

Syntax Literate : Jurnal Ilmiah Indonesia – ISSN : 2541-0849  
e-ISSN : 2548-1398  
Vol. 2, No 10 Oktober 2017

---

## **MEMBANGUN SISTEM INFORMASI APLIKASI PENJUALAN BARANG STUDI KASUS PADA HONDA LAMBANG PUTRA PERKASA MOTOR (LPPM) CIREBON**

**Muhammad Akhyani**

Akademi Manajemen dan Informatika Bumi Nusantara

trivorenam2.nie@gmail.com

### **Abstrak**

*HONDA Lambang Putra Perkasa Motor Cirebon adalah perusahaan yang bergerak di bidang distributor dari suplier penjualan kendaraan roda empat. Sistem yang digunakan dalam kegiatan pekerjaannya masih menggunakan aplikasi komputer dengan berbasiskan MS-DOS (Microsoft Disk Operating System). Dalam sistem tersebut penjualan di lakukan dengan cash and carry, sedangkan pada HONDA Lambang Putra Perkasa Motor Cirebon penjualannya sebagian besar di lakukan dengan cara kredit jatuh tempo sehingga dalam pembuatan faktur atau nota setelah di cetak, kemudian di catat kembali baik pada faktur atau nota itu sendiri untuk pemberian tanggal jatuh tempo dan nama pembeli, kemudian di simpan kembali di buku nota atau buku faktur. Tujuan dari penelitian ini adalah Membuat sistem informasi penjualan barang yang berbasis komputer dengan menggunakan aplikasi pemrograman Microsoft Visual Basic 6.0 pada HONDA Lambang Putra Perkasa Motor Cirebon. Rancangan proses bisnis ialah proses untuk menggambarkan proses yang lebih detail dari rancangan. Adapun rancangan proses bisnis di HONDA Lambang Putra Perkasa Motor Cirebon yaitu proses pertama adalah proses pemasukan barang dengan cara admin memberikan data barang yang akan di order ke pada supplier sehingga supplier akan memasukan barang yang di order dan supplier akan kemudian memberikan data supplier beserta data barang yang di masukkan, setelah itu data barang yang masuk tersebut di sesuaikan deangan bagian gudang*

**Kata kunci:** Aplikasi Komputer, Penjualan Barang

### **Pendahuluan**

Perkembangan teknologi informasi yang sangat terasa dalam kehidupan sangat bermanfaat membantu permasalahan dalam proses suatu kegiatan. Kegiatan yang umumnya menggunakan peranan teknologi informasi yaitu sistem informasi adalah pengolahan data keuangan, pengolahan data jual beli, pengolahan data kepegawaian, pengolahan data persediaan barang dan lain-lain.

Dari tahun ketahun perkembangan teknologi dan informasi semakin cepat dan menjadi tantangan berat bagi pengguna teknologi informasi itu sendiri dan mendorong setiap sektor organisasi baik formal maupun informal atau lembaga-lembaga lainnya untuk dapat memanfaatkannya sebagai penunjang kegiatan kerja sehingga dapat menghasilkan informasi yang cepat, tepat dan akurat. Untuk mewujudkan hal tersebut, maka dibutuhkan sumber daya pendukung lainnya seperti perangkat lunak yang dapat diandalkan kemampuannya serta sumber daya manusia yang harus menguasai kemampuan teknologi informasi itu sendiri. Dari perkembangan teknologi itulah kita harus memahami serta mengenal teknologi tersebut. Dimana kecanggihan teknologi akan terus berkembang dengan pesat diberbagai aspek kehidupan dimasa yang akan datang.

