

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN
PEMBELIAN PADA TOKO PAKAIAN WEARBY ID KOTA
JAMBI**

PROPOSAL TUGAS AKHIR



Diajukan oleh :

Ayu Anggraini

8040190259

Untuk Persyaratan Penelitian dan Penulisan Tugas Akhir

Sebagai Akhir Proses Studi Strata 1

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS DINAMIKA BANGSA

JAMBI

2022

PERNYATAAN HASIL EVALUASI

NIM : 8040190259

NAMA : Ayu Anggraini

PRODI : SI /~~TI~~/ ~~SK~~*)

JUDUL : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN
PEMBELIAN PADA TOKO PAKAIAN WEARBY ID KOTA JAMBI

Hasil Evaluasi : Disetujui / Disetujui dengan perbaikan / Ditolak *)

1. Catatan :

Alasan Penolakan Proposal Skripsi

- ☐ Proyek Skripsi tidak relevan dengan Program Studi
- ☐ Pernah ada topik sejenis
- ☐ Metode utama telah banyak dipakai
- ☐ Metode yang dipakai tidak jelas
- ☐ Masalah terlalu sempit
- ☐ -----

Ketua TIM Skripsi
Program Studi Sistem Informasi

*) Coret yang tidak perlu

IDENTITAS PROPOSAL PENELITIAN

Judul Proposal : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
DAN PEMBELIAN PADA TOKO PAKAIAN WEARBY ID
KOTA JAMBI

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Pendidikan : Strata 1 (S1)

Peneliti :

- a. Nama Lengkap : Ayu Anggraini
- b. NIM : 8040190259
- c. Jenis Kelamin : Perempuan
- d. Tempat/Tgl.Lahir : Jambi/ 28 Juli 2001
- e. Alamat : Jl. Sersan Darpin Rt. 42 Kel. Eka
Jaya Kec.Paal Merah Kota Jambi
- f. No. Telepon : 0882-7679-8196
- g. Email : ayu19012020@gmail.com

1. LATAR BELAKANG

Kemajuan teknologi informasi saat ini berkembang sangat pesat, dimana perkembangan teknologi telah memasuki berbagai aspek kehidupan manusia. Perkembangan teknologi merupakan sarana yang sangat penting dalam mendukung aktivitas bisnis perusahaan dalam pemecahan masalah, yang dulunya masih menggunakan sistem manual sekarang digantikan oleh sistem informasi yang terkomputerisasi. Hal ini dibuktikan dengan peranan komputer yang telah menjadi fasilitas terpenting dalam berbagai bidang, termasuk bidang bisnis. Begitu banyak pelaku bisnis yang menggunakan sistem informasi untuk mendapatkan informasi yang efektif dan efisien, salah satunya yaitu sistem informasi penjualan.

Sistem informasi penjualan merupakan suatu sistem informasi yang mengorganisasikan serangkaian prosedur dan metode yang dirancang untuk menghasilkan, menganalisa, menyebarkan dan memperoleh informasi mengenai penjualan sistem perhitungan atau pengecekan data transaksi penjualan [1]. Sistem informasi pembelian dan penjualan adalah sebuah sistem yang membantu dalam proses pengolahan data penjualan dan pembelian sebuah perusahaan atau toko. Sistem ini dirancang untuk mempermudah dalam penyimpanan data transaksi, perhitungan stok barang dan membuat laporan dengan cepat dan akurat.

Toko pakaian Wearby id berlokasi di Jalan Lingkar Timur I Rt.36 Kelurahan Talang Bakung Kecamatan Jambi Selatan Kota Jambi, merupakan salah satu usaha yang bergerak dalam bidang penjualan pakaian yang khusus ditujukan kepada para kaum wanita diantaranya: long dress, blouse, one set, kemeja, tunik, hijab dan beberapa aksesoris. Dalam pengolahan datanya baik itu data penjualan dan pembelian masih dikelola secara konvensional dengan bantuan buku agenda. Setiap transaksi yang ada dicatat ke buku agenda dan dilaporkan kepada pemilik toko atau *owner*.

