

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN GADGET DI PT. KAFILAH TEKNOLOGI INDONESIA****^{a*}Naufaludin Akbar, ^bDendy Kurniawan**^aTeknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta – Indonesia^b Universitas Sains dan Teknologi Komputer

* Coresspondence

ABSTRACT

The research objective is to produce a gadget sales information system that can simplify the process of recording sales data to sales reports. According to observations and interviews that the author did at PT Kafilah Teknologi Indonesia in processing gadget sales data, all of which still use the manual method, namely recording in the books so that errors often occur. in calculating reporting and which often vary, this can hamper the process of financial reporting performance. The research method used in the Design of Gadget Sales Information Systems at PT. This Indonesian Technology Caravan is grounded research, which is a research method based on facts and using comparative analysis which aims to generalize epirisses, establish concepts, prove theories, and develop theories where data collection and data analysis run at the same time. In addition, the authors also conducted research with data collection methods by means of Observation, Interview and Documentation. After the author designed the Gadget Sales Information System, the author can help build a prototype so that the results are useful for the company so that it is expected to be more effective and accurate.

Keywords: Information system, Gadget Sales**ABSTRAK**

Tujuan Penelitian adalah untuk menghasilkan Sistem Informasi penjualan Gadget yang dapat mempermudah proses perekapan data penjualan hingga laporan penjualan Menurut observasi dan wawancara yang penulis lakukan di PT Kafilah Teknologi Indonesia dalam mengolah data penjualan gadget yang semual masih menggunakan metode manual yakni mencatat pada pembukuan sehingga sering terjadinya kesalahan dalam menghitung pelaporan dan yang sering kali berbeda-beda, hal ini dapat menghambat proses kinerja pelaporan keuangan. Metode penelitian yang dilakukan dalam Perancangan Sistem Informasi Penjualan Gadget di PT. Kafilah Teknologi Indonesia ini adalah dengan grounded research, yaitu metode penelitian yang berdasarkan ada fakta dan menggunakan analisis perbandingan yang bertujuan untuk mengadakan generalisasi eprisis, menetapkan konsep, membuktikan teori, dan mengembangkan teori dimana pengumpulan data dan analisis data berjalan pada waktu yang bersamaan. Selain itu, penulis juga melakukan penelitian dengan metode pengumpulan data dengan cara Observasi, Wawancara dan Dokumentasi. Setelah penulis merancang Sistem Informasi Penjualan Gadget, maka penulis dapat membantu membangun prototype agar hasilnya bermanfaat bagi perusahaan sehingga diharapkan lebih efektif dan akurat.

.Kata Kunci: Sistem Informasi, Penjualan Gadget,

1. PENDAHULUAN

PT. Kafilah Teknologi Indonesia merupakan sebuah perusahaan yang menangkap peluang dari proses berkembangnya teknologi informasi. Salah satu usaha yang dibangun dengan melihat suatu peluang ditengah kebutuhan masyarakat yaitu Gadget. Karena saat ini Gadget bukan lagi sebuah barang mewah yang hanya dimiliki oleh orang-orang tertentu, atau bukan lagi menjadi kebutuhan sekunder, melainkan sudah menjadi sebuah kebutuhan primer yang dapat mudah diperoleh dan dimiliki oleh masyarakat menengah kebawah sekalipun, karena melalui Gadget kita dapat memperoleh informasi yang lebih cepat dan update dari media informasi lainnya, seperti Televisi, Radio, ataupun Koran, selain manfaat diatas, Gadget juga dapat melakukan komunikasi jarak dekat hingga jauh, bahkan lintas negara, hingga dapat melakukan bisnis dan lain sebagainya. Maka bisnis penjualan Gadget menjadi incaran para pengusaha untuk mempermudah masyarakat dalam memperoleh barang tersebut. seperti yang dilakukan oleh PT. Kafilah Teknologi Indonesia.

PT. Kafilah Teknologi Indonesia Berdiri pada tahun 2014 dan resmi menjadi PT di tahun 2017, adalah sebuah perusahaan E-Commerce yang bergerak di bidang jual beli Gadget branded . Visi Misi PT. Kafilah Teknologi Indonesia menjadi The Biggest E-Commerce in the world.

