

# **Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Tunai (*Point Of Sales*) Dan Inventori Pada Toko Komputer**

**Supriyono**

Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Cirebon  
neopriyo@gmail.com

## **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis transaksi penjualan tunai dan inventori pada toko komputer yang diharapkan bisa bermanfaat bagi para pelaku usaha pada bidang tersebut.

Hasil penelitian mengindikasikan bahwa penanganan penjualan barang dengan cara manual dan konvensional dirasakan sangat menghambat kinerja sistem secara keseluruhan. Hal ini terlihat dari lamanya waktu yang dibutuhkan untuk mendapatkan informasi stok barang, pelayanan penjualan barang kepada pelanggan dan penyajian laporan rutin baik harian, mingguan ataupun bulanan.

Namun setelah menggunakan sistem komputerisasi pengolahan data, kinerja perusahaan sangat meningkat. Hal ini dapat dibuktikan dengan semakin mudahnya kontrol stok barang, pelayanan penjualan kepada pelanggan yang semakin cepat dan mudah cepat. Dengan adanya sistem pengolahan data terbukti bahwa efektifitas dan efisiensi waktu dan biaya dapat ditingkatkan.

Kata kunci: penjualan, aksesoris, komputer, sistem, pengolahan, stok

## **1. PENDAHULUAN**

Toko komputer merupakan satu bidang usaha yang bergerak di bidang penjualan, instalasi jaringan dan perawatan komputer. Dalam menjalankan usahanya diperlukan suatu pengolahan data yang baik dan terarah, sehingga apa yang ditetapkan dapat tercapai. Sebagaimana halnya perusahaan-perusahaan jasa dan perdagangan pada umumnya, masalah pengolahan dan penjualan sangat penting, karena dengan pengolahan data penjualan yang baik, akan dihasilkan beragam informasi yang diperlukan oleh pihak manajemen dalam mengevaluasi dan menentukan perencanaan dan kebijakan dalam rangka mengembangkan perusahaan. Hal ini berkaitan dengan usaha manajemen perusahaan dalam mengantisipasi kesulitan-kesulitan yang mungkin timbul.

Bersamaan dengan berkembangnya suatu perusahaan tentu semakin kompleks pula masalah pengolahan data yang dihadapi, khususnya penjualan barang. Dengan demikian akan semakin menambah beban kerja yang harus segera diselesaikan oleh karyawan dengan efisien.

Oleh karena itu, untuk dapat menyelesaikan pencatatan transaksi secara efisien, dibutuhkan adanya suatu sistem pengolahan data yang baik, dan dalam konteks ini komputer merupakan sarana teknologi informasi yang tepat untuk mengolah data yang bersifat rutin, karena disamping memiliki ketelitian tinggi, kecepatan dalam proses pengolahan data, dan daya tampung pengingat yang sangat besar serta hemat dalam tenaga dan waktu, komputer juga memberikan kemudahan dalam menangani pengolahan data yang kompleks, sehingga dapat menghasilkan informasi yang dibutuhkan oleh pihak manajemen sebagai dasar pengambilan keputusan.

Aplikasi penjualan tunai dan inventori diperlukan karena umumnya toko komputer dalam menangani penjualan barang masih dilakukan secara manual sehingga memerlukan sistem yang dapat membantu memperlancar proses kerja pada perusahaan tersebut dan dengan rancangan sistem yang dibuat ini diharapkan akan membantu memecahkan masalah yang dihadapi sehingga diperoleh

informasi yang akurat dalam menjawab permasalahan yang selama ini timbul dalam perusahaan dan pimpinan bisa mengambil keputusan yang cepat dan tepat.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1. Prosedur Pengolahan Data

Prosedur penjualan dan inventori barang pada toko komputer umumnya hampir sama antara satu toko dengan toko lainnya. Apabila ada calon konsumen yang akan membeli barang, maka dia akan melihat di etalase atau menanyakan suatu barang harga dari barang tersebut. Selanjutnya, apabila barang tersebut ada stoknya dan harga cocok maka transaksi jual-beli dapat dilakukan.

Umumnya toko komputer juga hanya melayani pembelian secara eceran (*retail*) dengan sistem penjualan tunai, artinya barang-barang yang dijual adalah barang yang ada stoknya, sehingga tidak melayani pesanan. Apabila ada calon pembeli ingin membeli suatu barang tetapi tersebut tidak ada stoknya (habis), maka transaksi jual-beli tidak jadi dilaksanakan.

Dari data-data pembelian dan penjualan barang tersebut setiap hari dan bulan disusun suatu laporan, yaitu laporan harian dan laporan bulanan. Laporan-laporan ini berfungsi untuk mengevaluasi dan menentukan kebijaksanaan yang perlu diambil untuk meningkatkan produktivitas perusahaan pada waktu mendatang.

### 2.2. Microsoft Visual Basic 6.0

Bahasa pemrograman Microsoft Visual Basic 6.0 merupakan salah satu bahasa pemrograman yang banyak dipakai dalam dunia perangkat lunak yang mudah diterima oleh para pemrogram database. Gaya bahasa pemrograman yang dipakai menggabungkan kemampuan berorientasi obyek dan pemrograman yang dikendalikan oleh kejadian (*event driven*).

