

APLIKASI BERBASIS WEB UNTUK PENGELOLAAN PENCATATAN TRANSAKSI PENJUALAN DAN PEMBELIAN PAKAIAN (STUDI KASUS: YES NO LIMITE, SALATIGA)

Natasya Clariza Rostanti¹, Renny Sukawati², Monterico Ardian³

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

natasyaclariza@student.telkomuniversity.ac.id¹, rennys@telkomuniversity.ac.id², monterico@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak

Yes No Limite merupakan salah satu perusahaan dagang yang menjual baju polos, kaos *positive*, celana *jogger* pendek atau panjang, dan jaket polos. Dalam proses penjualannya, *Yes No Limite* masih menggunakan media sosial seperti WA, dan Instagram untuk memasarkan produk dan mendata jumlah pembelian customer. Kendala yang dihadapi yaitu admin menjadi kewalahan dalam mencatat pesanan yang diterima melalui WA maupun Instagram. Untuk mengatasi kendala tersebut maka dibuatlah sebuah aplikasi berbasis web untuk menghitung penjualan berdasarkan diskon. Aplikasi berbasis web ini bertujuan untuk memudahkan proses bisnis perusahaan dalam mengelola penjualan. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan database *MySQL*. Metode yang digunakan dalam pengerjaan proyek akhir ini adalah metode *Software Development Life Cycle (SDLC)* dengan menggunakan metode *prototype* sebagai model pengembangan dalam membangun aplikasi ini. Aplikasi ini berhasil mengelola penjualan, menampilkan potongan harga, menghasilkan laporan penjualan dan laporan laba rugi, mencatat jurnal umum, buku besar, serta menampilkan stok barang

Kata Kunci: Penjualan; Berbasis Web; PHP; MySQL; Prototype; Potongan

Abstract

Yes No Limite is a trading company that sells plain shirts, positive shirts, short or long jogger pants, and plain jackets. In the sales process, *Yes No Limite* still uses social media such as WA and Instagram to market products and record the number of customer purchases. The obstacle faced is that the admin is overwhelmed in recording orders received via WA or Instagram. To overcome these obstacles, a web-based application was created to calculate sales based on discounts. This web-based application aims to facilitate the company's business processes in managing sales. This application was built using the *PHP* programming language and *MySQL* database. The method used in this final project is the *Software Development Life Cycle (SDLC)* method using the *prototype* method as a development model in building this application. This application manages sales, displays discounted prices, generates sales and income reports, records general journals, ledgers, and displays stock items

Keywords: Sales; Web-based; PHP; MySQL; Prototype; Piece

I. PENDAHULUAN

Yes No Limite merupakan salah satu perusahaan yang bergerak pada bidang produksi pembuatan pakaian, dan memiliki sebuah toko yang merupakan cabang dari vendor *Yes No Limite*. Nama proyek perusahaan ini disebut *Yes nolimite* project dimana yang menjual pakaian, seperti kaos polos, kaos *postive*, jaket polos, dan celana *joger* pendek atau panjang. Perusahaan ini berdiri sejak 5 Mei 2015 yang terletak di Jl. Hasanudin 786c Ngawen, Salatiga, Jawa Tengah, Indonesia. Dalam penjualan bajunya, segala desain dan warna ditentukan sendiri oleh pemilik *store* kemudian diserahkan ke *vendor* untuk diproduksi. Untuk meningkatkan daya tarik kepada *customer* nya, *Yes No Limite* selalu memperbaharui design produk dengan mengikuti *trend* jaman sekarang, *Yes No Limite* ini juga membuat diskon dengan minimal pembelian baju.

Dalam proses penjualan pada *store* *Yes No Limite* ini pasti ada kendala yang dihadapi, yaitu *Yes No Limite* masih menggunakan MS. Excel dalam mencatat data penjualan maupun pembelian. Dampak dari pencatatan yang masih dilakukan secara manual ini dapat membuat kesalahan dalam proses pencatatan data penjualan. Dampak ini juga berpengaruh terhadap pencatatan potongan,

karena dapat menyebabkan kesalahan pemotongan harga jika setiap minimal pembelian memiliki potongan yang berbeda.

Dengan demikian, untuk menangani permasalahan tersebut maka diperlukan sebuah aplikasi berbasis web yang dapat mempermudah pemilik *Yes No Limite* dalam mencatat penjualan dan pembelian, serta dapat menghasilkan informasi yang terdiri dari jurnal umum, laporan penjualan, buku besar, laporan laba rugi secara otomatis. Sehingga *Yes No Limite* tidak kebingungan dalam mengelola data penjualan dan dapat mengurangi kesalahan dalam membuat jurnal, laporan penjualan, buku besar dan laporan laba rugi. Dan juga dapat meminimalisir kesalahan dalam pemotongan diskon, maka dalam web ini akan dibuat untuk menampilkan potongan harga yang sudah ditentukan secara otomatis.