Namun saat ini sistem yang dijalankan belum menunjukkan perwujudan dari The Biggest E-Commerce in the world., karena Proses Transaksi dan penjualan Gadget saat ini yang dilakukan oleh PT. Kafilah Teknologi Indonesia, masih menggunakan model transaksi manual yaitu pelanggan melihat langsung koleksi yang tersedia di toko dan selanjutnya melakukan transaksi. Antrian pengunjung kerap terjadi ketika sedang banyak yang melakukan transaksi, karena belum adanya sebuah aplikasi penjualan atau sistem informasi penjualan yang secara sistematis. Dalam kasus ini maka banyak permasalahan yang timbul akibat dari model transaksi manual ini, mulai dari antrian transaksi, rekap data penjualan, Rekap Stok Barang, hingga laporan penjualan, semua masih dilakukan secara manual. Berdasarkan permasalahan tersebut penulis merancang sebuah sistem informasi penjualan Gadget yang dapat membantu proses penjualan, rekap data Gadget, hingga laporan penjualan dan stok Gadget.

Berdasarkan gambaran permasalahan tersebut diatas, maka penulis merancang sistem informasi penjualan untuk mengolah data-data penjualan Gadget pada PT. Kafilah Teknologi Indonesia menggunakan bahasa Pemrograman java sehingga dapat menyajikan informasi penjualan Gadget. Dengan demikian penulis mengambil judul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Gadget di PT. Kafilah Teknologi Indonesia”.

1.1 Sistem

Sistem (*System*) dapat didefinisikan dengan pendekatan prosedur dan dengan pendekatan komponen : [1]

- 1) Dengan pendekatan prosedur, system dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari prosedur – prosedur yang mempunyai tujuan tertentu.
- 2) Dengan pendekatan komponen, system dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu.

1.2 Informasi

Informasi adalah sekumpulan fakta (data) yang diorganisasikan dengan cara tertentu sehingga mereka mempunyai arti bagi si penerima. [2]

1.3 Java

Java adalah sebuah Bahasa pemrograman yang berorientasi objek. Maksudnya adalah semua aspek yang terdapat pada *Java* adalah objek sehingga sangat memudahkan untuk mendesain, membuat dan mengembangkan program *Java* dengan cepat. Maka kelebihan ini membuat program *Java* menjadi mudah untuk digunakan banyak orang, Bahasa pemrograman bisa dapat digunakan banyak system operasi, yaitu : *Microsoft Windows*, *Linux*, dan lain-lain. [3]

1.4 NetBeans

NetBeans merupakan salah satu *IDE* yang dikembangkan dengan Bahasa pemrograman *Java*. *Netbeans* mempunyai lingkup pemrograman yang terintegrasi dalam suatu perangkat lunak yang di dalamnya menyediakan pembangunan *Graphical User Interface*, *text editor*, *compiler*, dan *Interpreter*. [4]

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan Perumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

- 1) Membuat sebuah aplikasi sistem penggajian guru sehingga dapat digunakan secara berkelanjutan.
- 2) Mempermudah bagian Tata Usaha untuk membuat laporan penggajian guru agar lebih cepat dan tepat waktu.

1.6 Manfaat

Manfaat yang diharapkan akan diperoleh dari penelitian ini adalah memberikan manfaat bagi sekolah yang diharapkan dapat meningkatkan efisiensi kerja sehingga bisa dijadikan referensi untuk menyiapkan tenaga kerja yang lebih maju dan kompetitif. Serta bagi Universitas diharapkan dapat menjadi tambahan atau masukan dalam membekali mahasiswa agar mampu bersaing dan kompeten, dan bagi peneliti diharapkan dapat menambah wawasan dan memahami konsep perancangan system informasi penggajian guru.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian adalah suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan kegunaan tertentu. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan yaitu rasional, empiris, dan sistematis. Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa metode penelitian adalah suatu cara ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode *grounded research*, yaitu metode penelitian yang berdasarkan ada fakta dan menggunakan analisis perbandingan yang bertujuan untuk mengadakan generalisasi empiris, menetapkan konsep, membuktikan teori, dan mengembangkan teori dimana pengumpulan data dan analisis data berjalan pada waktu yang bersamaan. Selain itu, penulis juga melakukan penelitian dengan metode pengumpulan data dengan cara Observasi, Wawancara dan Dokumentasi. Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data-data serta informasi untuk mendukung penyempurnaan hasil dari penelitian ini antara lain :

