

Aplikasi Penjualan Produk Ala K-Pop dan Anime Pada Panda Shop Palembang Berbasis *Web Responsive*

Application for Selling K-Pop and Anime-style Products at Panda Shop Palembang Based on Responsive Web

Tamsir Ariyadi¹, Syafi'ul Hamidani², Akhmad Khudri³

^{1,3} Teknik Komuter, Fakultas Vokasi, Universitas Bina Darma, Palembang, Sumatera Selatan

²Sistem Informasi, STMIK Bina Nusantara Jaya Lubuk Linggau, Sumatera Selatan

E-mail :tamsirariyadi@binadarma.ac.id¹, hamidanipertama@gmail.com², khudri@binadarma.ac.id

Abstract

Panda Shop is a small business in the form of a shop that sells various K-POP-style products and Anime accessories in Palembang City, South Sumatra. This Panda Shop does not have a sales data processing system at all, there are only a few duplicate receipt files archived by employees to recap sales revenue and stock items whose data is filled into Microsoft Excel. Therefore the author decided to make a sales system application using the PHP programming language, Macromedia Dreamweaver 8 as a medium to make the application and XAMPP MYSQL database as a medium for recording sales data and stock items that were not previously done so that it will make processing sales data easier, fast, and minimize errors in making reports.

Keywords: Application, sales, panda shop palembang.

Abstrak

Panda Shop merupakan salah satu usaha kecil berbentuk toko yang menjual berbagai aksesoris produk ala *K-POP* dan *Anime* di Kota Palembang, Sumatera Selatan. Panda Shop ini tidak memiliki sistem pengolahan data penjualan sama sekali, hanya terdapat beberapa berkas bukti rangkap dua yang diarsipkan oleh pegawai untuk merekap pendapatan penjualan dan stok barang yang datanya diisi kedalam *Microsoft Excel*. Penggunaan sistem penjualan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, *Macromedia Dreamweaver 8* menggunakan *waterfall mode*, metode yang dinamakan *Life Cycle* yang merupakan salah satu cara untuk menyelesaikan permasalahan. *XAMPP MYSQL database* sebagai media untuk pencatatan data penjualan dan stok barang yang sebelumnya tidak dilakukan sehingga akan membuat pengolahan data penjualan menjadi lebih mudah, cepat, dan meminimalisir kesalahan dalam pembuatan laporan. Aplikasi yang dihasilkan adalah aplikasi sistem penjualan dan sistem aplikasi dapat membantu apabila terjadi jumlah barang melebihi stok bisa diminimalkan.

Kata Kunci - Aplikasi, penjualan, panda shop palembang.

1. Pendahuluan

Panda Shop Palembang merupakan perusahaan kecil yang menjalankan usaha perdagangan jual beli produk ala *K-POP* Korea Selatan. Berkaitan hal bidang usaha itu, maka proses penjualan merupakan faktor paling penting dalam peningkatan penjualan oleh pengusaha. Pengolahan data dan proses penjualan merupakan hal penting bagi perusahaan terutama bagi perusahaan yang bergerak dalam bidang manufaktur seperti *Panda Shop* Palembang. Pada *Panda Shop* Palembang, proses penjualan sudah menggunakan aplikasi *Microsoft Excel* dan *Word Office*. Proses barang dijual akan dimasukkan ke dalam nota sebanyak dua kali. Nota pertama akan diserahkan ke *customer* untuk dijadikan bukti jual beli, sedangkan nota yang kedua disimpan bagian bendahara untuk mencatat penghasilan penjualan yang dimasukkan kedalam *microsoft excel*. Bukti penjualan ini akan

