

Sistem Informasi Point Of Sale Kulit Krecek Berbasis Website (Studi Kasus : Usaha Dagang Hj. Latifah)

Harry Gunawan¹, Fahminudin²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika , Universitas Muhammadiyah Cirebon
Jalan Fatahillah No. 40 Watubelah Sumber, Kabupaten Cirebon

¹harry.gunawan@umc.ac.id

Abstrak

Di zaman modern ini. Ilmu komputer berkembang sangat pesat. Pemakaiannya juga sudah meluas dari seluruh dunia. Hampir di segala bidang pekerjaan sudah menggunakan sistem komputer sangat berperan penting dalam berkembangnya suatu instansi-instansi perusahaan. *Point Of Sale* (POS) merupakan metode penggabungan perangkat keras (*Hardware*) dan lunak (*Software*) yang membentuk suatu sistem untuk memudahkan dalam hal bertransaksi dengan pelanggan, pada umumnya POS digunakan pada suatu perusahaan perkantoran, super/mini market, restaurant, hotel, atau usaha lainnya.

Banyak keuntungan yang didapat dari sistem POS diantaranya adalah dapat menganalisis data penjualan, mencari tahu seberapa baik semua item yang dijual untuk menyesuaikan *order* pembelian selanjutnya. Terdapat juga kerugian yang didapat dalam sistem ini ialah *software* ini akan dikhawatirkan perangkat ini mudah diserang *virus*, sehingga akan sangat mengancam *file-file* yang ada didalamnya. UD. HJ. Latifah merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang usaha perdagangan, perusahaan ini masih menggunakan proses pencatatan transaksi pembelian, penjualan, dan hutang dengan manual Proses pembelian, penjualan, dan hutang secara manual akan sangat memperlambat proses pengolahan data sehingga akan menghasilkan kurang efektif dan akuratnya data yang dihasilkan.

Kata kunci : pembelian, penjualan, hutang, *website*, *point of sale*

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di zaman modern ini, Ilmu komputer berkembang sangat pesat. Pemakaiannya juga sudah meluas dari seluruh dunia. Hampir di segala bidang pekerjaan sudah menggunakan

mempunyai peranan yang sangat penting untuk menunjang kebutuhan itu. Teknologi juga dapat memberikan banyak manfaat bagi para penggunanya, salah satu manfaat yang dapat kita gunakan adalah memberikan kemudahan dalam bidang ekonomi yaitu sistem komputer sangat berperan penting dalam berkembangnya suatu instansi-instansi perusahaan.

Point Of Sale (POS) merupakan metode penggabungan perangkat keras (*Hardware*) dan lunak (*Software*) yang membentuk suatu sistem untuk memudahkan dalam hal bertransaksi dengan pelanggan, pada umumnya POS digunakan pada suatu perusahaan perkantoran, super/minimarket, restaurant, hotel, atau usaha lainnya.

Banyak keuntungan yang didapat dari sistem POS diantaranya adalah dapat menganalisis data penjualan, mencari tahu

seberapa baik semua *item* yang dijual untuk menyesuaikan *order* pembelian selanjutnya. Terdapat juga kerugian yang didapat dalam sistem ini ialah *software* ini akan dikhawatirkan perangkat ini mudah diserang *virus*, sehingga akan sangat mengancam *file-file* yang ada didalamnya.

UD. HJ. Latifah merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang usaha perdagangan, perusahaan ini masih menggunakan proses pencatatan transaksi pembelian, penjualan, hutang dengan manual Proses pembelian, penjualan, dan hutang secara manual akan sangat memperlambat proses pengolahan data sehingga akan menghasilkan kurang efektif dan akuratnya data yang dihasilkan.