Tabel 1 Studi Literatur

No	Judul Penelitian	Penulis	Tahun	Persamaan
1	Aplikasi Berbasis Web Untuk Pengelolaan Penjualan Serta	Anisa Sulistyaningrum	2019	Aplikasi yang dibangun dapat menangani pencatatan penjualan,

	Penyusunan Laporan Laba Rugi (Studi Kasus di UMKM Dapur Mungil Ifana, Kediri) [2]			menampilkan produk, data-data pemesanan, pembayaran, serta laporan keuangan seperti jurnal, buku besar, laporan penjualan, dan laporan laba rugi
2	Aplikasi Berbasis Web Untuk Penjualan Pakaian dan Aksesoris (Studi Kasus di Toko Kedai Oblong, Jambi) [3]	Faisal Aulia S	2020	Aplikasi yang dibangun dapat menangani pengelolaan penjualan dan pencatatan transaksi penjualan
3	Aplikasi Berbasis Web Untuk Penjualan Kacamata Online dan Penyusunan Laporan Laba Rugi (Studi Kasus di Yudi Optikal, Bandung) [4]	Bella Asdelina Hutagalung	2020	Aplikasi yang dibangun dapat menangani penjualan secara online dan menghasilkan laporan penjualan, menghasilkan jurnal, buku besar dan menampilkan laporan laba rugi

II. METODE Pengerjaan

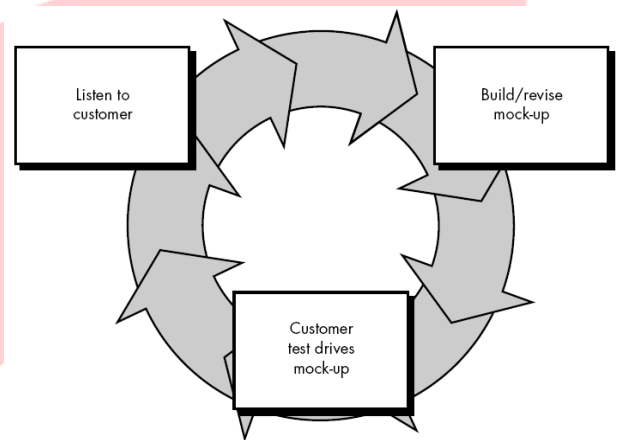
1. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode wawancara. Dimana wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan bertanya kepada pemilik toko Yes No Limite. Yang dapat memberikan informasi yang dibutuhkan secara tepat dan akurat. Media yang dipakai dalam wawancara ini yaitu dalam bentuk via WA. Wawancara juga dapat dilakukan langsung datang ke toko.

2. Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan yaitu metode SDLC (*Systems Development Life Cycle*) adalah sebuah metode yang digunakan untuk mengembangkan sebuah sistem. SDLC adalah sebuah proses logika yang digunakan seorang system analyst untuk mengembangkan sebuah sistem informasi yang melibatkan *requirements, validation, training*, dan pemilik sistem. [1]

SDLC memiliki beberapa model seperti model *waterfall*, *Rapid Application Development*, dan *Prototype*. Dalam mengerjakan proyek akhir ini, penulis memakai model *Prototype*. Berikut merupakan gambar dari model *Prototype*.



Gambar 1 Prototype Model

a. Listen To Customer

Pada tahap ini penulis mengumpulkan kebutuhan yang diperlukan oleh *user*. Penulis menemui dan melakukan wawancara kepada pemilik Yes No Limite. Penulis mengajukan pertanyaan seputar sistem bagaimana yang dibutuhkan oleh pemilik store Yes No Limite serta bertanya mengenai kendala yang ada pada Yes No Limite tersebut. Untuk analisa yang berjalan, penulis menggunakan *business process model and notation (BPMN)* dan *Rich Picture*.

b. Build/Revise Mock Up

Tahap ini merupakan tahap pembuatan desain antarmuka, desain sistem, perancangan basis data, dan kode program. Dalam pembuatan desain antarmuka, menggunakan Balsamiq Mockups. Untuk pembuatan desain sistem menggunakan *Unified Modelling Language (UML)* memakai Use case diagram. Untuk perancangan basis data menggunakan *Entity Relationship Diagram (ERD)*, *Sequence diagram*, dan *Class diagram*. Untuk pengkodean, menggunakan bahasa pemrograman PHP, *Framework CodeIgniter* memakai konsep *controller, model, dan view*. Untuk basis data menggunakan *MySQL*. Semua pembuatan *prototype* ini berdasarkan sistem yang dibutuhkan *user*.

c. Customer Test Drives Mock-Up

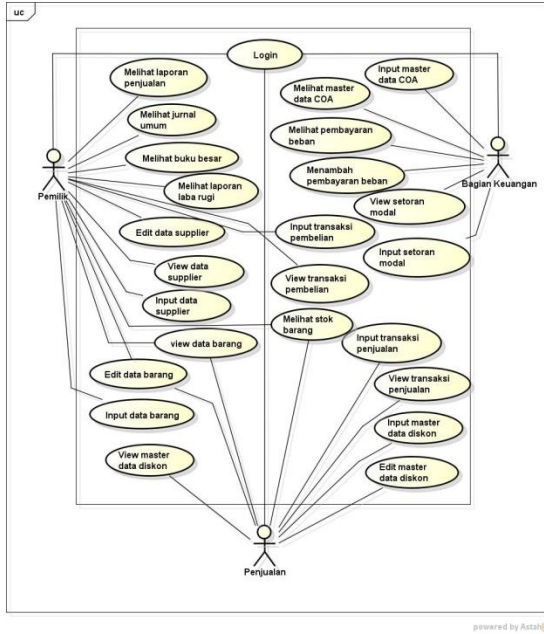
Tahapan ini bisa dilakukan apabila *Prototype* atau aplikasi yang dibuat sudah memenuhi kebutuhan *user*. Selanjutnya *user* bisa menggunakan aplikasi tersebut.

