

Sistem Informasi Penjualan Berbasis Dekstop Pada Toko Baker Old

Alfian Amirullah ¹⁾, Nuraini Purwandari ²⁾

Sistem Informasi, Fakultas Industri Kreatif, Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis
Jalan Pulomas Selatan Kav. 22, Jakarta 13210

¹⁾ Email: alfianamirulloh30@gmail.com

²⁾ Email: nuraini.purwandari@kalbis.ac.id

Abstract: Baker Old shop is one of the business locations for MSMEs engaged in the sale of a variety of breads that still uses traditional systems for processing sales data, stock data, and sales reports, making data processing time-consuming. The objective of this research is to develop a desktop-based sales information system that includes sales transactions, stock data input, and sales transaction reports. The employed method of system development is a prototype comprising system analysis using a cross-functional flowchart and a fishbone diagram, as well as system design using Unified Modeling Language (UML) modeling. This research led to the development of a system that can be used to process sales transaction data, inventory data, and sales reports. The test results use black boxes in accordance with the Old Bakery's requirements.

Keywords: sales information system, prototype, uml, java

Abstrak: Toko Lama Baker merupakan salah satu usaha UMKM yang bergerak dibidang penjualan aneka roti yang masih mengolah data penjualan, data persediaan, dan laporan penjualan secara manual sehingga membuat pengolahan data memakan waktu yang lama. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi penjualan berbasis dekstop yang meliputi transaksi penjualan, input data stok, dan laporan transaksi penjualan. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah prototyping, yang meliputi analisis sistem menggunakan cross-functional flowchart dan fishbone diagram, serta perancangan sistem menggunakan pemodelan Unified Modeling Language (UML). Penelitian ini mengarah pada pengembangan sistem yang dapat digunakan untuk mengolah data transaksi penjualan, data persediaan barang, dan laporan penjualan. Hasil pengujian memanfaatkan kotak hitam sesuai dengan spesifikasi Baker Old..

Kata kunci: Sistem Informasi, Penjualan, prototype, dekstop

I. PENDAHULUAN

Sistem informasi adalah suatu sistem dalam suatu organisasi yang menggabungkan persyaratan untuk pemrosesan transaksi harian, mendukung operasi, memfasilitasi kegiatan manajerial dan strategis, dan menyediakan pihak eksternal dengan laporan yang diperlukan [1]. Penjualan adalah kegiatan yang dilakukan oleh penjual dalam menjual barang atau jasa dengan harapan memperoleh keuntungan, dan penjualan dapat diartikan sebagai perpindahan hak milik atas barang atau jasa dari penjual kepada pembeli. [2].

Toko Baker Old adalah salah satu tempat usaha UMKM bergerak dalam menjual roti aneka rasa yang bertempat di Jl. Raya Krisna blok b no 31 Pemda Bekasi. Toko ini baru buka beberapa bulan dan masih dalam masa pertumbuhan. Karena peningkatan pesanan pelanggan, toko Baker Lama didorong untuk memperluas operasinya bersamaan dengan ekspansi. Berbeda dengan cara yang lebih maju dan terkomputerisasi, sistem penjualan toko Baker Lama masih berdasarkan proses manual, seperti pencatatan pemasukan dan pengeluaran, penggunaan buku besar, dan penggunaan transaksi purna jual. Hal ini menyebabkan penurunan

efisiensi karyawan dan sedikit keterlambatan dalam layanan pelanggan. Di lokasi penelitian yaitu toko Baker Old, terlihat banyak konsumen yang datang untuk membeli roti dengan berbagai rasa. Oleh karena itu, melalui penelitian ditemukan beberapa permasalahan yang umum terjadi, yaitu sebagian besar pengolahan data dan penyajian informasi dilakukan secara manual, salah satunya pencatatan dan pemasukan data hanya pada buku, sehingga rentan terhadap kerusakan, dan pencatatan catatan. Jika buku tersebut hilang maka akan menjadi masalah pada pencatatan dan penyimpanan data pemasukan dan pengeluaran, sehingga pegawai tidak dapat memasukan data-data pesanan dan transaksi pada buku. Dengan menggunakan sistem pencatatan yang manual ini beberapa resiko lain yang dapat terjadi yaitu kerusakan pada buku. Jika kertas di buku sobek atau basah terkena air maka catatan-catatan yang ada di buku bisa hilang dan bisa rusak.

Perkembangan teknologi informasi saat ini membutuhkan alat pendukung seperti aplikasi dekstop. Aplikasi dekstop adalah program yang diinstal pada komputer untuk memfasilitasi pemrosesan data untuk bisnis, instansi, atau toko, serta untuk tujuan lain. Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka peneliti mengusulkan untuk membuat sistem informasi penjualan berbasis *dekstop* pada Baker Old agar dapat menanggulangi resiko yang ada dan membantu menyelesaikan masalah yang terjadi pada Toko Roti tersebut.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan sistem informasi penjualan untuk membantu karyawan Baker Old dalam pengolahan data, transaksi, dan laporan penjualan berbasis dekstop. Batasan masalah upaya untuk membatasi permasalahan yang terjadi pada penelitian, sebagai berikut :

1. Sistem informasi penjualan dibuat dengan platform *dekstop*.
2. Sistem informasi penjualan ini menghasilkan menu login, data barang, transaksi penjualan, laporan harian dan faktur.
3. Sistem informasi penjualan hanya digunakan untuk Baker Old.
- 4.

II. METODE PENELITIAN

A. Kerangka Pemikiran Penelitian

Peneliti menjelaskan kerangka konseptual yang digunakan dalam penelitian ini. Hal ini bertujuan untuk menguraikan perkembangan logis dari penelitian. Gambar 1 memberikan ringkasan kerangka kerja yang digunakan dalam penelitian ini.