dijadikan dasar untuk mencatat jumlah barang yang ada. Proses pencatatan dibuktikan dengan cara meneruskan informasi yang diperoleh dari bukti penjualan ke *microsoft excel*. Pencatatan pemasukan harus dimasukkan setiap bulan, sedangkan bukti stok barang dilakukan setiap hari. Transaksi jual beli ini mengakibatkan pengolahan data penjualan kurang efektif dan efisien, sehingga laporan penjualan yang dihasilkan besar kemungkinan terjadi kesalahan. Selain itu proses pengelolaan data penjualan barang yang masih menggunakan *excel* dirasa kurang maksimal untuk proses penjualan. Berdasarkan dengan permasalahan diatas maka penelitian ini dengan judul “Aplikasi Sistem Penjualan Pada *Panda Shop* Palembang” yang akan memudahkan dan meningkatkan proses jual beli, mengakibatkan transaksi jual beli dikelola menjadi lebih baik dari segi ekonominya.[1][2]

2. Tinjauan Pustaka

Beberapa penelitian terkait dengan sistem informasi penjualan telah beberapa kali dilakukan diantaranya adalah yang dilakukan oleh [3] yang mengaplikasikan sistem informasi penjualan pada toko di Jakarta menggunakan metode waterfall sehingga membentuk sebuah basis *e-commerce*, kemudian ada juga penelitian yang dilakukan [4] yang membuat sistem informasi *e-marketplace* bank sampah sehingga memudahkan para nasabah dan pengelola bank sampah.

Aplikasi perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna. Contoh utama perangkat lunak aplikasi adalah pengolah kata, lembar kerja, dan pemutar media.[5]

Kesatuan yang terdiri dari komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energi. Istilah ini sering dipergunakan untuk menggambarkan suatu set entitas yang berinteraksi, dimana suatu model matematika bisa dibuat. Pendekatan sistem yang merupakan jaringan kerja dari prosedur lebih menekankan urutan operasi didalam sistem. Sedangkan pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen atau komponennya, "Sistem adalah kumpulan dari elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu".[6]

Penjualan adalah sebuah usaha atau langkah konkrit yang dilakukan untuk memindahkan suatu produk, baik itu berupa barang atau jasa, dari produsen kepada konsumen sebagai sasarannya. Tujuan utama penjualan yaitu mendatangkan keuntungan atau laba dari produk atau barang yang dihasilkan produsennya dengan pengelolaan yang baik. Dalam pelaksanaannya, penjualan sendiri tak akan dapat dilakukan tanpa adanya pelaku yang bekerja didalamnya seperti agen, pedagang, dan tenaga pemasaran. Definisi penjualan menurut Soemarso dalam bukunya yang berjudul Akuntansi Suatu Pengantar, menyatakan: "Penjualan adalah penjualan barang dagang oleh perusahaan, penjualan dapat dilakukan secara kredit dan tunai".[7] Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi penjualan adalah sebuah sistem yang memproses data dan transaksi dari keseluruhan kegiatan usaha yang terdiri dari penjualan barang atau jasa agar dapat mencapai tujuan organisasi. [8] "Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa yang telah menjadi standard untuk visualisasi, menetapkan, membangun dan mendokumentasikan artifak suatu sistem perangkat lunak". UML (Unified Modeling Language) adalah pendekatan terstruktur memiliki *tool-tool* perancangan yang di kenal secara luas serta menjadi

standar umum, seperti DFD (*Data Flow Diagram*), ERD (*Entity Relationship Diagram*), bagan terstruktur (*structure chart*), diagram alir *flow chart*. [9]