III. HASIL

Pada bagian ini menjelaskan tentang sistem yang digunakan untuk membuat perancangan aplikasi yang akan diterapkan di Yes No Limite.

A. Use Case Diagram

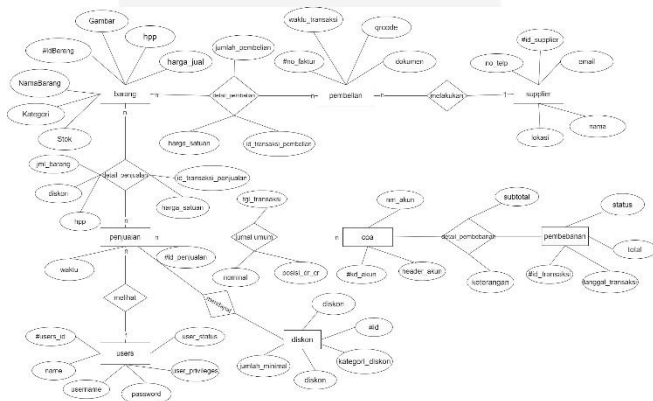
Pemodelan kebutuhan digambarkan pada use case diagram sebagai berikut:



Gambar 2 Use Case Diagram

B. Entity Relationship Diagram

Demikian penggambaran untuk Entity Relationship Diagram (ERD) sebagai berikut:



Gambar 3 Entity Relationship Diagram

IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Implementasi merupakan gambaran sistem yang dibangun. Terdapat dua implementasi yaitu, implementasi database dan implementasi user interface.

A. Implementasi Data

Berikut ini adalah database yang digunakan dalam membangun aplikasi ini dengan nama yesno01.sql. Adapun tampilan dari database tersebut sebagai berikut :

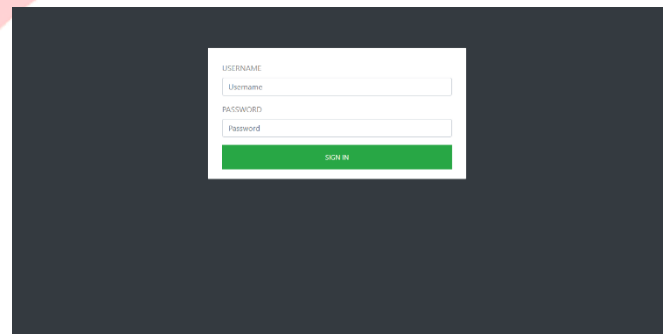
Table	Action	Rows	Type	Collation	Size	Overhead
barang	Browse, Structure, Search, Insert, Empty, Drop	2	InnoDB	latin1_swedish_ci	16.0 KIB	-
coa	Browse, Structure, Search, Insert, Empty, Drop	19	InnoDB	latin1_swedish_ci	22.0 KIB	-
detail_barang	Browse, Structure, Search, Insert, Empty, Drop	6	InnoDB	latin1_swedish_ci	22.0 KIB	-
detail_pembelian	Browse, Structure, Search, Insert, Empty, Drop	0	InnoDB	latin1_swedish_ci	32.0 KIB	-
detail_penjualan	Browse, Structure, Search, Insert, Empty, Drop	12	InnoDB	latin1_swedish_ci	48.0 KIB	-
diskon	Browse, Structure, Search, Insert, Empty, Drop	1	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0 KIB	-
jurnal_umum	Browse, Structure, Search, Insert, Empty, Drop	33	InnoDB	latin1_swedish_ci	32.0 KIB	-
kategori_beban	Browse, Structure, Search, Insert, Empty, Drop	0	InnoDB	latin1_swedish_ci	16.0 KIB	-
pembelian	Browse, Structure, Search, Insert, Empty, Drop	8	InnoDB	latin1_swedish_ci	32.0 KIB	-
penjualan	Browse, Structure, Search, Insert, Empty, Drop	7	InnoDB	latin1_swedish_ci	32.0 KIB	-
supplier	Browse, Structure, Search, Insert, Empty, Drop	1	InnoDB	latin1_swedish_ci	16.0 KIB	-
users	Browse, Structure, Search, Insert, Empty, Drop	3	InnoDB	latin1_swedish_ci	16.0 KIB	-
14 tables	Sum				117 InnoDB utf8mb4_general_ci 384.0 KIB	0 B

Gambar 4 Implementasi Data

B. Implementasi Proses

Berikut merupakan implementasi antarmuka yang dibuat berdasarkan perancangan desain antarmuka pada bab 4.