Gambar 1 Kerangka Berfikir

A. Penelitian Terdahulu

Ada banyak penelitian sebelumnya tentang Sistem Informasi Penjualan berbasis dekstop. Yamotiwode Abraham Badii dan Dwi Kuncoro melakukan penelitian awal yang diberi judul

Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian dan Pengelolaan Stok Pada Toko Batik Kusumawardani Solo. Penyelidikan ini berfokus pada sistem yang dioperasikan secara manual. Data transaksi masih dimasukkan secara manual, dan Sistem Basis Data belum dimanfaatkan untuk pencatatan transaksi, pendataan penjualan, atau pencatatan nota pembelian, yang dapat mengakibatkan redundansi.[2]

Perancangan Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Pompa dan Vacuum Blower Di PT Mandala Teknologi Jakarta ini merupakan judul penelitian kedua yang dilakukan oleh Nur Azizah, Bayu Pramono, dan Aditya Pratama. Penelitian ini mengkaji tentang sistem informasi penjualan pompa dan vacuum. Metode penelitian Development Life Cycle (SDLC) dan prototipe proposal model sistem digunakan untuk membuat sistem ini. [3].

Kajian ketiga, Pengembangan Aplikasi Penjualan Barang Berbasis Desktop di CV Metro Rantauprapat, dilakukan oleh Deffri Ananta. Penelitian ini mengkaji tentang perkembangan aplikasi yang mampu memasukkan data penjualan dan menghasilkan laporan penjualan. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic dan database Microsoft Access [4].

Berdasarkan ketiga penelitian yang dijelaskan pada bagian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan kinerja komputer melalui penggunaan teknologi dan pengujian blackbox. Saat merancang dan membangun sistem informasi penjualan Toko Roti Lama berbasis desktop, peneliti dapat memanfaatkan metode pengembangan sistem sebagai panduan.

B. Tinjauan Pustaka

1. Sistem

Sistem terdiri dari elemen-elemen yang saling berhubungan atau terintegrasi dan berkaitan dengan

[5]. Sistem adalah kumpulan komponen atau elemen yang bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu. Ketika mendefinisikan sistem, adalah mungkin untuk mencapai pemahaman dengan menekankan prosedur dan komponen atau elemen. Karena sistem terdiri dari beberapa subsistem, definisi sistem itu sendiri, yang mencakup komponen atau elemen, lebih diterima secara luas daripada penekanan pada prosedur. [2]

2. Informasi

Information is processed data that is relevant to the recipient and useful for making current or future decisions. [5].

3. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sistem yang mendukung operasi organisasi yang diatur oleh strategi khusus organisasi untuk memberikan laporan kepada pihak luar dengan beberapa informasi yang digunakan untuk pengambilan keputusan. Sistem informasi suatu organisasi didefinisikan sebagai suatu sistem yang menyediakan berbagai jenis informasi ke semua tingkat organisasi berdasarkan permintaan. Sistem ini menyimpan, mengambil, mengubah, memproses, dan mengirimkan data yang telah diterima melalui suatu perangkat. [6].

4. Sistem Informasi Penjualan

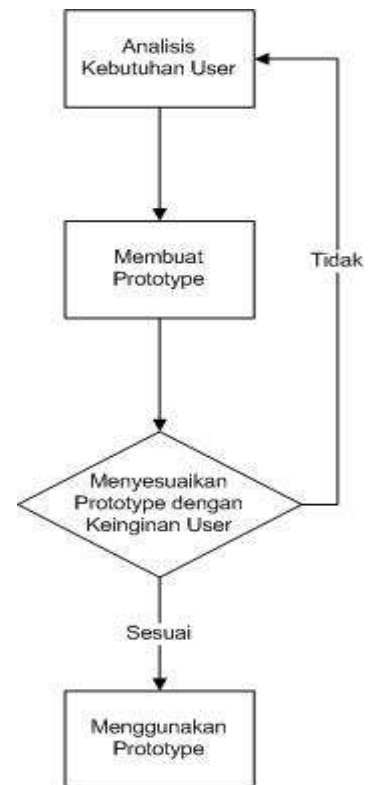
Komponen-komponen sistem informasi penjualan saling berhubungan dan berkolaborasi sesuai dengan tanggung jawabnya masing-masing untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Berikut ini adalah contoh elemen atau komponen sistem penjualan suatu perusahaan:

1. Tenaga Penjual (penjualan)
2. Bagian manajer pesanan

3. Manajer barang (gudang barang jadi)
4. Bagian pengelolaan piutang (receivables section)
5. Bagian pengelolaan keuangan (bagian keuangan)

5. Prototype

Prototyping adalah teknik pengembangan sistem yang menggunakan prototipe untuk menggambarkan sistem untuk memberikan gambaran umum tentang pengembangan sistem yang akan datang kepada pengguna atau pemilik sistem. Ketika pemilik sistem tidak terbiasa dengan sistem yang akan dikembangkan dan oleh karena itu memerlukan gambaran umum, teknik ini sering digunakan. Dalam pengembangan sistem informasi, prototipe sering diwujudkan dalam bentuk aplikasi antarmuka pengguna, dan contoh pelaporan akan dibuat, sehingga pengguna sistem di masa depan dapat membentuk citra mental sistem. Evolutionary Prototype adalah prototipe yang terus dikembangkan hingga memenuhi fungsi dan prosedur yang dibutuhkan sistem. Gambar di bawah menggambarkan tahap prototipe evolusi.: [8]



Gambar 2 prototype

6. Black Box Testing

Pengujian kotak hitam memeriksa fungsionalitas perangkat lunak tanpa memeriksa desain atau kode sumbernya. Pengujian bertujuan untuk mengetahui apakah fungsi, input, dan output perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. [9].