1. *Diagram Kelas*. Bersifat statis. Diagram ini memperlihatkan himpunan kelas-kelas, antarmuka, kolaborasi-kolaborasi, serta relasi-relasi. Diagram ini umum dijumpai pada pemodelan sistem berorientasi objek.
2. *Diagram Objek*. Bersifat statis. Diagram ini memperlihatkan objek-objek serta relasi-relasi antar objek. Diagram objek memperlihatkan instansiasi statis dari segala sesuatu yang dijumpai pada diagram kelas.
3. *Use case diagram*. Bersifat statis. Diagram ini memperlihatkan himpunan use case dan aktor-aktor (suatu jenis khusus dari kelas). Diagram ini terutama sangat penting untuk mengorganisasi dan memodelkan perilaku dari suatu sistem yang dibutuhkan .
4. *Sequence Diagram*. Bersifat dinamis. Diagram urutan adalah interaksi yang menekankan pada pengiriman pesan (*message*) dalam suatu waktu tertentu.
5. *Colaboration Diagram*. Bersifat dinamis. Diagram kolaborasi adalah diagram interaksi yang menekankan organisasi struktural dari objek-objek yang menerima serta mengirim pesan.
6. *Statechart Diagram*. Bersifat dinamis. Diagram *state* ini memperlihatkan *state-state* pada sistem, memuat *state*, transisi, *event*, serta aktifitas. Diagram ini terutama penting untuk memperlihatkan sifat dinamis dari antarmuka, kelas, kolaborasi dan terutama penting pada pemodelan sistem - sistem.
7. *Activity Diagram*. Bersifat dinamis. Diagram aktivitas ini adalah tipe khusus dari diagram *state* yang memperlihatkan aliran dari suatu aktifitas ke aktifitas lainnya dalam suatu sistem. Diagram ini terutama penting dalam pemodelan fungsi-fungsi.

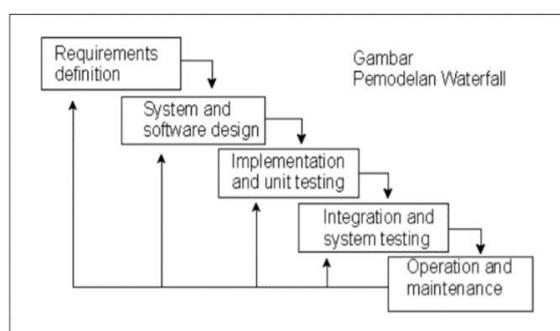
PHP memiliki kepanjangan dari *Personal Home Page* merupakan suatu bahasa pemrograman yang berfungsi untuk membangun suatu *website* dinamis. PHP menyatu dengan kode HTML tetapi beda kondisi, HTML digunakan sebagai pembangun atau pondasi kerangka *layout web*, sedangkan PHP digunakan sebagai prosesnya. PHP berjalan pada sisi *server*, sehingga PHP juga disebut sebagai bahasa *server side scripting*. PHP membutuhkan *web server* dalam menjalankannya. PHP juga bersifat *open source*, sehingga dapat dipakai secara cuma-cuma dan mampu lintas *platform*, berjalan pada sistem operasi *windows* maupun *linux*. PHP juga dibangun sebagai modul pada *web server apache* dan sebagai *binary* yang dapat berjalan sebagai CGI.[10] MySQL merupakan salah satu *database* yang terpopuler di dunia. MySQL bekerja menggunakan *SQL language* (*Structure Query Language*) itu berarti standar penggunaan *database* untuk pengolahan data. MySQL bekerja menggunakan bahasa basis data atau bahasa lain nya DBMS (*Database Management System*) MySQL menggunakan bahasa basis data yaitu DBMS (*Database Management System*).[11]

Dalam DBMS terdapat 2 bahasa yaitu diantaranya:

1. DDL (*Data Definition Language*) DDL adalah suatu perintah yang digunakan untuk menciptakan struktur data atau untuk membangun *database*. DDL memiliki tugas untuk membuat objek SQL dan menyimpan definisinya dalam tabel. Contoh: tabel, *view*, dan *index*.
2. DML (*Data Manipulation Language*) DML merupakan basis data yang digunakan untuk melakukan modifikasi dan mengambil data pada suatu *database*. Pengolahan datanya meliputi: *insert*, *select*, *update*, *delete*.

3. Metodologi Penelitian

Model pengembangan digunakan agar penelitian berjalan sesuai dengan aturan, Metode yang dinamakan Life Cycle adalah salah satu cara untuk menyelesaikan permasalahan agar lebih mudah mendapatkan hasilnya.