- Implementasi Interface Login



Gambar 5 Implementasi Interface Login

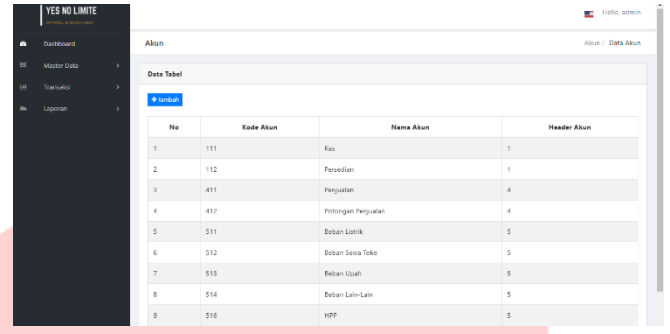
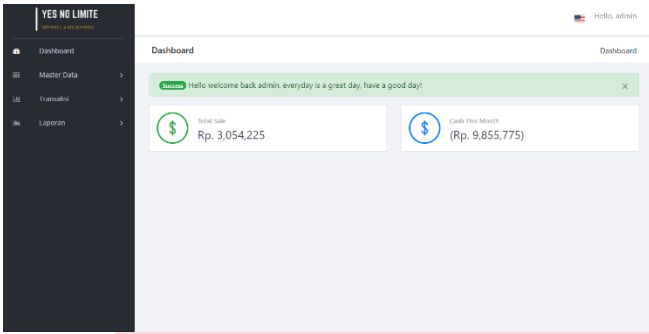
Halaman Login adalah halaman yang digunakan untuk masuk ke dalam aplikasi dimana pengguna memasukkan username dan password. Pada aplikasi ini terdapat tiga pengguna atau user dengan hak akses yang berbeda-beda yaitu.

- 1) Penjualan, login dengan username penjualan dan password penjualan.
- 2) Bagian Keuangan, login dengan username keuangan dan password keuangan.

Pemilik, dapat Login dengan username pemilik dan password pemilik

- Implementasi Interface Dashbord

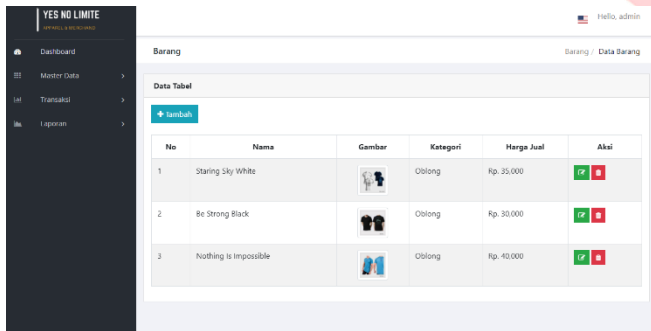
Berikut adalah implementasi antarmuka bagian tampilan utama pada sistem ini dengan Login sebagai admin. Pada menu ini pengguna sebagai admin dapat mengakses semua menu dan dapat mengoperasikan semua fungsionalitas aplikasi.



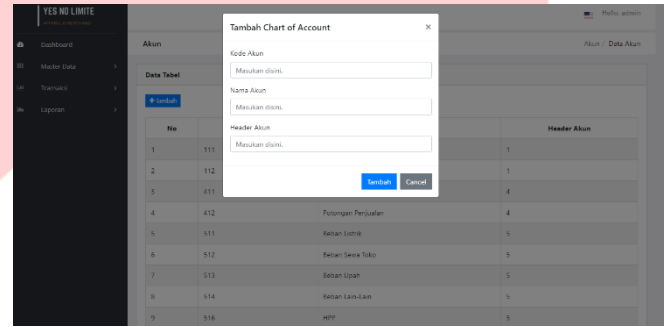
Gambar 9 Interface View Data Akun

Implementasi Master Data Barang

Dalam master data barang, terdiri dari view, input, update data, seperti gambar berikut:

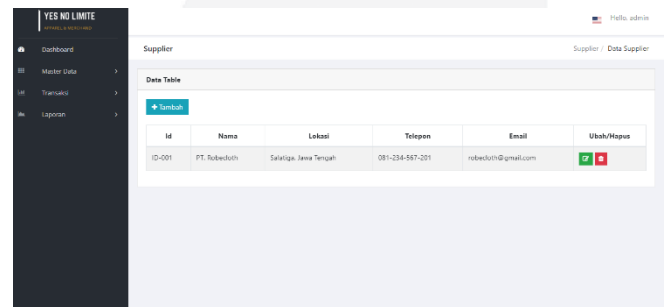


Gambar 6 Interface View Data Barang

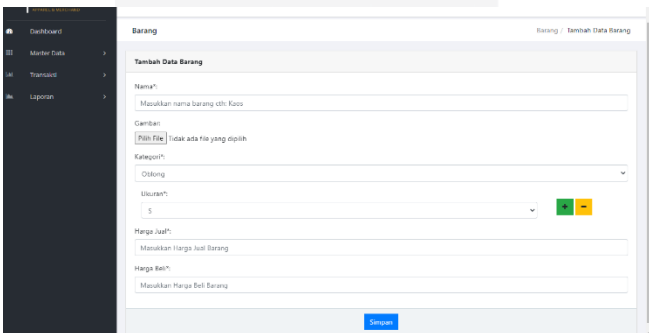


Gambar 10 Interface Input Data Akun

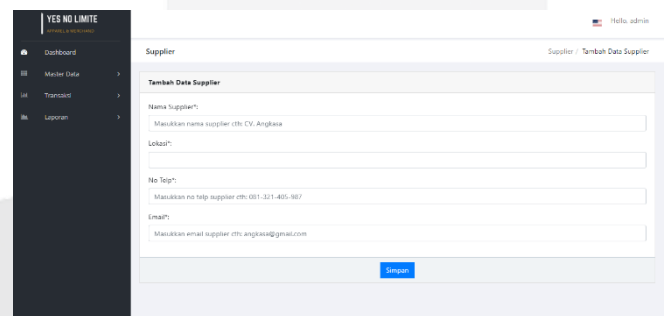
Implementasi Interface Master Data Supplier