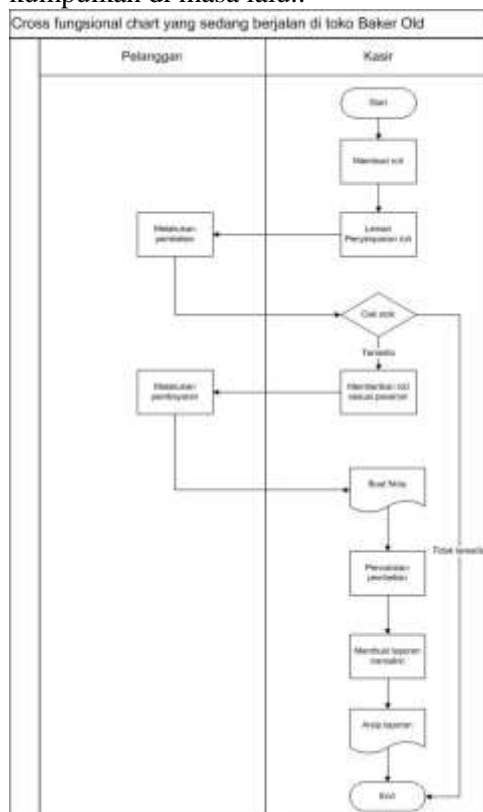
7. Physical Data Model

Menggunakan tabel, Model Relasional atau Model Data Fisik (PDM) menjelaskan data dan hubungannya. Setiap kolom dalam tabel memiliki nama dan tipe data yang berbeda, serta nomor kolom yang unik. PDM adalah istilah untuk penyimpanan data dalam database. Nama tabel pada PDM identik dengan nama tabel yang akan diimplementasikan pada DBMS. [9].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Sistem Berjalan

Seperti yang digambarkan pada Gambar 4, peneliti akan membuat diagram alur lintas fungsi untuk menggambarkan proses yang saat ini beroperasi di toko Baker Old menggunakan data yang telah mereka kumpulkan di masa lalu..



Gambar 4 cross functional flowchart

B. Analisis Sistem Usulan

Peneliti harus melakukan analisis sistem untuk merancang sistem yang membahas masalah sistem yang ada. Hasil dari penelitian sistem yang sedang berjalan dilakukan pada proses transaksi dan pelaporan.

C. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan sistem merupakan untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan dan apa saja yang dilakukan oleh peneliti untuk merancang dan membangun sistem

informasi penjualan pada toko Baker Old berbasis *desktop*. Terdapat dua jenis kebutuhan yang diperlukan, yaitu kebutuhan fungsional dan non-fungsional.

1. Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan yang berisi fisik-fisik yang dapat dilakukan oleh sistem. Adapun kebutuhan-kebutuhan ini dapat dilihat dalam tabel 1.

Tabel 1 Kebutuhan Fungsional

No	Pengguna	Sistem
1	Pemilik/ Owner	<ul style="list-style-type: none"> • Login • Transaksi Penjualan • Register • Lihat Laporan Penjualan • Menambah stok • Menghapus data stok • Menghapus data karyawan • Mengubah data karyawan • Mengubah data stok • Mencetak laporan
2	Pegawai/ Kasir	<ul style="list-style-type: none"> • Login • Transaksi Penjualan • Lihat laporan penjualan • Menambah stok • Mengubah data stok • Menghapus data stok

2. Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional merupakan kebutuhan yang berkaitan dengan komponen dalam membangun sistem. Kebutuhan-kebutuhan ini dapat dilihat dalam tabel 2.

Tabel 2 Kebutuhan Non-Fungsional

No	Komponen	Deskripsi
1	Perangkat keras	<ul style="list-style-type: none"> Laptop Asus A55L dengan spesifikasi : <ul style="list-style-type: none"> Windows 10 Processor inter core i5-5200U Sistem operasi 64-bit Ram sebesar 4GB
2	Perangkat Lunak	<ul style="list-style-type: none"> Sistem informasi windows 10 pro XAMPP Microsoft visio 2007 Netbeans IDE 8.2 Microsoft office Proffesional Plus 2016 Microsoft Visio Professional plus 2016

D. Pemodelan Sistem

Dalam pemodelan sistem, peneliti membuat desain konseptual menggunakan bahasa model terpadu (UML) untuk menggambarkan elemen desain sistem yang diusulkan. Use case diagram, activity diagram, dan class diagram terdiri dari skema UML ini..

1. Use Case Diagram

Use case diagram digunakan untuk menggambarkan aktor dan proses sistem. Gambar 5 menggambarkan diagram use case sistem informasi penjualan toko Old Baker.

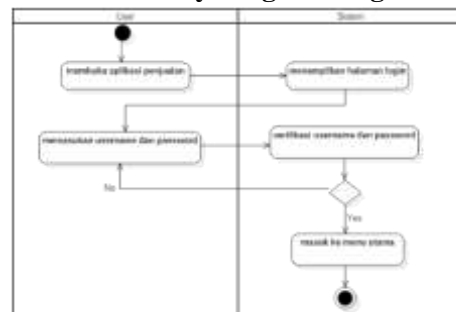


Gambar 5 Use Case Diagram

2. Activity Diagram

Berdasarkan use case diagram, diagram aktivitas memberikan penjelasan tentang alur sistem untuk proyek tersebut. Selain itu, diagram aktivitas menggambarkan pemilik dan karyawan yang terkait dengan sistem proposal.