Microsoft Visual Basic 6.0 merupakan perangkat lunak yang mempunyai kemampuan cukup handal untuk menangani pengolahan serta membangun aplikasi *database*. Microsoft Visual

Basic 6.0 juga sangat mendukung untuk program aplikasi yang berbasis multimedia dan pengolahan citra.

Berbeda dengan Bahasa pemrograman linear yang berbasis DOS, Microsoft Visual Basic 6.0 jauh lebih mudah untuk dikembangkan dan diaplikasikan dengan tuntutan seperti sekarang ini. Dengan dukungan fasilitas yang sangat memadai menjadikan Microsoft Visual Basic 6.0 merupakan salah satu bahasa pemrograman yang populer dewasa ini.

Microsoft Visual Basic 6.0 mempunyai fasilitas khusus untuk menangani operasi database seperti fasilitas untuk menangani pembuatan laporan yaitu data environment dan data report, fasilitas *query* serta tipe data yang cukup seperti tipe data numeric, data/time, text, binary dan memo.

Perancangan/desain terhadap form dilakukan pada properties yang terdapat pada menu view pada submenu *ToolBox*. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Aktifkan menu View kemudian pilih *ToolBox* maka akan muncul perlengkapan untuk mendesain form baru, pengaturan terhadap properti-properti dari form ditentukan pada jendela Properties yang disesuaikan dengan kebutuhan bentuk dari kebutuhan form tersebut;
2. Pengaturan terhadap kejadian suatu kontrol yang diinginkan diatur pada jendela Code yang diaktifkan dengan meng-klik dua kali pada kontrol yang akan diisi kodenya atau pilih dari menu View, lalu submenu Code. Selanjutnya pilih daftar kontrol yang sudah menempel pada form untuk selanjutnya diisi kode-kode sesuai dengan kebutuhan.

### 2.3. Definisi Sistem

Sistem adalah kumpulan dari beberapa elemen yang saling berkaitan dalam pemrosesan data masukan (*input*) untuk menghasilkan keluaran (*output*) sesuai yang diinginkan. Sebuah sistem terdiri dari beberapa sub sistem yang saling berkaitan dan beroperasi bersama untuk mencapai tujuan.

Untuk mencapai tujuan yang diinginkan, sebuah sistem membutuhkan perangkat keras

(*hardware*), perangkat lunak (*software*) dan manusia sebagai perangkat otak (*brainware*). Perangkat keras disini adalah komputer, sedangkan perangkat lunak adalah program dan perangkat otak yaitu manusia sebagai pelaksana yang dapat terdiri dari manajer, analisis sistem, programmer dan ebagainya.

Suatu sistem membutuhkan informasi tentang data yang akan diolah sebagai masukan dan menghasilkan keluaran yang bermanfaat dalam pengambilan keputusan oleh pihak manajemen baik untuk saat ini maupun waktu yang akan datang. Jadi maksud dari sistem pengolahan data ini adalah suatu sistem yang berguna untuk mengolah data yang dimasukkan baik berupa data supplier, data barang, data beli, data custome maupun data pembelian dan penjualan.

Tujuan perancangan sistem adalah untuk memberikan gambaran secara umum

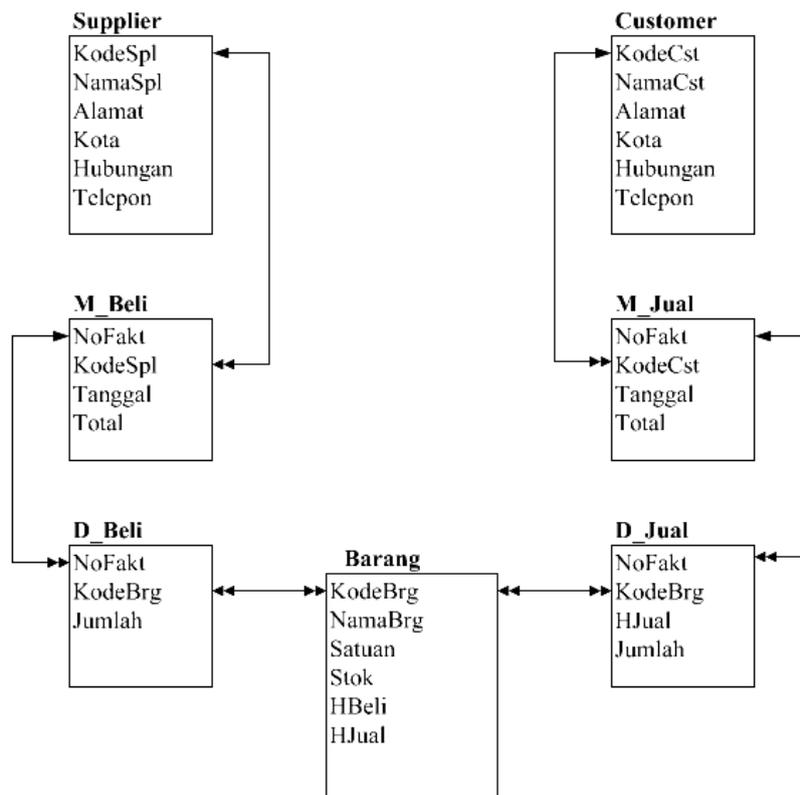
kepada pemakai dan pihak manajemen tentang sistem yang akan digunakan.