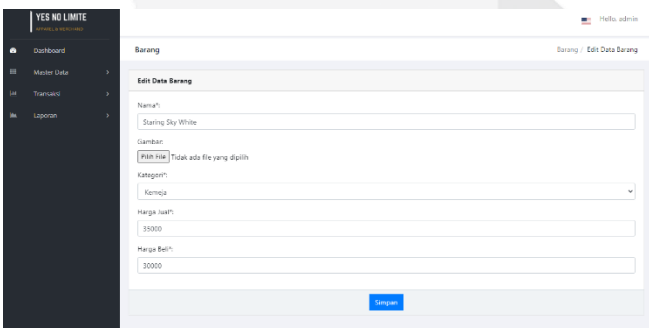
Gambar 11 Interface View Data Supplier



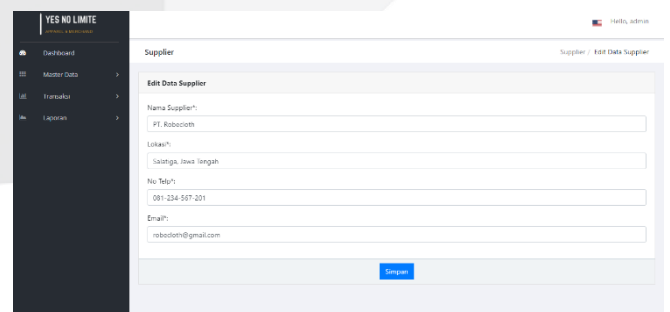
Gambar 7 Interface Input Data Barang



Gambar 12 Interface Input Data Supplier



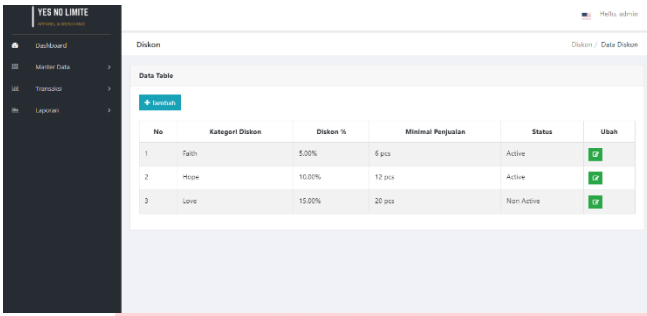
Gambar 8 Interface Edit Data Barang



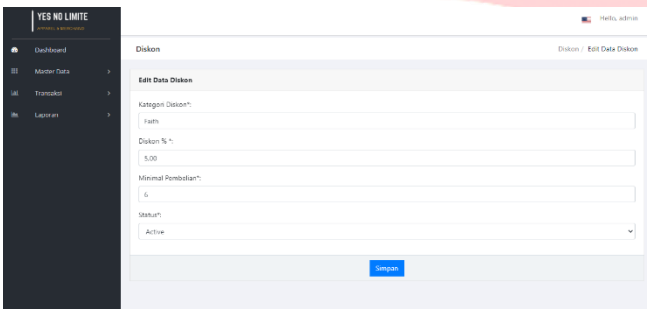
Implementasi Interface Master Data Akun

Gambar 13 Interface Edit Data Supplier

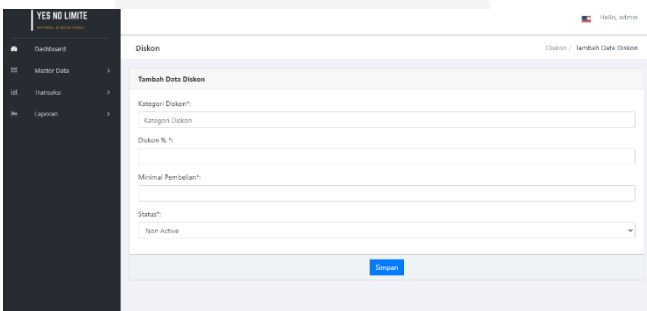
Implementasi Master Data Diskon



Gambar 14 Interface View Data Diskon

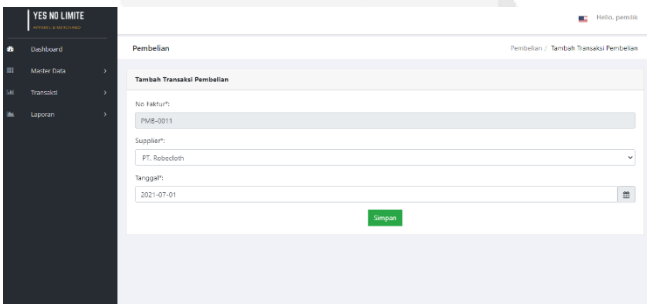


Gambar 15 Interface Edit Data Diskon

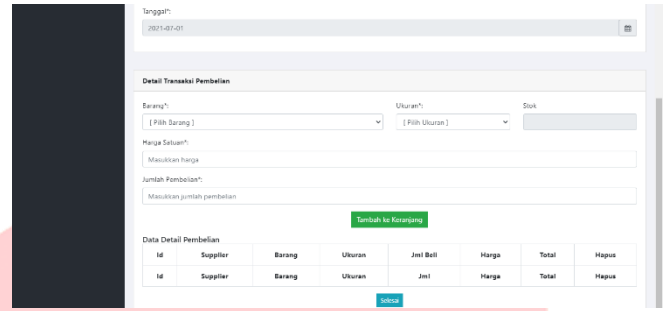


Gambar 16 Interface Input Data Diskon

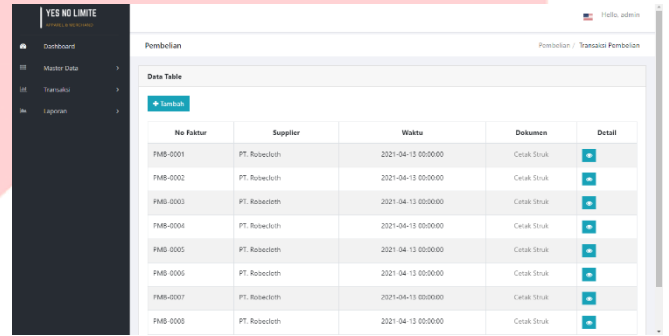
Implementasi Interface Transaksi Pembelian



Gambar 17 Interface Input Data Pembelian

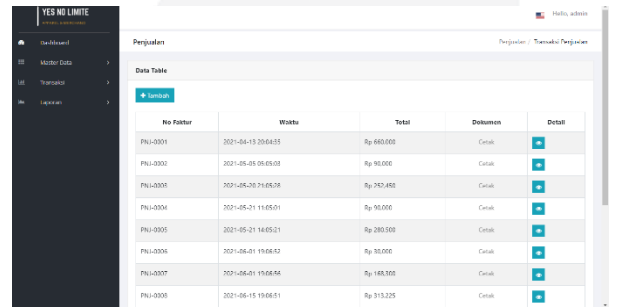


Gambar 18 Interface Input Detail Pembelian

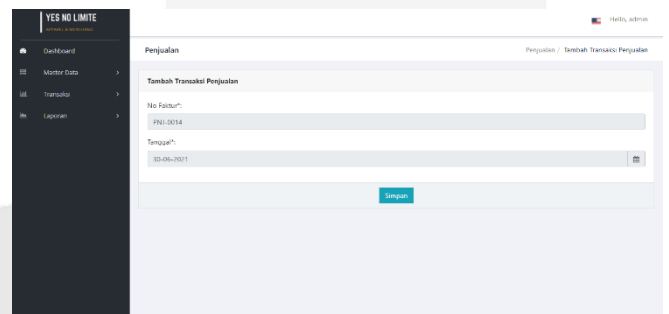


Gambar 19 Interface View Data Pembelian

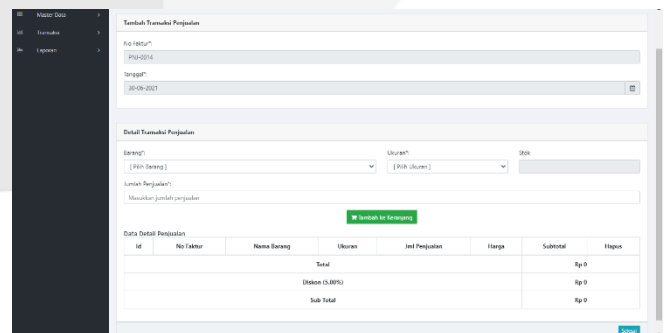
Implementasi Interface Transaksi Penjualan