HONDA Lambang Putra Perkasa Motor Cirebon adalah perusahaan yang bergerak di bidang distributor dari suplier penjualan kendaraan roda empat. Sistem yang digunakan dalam kegiatan pekerjaanya masih menggunakan aplikasi komputer dengan berbasiskan *MS-DOS (Microsoft Disk Operating System)*. Dalam sistem tersebut penjualan di lakukan dengan *cash and carry*, sedangkan pada HONDA Lambang Putra Perkasa Motor Cirebon penjualannya sebagian besar di lakukan dengan cara kredit jatuh tempo sehingga dalam pembuatan faktur atau nota setelah di cetak, kemudian di catat kembali baik pada faktur atau nota itu sendiri untuk pemberian tanggal jatuh tempo dan nama pembeli, kemudian di simpan kembali di buku nota atau buku faktur. Dalam penagihan hutang piutang terkadang mengalami kesulitan karena harus mengecek kembali faktur atau nota yang jatuh tempo di dalam buku nota sehingga membutuhkan waktu yang lama dan terkadang terjadi kesulitan dalam pencarian faktur yang jatuh tempo tersebut. Karena sistem penjualan yang ada pada HONDA Lambang Putra Perkasa Motor Cirebon menggunakan aplikasi yang berbasiskan *MS-DOS (Microsoft Disk Operating System)* sehingga *print preview* sebelum di cetak tidak dapat di lihat dan kesalahan cetak pun sering terjadi akibatnya menghabiskan banyak kertas maupun waktu yang terbuang dalam pembuatan faktur atau pun nota penjualan.

Selain pengolahan data penjualan, pada HONDA Lambang Putra Perkasa Motor Cirebon juga berkonsiyasi ke beberapa *dealer*, dimana barang dari HONDA Lambang Putra Perkasa Motor Cirebon dipinjam untuk sementara waktu tanpa membukakan faktur, tetapi dengan menggunakan tanda terima dari dealer yang meminjam dan juga

terkadang sekedar hanya kepercayaan. Karena tidak dibukakan faktur, akibatnya dalam pengecekan *stock* tiap bulan maupun dalam pembuatan laporan *stock* barang sering terjadi selisih antara *stock* yang di komputer dengan *stock* fisik yang ada di gudang. Untuk itu perusahaan HONDA Lambang Putra Perkasa Motor Cirebon perlu suatu sistem aplikasi yang dapat mengolah data penjualan barang yang berbasis komputer dan dapat mengatasi permasalahan yang ada serta dapat mempercepat proses pengolahan data masuk barang, penjualan barang dan pembayaran piutang.

### **Metodologi Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *deskriptif*, yakni metode yang menggambarkan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai informasi yang sebenarnya sesuai fakta-fakta yang di temui di lapangan.

Metode yang digunakan dalam melakukan pengembangan sistem dan perangkat lunak adalah menggunakan model *Sekuensial Linier* (siklus kehidupan atau model air terjun) dari sistem pengolahan data menurut Pressman (2002:36-38) dalam buku *Rekayasa Perangkat Lunak* yaitu :

1. Rekayasa dan pemodelan sistem atau informasi yang lebih besar, kerja dimulai dengan membangun syarat dari semua elemen sistem dan mengalokasikan beberapa subset dari kebutuhan perangkat lunak tersebut.
2. Analisis kebutuhan perangkat lunak  
Proses pengumpulan kebutuhan diintensifkan dan difokuskan, khususnya pada perangkat lunak. Untuk memahami sifat program yang dibangun, perekayasa perangkat lunak (analisis) harus memahami domain informasi, tingkah laku, unjuk kerja, dan antar muka (*interface*) yang diperlukan.
3. Desain  
Desain perangkat lunak sebenarnya adalah proses multi langkah yang fokus pada empat atribut sebuah program yang berbeda, struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*, dan detail (algoritma) prosedural.
4. Pembuatan Kode  
Desain harus diterjemahkan ke dalam bentuk mesin yang bisa di baca.

## 5. Pengujian

Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak. Memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji dan pada eksternal fungsional yaitu mengarahkan pengujian untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa input yang dibatasi akan memberikan hasil aktual yang sesuai dengan hasil yang dibutuhkan.