Oleh karena itu banyak perusahaan atau bidang usaha menggunakan sistem *Point Of Sale* dapat menciptakan kualitas yang lebih baik dibandingkan sistem manual. Berdasarkan hal tersebut penulis mencoba menyajikan dalam sebuah tulisan. Tulisan tersebut dituangkan dalam tugas

skripsi dengan mengambil judul "Sistem Informasi *Point Of Sale* Kulit Krecek Berbasis

Website (Studi Kasus : Usaha Dagang Hj. Latifah)”

B. Metode Penelitian

1. Metode Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam membangun sistem ini diadakan wawancara, observasi, dan studi pustaka. Pengumpulan data ini dilakukan untuk mengetahui gambaran dan permasalahan sistem yang sedang berjalan sehingga dapat dikembangkan untuk membentuk sistem baru yang dapat mendukung sistem yang sedang berjalan.

a. Observasi

Pada tahap ini, penulis membaca, menelaah, mempelajari, teori yang didapat dari buku-buku referensi, jurnal, laporan-laporan, karya ilmiah yang terkait dengan judul sehingga dapat dijadikan acuan pada proses pembuatan tugas akhir.

b. Wawancara(Interview)

Melakukan pengumpulan data secara langsung tentang kebutuhan dalam pembuatan sistem informasi Point Of Sale kulit krecek pada Usaha Dagang Hj. Latifah yang menangani pengelolaan data kategori, barang, supplier, pelanggan, pemesanan, pembelian, barang_pembelian, penjualan, hutang.

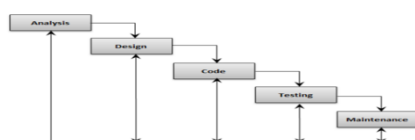
c. Studi Kepustakaan

Melakukan pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku dan artikel-artikel tentang sistem informasi, perancangan basis data MySQL, pemrograman berbasis website menggunakan PHP, HTML, Bootstrap, dan mengkoneksikan antara database MySQL, PHP.

2. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan untuk membangun sistem ini adalah model *waterfall*. Model ini merupakan sebuah pendekatan terhadap pengembangan perangkat lunak yang sistematis, dengan beberapa tahapan yaitu: *Analysis, Design, Coding, Testing, dan Maintenance*.

Untuk lebih jelasnya tahapan-tahapan dari paradigma *Waterfall* dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 1.1 Metode *Waterfall Classic life Cycle* (Pressman,1997)

a. Analisis Sistem (*Analysis*)

Analisis merupakan tahap awal dalam melakukan proses pengumpulan data, identifikasi masalah dan analisis kebutuhan sistem hingga aktifitas pendefinisian sistem. Tahap ini bertujuan untuk menentukan solusi yang didapat dari aktivitas- aktivitas tersebut di antaranya :

- 1) Menganalisis sistem yang sedang berjalan di Usaha Dagang Hj. Latifah.
- 2) Menganalisis kebutuhan sistem yang akan di gunakan pada sistem baru.

b. Perancangan (*Design*)

Perancangan dimaksudkan untuk mengetahui aliran data, control, proses- proses fungsional, tingkah laku operasi dan informasi-informasi yang terkandung didalamnya, di antaranya :

- 1) Merancang permodelan proses sistem yang akan digunakan.
- 2) Merancang desain antarmuka (Interface).

c. Penulisan Program (*Coding*)

Pada tahap ini sistem telah dianalisis dan dirancang serta mulai diterjemahkan kedalam bahasa mesin melalui bahasa pemrograman, di antaranya :

- 1) Memasukan kode program untuk sistem yang akan digunakan sesuai alur yang sudah dianalisis sebelumnya pada tahap analisis sistem.
- 2) Memasukan kode untuk tampilan sistem, form, dan laporan.

d. Pengujian (*Testing*)

Pengujian difokuskan terhadap tiga aktifitas yakni logika internal perangkat lunak, pemastian bahwa semua perintah yang ada pada program sudah bebas dari kesalahan ataupun *error*, dan fungsi eksternal untuk memastikan bahwa dengan masukan tertentu suatu fungsi akan menghasilkan keluaran sesuai dengan yang dikehendaki, di antaranya :

- 1) Memastikan desain *interface* sesuai dengan kebutuhan sistem.
- 2) Memastikan semua proses data yang terdapat pada sistem tidak terdapat kesalahan (*error*).

e. Pemeliharaan (*Maintenance*)

Pemeliharaan dilakukan oleh *user*, di antaranya :

- 1) Melakukan penjadwalan pengecekan *software* dan *hardware* yang terdapat pada sistem secara rutin.