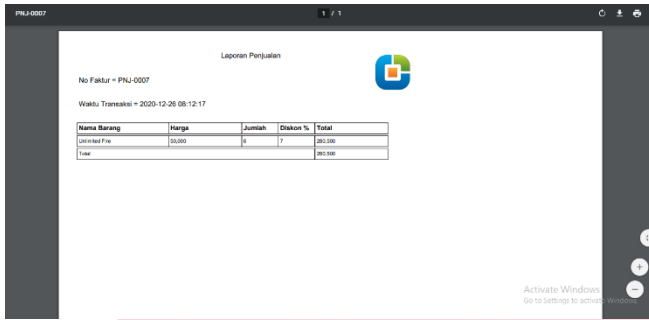
Gambar 20 Interface View Penjualan



Gambar 21 Interface Input Data Penjualan

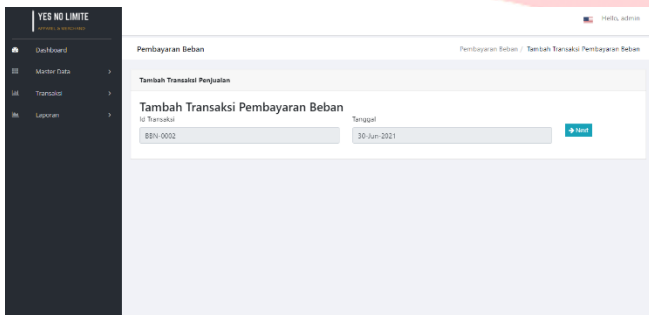


Gambar 22 Interface Input Detail Penjualan

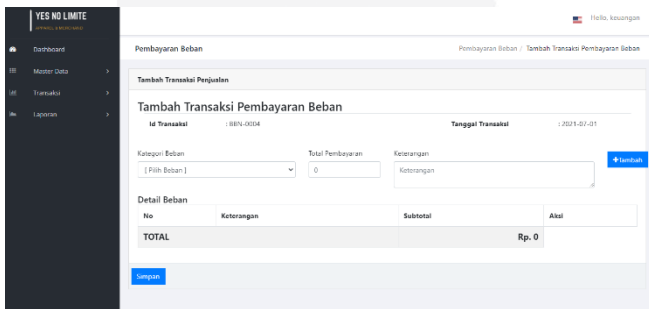


Gambar 23 Interface Struk Penjualan

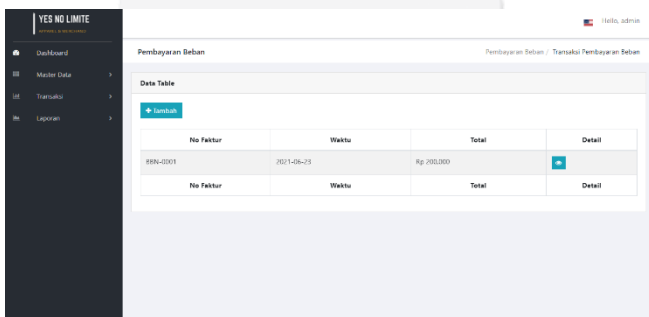
Implementasi Transaksi Pembayaran Beban



Gambar 24 Interface Input Data Pembayaran Beban

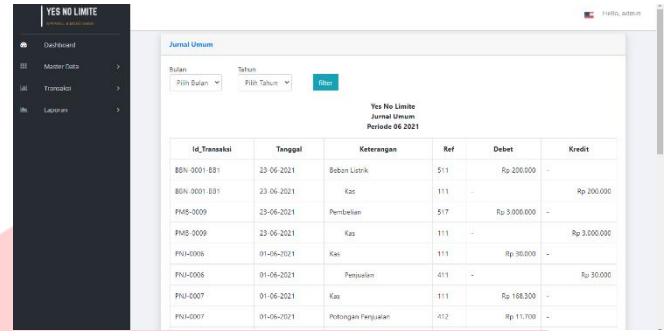


Gambar 25 Interface Input Detail Pembayaran Beban



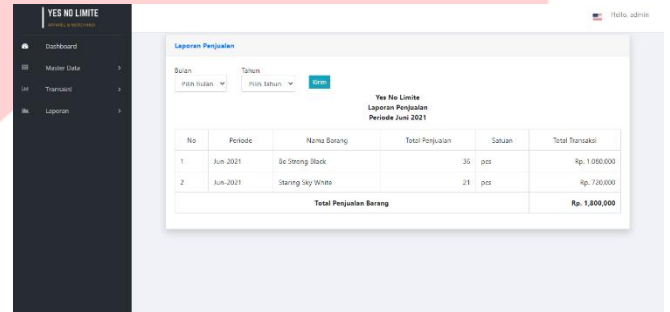
Gambar 26 Interface View Pembayaran Beban