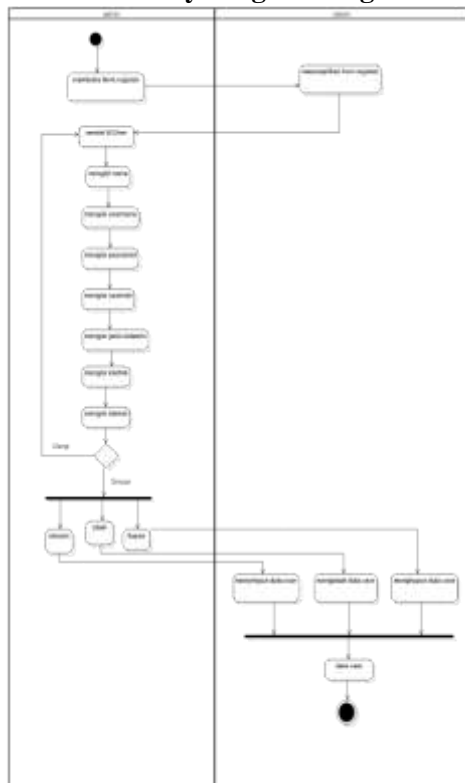
a. Activity Diagram Login



Gambar 6 Activity Diagram Login

Gambar 6 merupakan diagram aktivitas yang menggambarkan prosedur login sistem informasi penjualan Toko Old Baker. Setelah memasukkan nama pengguna dan kata sandi, pengguna dapat meluncurkan aplikasi. Sistem kemudian akan menggunakan kredensial yang disediakan. Jika gagal, pengguna akan diminta untuk memasukkan kembali nama pengguna dan kata sandinya; jika berhasil, sistem akan masuk ke halaman menu utama dan menampilkan menu pilihan; proses login akan selesai.

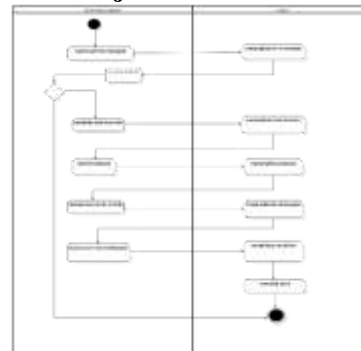
b. Activity Diagram Registrasi



Gambar 7 Activity Diagram Registrasi

Gambar 7 merupakan *activity diagram* yang menggambarkan kegiatan-kegiatan registrasi pada Sistem Informasi Penjualan Toko Baker Old. Mulai dari *user* admin membuka form register, lalu mengisi id user, nama, *username*, *userrole*, jenis kelamin, kontak, alamat. Jika gagal, maka *user* admin harus mengulang dari pengisian dari awal kembali. Jika sukses, maka akan tersimpan di *database*. Tahap selanjutnya *user* admin dapat mengubah dan menghapus data *user*.

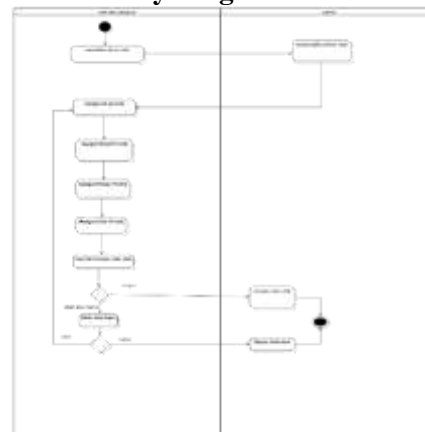
c. Activity Diagram Transaksi Penjualan



Gambar 8 Activity Diagram Transaksi

Gambar 8 merupakan *activity diagram* yang menggambarkan kegiatan-kegiatan transaksi penjualan pada sistem informasi penjualan pada Toko Baker Old. Mulai dari *user* membuka form transaksi, lalu klik *on*, jika *user* tidak klik *on* maka tabel inventori tidak dapat terbuka, lalu klik tabel *inventori*, lalu memilih rasa sesuai pesanan. Tahap selanjutnya *user* memasukkan jumlah produk yang akan dibeli sistem akan menghitung dan menampilkan total harga, lalu tahap selanjutnya adalah mencetak struk.

d. Activity Diagram Stok Produk

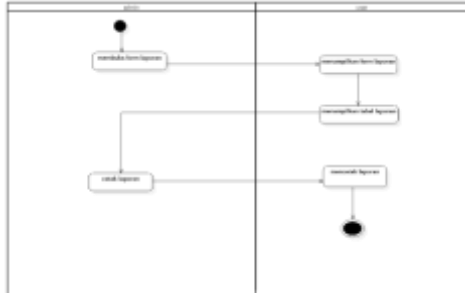


Gambar 9 Activity Diagram Stok Produk

Gambar 9 merupakan *activity diagram* yang menggambarkan kegiatan-kegiatan stok produk pada sistem informasi penjualan pada Toko Baker Old. Mulai dari *user* membuka

form stok, lalu mengisi id produk, rasa, harga, dan stok. Lalu tahap selanjutnya *user* dapat menyimpan, ubah, dan hapus data stok produk.

e. Activity Diagram Laporan

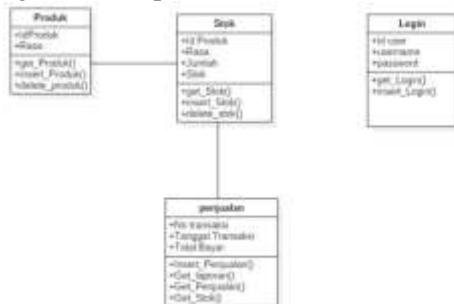


Gambar 10 Activity Diagram Laporan

Gambar 10 merupakan *activity diagram* yang menggambarkan kegiatan-kegiatan transaksi penjualan pada sistem informasi penjualan pada Toko Baker Old. Mulai dari *user* membuka form laporan, lalu *user* dapat mencetak laporan dalam bentuk pdf.

3. Class Diagram

Diagram kelas menggambarkan struktur sistem yang berkaitan dengan kelas-kelas yang akan dikembangkan selama proposal pengembangan sistem. Diagram kelas ini juga menggambarkan arsitektur database dari sistem yang akan dikembangkan oleh peneliti. Hubungan antar kelas akan diimplementasikan sebagai bagian dari desain logis dari sistem yang diusulkan. Untuk kelas-kelas ini, implementasi sistem mencakup atribut dan operasi. Berikut adalah class diagram untuk sistem informasi penjualan yang digambarkan pada Gambar 11..