#### 2.4. Perancangan Sistem Komputerisasi Pengolahan Data

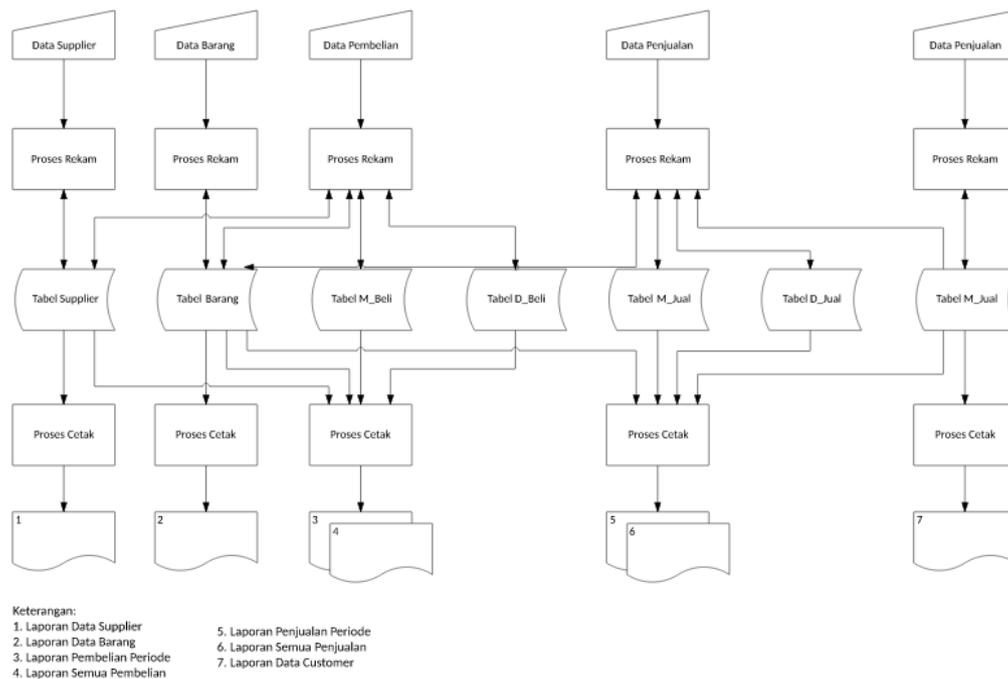
Dari perancangan sistem dapat digambarkan keseluruhan proses, berkas yang ada, hubungan antar berkas dari proses sirkulasi barang, masukan informasi yang dibutuhkan dan laporan yang dihasilkan.

Sebelum menentukan bentuk dari diagram sistem program, terlebih dahulu dibuat suatu relasi/hubungan antar tabel, sebagai gambaran secara global hubungan dari masing-masing tabel yang ada.

Bentuk relasi antar tabel pada aplikasi penjualan tunai dan inventori yang dibuat serta Diagram Sistemnya masing-masing dapat dilihat pada Gambar 1 dan Gambar 2.



Gambar 1. Relasi Tabel



Gambar 2. Diagram Sistem

## 2.5. Perancangan Berkas

Dari proses yang telah digambarkan dalam bentuk diagram sistem aplikasi penjualan tunai dan inventori dapat diketahui bahwa data yang akan diolah membutuhkan berkas sebagai penyimpan data-data tersebut. Berkas penyimpanan data yang digunakan dalam sistem ini adalah berkas dengan ekstensi .MDB yang

merupakan salah satu fasilitas dari Microsoft Visual Basic 6.0.

Berkas untuk menyimpan data supplier adalah Supplier.

Nama Tabel : Supplier  
 Field Kunci : KodeSpl  
 Panjang Field Kunci : 5  
 Panjang Record : 105 byte

Tabel 1. Struktur Tabel Supplier

No.	Nama	Tipe	Lebar	Keterangan
1.	Kode Spl	Text	5	Kode Supplier
2.	Nama Spl	Text	20	Nama Supplier
3.	Alamat	Text	30	Alamat Supplier
4.	Kota	Text	15	Kota
5.	Hubungan	Text	20	Hubungan
6.	Telepon	Text	15	Telepon

Berkas ini berfungsi untuk menyimpan data-data supplier yang menyuplai/ menyediakan barang kepada toko komputer. Berkas yang dipergunakan untuk menyimpan data barang adalah Barang.