- a. Studi Literatur
- b. Metode Lapangan (Field Research)

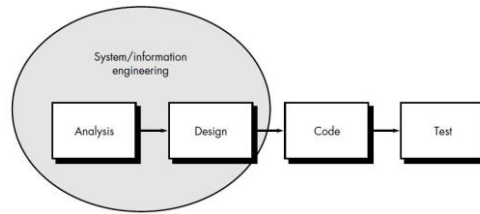
2.1 Langkah-Langkah Pengembangan Sistem

Pengembangan system dapat berarti menyusun system yang baru untuk menggantikan system yang telah ada. Sistem yang lama perlu diperbaiki karena adanya permasalahan – permasalahan yang ditimbulkan oleh system lama. Siklus hidup pengembangan system (*System Development Life Cycle*) adalah pendekatan melalui beberapa tahap untuk menganalisis dan merancang system yang dimana system tersebut telah dikembangkan dengan sangat baik melalui penggunaan siklus kegiatan penganalisis dan pemakai secara spesifik.

2.2 Model Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan suatu gambaran secara umum kepada pengguna/*user* tentang sistem yang akan dibuat. Desain sistem akan dibuat untuk menggambarkan komponen-komponen sistem informasi yang akan didesain secara rinci. Model perancangan sistem yang akan dipakai menggunakan metode analisis sistem terstruktur atau lebih dikenal dengan *Waterfall Model*.

Waterfall Model sering disebut dengan “*Classic Life Cycle*” atau model *Waterfall*. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan terstruktur mulai dari level *Analysis* tahap, *Desain*, *Code*, dan kemudian *Test*.



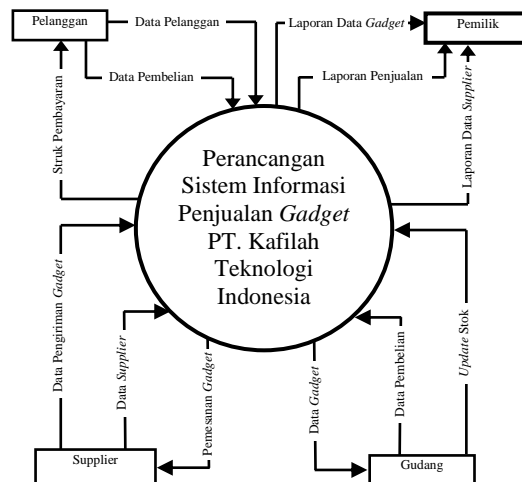
Gambar 1. Model Waterfall oleh Pressman

Gambar 1 merupakan tahapan secara umum dari model *Waterfall*. Menurut Pressman (2001: 28) model *Waterfall* diuraikan dengan tahap-tahap sebagai berikut:

- 1) **Analysis** adalah tahap menganalisa hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan perancangan sistem.
- 2) **Design** adalah tahap penerjemah atau tahap perancangan dari keperluan-keperluan yang dianalisis dalam bentuk yang lebih mudah dimengerti oleh pemakai.
- 3) **Code** adalah tahap implementasi dari hasil sistem yang telah dirancang dalam bahasa pemrograman yang telah ditentukan dan digunakan dalam pembuatan sistem.
- 4) **Test** adalah tahap pengujian terhadap program yang telah dibuat. Pengujian dilakukan agar fungsi-fungsi dalam sistem bebas dari *error*, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

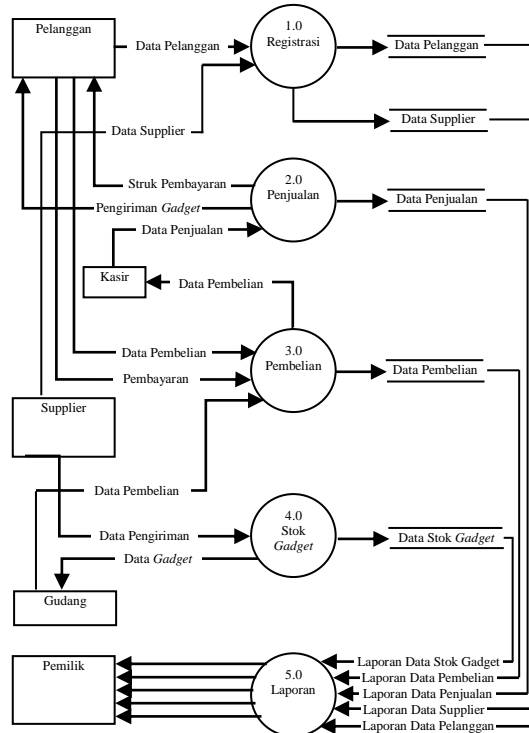
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Konteks Diagram yang diusulkan



