

REKAYASA PERANGKAT LUNAK APLIKASI PENJUALAN PADA TOKO STORY TIME FACTORY OUTLET MENGGUNAKAN PEMROGRAMAN JAVA

Andry Kurniawan

0810452017

Pembimbing : Dodon Yendri, M.Kom dan Yudiantri Asdi, M.Sc

Program Studi Sistem Komputer Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Andalas

Email: anrygettingbetter@gmail.com

ABSTRAK

Story Time *Factory Outlet* merupakan sebuah toko yang menjual berbagai macam barang khususnya di bidang pakaian yang saat ini masih melakukan penjualan dengan cara manual. Untuk memenuhi kebutuhan konsumen dalam hal pelayanan, Story Time *Factory Outlet* memiliki satu bagian yang khusus dalam menangani konsumen. Bagian tersebut adalah Bagian Penjualan (Kasir), namun sistem kerja di bagian ini masih menggunakan cara berupa dokumen sederhana sehingga menghambat kelancaran pelayanan terhadap konsumen.

Tujuan dalam laporan tugas akhir ini adalah untuk merancang Aplikasi Penjualan menggunakan metode pengembangan sistem spiral, serta untuk pemodelan sistemnya menggunakan Unified Modelling Language (UML) dengan menggunakan bahasa pemrograman java, sedangkan *Software/Tools* yang digunakan adalah Netbeans IDE 7.2.1 dan MySQL sebagai basis datanya.

Aplikasi penjualan barang ini dapat menjadi salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mempermudah penjual dalam mengolah data penjualan, data barang, laporan data barang, laporan penjualan barang, serta nota transaksi penjualan barang menjadi lebih mudah, cepat dan efisien sehingga dapat membantu meningkatkan keuntungan Story Time *Factory Outlet* dalam meningkatkan usahanya.

Kata kunci : database, java, UML, MySQL

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi seperti sekarang ini, sangat mudah bagi wirausahawan yang ingin mendapatkan informasi aktual dan terbuka untuk siapa saja. Oleh karena itu tidak heran jika sekarang ini banyak wirausahawan yang memanfaatkan teknologi informasi. Salah satu aspek yang perlu ditunjang oleh teknologi komputer adalah penjualan dan pelaporan barang-barang *factory outlet*.

Story Time *Factory Outlet* berada di Jl. Belakang olo No.56 Padang, bergerak dalam bidang bisnis penjualan dan pembelian barang sisa ekspor. Seiring dengan perkembangan yang sangat maju diikuti oleh banyaknya transaksi penjualan dan pembelian Story Time *Factory Outlet* juga harus menghadapi persaingan dengan toko *factory outlet* lain.

Proses pengolahan data sistem penjualan dan pembelian pada Story Time *Factory Outlet* dapat dikatakan masih kurang efektif dan efisien karena pencatatan transaksi masih belum terkomputerisasi. Oleh karena itu, perlu adanya suatu rekayasa perangkat lunak aplikasi penjualan yang dapat menangani masalah mengolah data, perhitungan, pencatatan penjualan dan pelaporan yang lebih akurat, cepat dan tepat yang sesuai dengan keadaan sarana komputer pada Story Time *Factory Outlet*.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut penulis mencoba menuangkannya ke dalam suatu Tugas Akhir dengan judul "**Rekayasa Perangkat Lunak Aplikasi Penjualan Barang Pada Toko Story TimeFactory Outlet Menggunakan Pemrograman Java**". Dengan

harapan dapat memecahkan permasalahan yang ada. Dengan adanya program aplikasi yang baik, diharapkan kinerja sistem yang ada semakin tinggi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

- a) Penyimpanan data barang dan pencatatan data transaksi penjualan dan pembelian masih belum terkomputerisasi, sehingga memerlukan waktu yang lama dalam pencarian datanya.
- b) Seringnya terjadi kesalahan dalam pembuatan laporan nota penjualan dan pembelian.
- c) Proses pembuatan laporan keuangan toko secara berkala baik secara harian, mingguan, bulanan dan tahunan dilakukan sangat lama dan dirasa kurang efektif karena masih dikerjakan secara manual.
- d) Aplikasi manual seperti nota dan buku catatan stok barang tidak menjamin ketelitian dan keefektifan dalam melakukan transaksi pembelian dan penjualan.
- e) Alat-alat aplikasi manual dapat saja hilang dan tidak bisa *diback up*.

