

Sistem Informasi Penjualan Pada Kedai Koperasi Bina Masyarakat Pesisir Bengkulu

Dicky Andika Pratama¹, Sastya H. Wibowo^{2*}, Usman Gumanti³
Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Bengkulu, Indonesia¹²³

dickyandika@email.com, sastyahwibowo@umb.ac.id, usmangumanti@umb.ac.id

Abstrak— Sistem informasi yang penulis buat ini tidak menghitung transaksi pembelian atau penjualan dalam bentuk hutang piutang, Sistem informasi yang penulis buat ini tidak juga menghitung return pembelian dan return penjualan. Tujuan penelitian adalah Secara teoritis dengan adanya tulisan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi ilmu pengetahuan tentang aplikasi Visual Basic, khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca tulisan ini. Dan secara praktis adalah mampu memberi penyelesaian (problem solving) bagi Kedai Pesisir Bengkulu dalam mengolah data jual beli Kedai Pesisir Bengkulu.

abstract— The information system that the author created does not calculate purchase or sales transactions in the form of accounts payable, the information system that the author created does not also calculate purchase returns and sales returns. The aim of the research is that theoretically, this article is expected to be able to contribute to knowledge about Visual Basic applications, especially for the author and generally for the readers of this article. And practically, it is able to provide problem solving for the Bengkulu Coastal Shop in processing Bengkulu Coastal Shop's buying and selling data.

Keywords— Information Systems, Shop.

I. Pendahuluan

Bahasa pemrograman Visual Basic, yang dikembangkan oleh Microsoft sejak tahun 1991, merupakan pengembangan dari pendahulunya yaitu bahasa pemrograman BASIC (Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code) yang dikembangkan pada era 1950-an[1][2]. Sobari, A (2006:1) "Visual Basic merupakan salah satu Development Tool yaitu alat bantu untuk membuat berbagai macam program komputer, khususnya yang menggunakan sistem operasi Windows. Visual Basic merupakan salah satu bahasa pemrograman komputer yang mendukung obyek (Object Oriented Programming = OOP)[3]. Penggunaan aplikasi Visual Basic dalam pembuatan program baru tidak akan membutuhkan waktu yang terlalu lama karena banyak menggunakan kontrol "drawing" seperti text box dan command button dalam sebuah form, kemudian dilanjutkan dengan pemberian nilai pada masing-masing kontrol dan yang terakhir adalah dengan memasukkan kode kedalam sebuah aplikasi[4][5]. Secara teoritis dengan adanya tulisan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi ilmu pengetahuan tentang aplikasi Visual Basic, khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca tulisan ini. Dan secara praktis adalah mampu memberi penyelesaian (problem solving) bagi Kedai Pesisir Bengkulu dalam mengolah data jual beli Kedai Pesisir Bengkulu[6].

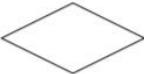
II. Metodologi Penelitian

Sistem informasi dikembangkan dan dibangun karena memiliki manfaat yang besar bagi komponen sistem didalam suatu manajemen organisasi atau Perusahaan[7]. Manfaat yang didapat dari sistem informasi dapat di klasifikasi sebagai berikut:

1. Manfaat mengurangi biaya
2. Manfaat mengurangi kesalahan-kesalahan
3. Meningkatkan kecepatan aktifitas
4. Meningkatkan perencanaan dan pengendalian manajemen

Bagan alir atau flowchart dapat menunjukkan secara jelas arus pengendalian suatu algoritma, yaitu bagaimana melaksanakan suatu rangkaian kegiatan secara logis dan sistematis[8][9]. Suatu bagan alir atau flowchart dapat memberikan gambaran dua dimensi yang berupa simbol grafis. Masing-masing simbol telah ditetapkan terlebih dahulu fungsi dan artinya seperti yang terdapat pada Tabel 1.1 dibawah ini.

Tabel 1.1 Simbol Program Flowchart

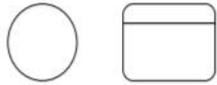
Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Input/Output</i>	Simbol input output yang digunakan untuk mewakili data <i>input / output</i> .
	<i>Subroutine</i>	Simbol proses digunakan untuk mewakili suatu proses
	<i>Flow Line</i>	Simbol garis alir digunakan untuk menunjukkan arus dari proses
	<i>Conector</i>	Simbol garis alir digunakan untuk menunjukkan sambungan dari bagan alir yang terputus dihalaman yang sama atau halaman lainnya
	<i>Decision</i>	Simbol keputusan yang digunakan untuk suatu penyelesaian kondisi didalam program
	<i>Preparation</i>	Simbol keputusan yang digunakan untuk memberikan nilai awal suatu besaran
	<i>Terminal</i>	Simbol titik terminal digunakan untuk menunjukkan awal dan akhir suatu proses
	<i>Page Conector</i>	Simbol yang digunakan untuk menghubungkan antara suatu proses dengan proses yang lainnya tetapi berpindah halaman.