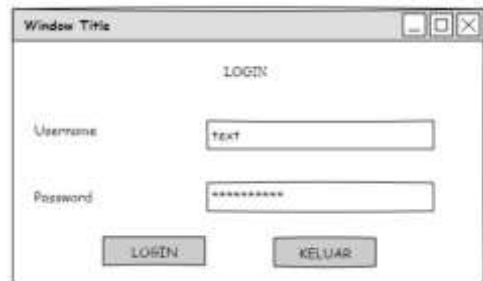
Gambar 11 Class Diagram

E. Perancangan Antarmuka

1. Fase ini melibatkan perancangan antarmuka sistem informasi penjualan berbasis desktop untuk Baker Old. Buat Antarmuka dengan label berikut:

2. Rancangan Antarmuka Login

Pada rancangan antarmuka sistem informasi penjualan berbasis *desktop* pada baker old terdapat kolom nama *user*, *password*, tombol *login* untuk validasi akun sesuai dengan hak akses setiap user, dan tombol keluar untuk menutup halaman *login*. Berikut merupakan tampilan halaman *login* yang ditunjukkan pada Gambar 12



Gambar 12 Rancangan Antarmuka Login

3. Rancangan Antarmuka Menu Admin

Pada rancangan antar muka menu admin sistem informasi penjualan pada toko Baker Old terdapat menu field yang terdiri dari transaksi, laporan, dan register. Berikut merupakan tampilan halaman menu admin yang ditunjukkan pada Gambar 13



Gambar 13 Rancangan Antarmuka Menu Admin

4. Rancangan Antarmuka Menu Karyawan

Pada rancangan antar muka menu admin sistem informasi penjualan pada toko Baker Old terdapat menu field yang terdiri dari transaksi, laporan. Berikut

merupakan tampilan halaman menu admin yang ditunjukkan pada Gambar 14.



Gambar 14 Rancangan Antarmuka Menu Karyawan

5. Rancangan Antarmuka Menu Transaksi Penjualan

Pada rancangan transaksi penjualan sistem informasi penjualan toko Baker Old yang digunakan untuk melakukan pencatatan penjualan, yang terdiri dari id produk, rasa, harga, stok, jumlah, subtotal, total, bayar, dan kembalian. Setelah itu produk yang pilih dan *user* memasukan jumlah produk maka sistem akan menghitung total pembayaran. Berikut merupakan tampilan halaman transaksi penjualan yang ditunjukkan pada Gambar 15.



Gambar 15 Rancangan Antarmuka Menu Transaksi

6. Rancangan Antarmuka Menu Stok

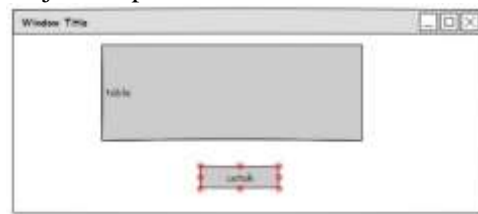
Pada rancangan antarmuka menu stok sistem informasi penjualan pada toko Baker Old yang digunakan *user* untuk memeriksa, menambah, ubah, dan hapus data stok produk. Berikut merupakan tampilan halaman menu stok yang ditunjukkan pada Gambar 16.



Gambar 16 Rancangan Antarmuka Menu Stok

7. Rancangan Antarmuka Laporan

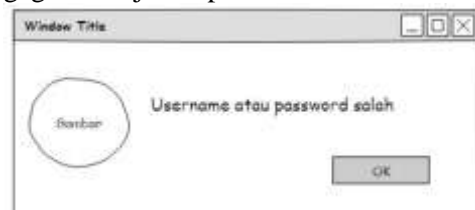
Pada rancangan antarmuka laporan sistem informasi penjualan pada toko Baker Old, menjelaskan rancangan sistem ketika *owner* ingin melihat laporan penjualan. Berikut merupakan tampilan halaman laporan yang di tunjukkan pada Gambar 17.



Gambar 17 Rancangan Antarmuka Laporan

8. Rancangan Antarmuka Login Gagal

Pada rancangan antarmuka *login* gagal sistem informasi penjualan pada toko Baker Old, menjelaskan rancangan sistem terdapat kesalahan pada *username* atau *password*. Berikut merupakan tampilan notifikasi *login* gagal ditunjukkan pada Gambar 18.



Gambar 18 Rancangan Antarmuka Laporan

9. Rancangan Antarmuka Jumlah Tidak Mencukupi

Pada rancangan antarmuka jumlah tidak mencukupi sistem informasi penjualan pada toko Baker Old, menjelaskan rancangan sistem transaksi subtotal yang dibayar tidak sesuai total harga. Berikut merupakan tampilan

notifikasi jumlah tidak mencukupi ditunjukkan pada Gambar 19.



Gambar Rancangan Antarmuka Jumlah Tidak Mencukupi

10. Rancangan Antarmuka Stok Tidak Mencukupi

Pada rancangan antarmuka notifikasi stok tidak mencukupi sistem informasi penjualan pada toko Baker Old, menjelaskan rancangan sistem transaksi bahwa stok yang dimasukan sesuai dengan stok yang tersedia. Berikut merupakan tampilan notifikasi stok tidak mencukupi ditunjukkan pada Gambar 20.