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dan untuk mempertegas masalah yang akan dibahas dalam pembuatan Tugas Akhir ini, penulis membatasi ruang lingkup dan pembahasan sebagai berikut:

- a) Aplikasi Penjualan dan pembelian barang yang akan dibangun hanya untuk digunakan di Toko Story Time *Factory Outlet*.
- b) Transaksi pembelian yang digunakan hanya terbatas pada pembayaran tunai.
- c) Aplikasi ini bersifat *stand alone* dimana aplikasi dan *databasenya* berada dalam satu komputer dikarenakan penyesuaian sarana komputer pada Toko Story Time *Factory Outlet*.
- d) Pembuatan program aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman Java dengan *databasenya* menggunakan

MySQL dan pelaporannya menggunakan iReport.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah:

- a) Membuat alternatif dalam penyelesaian masalah pengolahan data penjualan dan pembelian barang dari sistem manual ke sistem yang terkomputerisasi.
- b) Mempercepat dalam pencarian data baik stok barang dan transaksi penjualan.
- c) Memudahkan dalam pembuatan laporan-laporan seperti laporan persediaan barang, laporan penjualan dan laporan keuangan secara berkala.
- d) Memudahkan dalam urusan pemasaran dan promosi.
- e) Menyelesaikan mata kuliah skripsi sebagai syarat wisuda sarjana.

II. LANDASAN TEORI

2.1 Perangkat Lunak

Perangkat lunak adalah perintah (program komputer) yang bila dieksekusi memberikan fungsi dan unjuk kerja seperti yang diinginkan. Struktur data memungkinkan program memanipulasi informasi secara proporsional dan dokumen menggambarkan operasi dan kegunaan program^[6].

Produk perangkat lunak dibuat untuk pelanggan tertentu ataupun untuk pasar umum. Adapun macam produk perangkat lunak tersebut adalah :

- a. Generik
- b. *Bespoke*

2.1.1 Proses Perangkat Lunak

Sekumpulan aktifitas yang memiliki tujuan untuk pengembangan ataupun evolusi perangkat lunak. Aktifitas generik dalam semua proses perangkat lunak adalah :

- a. Spesifikasi
- b. Pengembangan
- c. Validasi
- d. Evolusi

2.1.2 Karakteristik Perangkat Lunak

Perangkat lunak lebih merupakan elemen logika dan bukan merupakan elemen secara fisik^[6]. Dengan demikian menurut Pressman perangkat lunak memiliki ciri-ciri yang berbeda dengan perangkat keras, yaitu :

- Perangkat lunak dibangun dan dikembangkan, tidak dibuat dalam bentuk yang klasik.
- Perangkat lunak tidak pernah usang.
- Sebagian besar perangkat lunak dibuat secara *custom-built*, serta tidak dapat dirakit dari komponen yang sudah ada.

2.1.3 Aplikasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak dapat diaplikasikan ke berbagai situasi dimana serangkaian langkah prosedural (seperti algoritma) telah didefinisikan. Berikut adalah area perangkat lunak yang menunjukkan luasnya aplikasi potensial :

- Perangkat Lunak Sistem
- Perangkat Lunak *Real-Time*
- Perangkat Lunak Bisnis
- Perangkat Lunak Teknik dan Ilmu Pengetahuan
- Embedded Software*
- Perangkat Lunak Komputer Personal
- Perangkat Lunak Kecerdasan Buatan

2.1.4 Rekayasa Perangkat Lunak

Rekayasa perangkat lunak adalah aplikasi dari sebuah pendekatan kuantitatif, disiplin dan sistematis kepada pengembangan, operasi dan pemeliharaan perangkat lunak; yaitu aplikasi dari Rekayasa perangkat lunak^[3]. Definisi lain rekayasa perangkat lunak adalah pembuatan dan penggunaan prinsip-prinsip keahlian teknik untuk mendapatkan perangkat lunak yang ekonomis, handal dan efisien pada mesin nyata^[6].