Tabel 1.2 Simbol System Flowchart

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Manual Input</i>	Digunakan sebagai entry data
	<i>Card</i>	Sumber data berasal dari kartu data
	<i>Punched Tape</i>	Menunjukkan mesin pembolong pita
	<i>Stored Data</i>	Media penyimpanan data dapat berupa Hardisk
	<i>Sequential Acces storage</i>	Media penyimpanan data berupa pita yang dibaca berurut.
	<i>Magnetik Disk</i>	Media penyimpanan data seperti Flopy Disk
	<i>Direct Acces Storage</i>	Media penyimpanan data yang dapat dibaca / disimpan secara acak
	<i>Display</i>	Media untuk melihat hasil proses dilayar (monitor).
	<i>Document</i>	Menunjukkan data yang aka dicetak ke kertas melalui mesin printer.

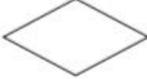
Selanjutnya terdapat DFD yang menggambarkan sistem yang sedang berjalan dan diusulkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik data.

Tabel 1.3 Simbol-Simbol pada DFD

Simbol	Nama
	<i>Kesatuan luar / external entity.</i> Dapat berupa orang, kelompok orang (organisasi) serta sistem lain.
	<i>Procces.</i> Proses merupakan kegiatan atau pekerjaan yang dilakukan oleh orang atau komputer yang berguna untuk mengolah arus data masuk dan menghasilkan arus data keluar
	<i>Data storage (simpanan data).</i> Dapat berupa file atau database pada sistem komputer, arsip, catatan manual, kotak tempat data, tabel acuan manual, buku agenda.
	<i>Data flow (arus data).</i> Bentuk fisik dapat berupa fomulir, dokumen, laporan-laporan, input, komunikasi ucapan, surat-surat serta memo. Bentuk logika dan arus data dari dokumen.

Kemudian terdapat pula Entity relationship diagram digunakan untuk merancang database. ERD menggambarkan hubungan antara file-file yang ada. Adapun simbol-simbol yang terdapat dalam ERD adalah :

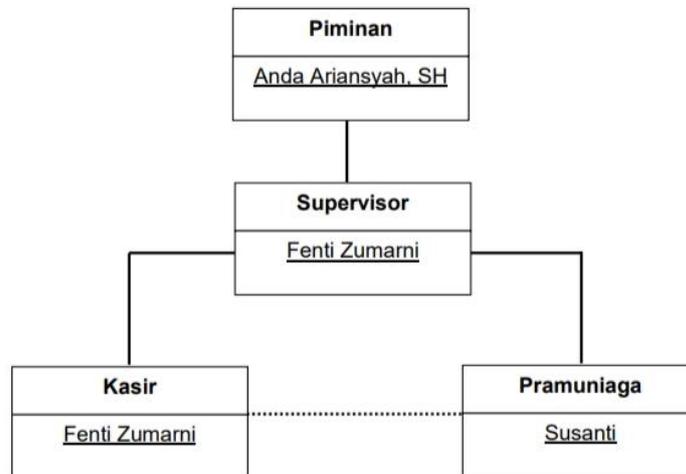
Tabel 1.4. Simbol-simbol pada Entity Relationship Diagram

Simbol	Keterangan
	<i>Entity</i>
	Relasi atau aktifitas antar <i>entity</i>
	<i>Fields</i> atau Atribut
	<i>Fields</i> atau <i>primary key</i> atribut
	Hubungan banyak dan tidak pasti (0, N)
	Hubungan satu dan tidak pasti (0,1)
	Hubungan banyak dan pasti (1, N)
	Hubungan satu dan pasti (1, 1)

III. Hasil dan Pembahasan

Kedai Pesisir yang dikelola oleh Koperasi Bina Masyarakat Kota Bengkulu mulai beroperasi sejak tanggal 02 Mei 2007. Rata-rata jumlah item barang yang mencapai 200-an jenis, dipasok dari berbagai supplier yang telah menjadi mitra dari Koperasi Bina Masyarakat Kota Bengkulu. Keberadaan Kedai Pesisir telah meringankan beban sebagian masyarakat pesisir khususnya disekitar pesisir pantai Tapak Paderi, Pondok Besi, dan Malabro. Hal ini dikarenakan jenis barang-barang yang dijual di Kedai Pesisir adalah barang-barang dengan harga yang relatif murah dan juga disesuaikan dengan kebutuhan yang ada pada masyarakat pesisir. Struktur organisasi sangat berbeda dari satu organisasi dengan organisasi yang lain, akan tetapi tujuannya adalah sama yaitu mencapai tujuan dari suatu perusahaan. Dengan adanya struktur organisasi maka dalam melaksanakan kegiatan sehari-harinya suatu perusahaan akan dapat melakukan kontrol dan koordinasi dengan mudah. Sangat tidak mungkin suatu

perusahaan dapat berjalan dengan baik, tanpa adanya hubungan yang terorganisir. Oleh karenanya mutlak bagi setiap perusahaan untuk memiliki sebuah struktur organisasi yang baik.