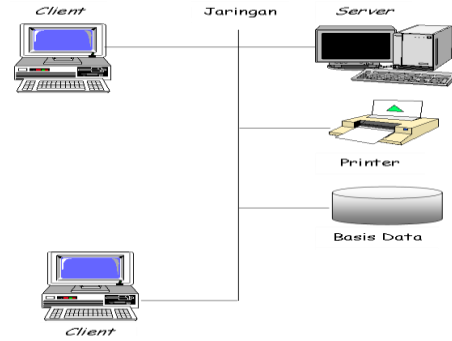
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Analisis sistem merupakan tahapan penelitian terhadap sistem berjalan (Analisis Sistem Berjalan) yang dilakukan sebelum dibuatnya proses perancangan sistem dengan bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi.

Usaha Dagang Hj. Latifah dalam pendataan persediaan barang masih dilakukan secara manual, yakni mencatat tanggal dan hari masuknya barang serta jumlah barang. Pencatatan semua barang yang masuk dan keluar dicatat dikertas dan disimpan kedalam map, sebagai arsip, untuk kemudian dianalisa dan diserahkan pimpinan agar bisa melakukan penambahan stok barang. Cara tersebut hanya dapat dilakukan jika jumlah stok barang yang ada sedikit dan dalam lingkungan usaha kecil. Jika dilakukan pada perusahaan yang besar seperti Usaha dagang Hj. Latifah, hal ini akan menimbulkan masalah, yaitu untuk mendapatkan informasi mengenai pencatatan keseluruhan barang dan persediaan barang yang ada di gudang akan tidak akurat, serta dalam pembuatan laporan dibutuhkan waktu yang lama. Ini di sebabkan karena data yang di inginkan seringkali tidak dapat ditemukan data atau hilang, sehingga informasi yang dibutuhkan serta laporan yang akan dibuat jadi terhambat. Masalah yang lain adalah masalah pencatatan transaksi baik untuk transaksi pembelian barang kepada supplier maupun transaksi penjualan barang kepada pelanggan, proses pencatatan masih dilakukan secara manual dengan cara menulis pada kertas nota transaksi.

Oleh karena itu dengan menggunakan Sistem Informasi *Point Of Sale* Kulit Krecek Berbasis Website dapat melakukan sebuah kebutuhan input data barang, data supplier, data pemesanan, data pembelian, data penjualan, data hutang. Sistem ini dapat melakukan transaksi pembelian dan penjualan. Serta dapat melakukan pembayaran hutang. Kemudian dalam laporan sistem dapat melakukan laporan data barang, data supplier, data pembelian per periode, data penjualan per periode, data hutang per periode, dan data barang terlaris atau barang keluar.