Dari sistem yang sedang berjalan ditemukan beberapa permasalahan seperti dalam pengolahan data, penyimpanan data dan pembuatan laporan menjadi tidak efisien karena masih dilakukan secara manual pada sistem pembelian dan penjualan. Hal ini lah yang mengakibatkan terjadinya kesalahan pencatatan data,

pencarian data terlalu lama dan keterlambatan dalam pembuatan laporan serta data yang dihasilkan menjadi tidak akurat. Maka dari itu diperlukan sebuah sistem informasi yang terkomputerisasi agar dapat mengatasi permasalahan yang terjadi dan dapat memproses laporan yang dibutuhkan dengan cepat dan akurat.

Dari permasalahan diatas, penulis tertarik untuk merancang sebuah sistem informasi yang dapat memberikan solusi dari permasalahan yang terjadi untuk dapat segera diatasi melalui penulisan tugas akhir yang berjudul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN PADA TOKO PAKAIAN WEARBY ID KOTA JAMBI”**.

2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah yang terjadi yaitu ”Bagaimana merancang sistem penjualan dan pembelian pada Toko Pakaian Wearby Id Kota Jambi dengan menggunakan *Microsoft Visual Studio 2017* dan *Microsoft Access 2016* ?”.

3. BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini antara lain:

1. Penelitian ini fokus dalam pengolahan data pelanggan, data stok barang, data pembelian, data penjualan yang meliputi : form login, form menu utama, form penjualan, form pembelian dan form laporan.
2. Metode pengembangan SI yang akan digunakan yaitu metode *Waterfall*.
3. Software yang akan digunakan adalah *Microsoft Visual Studio 2017* dengan bahasa pemograman *Visual Basic.Net* dan *Microsoft Access 2016* sebagai aplikasi pengolahan *database*.
4. Perancangan sistem menggunakan *UML (Unified Modeling Language)* yaitu *Usecase Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*.

4. TUJUAN PENELITIAN

1. Menganalisa sistem pembelian dan penjualan yang sedang berjalan pada Toko Pakaian Wearby Id Kota Jambi.
2. Merancang sistem informasi yang memudahkan dalam pencatatan data transaksi penjualan dan pembelian pada Toko Pakaian Wearby Id Kota Jambi
3. Merancang sistem informasi penjualan dan pembelian pada Toko Pakaian Wearby Id Kota Jambi untuk memudahkan proses bisnis yang terkomputerisasi dengan menggunakan *VB. NET 2017* dan *Microsoft Access 2016*.

5. MANFAAT PENELITIAN

1. Membantu pihak Toko Pakaian Wearby Id dalam mengatasi permasalahan pada sistem yang berjalan dan memberikan solusi untuk meningkatkan kinerja dalam mengolah sistem penjualan dan pembelian.
2. Meminimalisir terjadinya kesalahan data dan kehilangan data pada Toko Pakaian Wearby Id.
3. Dengan menggunakan sistem yang terkomputerisasi, penyajian laporan barang, penjualan dan pembelian secara lebih efektif.

6. LANDASAN TEORI

6.1 PERANCANGAN

Proses perancangan merupakan proses penting terutama untuk membangun sebuah sistem. Perancangan secara umum bertujuan untuk memberikan gambaran dari sistem yang dibentuk, perencanaan, dan pembuatan sketsa dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan lengkap kepada *programmer* atau *user* (pengguna). Berikut pengertian perancangan menurut beberapa ahli:

Menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin [2] menyebutkan bahwa "Perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesign sistem baru yang

dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik.”

O’Brien dan Marakas [3] menjelaskan bahwa “Perancangan sistem adalah sebuah kegiatan merancang dan menentukan cara mengolah sistem informasi dari hasil analisa sistem sehingga dapat memenuhi kebutuhan dari pengguna termasuk diantaranya perancangan user interface, data dan aktivitas proses”.