Nama Tabel : Supplier  
 Field Kunci 1 : KodeBrg  
 Panjang Field : 6  
 Kunci : 53 byte  
 Panjang Record

**Tabel 2. Struktur Tabel Barang**

No.	Nama	Tipe	Lebar	Keterangan
1.	Kode Brg	Text	6	Kode Barang
2.	Nama Brg	Text	30	Nama Barang
3.	Satuan	Text	5	Satuan Barang
4.	Stok	Single	4	Stok barang
5.	Hbeli	Single	4	Harga Beli
6.	HJual	Single	4	Harga Jual

Berkas barang ini berfungsi untuk menyimpan data barang yang dimiliki beserta kondisi jumlah stok barang tersebut. Berkas untuk menyimpan data customer adalah Customer.

Nama Tabel : Customer  
 Field Kunci : KodeCst  
 Panjang Field : 6  
 Kunci : 105 *byte*  
 Panjang Record

**Tabel 3. Struktur Tabel Customer**

No.	Nama	Tipe	Lebar	Keterangan
1.	Kode Cst	Text	5	Kode Cutomer
2.	Nama Cst	Text	20	Nama Customer
3.	Alamat	Text	30	Alamat
4.	Kota	Text	15	Kota
5.	Hubungan	Text	20	Hubungan
6.	Telepon	Text	15	Telepon

Berkas untuk menyimpan data pembelian ada dua buah tabel yaitu M\_Beli dan D\_Beli. Dalam tabel M\_Beli hanya disimpan pokok dari faktur pembelian sedangkan pada

tabel D\_Beli disimpan perincian dari transaksi pembelian. Hal ini dimaksudkan untuk menghindari duplikasi dan redundansi data yang disimpan.

Nama Tabel : M\_Beli  
 Field Kunci1 : NoFakt  
 Field Kunci2 : KodeSpl  
 Panjang Field Kunci : 10 + 5  
 Panjang Record : 27 *byte*

**Tabel 4. Struktur Tabel M\_Beli**

No.	Nama	Tipe	Lebar	Keterangan
1.	NoFakt	Text	10	Nomor Faktur
2.	KodeSpl	Text	5	Kode Supplier
3.	Tanggal	Date/Time	8	Tanggal Beli
4.	Total	Single	4	Total Pembelian

Nama Tabel : D\_Beli  
 Field Kunci1 : NoFakt  
 Field Kunci2 : KodeBrg  
 Panjang Field Kunci : 10 + 6  
 Panjang Record : 20 *byte*

**Tabel 5. Struktur Tabel D\_Beli**

No.	Nama	Tipe	Lebar	Keterangan
1.	NoFakt	Text	10	Nomor Faktur
2.	KodeBrg	Text	6	Kode Barang
3.	Jumlah	Single	4	Jumlah Barang

Seperti pada pembelian berkas data penjualan juga ada dua buah tabel yaitu M\_Jual dan D\_Jual. Dalam tabel M\_Jual hanya disimpan pokok dari faktur penjualan sedangkan pada tabel D\_Jual disimpan

perincian dari transaksi penjualan. Hal ini dimaksudkan untuk menghindari duplikasi ataupun redundansi yang disimpan pada saat program transaksi penjualan dijalankan

Nama Tabel : M\_Jual  
 Field Kunci1 : NoFakt  
 Field Kunci2 : KodeCst  
 Panjang Field Kunci : 10 + 5  
 Panjang Record : 29 byte

**Tabel 6. Struktur Tabel M\_Jual**

No.	Nama	Tipe	Lebar	Keterangan
1.	NoFakt	Text	10	Nomor Faktur
2.	KodeCst	Text	5	Kode Customer
3.	Tanggal	Date/Time	8	Tanggal Penjualan
4.	Total	Single	4	Total Penjualan

Nama Tabel : D\_Jual  
 Field Kunci1 : NoFakt  
 Field Kunci2 : KodeBrg  
 Panjang Field Kunci : 10 + 6  
 Panjang Record : 24 byte

**Tabel 7. Struktur Tabel D\_Beli**

No.	Nama	Tipe	Lebar	Keterangan
1.	NoFakt	Text	10	Nomor Faktur
2.	KodeBrg	Text	6	Kode Barang
3.	Hjual	Single	4	Harga Jual
4.	Jumlah	Single	4	Jumlah Barang

**2.6. Perancangan User Interface**

2.6.1. Data Supplier

Kode Supplier	: XXXXX
Nama Supplier	: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
Alamat	: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
Kota	: XXXXXXXXXXXXXXXXXX
Hubungan	: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
Telepon	: XXXXXXXXXXXXXXXXXX

Gambar 3. Rancangan masukan data supplier

2.6.2. Data Barang

Kode Supplier	: XXXXX
Nama Barang	: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
Satuan	: XXXXX
Stok	: 9999
Harga Beli	: 9999

Harga Jual	: 9999
------------	--------

Gambar 4. Rancangan masukan data barang

2.6.3. Data Customer

Kode Customer	: XXXXX
Nama Customer	: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
Alamat	: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
Kota	: XXXXXXXXXXXXXXXXX
Hubungan	: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
Telepon	: XXXXXXXXXXXXXXXXX