A. Arsitektur Perancangan

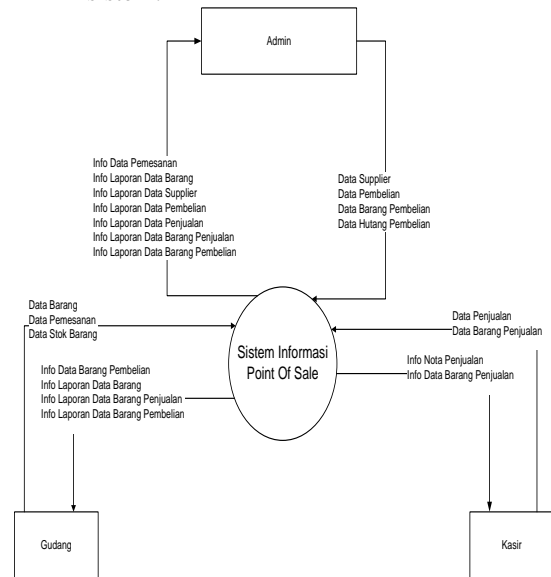


Gambar 4.1 Rancangan Model Arsitektur Umum

B. Perancangan Sistem

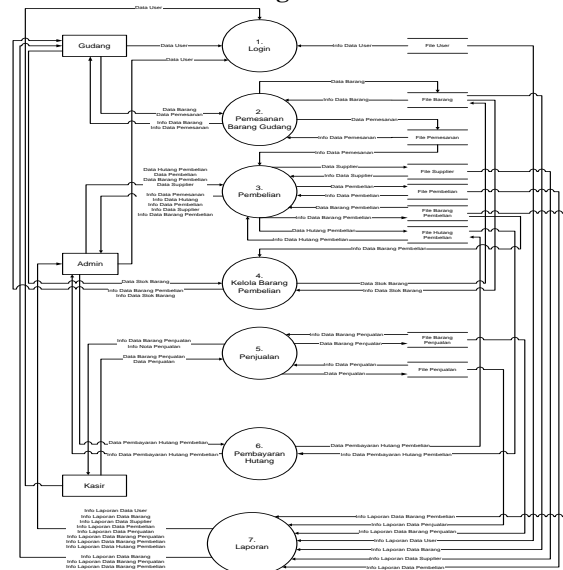
1. Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan gambaran secara umum alur data dari setiap entitas ke sistem.



Gambar 4.13 Diagram Konteks

2. DFD Level 1 Yang Diusulkan

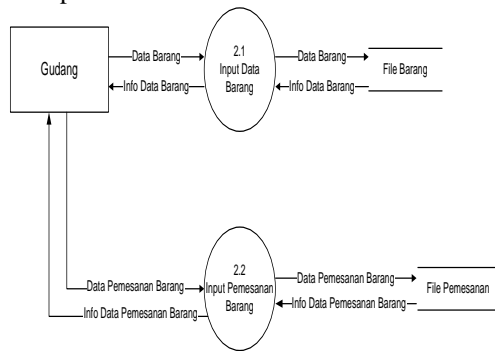


Gambar 4.14 DFD Level 1 Yang Diusulkan

3. DFD Level 2 Proses 2 (Pemesanan Barang)

Data Flow Diagram tersebut merupakan rincian dari proses sistem Pemesanan Barang yang mana di dalamnya terdapat beberapa proses yang lebih *detail* lagi sebagai jembatan untuk alur data dan informasi setiap entitas yang bergerak ke *Data Stored* ataupun atau sebaliknya dari *stored* ke entitas.

Data Flow Diagram level 2 proses 2 yang diusulkan ini terdiri dari beberapa bagian, antara lain input data barang, *input* data pemesanan.

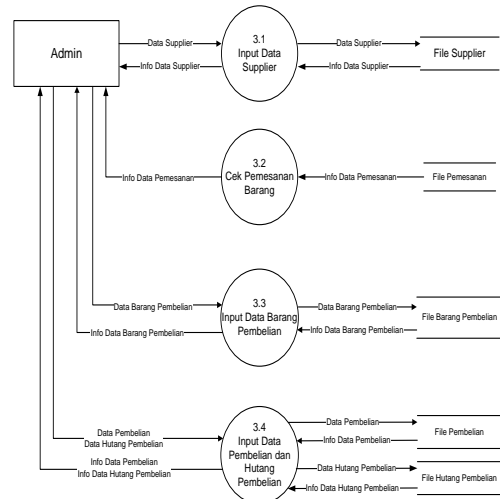


Gambar 4.15 DFD level 2 Proses 2 (Pemesanan Barang)

4. DFD Level 2 Proses 3 (Pembelian)

Data Flow Diagram tersebut merupakan rincian dari proses sistem pembelian yang mana di dalamnya terdapat beberapa proses yang lebih *detail* lagi sebagai jembatan untuk alur data dan informasi setiap entitas yang bergerak ke *Data Stored* ataupun atau sebaliknya dari *stored* ke entitas.