Gambar 2.1 Diagram Struktur Organisasi

Tugas dari tiap-tiap Elemen Organisasi antara lain :

1. Pimpinan
 - a. Menelaah laporan hasil penjualan Kedai Pesisir
 - b. Membuat kebijaka-kebijakan yang berkaitan dengan kelangsungan jual beli Kedai Pesisir.
2. Supervisor
 - a. Mengontrol kinerja pramuniaga
 - b. Melakukan transaksi dengan supplier
 - c. Merangkap kasir, serta melakukan transaksi penjualan dengan para konsumen secara langsung.
 - d. Membuat laporan bulanan kepada pimpinan.
 - e. Mengatur pembelian barang.
3. Kasir
 - a. Melakukan transaksi penjualan barang-barang yang ada di Kedai Pesisir Bengkulu
 - b. Membuat laporan harian kepada supervisor
 - c. Mengontrol persediaan barang-barang
4. Pramuniaga
 - a. Menyusun barang-barang yang akan dijual pada konsumen
 - b. Membuat laporan data persediaan barang per hari
 - c. Mengemas barang-barang yang telah dibeli oleh para komsumen
 - d. Melayani pembelian

Aliran sistem yang sedang berjalan pada Kedai Pesisir Bengkulu dapat dilihat dari kinerja personil yang bekerja di Kedai Pesisir Kota Begkulu. Aliran sistem usaha ini didasarkan atas sejauh mana sistem yang ada dapat membantu atas kelancaran kegiatan pengendalian penjualan di Kedai Pesisir Kota Bengkulu, mulai dari penjualan, pembelian, persediaan barang (stock), dan pembuatan laporannya. Penjualan barang-barang dagangan yang terorganisir dan teratur akan memberikan kemudahan pada peoses jual beli di Kedai Pesisir. Selain itu, dari transaksi penjualan inilah sebuah toko dapat menentukan laba dan ruginya terhadap seluruh biaya yang telah dikeluarkan. Oleh karenanya perusahaan dagang akan berjalan dengan lancar dan dapat memenuhi akan kebutuhan konsumen bila pembelian barang-barang dari supplier sesuai dengan kebutuhan konsumen. Selain itu, adanya transaksi pembelian barang artinya suatu perusahaan akan selalu menambah jumlah stock barang yang ada digudang demi kelangsungan kegiatan transaksi jual beli kepada konsumen. Kegiatan yang terakhir adalah Laporan pada setiap kegiatan yang telah dilakukan oleh seseorang atau perusahaan. Dari laporan ini seorang

pimpinan dapat membuat kebijakan-kebijakan baru. Selain itu, dari laporan ini suatu perusahaan dapat melihat laba dan ruginya dari seluruh hasil transaksi atau kegiatan yang berlangsung selama tenggang waktu itu

IV. Kesimpulan dan Saran

Kedai Pesisir Kota Bengkulu merupakan salah satu sub kegiatan dari koperasi Bina Masyarakat Pesisir yang telah beroperasi sejak Mei 2007. Pada kegiatan jual beli di Kedai Pesisir Kota Bengkulu masih menggunakan cara manual yaitu mencatat dalam sebuah buku dan yang paling menonjol adalah cara penghitungan baik laba rugi maupun harga jual barang tergolong masih manual. Hendaknya pihak Kedai Pesisir segera beralih ke sistem penjualan yang menggunakan teknologi komputer karena pada sistem yang lama masih banyak terjadi penggandaan data. Penerapan Sistem Informasi Penjualan dengan menggunakan teknologi komputer akan sangat membantu kinerja para karyawan dan akan menghasilkan keakuratan data yang baik dan rapi.

V. Daftar Pustaka

- [1] Andi. 2001. Pemograman Visual Basic 6.0. Semarang: Wahana Komputer.
- [2] Jogiyanto, HM. 1995. Sistem Teknologi Informasi. Yogyakarta: Andi Offset.
- [3] Kadir. 2003. Analisa Perancangan Sistem. Yogyakarta: ANDI.
- [4] Nursal. 2007. Buku Panduan Visual Basic I. Jakarta: LP3I.
- [5] Saleh, Taufik, R. 2004. Algoritma dan Flowchart. Jakarta: Karya Abadi.
- [6] M.Scott, George. 2006. Principles of Management Information System. Jakarta: ANDI.
- [7] Setiawan, Roni. 2004. Penyelesaian Masalah Pemograman dengan Algoritma dan Flowchart. Jakarta: Graha Ilmu.
- [8] Sobari, Ade. 2006. Belajar Visual Basic 6.0. Versi Lanjutan. Jakarta: Dinamika Ilmu.
- [9] Verzello, J. Robert, dkk. 2005. Data Processing System and Concep. Jakarta: Cerdas Pustaka.