## 6. Pemeliharaan

Perangkat lunak akan mengalami perubahan setelah di sampaikan kepada pelanggan (perkecualian yang mungkin adalah perangkat lunak yang di lekatkan) perubahan akan terjadi karena kesalahan-kesalahan ditentukan, karena perangkat lunak harus disesuaikan untuk diakomodasi perubahan-perubahan didalam lingkungan eksternalnya (contohnya perubahan yang di butuhkan sebagai akibat dari perangkat *peripheral* atau sistem operasi yang baru), atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional atau unjuk kerja.

## Hasil dan Pembahasan

Rancangan Basis Data adalah *attribute-attribute* yang diperlukan untuk meng-*input* data agar program yang dibuat sesuai dengan apa yang diinginkan. *File-file* yang diperlukan dan akan digunakan di dalam Sistem Informasi Akademik nantinya adalah sebagai berikut :

### 1. Desain Tabel Pengguna

Tabel pengguna digunakan untuk menyimpan data pengguna dari user. Adapun field – fieldnya yaitu : Pemakai, Sandi, [0], [1], [2], [3], [4], [5], [6], [7], [8].

**Tabel 1 Desain Pengguna**

<b>Colum name</b>	<b>Data type</b>	<b>Length</b>	<b>Allows nulls</b>	<b>Keterangan</b>
Pemakai	varchar	100		Primary Key
Sandi	varchar	10		Sandi Pengguna
[0]	Char	1	√	Hak Akses 1
[1]	Char	1	√	Hak Akses 2
[2]	Char	1	√	Hak Akses 3
[3]	Char	1	√	Hak Akses 4
[4]	Char	1	√	Hak Akses 5
[5]	Char	1	√	Hak Akses 6
[6]	Char	1	√	Hak Akses 7

Column name	Data type	Length	Allows nulls	Keterangan
[7]	Char	1	√	Hak Akses 8
[8]	Char	1	√	Hak Akses 9

## 2. Tabel *File* Suplier

Tabel file suplier digunakan untuk menyimpan data suplier adapun field-fieldnya yaitu : Kode\_suplier, Nama\_suplier, Alamat, No\_telepon, Contac\_pemilik, NPWP.

**Tabel 2 *File* Suplier**

Column name	Data type	Length	Allows nulls	Keterangan
Kode_suplier	Varchar	15		Primary key
Nama_suplier	Varchar	30		Nama supplier
Alamat	Varchar	50		Alamat suplier
No_telepon	Char	20	√	No telepon
Contac_pemilik	Varchar	35	√	Contac pemilik
NPWP	Varchar	25	√	NPWP

## 3. Table *File* Barang

Tabel file barang digunakan untuk menyimpan data barang yang ada pada saat terjadi pemasukan barang dan suplier dengan field-fieldnya yaitu : Kode\_barang, Nama\_barang, Jenis\_barang, Harga, Stock, Stock\_gudang, Bulan\_masuk, Kode\_suplier, Ket.

**Tabel 3 *File* Barang**

Column name	Data type	Length	Allows nulls	Keterangan
Kode_barang	Int	4		Primary Key
Nama_Barang	Varchar	30		Nama Barang
Jenis_barang	Varchar	30		Jenis Barang
Harga	Money	8		Harga Barang
Stock	Int	4		Stock Penjualan
Stock_gudang	Int	4		Stock gudang
Bulan_masuk	Date time	8		Bulan masuk Barang
Kode_suplier	Varchar	15		Kode suplier
Ket	Varhar	200		Ket

4. Tabel *File Dealer*

Tabel file deler digunakan untuk menyimpan data dealer yang ada pada saat terjadi pencatatan data dealer dengan field-fieldnya yaitu : Kode\_dealer, Nama\_dealer, Alamat, No\_telepon, Nama\_pemilik, NPWP, Jenis\_pembayaran, Diskon, Sisa\_pembayaran, Total.