Data Flow Diagram level 2 proses 3 yang diusulkan ini terdiri dari beberapa bagian, antara lain proses *input* data *supplier*, cek pemesanan barang, *input* data barang pembelian, *input* data pembelian, dan *input* data hutang pembelian.

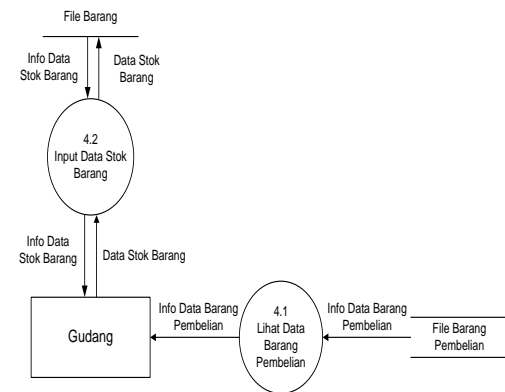


Gambar 4.16 DFD level 2 Proses 3 (Pembelian)

5. DFD Level 2 Proses 4 (Kelola Barang Pembelian)

Data Flow Diagram tersebut merupakan rincian dari proses sistem informasi kelola barang pembelian yang mana di dalamnya terdapat beberapa proses yang lebih *detail* lagi sebagai jembatan untuk alur data dan informasi setiap entitas yang bergerak ke *Data Stored* ataupun atau sebaliknya dari *stored* ke entitas.

Data Flow Diagram level 2 proses 4 yang diusulkan ini terdiri dari beberapa bagian, antara lain proses lihat data barang pembelian, dan *input* data stok barang.



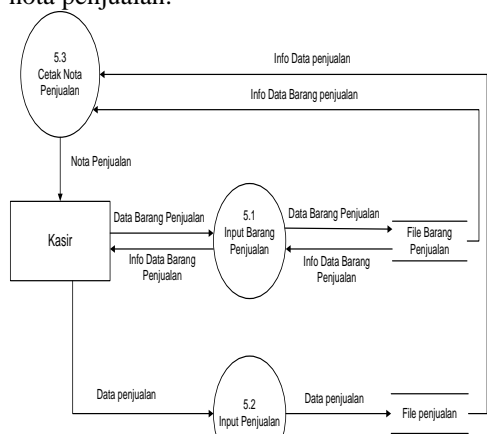
Gambar 4.17 DFD level 2 Proses 4 (Kelola Barang Pembelian)

6. DFD Level 2 Proses 5 (Penjualan)

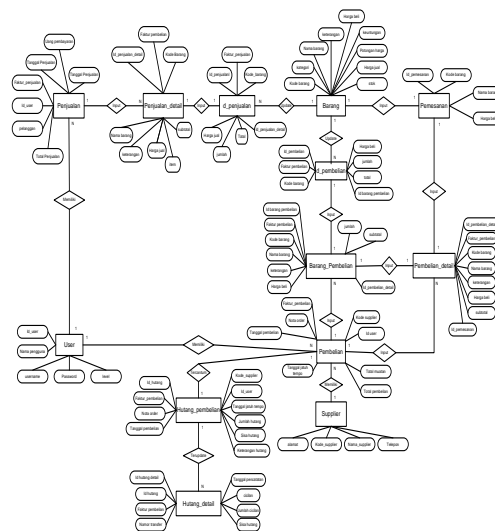
Data Flow Diagram tersebut merupakan rincian dari proses sistem penjualan yang mana di dalamnya terdapat beberapa proses yang lebih *detail* lagi sebagai jembatan untuk alur data dan informasi setiap entitas yang bergerak ke *Data Stored* ataupun atau sebaliknya dari *stored* ke entitas.