Menurut penjelasan para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa perencanaan merupakan sebuah kegiatan merancang yang dapat memberikan gambaran informasi mengenai suatu sistem.

6.2 SISTEM INFORMASI

Sistem informasi merupakan sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, membantu dan mendukung kegiatan operasi, bersifat manajerial dari suatu organisasi dan membantu mempermudah penyediaan laporan yang diperlukan [4]. Berikut pengertian perancangan menurut beberapa ahli:

Menurut Kadir [5] “Sistem informasi adalah sebuah rangkaian prosedur formal dimana data dikelompokkan, diproses menjadi informasi, dan didistribusikan kepada pemakai”.

Menurut Krismaji [5] ”Sistem informasi adalah cara-cara yang diorganisasi untuk mengumpulkan, memasukkan, dan mengolah serta menyimpan data, dan cara-cara yang diorganisasi untuk menyimpan, mengelola, mengendalikan, dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan”.

Menurut penjelasan para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah sebuah rangkaian yang bekerja secara bersama-sama dalam mengelola pengumpulan, penyimpanan, pemrosesan dan pendistribusian sejumlah informasi yang saling berhubungan satu sama lain.

6.3 PENJUALAN

Penjualan adalah ilmu dan seni mempengaruhi pribadi yang dilakukan oleh penjual untuk mengajak orang lain agar bersedia membeli barang atau jasa yang ditawarkan [6]. Dan berikut ini merupakan beberapa penjelasan mengenai penjualan yaitu:

Penjualan adalah sebuah transaksi jual beli barang atau jasa dengan tujuan mendapatkan keuntungan. Penjualan selalu berkaitan dengan persediaan barang, semakin besar jumlah penjualan maka semakin besar juga jumlah barang yang harus tersedia. Perusahaan harus mampu memenuhi kebutuhan konsumen berdasarkan permintaan pasar sehingga akan meningkatkan jumlah pendapatan perusahaan tersebut [7].

Penjualan merupakan salah satu fungsi pemasaran yang sangat penting dan menentukan bagi perusahaan dalam mencapai tujuan perusahaan yaitu memperoleh laba untuk menjaga kelangsungan hidup perusahaan [8].

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penjualan merupakan aktivitas yang dilakukan atas transaksi jual beli barang atau jasa untuk mencapai sebuah tujuan.

6.4 PEMBELIAN

Pembelian merupakan suatu tindakan untuk mendapatkan barang atau jasa yang kemudian akan dipergunakan sendiri atau di jual kembali, pembelian biasanya dilakukan minimal dua pihak atau lebih atau yang sering disebut sebagai penjual dan pembeli. Berikut pengertian pembelian menurut beberapa ahli:

Menurut Mulyadi [9] “pembelian adalah serangkaian tindakan untuk mendapatkan barang dan jasa melalui penukaran, dengan maksud untuk digunakan sendiri atau dijual kembali”.

Menurut Irawati [10] “Pembelian adalah suatu kegiatan untuk memperoleh sejumlah harta atau aktiva maupun jasa dari satu pihak untuk kelangsungan usaha atau kebutuhan yang mendasar, sehingga dilakukan pembayaran atas sejumlah uang atau jasa tersebut, untuk kelangsungan operasional perusahaan”.

Menurut penjelasan para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelian adalah suatu tindakan untuk mendapatkan barang atau jasa yang biasanya dilakukan oleh seseorang untuk memenuhi sebuah kebutuhan.

6.5 DATABASE

Database (Basis Data) adalah kumpulan dari file data yang saling berhubungan satu sama lain pada satu media melalui suatu *key* (kunci) dari tiap file yang tersimpan pada *hardware* dan menggunakan *software* (perangkat lunak), data yang disimpan sedemikian rupa sehingga penambahan, pengambilan dan memodifikasi dapat dilakukan dengan mudah dan terkontrol. Dan berikut ini merupakan beberapa penjelasan mengenai *Database* yaitu:

Database atau basis data adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut [11].

