai Yuliza, Roza Gustika, Citra Suci Mantauv, (2023), *SISTEM INFORMASI MANAJEMEN*, PT KIMHSAFI ALUNG CIPTA, Bekasi.