Data Flow Diagram level 2 proses 5 yang diusulkan ini terdiri dari beberapa bagian, antara lain proses *input* data barang

penjualan, *input* data penjualan, dan cetak nota penjualan.



Gambar 4.18 DFD level 2 Proses 5 (Penjualan)

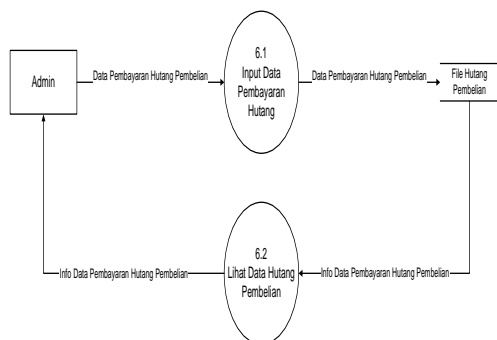


Gambar 4.20 Entity Relationship Diagram

7. DFD Level 2 Proses 6 (Pembayaran Hutang)

Data Flow Diagram tersebut merupakan rincian dari proses sistem sistem pembayaran hutang pembelian yang mana di dalamnya terdapat beberapa proses yang lebih *detail* lagi sebagai jembatan untuk alur data dan informasi setiap entitas yang bergerak ke *Data Stored* ataupun atau sebaliknya dari *stored* ke entitas.

Data Flow Diagram level 2 proses 6 yang diusulkan ini terdiri dari beberapa bagian, antara lain proses *input* data pembayaran hutang pembelian dan lihat data hutang pembelian.



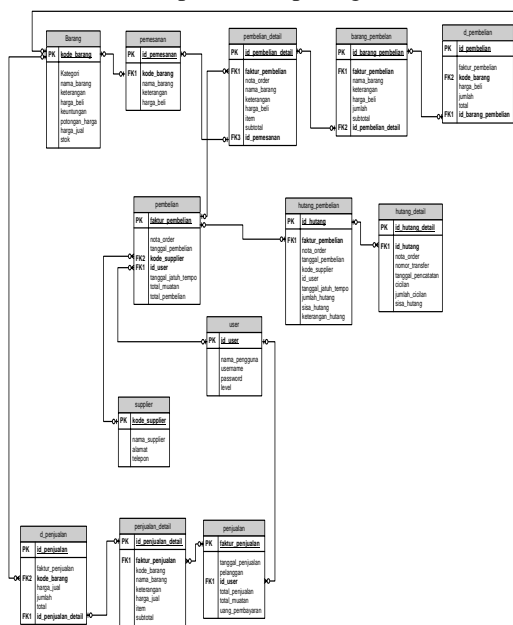
Gambar 4.19 DFD level 2 Proses 6 (Pembayaran Hutang)

8. ERD

Gambar 4.23 menjelaskan hubungan antar data dalam basis data aplikasi Sistem Informasi *Point Of Sale* Berbasis *Website* berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi tabel.

9. Tabel Relasi

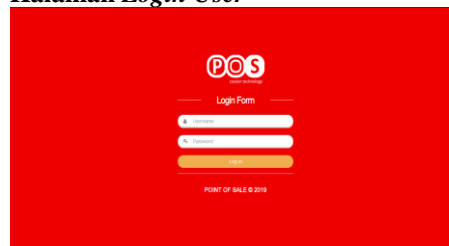
Desain Relasi antar tabel sistem aplikasi *Point Of Sale* Kulit Krecek berbasis *Website* dapat dilihat pada gambar 4.24



Gambar 4.21 Tabel Relasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Halaman Login User