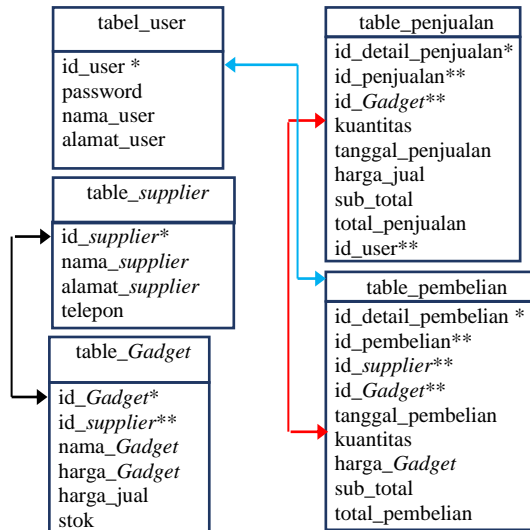
Gambar 2. Diagram Kontek yang diusulkan

3.2 Diagram Nol yang diusulkan



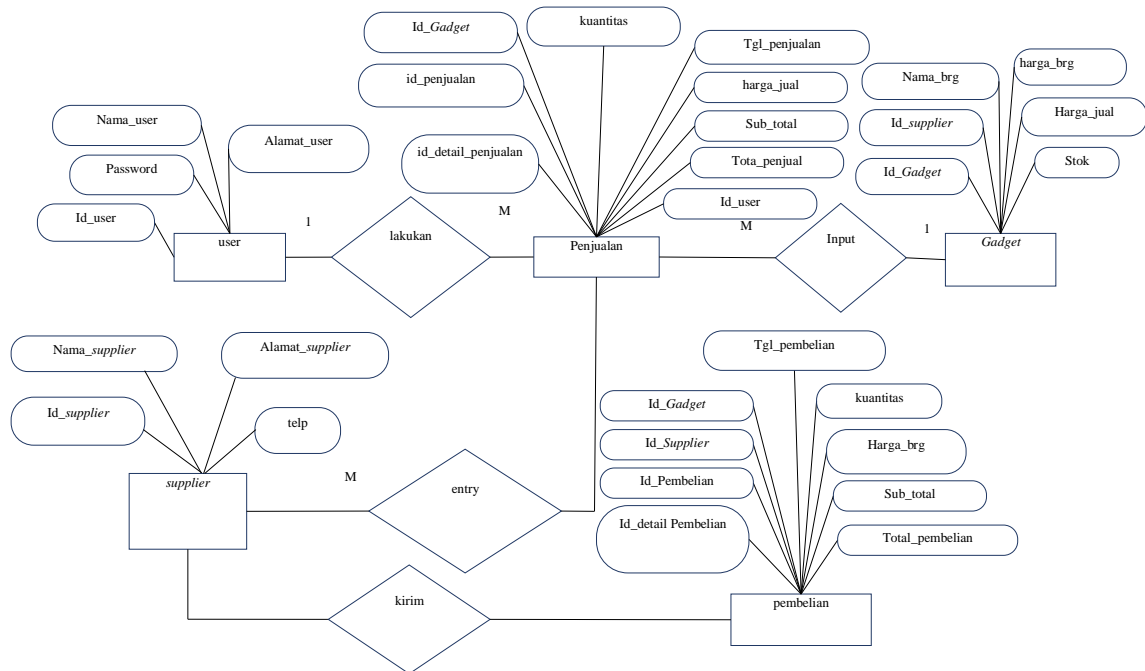
Gambar 3. Diagram Nol yang Diusulkan

3.3 Bentuk Normalisasi



Gambar 4. Normalisasi

3.4 ERD yang diusulkan



Gambar 5. ERD

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan dan analisa yang telah dilakukan penulis, maka dapat diambil simpulan Rancangan Sistem Informasi Penjualan gadget dibuat untuk memecahkan masalah penjualan gadget di PT. Kafilah Teknologi Indonesia yaitu mulai proses pendataan produk beserta stok, konsumen, hingga penjualan yang awalnya hanya memanfaatkan microsoft excel. Berdasarkan sistem yang dibuat diperoleh simpulan sebagai berikut :