Gambar 20 Rancangan Antarmuka Stok Tidak Mencukupi

11. Rancangan Antarmuka Pilihan Print Nota

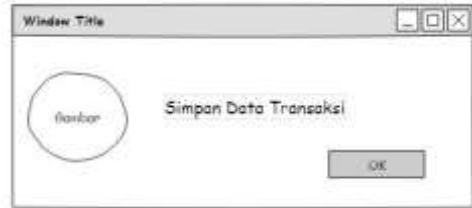
Pada rancangan antarmuka notifikasi print nota sistem informasi penjualan pada toko Baker Old. Menjelaskan rancangan sistem yang akan diberikan ke pelanggan. Selain itu terdapat 2 pilihan yaitu *yes* atau *No*. Berikut merupakan tampilan notifikasi pilihan print nota ditunjukkan pada Gambar 4.21.



Gambar 21 Rancangan Antarmuka Print Nota

12. Rancangan Antarmuka Simpan Data Berhasil

Pada rancangan antarmuka notifikasi simpan data berhasil sistem informasi penjualan pada toko Baker Old. Menjelaskan rancangan sistem berhasil menyimpan data-data penjualan. Berikut merupakan tampilan notifikasi simpan data berhasil ditunjukkan pada Gambar 22.



Gambar 22 Rancangan Antarmuka Simpan Data Berhasil

13. Rancangan Antarmuka Notifikasi Stok Diperbarui

Pada rancangan antarmuka notifikasi stok diperbarui sistem informasi penjualan pada toko Baker Old. Menjelaskan rancangan sistem stok berhasil diperbarui. Berikut merupakan tampilan notifikasi stok diperbarui ditunjukkan pada Gambar 23.



Gambar 23 Rancangan Antarmuka Stok Diperbarui

14. Rancangan Antarmuka Stok Tidak Mencukupi

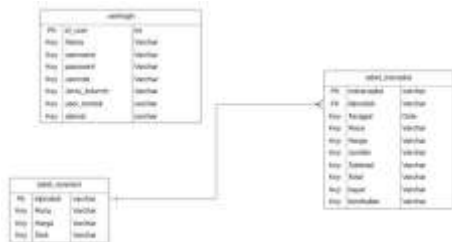
Pada rancangan antarmuka notifikasi stok tidak mencukupi sistem informasi penjualan pada toko Baker Old. Menjelaskan rancangan jumlah yang dimasukan harus lebih kecil dari stok. Berikut merupakan tampilan notifikasi stok tidak mencukupi ditunjukkan pada Gambar 24.



Gambar 24 Rancangan Antarmuka Stok Diperbarui

F. Pembuatan Basis Data

PDM (*Physical Data Model*) menjelaskan model database yang menggunakan beberapa tabel untuk menggambarkan data dan asosiasinya. Setiap tabel akan berisi kolom dengan nama, tipe data, dan deskripsi data yang berbeda (kunci utama/kunci asing). Gambar 25 menggambarkan PDM berikut.



Gambar 25 *Physical Data Model*

G. Implementasi Sistem

Dalam tahap ini peneliti melakukan implementasi pemrograman sistem berdasarkan dari hasil rancangan sistem. Dalam hal adalah Sistem Informasi Penjualan pada toko Baker Old. Implementasi ini berisikan tentang *screen shot* atau *capture* dari tampilan sistem yang sudah dibangun oleh peneliti.

1. Tampilan Halaman Login

Pada halaman login terdapat kolom untuk username dan password. Pengguna dengan hak akses yang ditentukan kemudian dapat mengakses beranda melalui tombol masuk. Untuk keluar dari aplikasi Sistem Informasi Penjualan, klik tombol Keluar. Halaman login yang digambarkan pada Gambar 26 ditunjukkan di bawah ini..



Gambar 26 Tampilan Halaman Login

2. Tampilan Halaman Menu Admin

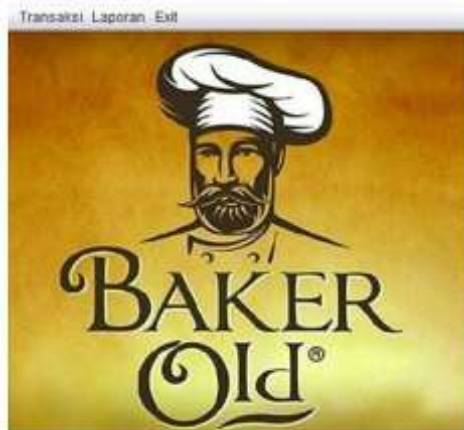
Tampilan halaman menu admin terdapat menu transaksi, laporan, registrasi, dan exit. Jika klik tombol transaksi akan muncul sub menu form transaksi dan form stok. Berikut merupakan tampilan halaman menu admin ditunjukkan pada Gambar 26.



Gambar 27 Tampilan Halaman Menu Admin

3. Tampilan Menu Karyawan

Tampilan halaman menu karyawan terdapat menu transaksi, laporan, dan exit. Jika klik tombol transaksi akan muncul sub menu form transaksi dan form stok. Jika klik tombol menu laporan maka sistem akan memunculkan form laporan. Perbedaan dengan menu admin adalah menu karyawan tidak memiliki menu item register. Berikut merupakan tampilan halaman menu admin ditunjukkan pada Gambar 28.



Gambar 28 Tampilan Halaman Menu Karyawan

4. Tampilan Menu Transaksi Penjualan

Tampilan halaman menu transaksi penjualan yang diawali dengan klik ON lalu memilih Tb Inventori dan memilih menu sesuai pesanan akan secara otomatis (*auto increment*) mengisi id produk, nama, harga, lalu masukan jumlah produk yang ingin dibeli dan klik tambahkan sehingga pesanan akan masuk ke dalam tabel dan total harga akan muncul. Selanjutnya masukan nominal uang sehingga sistem akan menghitung kembalian, lalu klik proses untuk mengakhiri transaksi penjualan. Berikut merupakan tampilan halaman menu transaksi penjualan ditunjukkan pada Gambar 29.