Gambar 1. Siklus Hidup (*Life Cycle*) dengan model-model *Waterfall*

Berdasarkan siklus hidup berdasarkan tahapan metode *Waterfall*, adapun tahap-tahap pelaksanaannya adalah sebagai berikut [12][13]:

1. Requirments definition
Pada bagian ini sangat dibutuhkan hubungan yang memiliki fungsi mengerti tentang *software engineering* diperuntukan untuk pemakai atau user, data bisa diperoleh dari hasil observasi, literature dan survey langsung untuk bisa memperoleh info untuk analisis data.
2. Sistem Desain
Pada bagian ini akan menjelaskan perancangan Aplikasi Penjualan Produk Ala K-Pop dan Anime Pada Panda Shop Palembang Berbasis *Web Responsive*.
3. Implementasi
Pada tahapan ini, akan dilakukan penerapan Aplikasi Penjualan Produk Ala K-Pop dan Anime Pada Panda Shop Palembang Berbasis *Web Responsive*.
4. Integration dan Testing
Pada tahap ini akan dilakukan proses evaluasi terhadap sistem yang sudah ada, apakah sistem sudah sesuai yang diharapkan, *user* akan mengevaluasi hasil atau yang disebut *ouput* sistem.
5. Operation dan Maintanance

Bagian terakhir metode penelitian ini, *Software* dapat digunakan oleh admin, pimpinan untuk keperluan proses jual beli, maintenance dilakukan bila terjadi eror atau terjadi permasalahan yang terjadi pada bagian intergration dan testing.

4. Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini dijelaskan bahwa analisis system, perancangan sistem akan diselesaikan lewat beberapa cara yaitu aplikasi yang *real time*, output yang akan dicapai berupa aplikasi program penjualan yang menggunakan pemrograman PHP dan database MySQL.

4.1 Hasil

1. Menu Utama

Pada bagian ini terdapat fungsi menu utama untuk admin login ke menu ini.



Gambar 1. Menu Utama

2. Menu Pimpinan

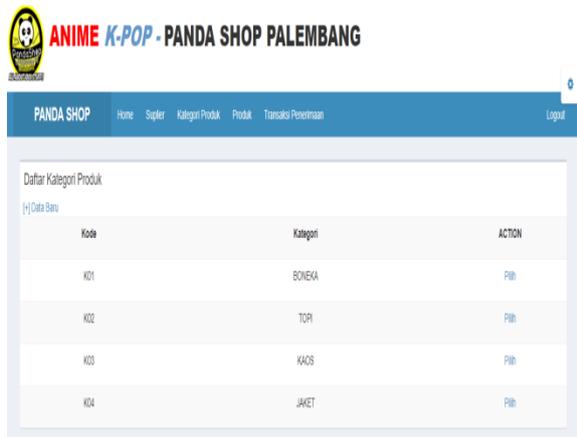
Menu pimpinan memiliki fungsi sebagai halaman yang dikhususkan untuk pemilik panda shop, pada menu ini terdapat beberapa menu yang bisa dilihat oleh pimpinan.



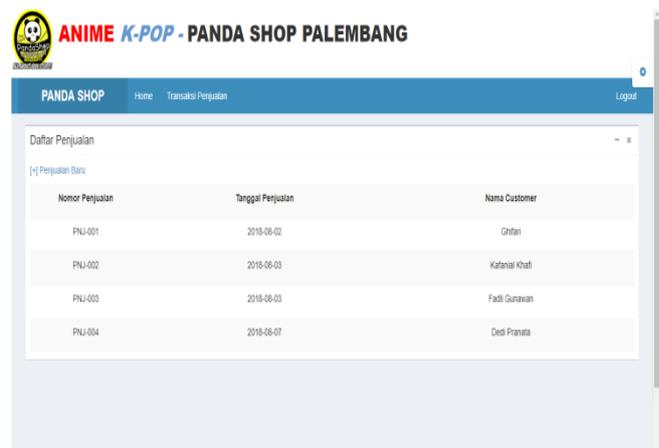
Gambar 2. Menu Pimpinan

3. Form Kategori Produk

Daftar kategori produk berfungsi untuk menampilkan data kategori, pengguna bisa melihat beberapa data kategori produk [9]