Gambar 5. Rancangan masukan data customer

2.6.4. Data Pembelian Barang

Nomor Faktur	: XXXXXXXXXXX	Tanggal	: 99/99/99	
Kode Supplier	: XXXXX	Nama Supplier	: XXXXXXXXXXXXXXXXX	
<b>Kode</b>	<b>Nama Barang</b>	<b>Harga</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Nilai</b>
XXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	999	999	999
XXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	999	999	999
.....	.....	....	....	....
Total				: 9999

Gambar 6. Rancangan masukan data pembelian barang

2.6.5. Data Penjualan Barang

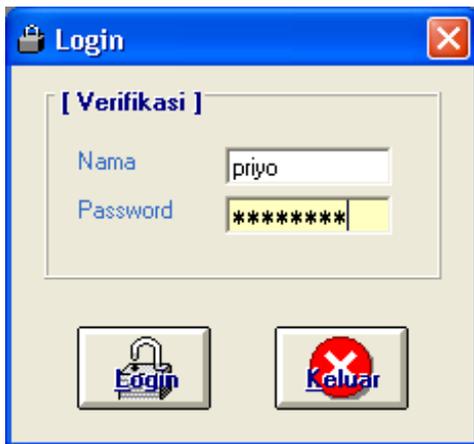
Nomor Faktur	: XXXXXXXXXXX	Tanggal	: 99/99/99	
Kode Customer	: XXXXX	Nama Supplier	: XXXXXXXXXXXXXXXXX	
<b>Kode</b>	<b>Nama Barang</b>	<b>Harga</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Nilai</b>
XXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	999	999	999
XXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	999	999	999
.....	.....	....	....	....
Total				: 999
Bayar				: 999
Sisa				: 999

Gambar 7. Rancangan masukan data penjualan barang

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

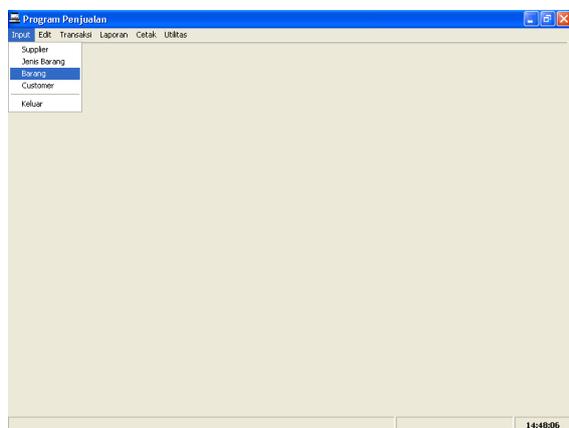
Program utama dari aplikasi penjualan tunai dan inventori adalah frmMenu.frm, yang berfungsi sebagai tampilan awal sekaligus pengendali dari form-form yang akan dipanggil, dijalankan dan ditampilkan untuk selanjutnya dipergunakan oleh pemakai. Menu utama ini dijalankan dengan cara memilih dari tombol Start, Program lalu pilih folder Penjualan dan klik icon yang bernama Penjualan. Menu utama ini akan ditampilkan apabila pemakai telah mengisi Nama Pemakai (*user name*) dan Password dengan benar sesuai dengan levelnya masing-masing. Artinya apabila seorang pemakai memasukkan Nama pemakai dan password dengan level Manager, maka akan ditampilkan semua menu dan

fasilitas yang ada pada program tersebut. Akan tetapi, apabila Nama pemakai, password dan levelnya hanya Operator, maka hanya menu dan fasilitas tertentu saja yang akan ditampilkan dan berhak dia pergunakan. Tampilan form Login tampak pada gambar 8 berikut ini.



Gambar 8. Form Login

Setelah nama pemakai dan password diisi dengan benar, maka akan ditampilkan menu utama dari program. Bentuk tampilan dari menu utama dengan level Manager dapat dilihat pada gambar 9 di bawah ini.



Gambar 9. Menu Utama

### 3.1. Proses Pemasukan

Proses masukan yaitu memasukkan data baru yang meliputi Supplier, Barang, Transaksi yang terdiri dari 2 (dua) sub menu yaitu Pembelian dan Penjualan dan Customer. Proses-proses pemasukan tersebut masing-masing dapat dilakukan dengan mengaktifkan frmSupplier.frm, frmInBarang.frm, frmCustomer.frm, frmInBeli.frm dan frmInJual.frm.

Salah satu contoh proses pemasukan data adalah pemasukan data Supplier, yaitu dengan cara memanggilnya dari menu Input, selanjutnya pilih sub menu Supplier. Bentuk

tampilan dari form frmInSupplier.frm seperti terlihat pada Gambar 10 di bawah ini.



Gambar 10. Form Input Supplier

Pada saat pertama kali form Input Supplier dibuka, kursor berada pada kotak input Kode Supplier yang sudah berisi Kode Supplier secara otomatis, sementara kotak input lain tidak aktif (dislabeled), tombol Tambah aktif (*enabled*), Simpan dan Batal tidak aktif. Untuk menambah data, tekan tombol Tambah, maka kursor akan dipindahkan ke kotak input Nama Supplier, tombol Tambah di-disabled, sementara tombol Simpan dan Batal diaktifkan. Isi data-data supplier, dengan masukan Nama Supplier, Alamat, Kota, Hubungan dan Nomor Telepon.