Database merupakan kumpulan file - file yang saling berkaitan dan berinteraksi, relasi tersebut bila ditunjukan dengan kunci dari tiap - tiap file yang ada. Satu database menunjukkan suatu kumpulan data yang dipakai dalam suatu lingkup perusahaan, instansi [12].

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *Database* merupakan kumpulan informasi yang saling berkaitan dan berinteraksi satu sama lain melalui suatu kunci dari setiap file yang tersimpan.

7. METODOLOGI PENELITIAN

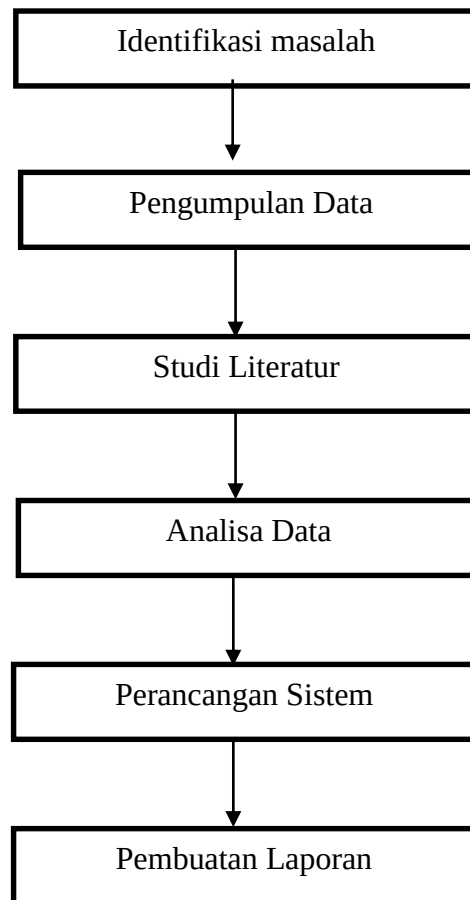
7.1 ALAT DAN BAHAN PENELITIAN

Alat penelitian merupakan alat yang digunakan dalam melakukan penelitian. Adapun alat yang digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. *Hardware* (perangkat keras), dengan spesifikasi sebagai berikut
 - a. Laptop, dengan prosesor : Intel® Celeron @processor N4000
 - b. Ram 4 GB
 - c. VGA Intel®UHD Graphics
 - d. Dan beberapa perangkat keras lainnya.
2. *Software* (perangkat lunak)
 - a. Sistem Operasi Windows 10
 - b. Microsoft Visual Studio 2017
 - c. Microsoft Word 2016
 - d. Microsoft Access 2016
 - e. Crystal Report 8.5
 - f. Browser (Firefox, Chrome, Opera dan lainnya).

7.2 KERANGKA PENELITIAN

Untuk menyusun penelitian ini, maka perlu adanya susunan kerangka kerja (*framework*) yang lebih rinci dan jelas dalam tahapan – tahapannya. Kerangka kerja ini merupakan langkah – langkah yang harus dilakukan sehingga tugas akhir dari penelitian dapat tercapai. Adapun kerangka kerja yang penulis lakukan dalam penelitian ini sebagai berikut :



Gambar 7.1 Kerangka Penelitian

Berdasarkan kerangka kerja penelitian diatas, maka dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah pengenalan masalah, dan juga merupakan salah satu proses penelitian yang paling penting diantara proses lain. Karena identifikasi masalah penelitian yang baik akan menentukan kualitas dari penelitian. Dalam hal ini peneliti melakukan analisis terhadap permasalahan-permasalahan yang terjadi pada Toko Pakaian Wearby Id. Analisis ini bertujuan mencari solusi atas permasalahan yang ada dengan merancang sebuah sistem penjualan dan pembelian pada Toko Pakaian Wearby Id.

2. Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data untuk mendapatkan data-data yang diperlukan. Dalam pelaksanaan penelitian ini, penulis menggunakan beberapa metode penelitian dalam pengumpulan data, yaitu :

a. Pengamatan (*observation*)

Pada metode ini penulis mengamati langsung sistem yang sedang berjalan pada Toko Pakaian Wearby Id, dengan cara ini penulis dapat mengetahui langsung bagaimana cara kerja sistem yang ada pada Toko Pakaian Wearby Id. Dengan itu penulis dapat mengambil kesimpulan dan menemukan masalah-masalah yang terjadi.

b. Wawancara (*interview*)

Wawancara merupakan pengumpulan data dengan cara tanya jawab yang ditunjukkan kepada pemilik atau owner Toko Pakaian Wearby Id. Dari hasil wawancara diperoleh gambaran mengenai sistem yang sedang berjalan serta masalah-masalah yang terjadi pada Toko Pakaian Wearby Id.

3. Studi Literatur

Pada tahap ini penulis Mempelajari dan memahami teori-teori yang menjadi pedoman dan referensi dalam menyelesaikan masalah yang akan di bahas dalam penelitian ini dan mempelajari penelitian yang terkait dengan masalah yang sedang diteliti.

4. Analisis sistem

Pada tahap ini penulis menganalisis masalah yang terjadi dan membuat analisis sistem sesuai dengan kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional yang dapat menampilkan informasi dengan cepat, tepat sesuai dengan kebutuhannya.

5. Perancangan sistem

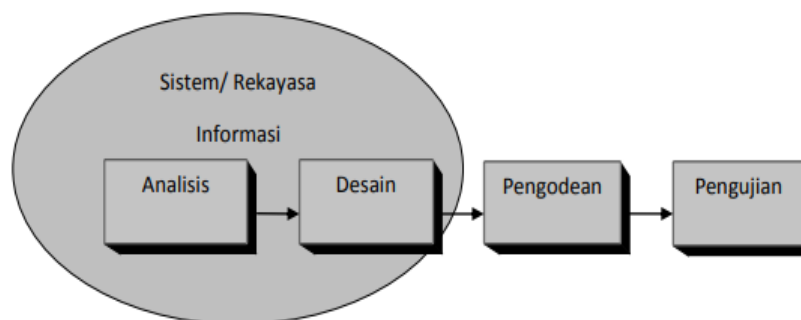
Pada tahap ini, penulis melakukan perancangan sistem dengan metode *waterfall*, karena metode tersebut pengaplikasiannya lebih sistematis dan lebih efektif dalam pembuatan aplikasi.

6. Pembuatan Laporan

Pada tahap ini penulis membuat laporan dari tugas akhir yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian pada Toko Pakaian Wearby Id Kota Jambi”. Pembuatan laporan ini berguna untuk memperjelas perancangan yang dibuat dengan menggunakan rancangan sistem seperti *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, perancangan input dan output, dan perancangan struktur data untuk *database* yang akan digunakan.

7.3 METODE PENGEMBANGAN SISTEM

Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan pengembangan sistem dengan model waterfall. Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*). Berikut adalah gambar model air terjun:



Gambar 7.2 Model *Waterfall* [13]

Berdasarkan model waterfall di atas, maka dapat diuraikan pembahasan masing - masing tahap dalam model tersebut adalah sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan keputusan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan *user* dalam membuat sistem informasi pembelian dan penjualan.

b. Desain

Desain perangkat lunak menghasilkan fungsi sistem perangkat lunak dalam bentuk yang mungkin ditransformasi kedalam satu atau lebih program yang dijalankan. Peneliti merancang pemodelan sistem menggunakan *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*. Dan juga terdapat perancangan input dan output untuk sistem yang baru serta perancangan struktur data untuk *database* yang akan digunakan.

c. Pembuatan Kode Program

Pada tahap ini penulis melakukan pembuatan kode program dengan menggunakan bahasa pemograman *Visual Basic.Net* dan *Microsoft Access 2016* sebagai aplikasi pengolahan *database*.

d. Pengujian sistem

Penulis melakukan pengujian sistem secara keseluruhan untuk memastikan bahwa *software* yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan semua fungsi dapat dipergunakan dengan baik tanpa ada kesalahan.

e. Pemeliharaan Sistem

Pada tahap ini penulis tidak melakukan tahapan pemeliharaan sistem (*maintenance*) karena membutuhkan waktu yang cukup lama dan penulis melakukan tahapan pengembangan sistem sampai tahap pengujian sistem saja.