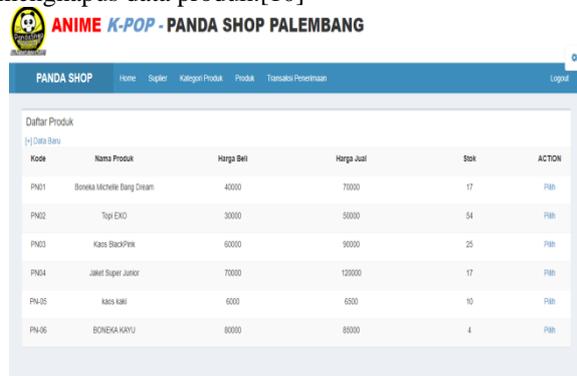
Gambar 3. Daftar Kategori Produk



Gambar 6. Daftar Transaksi Penjualan

4. Form Produk

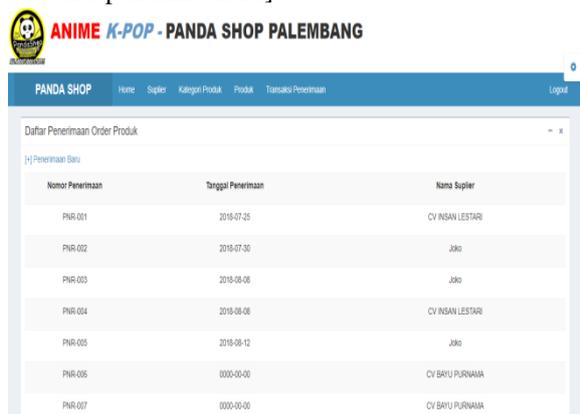
Daftar produk berfungsi untuk melakukan proses penambahan data produk, perubahan data produk, dan menghapus data produk. [10]



Gambar 4. Daftar Produk

5. Form Transaksi

Daftar transaksi berfungsi untuk proses penambahan data penerimaan produk. Pada tampilan ini bisa dilihat transaksi penerimaan. [11]



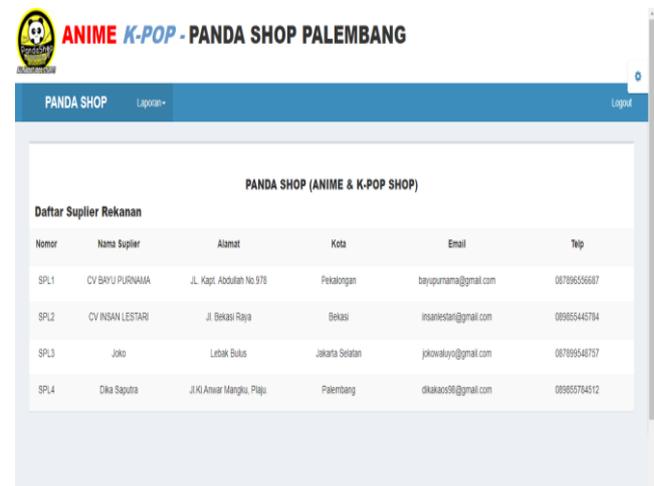
Gambar 5. Daftar Transaksi Penerimaan

6. Form Transaksi Penjualan

Daftar transaksi penjualan berfungsi untuk melihat transaksi penjualan yang bisa dilihat oleh admin.