Setelah lengkap tekan tombol Simpan yang telah Aktif (*enabled*) bersamaan pindahnya kursor ke kotak input Nama Supplier dengan Kode Supplier yang baru. Apabila ingin membatalkan penambahan data baru, tekan tombol Batal, maka form akan diinisialisasi seperti pada saat form dibuka pertama kali. Bila ingin melihat data Supplier yang sudah dimasukkan, pilih Tab Browse Supplier, yang akan ditampilkan dalam bentuk tabel. Untuk mengakhiri proses Input Supplier, tekan tombol Selesai.

### 3.2. Proses Edit

Data yang telah disimpan melalui fasilitas Input dapat diubah atau diperbaharui melalui form Edit. Nama-nama dari form yang berfungsi untuk melakukan perubahan data adalah frmEdSupplier.frm, frmEdBarang.frm

dan frmEdCustomer.frm. Masing-masing proses nput mempunyai kemungkinan diperbaharui apabila terjadi kesalahan atau perlu dilakukan perbaikan data, kecuali data tersebut memang tidak diijinkan untuk dilakukan proses edit demi keamanan data. Untuk melakukan perubahan data dapat dilakukan dengan memilih menu Edit, selanjutnya pilih sub menu yang dikehendaki. Gambar 11 berikut contoh tampilan apabila dipilih menu Edit Supplier.

Gambar 11. Form Edit Supplier

Pada saat form frmEdSupplier.frm diaktifkan kursor berada pada kotak kombo Kode Supplier. Pilih atau ketikkan Supplier yang akan diedit pada kotak combo tersebut, selanjutnya tekan tombol Edit, selanjutnya lakukan perubahan data sesuai kebutuhan, apabila telah selesai tekan tombol Simpan. Apabila ingin menghapus record Supplier tersebut tekan tombol Hapus, setelah muncul konfirmasi jawab dengan Yes. Maka record tersebut telah terhapus. Tombol Tampil digunakan untuk menampilkan data Supplier dalam bentuk tabel, dimana pemakai dapat mencari berdasarkan Kode atau Nama Supplier yang ada dalam tabel. Dari form ini pemakai juga dapat melakukan penghapusan data setelah menunjuk record yang dimaksud. Untuk mengakhiri proses Edit tekan tombol Selesai.

### 3.4. Proses Transaksi

Menu transaksi berfungsi untuk memasukkan data pada saat proses Transaksi

Pembelian maupun Penjualan dilakukan. Nama-nama form yang berfungsi untuk memasukkan data transaksi masing-masing adalah frmInBeli.frm dan frmInJual.frm. Untuk memasukkan data Transaksi Pembelian maupun Penjualan dapat dilakukan dengan memilih menu Transaksi, selanjutnya pilih sub menu yang dikehendaki. Gambar 12 menunjukkan tampilan apabila dipilih menu Transaksi Pembelian.

Kode	Nama Barang	Harga	Jumlah	Nil
00010002	CASE SUPER POWER	200.000	4	800.00
00010003	CASE DIABLO	165.000	10	1.650.00
00030001	MOTHERBOARD ASUS A7NBXX	560.000	5	2.800.00
00030002	MOTHERBOARD P45533X	700.000	411	700.00
			0	0
			0	0
			0	0
			0	0
			0	0
			0	0
			0	0

Gambar 12. Form Input Pembelian

Pada saat form frmInBeli.frm diaktifkan kursor berada pada kotak input Nomor Faktur. Meskipun dirancang secara otomatis, tetapi kotak input Nomor Faktur dapat diisi dengan nomor faktur sesuai kebutuhan. Lalu tekan tombol Tab untuk pindah ke kotak input Tanggal, pilih Tanggal dengan cara meng-klik tombol panah bawah lalu pilih tanggal yang dimaksud, lalu tekan tombol Tab untuk pindah ke kotak combo Kode Supplier. Setelah kursor berada pada DBGrid kolom Kode Barang isikan dengan kode barang, tekan tombol panah kanan atau Tab, untuk menuju kolom Harga dan Jumlahnya. Masukkan jumlah barang, maka nilai pembelian akan ditampilkan pada kolom Nilai, sedangkan Total akan ditampilkan pada kotak teks Total. Apabila data telah lengkap tekan tombol Simpan, bila ingin membatalkan transaksi tekan tombol Batal, maka form transaksi akan dikosongkan kembali. Untuk mengakhiri proses transaksi Pembelian tekan tombol Selesai.

### 3.5. Laporan

Laporan merupakan hasil dari proses pemasukan, transaksi dan edit yang telah dilakukan sebelumnya. Laporan dalam program aplikasi penjualan tunai dan inventori terdiri dari:

1. Laporan Data Supplier.
2. Laporan Data Barang.
3. Laporan Data Customer.
4. Laporan Pembelian Periode.
5. Laporan Semua Pembelian.
6. Laporan Penjualan Periode.
7. Laporan Semua Penjualan.