2.2 Pengertian Aplikasi Penjualan

Pengertian aplikasi adalah suatu bagian dari perangkat lunak yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah-masalah yang khusus yang dihadapi *user* dengan menggunakan kemampuan komputer. Sedangkan pengertian penjualan adalah suatu proses seseorang atau organisasi untuk meyakinkan *customer* membeli produk yang ditawarkan.

2.3 Konsep Berorientasi Objek

Konsep berorientasi objek merupakan suatu cara melihat permasalahan menggunakan model-model yang diorganisasikan seputar

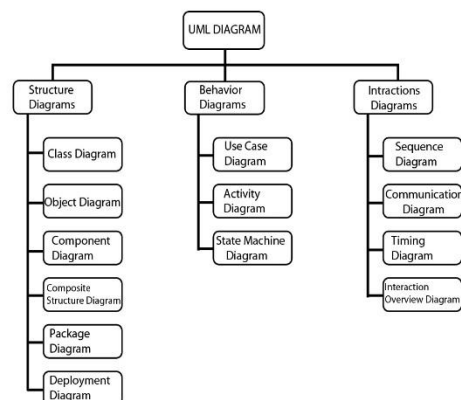
konsep objek yang mengkombinasikan struktur data dan perilaku suatu entitas^[2].

Objek adalah orang, tempat, benda, kejadian, atau konsep-konsep yang ada di dunia nyata yang penting bagi suatu aplikasi (perangkat lunak)^[4]. Objek orang misalnya adalah wanita, pegawai, dosen, orang tua, dan lain-lain. Objek tempat misalnya adalah rumah, hotel, kampus, jalan, dan lain-lain. Objek benda misalnya mesin, buku, gedung, komputer, dan lain-lain. Objek kejadian misalnya pembayaran, registrasi kuliah, membaca buku, proklamasi kemerdekaan, dan lain-lain. Objek konsep misalnya adalah kursus, kuliah, pelatihan, dan lain-lain. Kelas adalah sekumpulan objek dengan atribut yang mirip, perilaku yang mirip dan karakteristik yang sama^[4].

2.4 Konsep UML (*Unified Modeling Language*)

Secara fisik, UML adalah sekumpulan spesifikasi yang dikeluarkan oleh OMG (*Object Management Group*). UML yang terbaru adalah UML 2.3 yang terdiri dari 4 macam spesifikasi, yaitu *Diagram Interchange Specification*, *UML Infrastructure*, *UML Superstructure* dan *Object Constraint Language (OCL)*.

Pada UML 2.3 terdiri dari 13 macam diagram yang dikelompokkan dalam 3 kategori. Pembagian kategori dan macam-macam diagram dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



2.5 Sekilas tentang Java

Sun Microsystems membagi *Java* menjadi 3 jenis edisi :

- a. J2ME (*Java 2 Platform Micro Edition*)
- b. J2SE (*Java 2 Platform Standard Edition*)
- c. J2EE (*Java 2 Platform Enterprise Edition*)

Beberapa keunggulan bahasa pemrograman *Java* antara lain :

- a. Semboyan *write once run everywhere*.
- b. *Java* merupakan bahasa yang aman.
- c. Program *Java* melakukan *garbage collection*.
- d. Merupakan bahasa pemrograman yang tangguh