7.4 JADWAL PENELITIAN

Untuk menyelesaikan penelitian ini pada waktu yang tepat, penulis menyajikan diagram chart berikut untuk menggambarkan tahapan-tahapan penelitian yang akan dilakukan serta prediksi waktu yang dibutuhkan dalam pengerjaannya.

Kegiatan / Minggu	Oktober 2022				November 2022				Desember 2022				Januari 2023			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengumpulan Data																
Analisis																
Pembuatan Program																
Implementasi dan Pengujian																
Pengambilan Kesimpulan																
Pengerjaan Laporan																

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. W. K. Arief Prakoso , Dani Nurul Huda, “Perancangan Sistem Informasi Pembelian Dan Penjualan Pada Boutique Idaman Collection Jambi,” pp. 1–120, 2017.
- [2] R. Anha, “Pengertian Perancangan, Konser dasar sistem, Karakteristik Sistem, Klasifikasi sistem ~ Rusdyanha,” *12 February 2017*, 2017.
- [3] R. T. Wahyuni, “Pengertian Perancangan Menurut Para Ahli,” *Saturday, November 28, 2020*.
- [4] M. Min, “15 Pengertian Sistem Informasi Menurut Ahli Terlengkap dan Terbaru 2017,” *pelajaran.co.id*, 2021.
- [5] Subianto, “Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Berbasis Web,” *Romney dan Steinbart*, vol. 15, no. Juni 2018, 2018.
- [6] Y. Sudaryana *et al.*, “Bimbingan Teknis Digital Marketing Sebagai Upaya Dalam Meningkatkan Penjualan IKM/UMKM Di Kabupaten Tangerang Di Tengah Pandemi Covid 19,” *Abdi Laksana J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 1, 2021.
- [7] B. Y. Geni, “SIMULASI PENCARIAN KEUNTUNGAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE MONTE CARLO PADA PENJUALAN PRODUK WARDAH DI WARDAH OFFICIAL SHOP (SHOPEE),” *JUSIM (Jurnal Sist. Inf. Musirawas)*, vol. 6, no. 2, 2021, doi: 10.32767/jusim.v6i2.1427.
- [8] S. Setiawan, “Pengertian Penjualan Menurut Para Ahli,” *2019*, 2019.
- [9] A. Susanto, “Sistem Pembelian Bahan Baku Lokal Pada Pt Akebono Brake Astra Indonesia,” *Pengertian Sist. Dan Prosedur*, vol. 4, no. 80, p. 4, 2017, [Online]. Available: <http://repository.stei.ac.id/id/eprint/935>

- [10] M. Abdurahman, “Sistem Informasi Pengolahan Data Pembelian Dan Penjualan Pada Toko Koloncucu Ternate,” *IJIS - Indones. J. Inf. Syst.*, vol. 2, no. 1, 2017, doi: 10.36549/ijis.v2i1.22.
- [11] M. Simanjuntak, T. Pasaribu, and S. Rahmadilla, “Implementasi Algoritma Merkle Hellman untuk Keamanan Database,” *MEANS (Media Inf. Anal. dan Sist.*, vol. 4, no. 1, pp. 46–50, 2019, doi: 10.54367/means.v4i1.327.
- [12] D. Irmayani and M. H. Munandar, “Sistem Informasi Pengelolaan Data Siswa Pada Sma Negeri 02 Bilah Hulu Berbasis Web,” *J. Inform.*, vol. 8, no. 2, pp. 65–71, 2020, doi: 10.36987/informatika.v8i2.1427.
- [13] H. Nur, “Penggunaan Metode Waterfall Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan,” *Gener. J.*, vol. 3, no. 1, p. 1, 2019, doi: 10.29407/gj.v3i1.12642.