Laporan-laporan tersebut dapat ditampilkan di layar monitor maupun dicetak langsung ke printer, dengan cara memilih dari Menu Laporan. Adapun bentuk laporan tersebut secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

### 3.6. Cetak

Menu cetak ini isinya hampir sama dengan menu Laporan. Bedanya hanya terletak pada cara penyajian laporan yang ada. Pada Laporan hasil dari pengolahan hanya ditampilkan secara cetak layar (*print preview*), sedangkan pada Cetak hasilnya langsung dicetak ke printer.

### 3.7. Utilitas

Menu utilitas pada program ini terdiri dari sub menu Informasi Program dan User Manager. Pada sub menu Informasi Program berisi keterangan tentang program aplikasi penjualan tunai dan inventori.

Sub menu User Manager berfungsi untuk mengatur level akses dari pemakai program. Dalam program ini level terdiri dari Manager dan Operator. Apabila level pemakai adalah Manager maka semua menu dan fasilitas yang ada akan ditampilkan, tetapi apabila levelnya Operator, hanya menu tertentu saja yang akan ditampilkan.

### 3.8. Form Program

Pada saat pertama kali program dijalankan menggunakan Nama dan Password dengan level manager, maka menu utama akan ditampilkan semua. Menu utama mengendalikan semua form program yang ada.

Menu utama ini terdiri dari Menu Input, Edit, Transaksi, Laporan, Cetak dan Utilitas.

Berikut ini dibahas mengenai menu dan form yang ada serta kegunaannya masing-masing.

#### 3.8.1. Input

Menu input berisi form masukan data Supplier, Barang dan Customer. Berikut keterangan secara rinci dari form masukan tersebut:

1. Supplier  
Berfungsi memasukkan data Supplier yang dilakukan dengan cara mengaktifkan form `frmInSupplier.frm`.
2. Barang  
Berfungsi untuk memasukkan data Barang yang dilakukan dengan cara mengaktifkan form `frmInBarang.frm`.
3. Customer  
Berfungsi untuk memasukkan data Customer yang dilakukan dengan cara mengaktifkan `frmInCustomer.frm`.

#### 3.8.2. Edit

Menu ini berfungsi untuk mengubah atau menghapus data-data yang telah dimasukkan pada Menu Input. Menu ini terdiri dari sub menu Supplier, Barang dan Customer. Berikut keterangan fungsi dari masing-masing form tersebut:

1. Supplier  
Berfungsi untuk memperbaharui data Supplier yang telah direkam pada tabel Supplier. Proses ini dilakukan dengan mengaktifkan form `frmEdSupplier.frm`.
2. Barang  
Berfungsi untuk memperbaharui data Barang yang telah direkam pada tabel Barang. Proses ini dilakukan dengan mengaktifkan form `frmEdBarang.frm`.
3. Customer  
Berfungsi untuk memperbaharui data Customer yang telah direkam pada tabel Customer. Proses ini dilakukan dengan mengaktifkan form `frmEdCustomer.frm`.

### 3.8.3. Transaksi

Menu ini berfungsi untuk memasukkan transaksi terhadap data-data yang telah dimasukkan pada Menu Input. Menu ini terdiri dari sub menu Pembelian dan Penjualan. Berikut keterangan fungsi dari masing-masing form tersebut:

#### 1. Pembelian

Berfungsi untuk memasukkan transaksi Pembelian barang yang dilakukan dari distributor. Form ini dijalankan dengan cara mengaktifkan form frmInBeli.frm.

#### 2. Penjualan

Berfungsi untuk memasukkan transaksi Penjualan barang yang dilakukan kepada Customer. Form ini dijalankan dengan cara mengaktifkan form frmInJual.frm.

### 3.8.4. Laporan

Laporan merupakan hasil akhir dari semua proses yang dilakukan sebelumnya. Dalam program ini laporan dapat dibagi menjadi tujuh dengan perintah sebagai berikut:

#### 1. Data Supplier

Laporan ini menampilkan data semua supplier yang menjadi pemasok.

#### 2. Data Barang

Laporan ini menampilkan data semua Barang beserta jumlah stok yang.



Kode	Nama	Satuan	Stok	Hrg. Beli	Hrg. Jual
00010001	CASE	BH		5.000	6.000
00010002	CASE SUPER POWER	BH	4	200.000	250.000
00010003	CASE DUALO	BH	3	165.000	200.000
00030001	MOTHERBOARD ASUS A7NEX	BH		560.000	630.000
00030002	MOTHERBOARD P4553X	BH		700.000	750.000
			Total	1.420.000	1.630.000

Gambar 13. Laporan Data Barang

#### 3. Data Customer

Laporan ini menampilkan data semua customer yang telah dimasukkan pada proses masukan (*input*).

#### 4. Pembelian Periode

Laporan ini menampilkan data pembelian berdasarkan tanggal/periode tertentu sesuai yang diminta oleh pemakai.



Gambar 14. Menampilkan Laporan Pembelian Periode

#### 5. Semua Pembelian

Laporan ini menampilkan data semua pembelian yang telah dilakukan sebelumnya oleh pemakai.

#### 6. Penjualan Periode

Laporan ini menampilkan data penjualan berdasarkan tanggal/periode tertentu sesuai yang diminta oleh pemakai.