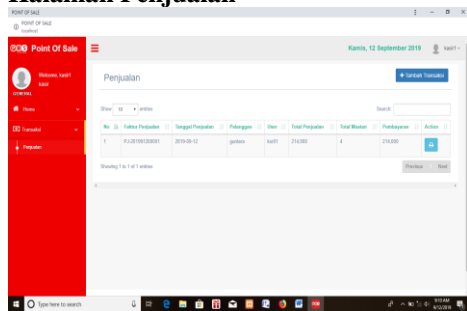
Gambar 7. Tampilan halaman Login User

Tampilan Halaman masuk user memperlihatkan tentang suatu halaman untuk sebuah akses login user dengan

memiliki 3 hak akses user yang dapat menjangkau akses login antara lain : admin, gudang, dan kasir. Halaman akses tersebut harus di input berdasarkan username dan password yang sesuai dengan hak

aksesnya. Setelah akses login maka akan menampilkan halaman dashboard sesuai dengan hak akses yang di input. Jika username atau password tidak sesuai, maka sistem akan memberikan notifikasi "Username atau Password Salah". Jika username atau password sesuai, maka sistem akan memberikan notifikasi "Berhasil Login".

B. Halaman Penjualan



Gambar 6.16 Tampilan Halaman

Penjualan

Tampilan Halaman Penjualan menampilkan suatu halaman yang berisikan data penjualan yang terdapat di dalam database. Halaman tersebut dapat menambah data penjualan, dan mencetak data penjualan. Tabel berisikan faktur penjualan, tanggal penjualan, pelanggan, id user, total muatan, total penjualan, pembayaran, dan action yang terdiri dari print.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian pada bab-bab sebelumnya, maka kesimpulan yang dapat penulis ambil Sistem Informasi Point Of Sale Kulit Krecek Berbasis Website Pada Usaha Dagang Hj Latfiah. Berjalan sesuai harapan dengan keberadaan fungsi yang dibuat seperti halaman login, halaman dashboard, halaman barang, halaman supplier, halaman pembelian, halaman transaksi pembelian, halaman pemesanan, halaman penjualan, halaman transaksi penjualan, halaman hutang pembelian, halaman pembayaran hutang, halaman, halaman laporan pembelian periode, halaman laporan penjualan periode, dan halaman laporan hutang periode. Adapun halaman login user sudah terisi hak akses user, sehingga user dapat melakukan login secara

langsung dengan mengisi username dan password.

DAFTAR PUSTAKA

- Pamungkas, G., Yuliansyah, H., 2017, Rancang Bangun Aplikasi Android POS (POINT OF SALE) Kafe Untuk Kasir Portable Dan Bluetooth Printer Berbasis Android
- Wiguna, DKK., 2018, Rancang Bangun Aplikasi Point Of Sale Distro Management System Dengan Menggunakan Framework React Native.
- Adi Fajaryanto Cobantoro., 2017, Rancang Bangun Purwarupa Aplikasi Electronic Point Of Sales (EPOSAL) Berbasis Website Pada Mina Aluminium
- Nilai Informasi | Ida Priyanto - Academia.edu, Diakses Pada 28 Oktober 2018, Dari http://www.academia.edu/4553433/Nilai_Informasi.
- Pengertian Sistem Informasi Menurut Para Ahli, Diakses 28 Oktober 2018, Dari <http://blog.unnes.ac.id/lindarahma/2016/03/02/pengertian-sistem-informasi-menurut-para-ahli/>
- SIKLUS INFORMASI | Maryadi's Blog, Diakses Pada 28 Oktober 2018, Dari <https://m4ryadi.wordpress.com/2013/05/15/siklus-informasi/>
- Nilai dan Kualitas Informasi ~ Pembelajaran, Diakses Pada 28 Oktober 2018, Dari <https://studymahasiswa.blogspot.com/2016/11/nilai-dan-kualitas-informasi.html>
- Definisi Pengertian Dan Fungsi XAMPP Lengkap – Opray winter blog, Diakses Pada 13 Desember 2018, Dari <http://opraywinter.blogspot.com/2014/11/definisi-pengertian-dan-fungsi-xampp.html?m=1>
- Pengertian Rekayasa Perangkat Lunak | IT-Jurnal.com, Diakses Pada 13 November 2018, Dari <https://www.it-jurnal.com/pengertian-rekayasa-perangkat-lunak/>
- Konsep Dasar Sistem Informasi, Diakses pada 3 Januari 2019, Dari <https://dimas347.wordpress.com/2010/12/23/konsep-dasar-sistem-informasi/>
- Pengertian Faktur, Diakses 3 Januari 2019, Dari <http://www.pengertianku.net/2015/02/pengertian-faktur-dan-contohnya-secara-lengkap.html>
- Pengertian Dan Contoh Barang setengah jadi, Diakses 4 Januari 2019, Dari <http://www.ensikloblogia.com/2017/04/pengertian-dan-contoh-barang-mentah.html>
- Konsep Dasar Sistem Informasi, Diakses pada 3 Januari 2019, Dari