**Tabel 4 File Dealer**

Column name	Data type	Length	Allow nulls	Keterangan
Kode_dealer	Int	4		Primary Key
Nama_dealer	Varchar	50		Nama dealer
Alamat	Varchar	100	√	Alamat dealer
No_telepon	Varchar	50	√	Nomor telepon
Nama_pemilik	Varchar	30	√	Nama pemilik
NPWP	Varchar	25	√	NPWP
Jenis_pembayaran	Varchar	25	√	Jenis pembayaran
Diskon	Float	8	√	Diskon
Sisa_pembayaran	Money	8	√	Sisa pembayaran
Total	Money	8	√	Total

5. Tabel *File Penjualan*

Tabel file penjualan digunakan untuk menyimpan data transaksi penjualan ke dalam stock yang ada pada saat terjadi penjualan dengan field-fieldnya yaitu : Faktur, Sp, Kode\_dealer, Kode\_barang, Tgl\_order, Qty, Sisa, Harga, Disc, Ket.

**Tabel 5 File Penjualan**

Column name	Data type	length	Allows nulls	Keterangan
Faktur	Varchar	25		Faktur
Sp	Varchar	50	√	Sp
Kode_dealer	Int	4	√	Kode dealer
Kode_barang	Int	4	√	Kode barang
Tgl_order	Date time		√	Tgl order
Qty	Int	4	√	Qty
Sisa	Int	4	√	Sisa
Harga	Money	8	√	Harga
Disc	Float	8	√	Disc
Ket	Varchar	50	√	Keterangan

6. Tabel *File* Nomor

Tabel nomor digunakan untuk menyimpan sementara nomor faktur untuk digunakan pada saat pembuatan faktur barang dengan field faktur.

**Tabel 6 *File* Nomor**

<b>Column name</b>	<b>Data type</b>	<b>length</b>	<b>Allows nulls</b>	<b>Keterangan</b>
Faktur	Int	4		Faktur

7. Tabel *File* Bayar

Tabel file bayar digunakan untuk menyimpan transaksi pembayaran yang terjadi pada saat transaksi pembayaran dengan field-fieldnya yaitu : Faktur, Kode \_barang, Tgl\_bayar, Qty\_bayar, Retur, Ket.

**Tabel 7 *File* Bayar**

<b>Column name</b>	<b>Data type</b>	<b>length</b>	<b>Allows name</b>	<b>Keterangan</b>
Faktur	Varchar	25		Faktur
Kode_barang	Int	4	√	Kode barang
Tgl_bayar	Date time	8	√	Tgl bayar
Qty_bayar	Int	4	√	Qty bayar
Retur	Int	4	√	Retur
Ket	Varchar	50	√	Keterangan

**Kesimpulan**

Setelah Sistem informasi sudah di proses maka sistem di simulasikan untuk mengetahui kekurangan sistem yang telah dibuat. Setelah disimulasikan dan di evaluasi maka sistem langsung bisa dipakai. Sistem ini mempunyai 7 Fitur diantaranya : tabel pengungg, file supplier, file barang, file dealer, file penjualan, file nomor dan file bayar.

## BIBLIOGRAFI

- Fatta, Hanif. 2007. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Janner Simarmata dan Iman Paryudi. 2006. *Basis Data*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Jogiyanto, HM. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi
- Kadir, Abdul, 2003. *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Kurniadi, A. 2002. *Pemrograman Microsoft Visual Basic 6.0*. Jakarta : HONDA Elex Media Komputindo.
- Nugroho, Bunafit, 2004. *Aplikasi Pemrograman Web Dinamis dengan PHP & MYSQL*. Yogyakarta: Gafa Media
- Pressman, R . S. 2002. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Andi
- Suhata, 2005. *VB sebagai Pusat Kendali Peralatan Elektronik*. Jakarta : Komputindo
- Suryana, A.2003. *Kewirausahaan*. Jakarta: Salemba Empat.
- Sutabri, Tata, 2003. *Analisa Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sutabri, Tata, 2004. *Analisa Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Swastha, DH, Basu. 2001. *Pengantar Teori Ekonomi*. Jakarta: Intergration.