7. Laporan Daftar Suplier

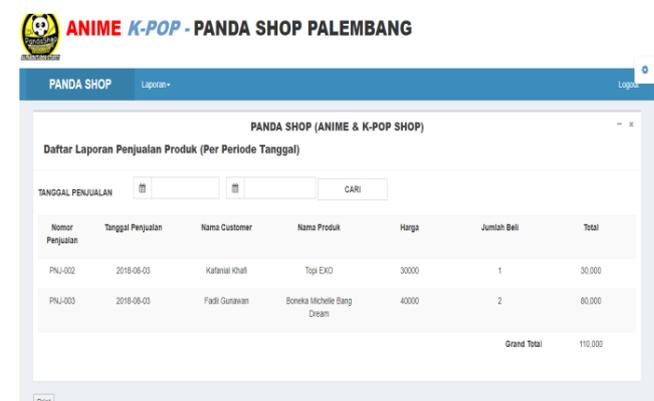
Untuk membuka laporan *suplier* memiliki fungsi sebagai laporan *suplier* dan bisa terlihat data beberapa yang menjadi *suplier*.



Gambar 7. Laporan Daftar Suplier

8. Laporan Daftar Penjualan per Periode

Pada menu Daftar Penjualan Per Periode berfungsi untuk menampilkan data penjualan produk ke *customer* berdasarkan periode tanggal penjualan.



Gambar 8. Laporan Penjualan Per Periode

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang telah didapatkan sebelumnya tentang “Aplikasi Sistem Penjualan pada Panda Shop Palembang”, yaitu:

1. Aplikasi yang dihasilkan adalah aplikasi sistem penjualan.
2. Sistem aplikasi dapat membantu apabila terjadi jumlah barang melebihi stok bisa diminimalkan sehingga dapat meningkatkan pelayanan transaksi jual beli yang semakin efektif dan efisien.

5.2 Saran

1. Diperlukan pengembangan aplikasi penjualan berbasis mobile agar lebih efektif dan efisien.
2. Penerapan aplikasi ke pegawai dan pemilik agar lebih mempermudah proses penjualan produk.

Ucapan Terima Kasih

Terima Kasih kepada Prodi Teknik Komputer Universitas Bina Darma dan Prodi Sistem Informasi STMIK Bina Nusantara Jaya Lubuk Linggau atas terjalannya kerjasama penelitian dosen ini dan tak lupa mahasiswa yang ikut membantu proses penelitian ini.

Daftar Rujukan

- [1] Fitzgerald, Jerry. Fitzgerald, Ardra F. Stallings Jr, Warren D, 1981. *Fundamentals of Systems Analysis*. 2nd ed. New York: John Willey & Sons.
- [2] Hend, 2006. *Unified Modelling Language*. Tangerang: Raharja Enrichment Center (REC).
- [3] S. Safitri. (2018) Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Studi Kasus Toko Kun Jakarta, ILKOM Jurnal Ilmiah, vol. 10, no 2, pp 182-189
- [4] IK. Juliany, M. Salamuddin, YK. Dewi (2018) Perancangan Sistem Informasi E-Marketplace Bank Sampah Berbasis Web, Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia, vol. 6, no 1, pp 19-24
- [5] Safaat H, Nazruddin., 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: INFORMATIKA.
- [6] Ladjamudin, Al-Bahra Bin., 2006. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: ANDI.
- [7] Jogyanto, 2005, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta : ANDI.
- [8] Juju, Dominikus., 2007. *Dreamweaver CS3*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- [9] D. Pradana & T. Ariyadi. (2022). "Perancangan Sistem Informasi Duta Genre Sumatera Selatan Berbasis Web Pada BKKBN Sumatera Selatan" Seminar Hasil Penelitian Vokasi (SEMHAVOK) Vol. 4 No. 1, hal 68-74.
- [10] Nugroho, Adi., 2004. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi dengan Metodologi Berorientasi Objek*. Bandung: INFORMATIKA.
- [11] Saputra, Agus & Agustin, Feni., 2012. *Membangun Sistem Aplikasi E-Commerce dan SMS*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- [12] Zakky, 2018. *Pengertian Sistem Menurut Para Ahli dan Secara Umum*. [Online] (Diakses 31 Juli 2018) <https://www.zonareferensi.com/pengertian-siste>
- [11] Soemarso. 2009. *Akuntansi Suatu Pengantar*. Jakarta : PT. Rineka Citra.