Gambar 29 Tampilan Halaman Transaksi

5. Tampilan Halaman Menu Stok

Tampilan halaman menu stok, pertama sistem akan menampilkan halaman menu stok lalu admin atau pegawai mengisi sesuai dengan data stok, lalu klik simpan maka data akan disimpan ke dalam basis data, selain simpan sistem dapat mengubah dan menghapus data didalam sistem. Berikut

merupakan tampilan halaman menu stok ditunjukkan pada Gambar 30.



Gambar 30 Halaman Menu Stok

6. Tampilan Halaman Menu Laporan

Tampilan halaman menu laporan penjualan, langkah yang harus dilakukan adalah mengklik cetak maka sistem akan menampilkan isi tabel transaksi. Berikut merupakan tampilan halaman menu laporan penjualan ditunjukkan pada Gambar 31.



Gambar 31 Halaman Menu Laporan

7. Tampilan Halaman Register

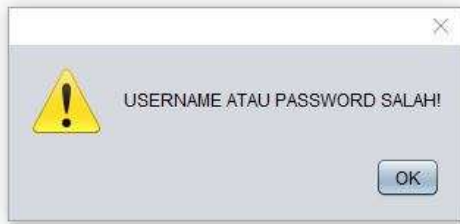
Tampilan halaman menu Register, pertama sistem akan menampilkan halaman menu register lalu admin sesuai dengan data *user*, lalu klik simpan maka data akan disimpan ke dalam basis data, selain simpan sistem dapat mengubah dan menghapus data didalam sistem. Berikut merupakan tampilan halaman register ditunjukkan pada Gambar 32.



Gambar 32 Halaman Register

8. Tampilan Notifikasi Login Gagal

Tampilan notifikasi *login* gagal akan muncul apabila admin atau karyawan salah memasukan *username* atau *password* kedalam Sistem Informasi Penjualan Baker Old. Tampilan notifikasi *login* gagal ditunjukkan pada Gambar 33.



Gambar 33 Login Gagal

9. Tampilan Notifikasi Jumlah Tidak Mencukupi

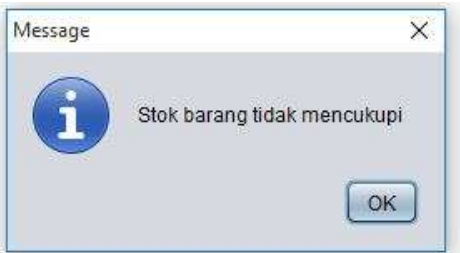
Tampilan notifikasi jumlah tidak mencukupi apabila admin atau karyawan memasukan jumlah bayar dibawah harga total. Tampilan notifikasi jumlah tidak mencukupi ditunjukkan pada Gambar 34.



Gambar 34 Jumlah Tidak Mencukupi

10. Tampilan Notifikasi Stok Tidak Mencukupi

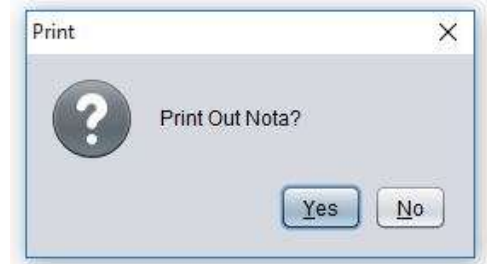
Tampilan notifikasi stok tidak mencukupi apabila admin atau karyawan memasukan jumlah produk dibawah stok yang tersedia. Tampilan notifikasi stok tidak mencukupi ditunjukkan pada Gambar 35.



Gambar 35 Stok Tidak Mencukupi

11. Tampilan Notifikasi Pilihan Print Nota

Tampilan notifikasi pilihan nota akan muncul apabila admin atau karyawan klik proses di halaman transaksi penjualan. Tampilan notifikasi pilihan print nota ditunjukkan pada Gambar 36.



Gambar 36 Pilihan Print Nota

12. Tampilan Notifikasi Simpan Data Berhasil

Tampilan notifikasi simpan data berhasil akan muncul apabila admin atau karyawan selesai melakukan transaksi penjualan. Tampilan notifikasi simpan data berhasil ditunjukkan pada Gambar 37.



Gambar 37 Simpan Data Berhasil

13. Tampilan Notifikasi Stok Diperbarui

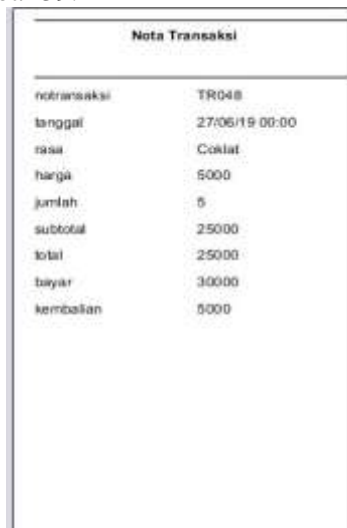
Tampilan notifikasi stok diperbarui akan muncul apabila admin atau karyawan selesai melakukan transaksi penjualan dan sistem akan secara otomatis memunculkan bahwa notifikasi stok telah diperbarui . Tampilan notifikasi stok diperbarui ditunjukkan pada Gambar 38.



Gambar 38 Stok Diperbarui

14. Tampilan Nota Penjualan

Tampilan nota penjualan akan muncul dalam bentuk pdf apabila admin / pegawai melakukan cetak nota. Tampilan nota berupa no transaksi, tanggal, Rasa, harga, jumlah, sub total, total, bayar, dan kembalian. Tampilan nota penjualan ditunjukkan pada Gambar 39.