#### 7. Semua Penjualan

Laporan ini menampilkan data semua penjualan yang telah dilakukan sebelumnya oleh pemakai.

### 3.8.5. Cetak

Menu cetak hampir sama dengan menu Laporan. Bedanya pada menu Laporan hasil proses hanya ditampilkan pada layar (*print preview*), sedangkan pada menu Cetak hasil proses langsung dicetak ke printer. Menu Cetak secara lengkap dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. Data Supplier

Berfungsi untuk mencetak laporan data semua supplier ke printer yang menjadi pemasok barang.

#### 2. Data Barang

Berfungsi untuk mencetak laporan data semua Barang ke printer beserta jumlah stok yang ada.

#### 3. Data customer

Berfungsi untuk mencetak laporan data semua customer yang telah dimasukkan pada proses masukan (*input*).

#### 4. Pembelian Periode

Berfungsi untuk mencetak laporan data pembelian berdasarkan tanggal/periode tertentu sesuai yang diminta oleh pemakai.

5. Semua Pembelian

Berfungsi untuk mencetak laporan data semua pembelian yang telah dilakukan sebelumnya oleh pemakai.

6. Penjualan Periode

Berfungsi untuk mencetak laporan data penjualan berdasarkan tanggal/periode tertentu sesuai yang diminta oleh pemakai.

7. Semua Penjualan

Berfungsi untuk mencetak laporan data semua penjualan yang telah dilakukan sebelumnya oleh pemakai.

8. Faktur

Berfungsi untuk mencetak Faktur penjualan yang telah dilakukan sebelumnya oleh pemakai.



Gambar 15. Mencetak Isi Faktur Nomor Tertentu

1. User Manager

Sub menu ini berfungsi untuk pendaftaran nama pemakai (user name) baru, password serta pengaturan hak akses program.



Gambar 16. Form Pendaftaran User Baru

#### 4. KESIMPULAN

Dari perancangan dan implementasi serta pembahasan seperti dipaparkan di muka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Implementasi aplikasi penjualan tunai dan inventori pada pengolahan data penjualan tunai dan inventori telah berhasil membantu proses penanganan penjualan barang dan inventori menjadi lebih baik untuk masukan data, tansaksi maupun laporan dapat dilakukan dengan lebih efektif dan efisien daripada dilakukan dengan cara manual.
2. Aplikasi penjualan tunai dan inventori terbukti dapat membuat penangan transaksi lebih cepat dan efisien dibandingkan cara manual sebelumnya. Aplikasi ini juga bisa dijadikan bahan untuk mengevaluasi kinerja perusahaan, sehingga dapat segera diambil kebijaksanaan yang dianggap perlu untuk meningkatkan daya saing perusahaan di masa yang akan datang.

#### 5. SARAN

1. Kepada pemakai program ini dapat memperhatikan mekanisme yang dipakai pada program pengolahan data ini. Karena meskipun program diharapkan dapat bekerja secara optimal, akan tetapi bisa terjadi karena kesalahan manusia (*human error*).

2. Program ini hendaknya untuk penanganan pembelian dan penjualan barang bukan saja tipe penjualan tunai (*point of sales*), akan tetapi juga untuk penanganan pemesanan dan penukaran (*return*) barang.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adi Kurniadi, *Pemrograman Microsoft Visual Basic 6.0*, 2000, Cetakan Kedua, Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Ben Forta, *Belajar Sendiri SQL Dalam 10 Menit*, Edisi I, Andi Offset, Yogyakarta, 2002.
- Fathansyah. Ir., 2002, *Basis Data*, Informatika, Bandung.
- Gardon B. Davis. 1998, *Sistem Informasi Manajemen*, Bagian I, PT Pustaka Binaman Prasindo.
- Harianto Kristanto, 1994, *Konsep Perancangan Database*, Yogyakarta.
- Ichwani Putrajaya, B.Sc., Wisnu Nugroho, *Pemrograman Database*, Cetakan Pertama, Andi Offset, Yogyakarta, 1997.
- Jerry FitzGerald, Ardra F. FitzGerald dan Warren D. Stallings, 1981, Jr. *Fundamentals of Systems Analysis*.
- Jogiyanto Hartono, MBA, Ph.D., 1990, *Analisis Dan Desain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori Dan Praktek Aplikasi Bisnis*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Jogiyanto, 2000, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Jogiyanto Hartono, MBA, Ph.D.Akt, 2000, *Analisis Dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Pamungkas, Ir., *Tips dan Trik Microsoft Visual Basic 6.0*, Cetakan Keempat, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2002.
- Roger S. Pressman, Ph.D, 2000, *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi*, Andi Offset, Yogyakarta
- TIM Peneliti dan Pengembangan Wahana Komputer Semarang, 2002, *Pengolahan Data Visual Basic 6.0*, Wahana Komputer dan Andi, Semarang.
- Wahana Komputer, *Panduan Praktis Pemrograman Visual Basic 6.0 Tingkat Lanjut*, Andi Offset, Yogyakarta, 2002.