- <https://dimas347.wordpress.com/2010/12/23/konsep-dasar-sistem-informasi/>
Pengertian Faktur, Diakses 3 Januari 2019, Dari <http://www.pengertianku.net/2015/02/pengertian-faktur-dan-contohnya-secara-lengkap.html>
- Pengertian Dan Contoh Barang setengah jadi, Diakses 4 Januari 2019, Dari <http://www.ensikloblogia.com/2017/04/pengertian-dan-contoh-barang-mentah.html>
- Novita, Surdi, D.E, M.Si., 2017, Perancangan Sistem Informasi Point Of Sale (POS) Berbasis Dekstop Pada PD TOKYO
- Akbar, R., Hamdani, M.H., 2017, Perancangan Aplikasi Web Dengan Akses Mobile Untuk Sistem Informasi Penjualan Menggunakan Arsitektur MVC (Studi Kasus : Toko Pacific Motor Bukittinggi).
- Syarifudin, G., Kosasi, S., 2015, Perancangan Aplikasi Point Of Sale Dalam Pemesanan Menu Restoran Berbasis Borland Delphi 7.
- Luthfi, M. A. Rohman., 2018, Rancang Bangun Sistem Informasi Point Of Sale Berbasis Android Di Toko Biner CV. Nusantara Computech.
- Cahyadi, S.C., & Arifin, R.T., 2017, Sistem Informasi Point Of Sale Berbasis Web Pada Colony Amaranta Bekasi Vol. 1, No. 2 (Juni 2017) Manajemen Informatika STMIK Bina Insani
- Sembodo, Dede Eko Tya., 2017, Pengembangan Aplikasi Sistem Informasi Point Of Sales Pada Kedai Makan S1 thesis Universitas Atma Jaya Yogyakarta
- Kurniawan, A., & Karyanto, N.W., 2017, Sistem Informasi Point Of Sale (POS) Pada Rumah Makan Berkah Illahi Vol. 3, No. 2 (2017) Universitas Wijaya Kusuma Surabaya
- Sani, A.S., 2018, Pembangunan Sistem Informasi Point Of Sales Terintegrasi Dalam Lingkup Rumah Makan Beserta Cabangnya Berbasis PHP Codeigniter (Studi Kasus: RM. Pecel Pincuk Bu Tinuk) Thesis – Universitas Brawijaya
- Fatta, A.H., 2007, Pengertian Sistem Informasi, Diakses 4 Juli 2019, Dari <https://resaebussiniss.000webhostapp.com/tutorials-pemograman/desain-dan-analisis-sistem-informasi/pengertian-sistem-dan-sistem-informasi.html>
- Galloway, dkk., 2000, Definisi Pembelian, Diakses 1 Juli 2019, Dari <https://www.google.co.id/amp/s/gultomhans.wordpress.com/2012/11/11/pembelian/amp/>
- Mulyadi, 2002, Mengenal Pembelian Kredit, Diakses 6 Juli 2019, Dari https://www.google.co.id/amp/s/www.kompasiana.com/amp/rizkysoplanit/mengenal-pembelian-kredit_565b77bfec
- Swasta, Basu., 2001 Pengertian Penjualan, Diakses 7 Juli 2019, Dari <https://www.kajianpustaka.com/2016/07/pengertian-tujuan-jenis-faktor-yang.html>