Gambar 39 Nota

H. Pengujian Sistem

Dengan menggunakan pengujian black box, peneliti mengevaluasi aplikasi Sistem Informasi Penjualan berbasis desktop pada toko Baker Old. Pengujian black box dilakukan langsung pada pengguna akhir untuk mengidentifikasi kesalahan pada aplikasi Sistem Informasi Penjualan pada toko Baker Old sehingga peneliti dapat menyempurnakan sistem sebelum diimplementasikan secara keseluruhan pada toko Baker Old.

1. Skenario Pengujian

Admin dan *owner* / pemilik dari PD Gading Mulia memiliki peran penting dalam skenario pengujian, karena harus disesuaikan dengan kebutuhan awal yang di jelaskan dari pemilik dari PD Gading Mulia. Setelah proses pengujian dinyatakan sesuai dengan kebutuhan awal, maka sistem aplikasi dapat digunakan di PD Gading Mulia. Skenario pengujian dapat dilihat di Tabel 3.

Tabel 3 Skenario Pengujian

Kelas Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian
Menu Login	Menampilkan halaman <i>login</i>	Black box
Menu Transaksi	Menampilkan halaman transaksi	Black box
Form tabel inventori	Menampilkan form tabel inventori	Black box
Form tabel transaksi	Menampilkan form tabel transaksi untuk melihat jumlah transaksi	Black box
Menu stok	Menampilkan halaman stok	Black box
Menu laporan	Menampilkan halaman laporan	Black box
Menu utama admin	Menampilkan halaman utama untuk admin	Black box
Menu utama pegawai	Menampilkan halaman utama untuk pegawai	Black box

Kelas Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian
Menu Login	Menampilkan halaman <i>login</i>	Black box
Menu Transaksi	Menampilkan halaman transaksi	Black box
Form tabel inventori	Menampilkan form tabel inventori	Black box
Form tabel transaksi	Menampilkan form tabel transaksi untuk melihat jumlah transaksi	Black box
Menu stok	Menampilkan halaman stok	Black box
Menu Laporan	Menampilkan halaman laporan	Black box
Menu utama admin	Menampilkan halaman utama untuk admin	Black box
Menu utama pegawai	Menampilkan halaman utama untuk pegawai	Black box

2. Hasil Pengujian

Sistem Informasi Penjualan berbasis desktop di toko Old Baker dapat dimanfaatkan seperti yang ditemukan,

sesuai dengan hasil pengujian yang dilakukan peneliti memanfaatkan klasifikasi pengujian black box dan pengujian alpha. Karena pengujian menggunakan pengujian black box, maka dapat disimpulkan bahwa toko Old Baker dapat menggunakan sistem tersebut.

IV. SIMPULAN

A. Simpulan

Sistem informasi penjualan toko Baker Old berbasis desktop ini mengintegrasikan data transaksi penjualan, data stok, dan laporan. Sistem yang dihasilkan dapat mengelola data transaksi penjualan, persediaan, dan laporan secara efektif. Sesuai dengan sistem informasi penjualan, peneliti harus mewawancarai dan mengamati pelanggan untuk melakukan analisis masalah yang komprehensif. Sistem yang akan dibangun untuk pengguna dapat digambarkan dengan tepat menggunakan UML untuk pemodelan sistem. Dengan menggunakan pengujian black box, sistem diuji untuk menghasilkan sistem informasi penjualan yang memenuhi kebutuhan Baker Old.

B. Saran

Sistem informasi penjualan berbasis *desktop* pada toko Baker Old beberapa kekurangan yang dapat dikembangkan untuk kesempurnaan sistem. Berdasarkan dari hasil pengujian dan evaluasi, maka peneliti mengajukan beberapa saran, yaitu:

1. Pengembangan sistem dalam bentuk aplikasi *multiplatform* dan aplikasi android yang dapat memudahkan *user* untuk melakukan transaksi penjualan.
2. Ditambahkan fitur-fitur seperti cetak laporan menjadi *excel* sehingga dapat diubah.

Pengembangan sistem menjadi sistem informasi *management*

sehingga dapat mengelola kegiatan dan data-data menjadi lebih baik.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] W. Nugraha, M. Syarif and W. S. Dharmawan, "PENERAPAN METODE SDLC WATERFALL DALAM SISTEM INFORMASI INVENTORY BARANG BERBASIS DESKTOP," *STMIK MUSIRAWAS Lubuklinggau*, vol. 3, no. 1, pp. 22-28, 2018.
- [2] Y. A. Badii and D. Kuncoro, "JURNAL ILMIAH GO INFOTECH," *Penjualan Dan Pembelian Serta Pengendalian Stok Barang Pada Toko Batik Kusumawardani Solo*, vol. 23, no. 1, pp. 19-26, 2017.
- [3] N. Azizah, B. Pramono and A. Pratama, "STMIK Raharja," *Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Pompa dan Vakum Blower Pada PT Mandala Teknik Jakarta*, vol. 2, no. 2, pp. 117-127, 2016.
- [4] D. Ananta, "PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN BARANG BERBASIS DESKTOP PADA CV. METRO RANTAUPRAPAT," *Jurnal Ilmiah AMIK Labuhan Batu*, vol. 1, no. 3, pp. 1-15, 2013.
- [5] A. Kadir, *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*, Yogyakarta: ANDI, 2014.
- [6] B. G. Pratama, Y. Raharjo and M. A. M., "Jurnal Rekayasa dan Teknologi Elektro," *Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Bengkel Bubut Berbasis Desktop Pada Bengkel Berkah*, vol. 9, no. 2, p. 80, 2015.
- [7] N. P. Andreani, *Sistem Informasi Penjualan PT Depo Global Indonesia Berbasis Web*, Surabaya: Politeknik NSC, 2015.
- [8] S. Mulyani, *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*, Bandung: Abdi Sistematika, 2016.
- [9] R. A.S and M. Shalahuddin, "Basis Data," in *Rekayasa Perangkat Lunak*, Bandung, Informatika Bandung, 2014, pp. 43-275.