- 1) Penulis berhasil merancang dan membangun sebuah sistem informasi penjualan gadget di , serta sistem yang dibangun berjalan sesuai dengan yang diharapkan oleh PT. Kafilah Teknologi Indonesia.
- 2) Berdasarkan hasil rancangan sebuah sistem informasi, maka semua proses penjualan gadget di PT. Kafilah Teknologi Indonesia menjadi lebih sistematis, dimana kasir dapat melakukan transaksi penjualan hingga membuat laporan secara komputerisasi
- 3) Semua transaksi baik penjualan maupun pembelian barang serta data pelanggan hingga *supplier* tersimpan dalam sebuah *database*, hingga kapan saja data akan mudah di cetak dan dicara secara singkat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dona, Jefrianus. (2010). Perancangan Sistem Basis Data dalam Sistem Penjualan Produk Elektronik Berbasis Web Pada Toko Sumber elektronik Waikabubak, Sumba Barat. Skripsi S1. Surakarta : Program Studi Teknik Informatika. STIMK Sinar Nusantara Surakarta.
- [2] Irenne Prasitya Yuwanda (2016), Sistem Informasi Penjualan Barang Toko The Secret Home Surabaya
- [3] Jerianto Herianto (2018), Sistem Informasi Penjualan Laptop Berbasis Web Pada Nazhira Komputer Jakarta
- [4] Kurniawan , Y. (2002). Aplikasi Web DataBase dengan PHP&MySQL untuk orang-orang awam, Palembang : Maxicom.

- [5] Lupi, F. R., & Nurdin, N. (2016). Analisis Strategi Pemasaran Dan Penjualan E-Commerce Pada Tokopedia. *Com. Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputer*, 2(1), 20-29. Pradana, M. (2017). Klasifikasi bisnis e-commerce di Indonesia.
- [6] Mackenzie. (2008). "Web Personalization to Build Trustin E-commerce Vol. 9 No.6. Mach 2010. Pp : 11-36.
- [7] Madcoms. (2008). Aplikasi PHP dan MYSQL untuk membuat website interaktif. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- [8] Nugroho, bunafit. (2004). Aplikasi Pemrograman Web Dinamis dengan PHP dan MySql. Yogyakarta : GAYA MEDIA.
- [9] Nugroho, Kuku Setyo. (2009). Perancangan Sistem Informasi Pada Dinas Peternakan Dan Perikanan Kabupaten Boyolali Berbasis Web Menggunakan Php Dan MySQL. Skripsi S1. Surakarta: Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- [10] Prasetiyoso, Wahyu (2009) "Perancangan Sistem Otomatis Pembelian Tiket Berbasis Web Dengan Menggunakan Membership Card (Studi Kasus Stasiun Balapan Solo)". Skripsi S1. Surakarta: Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- [11] Rendi Dwi Utomo (2017), Perancangan sistem informasi Penjualan makanan dan minuman pada cafe kantin mamaeko.
- [12] Riky Try Yuniawan (2016), Sistem Penjualan Barang PT Minkem Berbasis Java.
- [13] Rhyza, Nugraheny. (2010). Pembuatan Web Distro Bernasis E-commerece menggunakan PHP dan MYSQL. Skripsi S1. Surakarta: Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- [14] Suchacka, Grayina. (2010). "Business Oriented Adimission Contol and Request Scheduling For E-commerce Web". Dalam *journal of information society* vol.41 issue 2. Nov/Dec 2007. P592-609.
- [15] Ulfah, Amalia. (2006). Aplikasi Penjualan Produk Batik Adifani Pekalongan Berbasis Web E-Commerce. Skripsi S1. Surakarta: Fakultas Teknik. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- [16] Vianda, David. (2008) . Perancangan Sistem Informasi Peniagaan Elektronik (eCommerce) dengan PHP dan MYSQL. Skripsi S1. Surakarta: Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- [17] Wetherbe. (1999). Konsep Dasar Sistem Informasi. <http://blog.re.or.id/konsepdasar-sistem-informasi-htm/> diakses tanggal 22 Maret 2011 jam 11.10 WIB.