Implementasi Interface Jurnal Umum



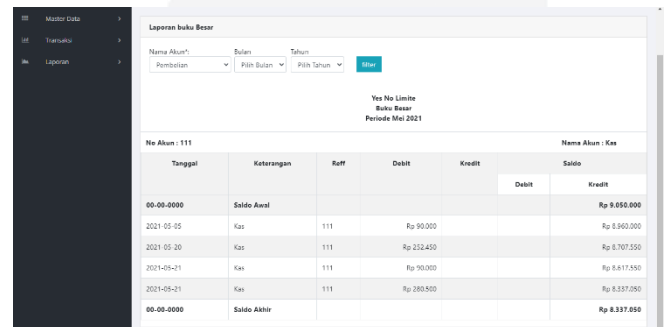
Gambar 27 Interface Jurnal Umum

Implementasi Interface Laporan Penjualan



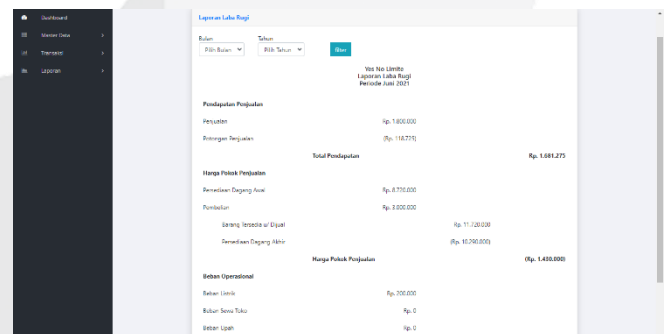
Gambar 28 Interface Laporan Penjualan

Implementasi Interface Buku Besar



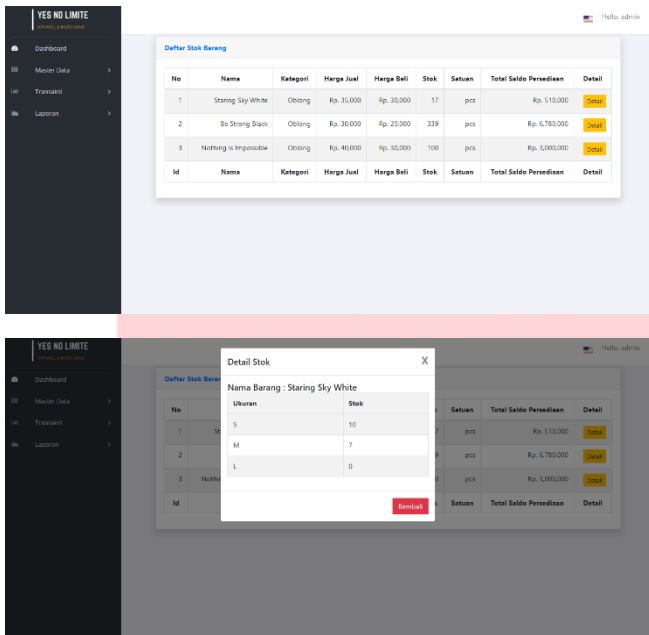
Gambar 29 Interface Buku Besar

Implementasi Interface Laporan Laba Rugi



Gambar 30 Interface Laporan Laba Rugi

Implementasi Interface Daftar Stok Barang



Gambar 31 Interface Daftar Stok Barang

V. KESIMPULAN

Sehubungan dengan pembangunan aplikasi dan pengujian yang telah dilakukan pada proyek akhir ini dapat disimpulkan bahwa.

- Aplikasi dalam proyek akhir ini dapat membantu pengguna dalam pengelolaan master data. Seperti pengelolaan master data barang, master data akun, master data diskon, dan master data supplier dan perangkat berhasil diujikan berdasarkan hasil pengujian fungsionalitas use case.
- Aplikasi dalam proyek akhir ini dapat membantu dalam mengelola transaksi penjualan, transaksi pembelian, dan transaksi pembayaran beban operasional pada toko.
- Aplikasi dalam proyek akhir ini mampu menghasilkan catatan akuntansi berupa jurnal umum, laporan penjualan, buku besar, daftar stok barang dan juga laporan laba rugi.

Sehubungan dengan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas berdasarkan pada hasil analisis dan perancangan sistem yang diusulkan, maka dapat dikemukakan saran-saran untuk perbaikan proyek akhir pada masa yang akan datang yaitu sebagai berikut:

- Dapat menambah kategori diskon seperti, potongan diskon berdasarkan tahun maupun hari-hari tertentu.
- Dapat menambah laporan penyesuaian untuk mendapatkan harga pokok penjualan pada persediaan barang dagang awal.

PENGHARGAAN

Dalam pembuatan penelitian ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sangat mendalam kepada kedua orang tua penulis yang selalu memberikan motivasi dan dukungan penuh kepada penulis dalam pembuatan penelitian ini. Serta terimakasih juga untuk Ibu Renny Sukawati, S.E., M.M. dan Bapak Monterico Adrian, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan bantuan dalam proses menyelesaikan penelitian ini.

REFERENSI

- [1] C. Prof. Dr. Sri Mulyani, Ak., *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. Abdi Sistemika, 2017.
- [2] ANISA SULISTYANINGRUM, *Aplikasi Berbasis Web Untuk Pengelolaan Penjualan Serta Penyusunan Laporan Laba Rugi (Studi Kasus di UMKM Dapur Mungil Ifana, Kediri)*. Open Library, 2019.
- [3] Faisal Aulia. S, *APLIKASI BERBASIS WEB UNTUK PENJUALAN PAKAIAN DAN AKSESORIS (STUDI KASUS DI TOKO KEDAI OBLONG, JAMBI)*. Open Library, 2020.
- [4] BELLA ASDELINA HUTAGALUNG, *Aplikasi Berbasis Web untuk Penjualan Kacamata Online dan Penyusunan Laporan Laba Rugi (Studi Kasus di Yuda Optikal, Bandung)*. Open Library, 2020.