2.6 Alat dan Teknik Pengembangan Sistem

Alat-alat pengembangan sistem yang berbentuk diagram atau bagan diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Diagram Konteks
2. *Data Flow Diagram* (DFD)
3. *Entity RelationShip Diagram* (ERD)

2.7 Perangkat Lunak Pendukung

Untuk perangkat lunak pendukung, penulis mengembangkannya melalui dua macam aplikasi berbeda, yaitu *MySQL* dan *NetBeans*. *MySQL* digunakan untuk pengelolaan *database*. Untuk editor atau IDE (*Integrated Development Environment*) bahasa pemrograman *Java* tersebut digunakan *NetBeans 6.5*. Kedua perangkat lunak ini dinilai merupakan perangkat lunak yang lebih baik dibanding yang lainnya sebagai alat yang mengembangkan aplikasi bagi sistem *stand alone* ini, karena bisa dijalankan di dalam berbagai platform atau sistem operasi, seperti *Windows*, *Linux*, *Macintosh*, *Unix*.

III. METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN SISTEM

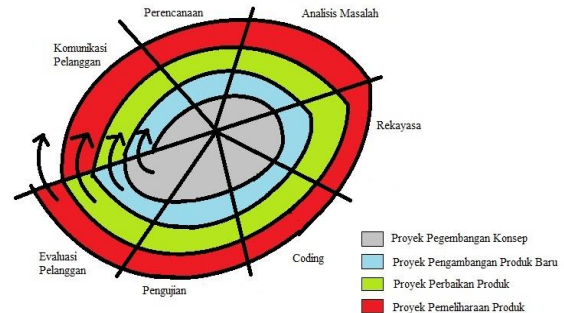
3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis *development system* karena akan meneliti dan mengembangkan suatu rekayasa perangkat lunak aplikasi penjualan yang sesuai dengan kebutuhan tempat studi kasus yaitu toko *Story Time Factory Outlet* yang beralamat di Jl. Belakang Olo No.56 Padang.

3.2 Model Pengembangan Perangkat Lunak

Model yang digunakan dalam proses pengembangan untuk membangun sistem aplikasi ini yaitu metode *Spiral*.

Model spiral dibagi menjadi sejumlah aktifitas kerangka kerja, disebut juga wilayah tugas. Model spiral yang berisi tujuh wilayah tugas :



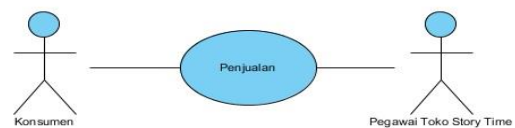
3.3 Prosedur Penelitian

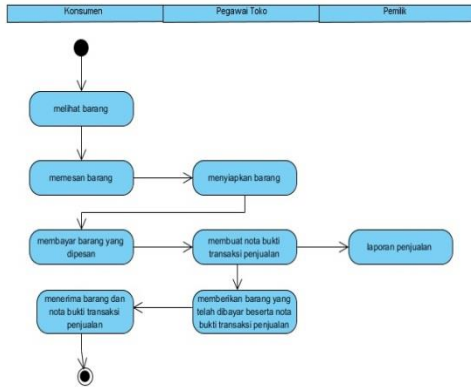
1. Komunikasi Pelanggan
2. Perencanaan
3. Analisis Masalah
4. Perekayasaan
5. Coding
6. Pengujian
7. Evaluasi Pelanggan

3.4 Alat dan Spesifikasi yang digunakan

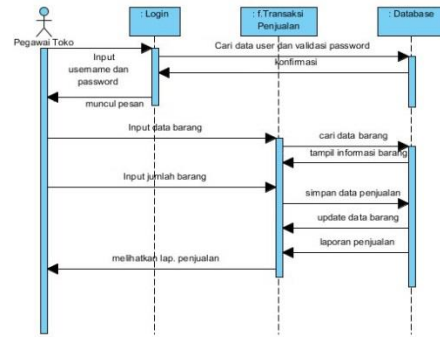
1. Perangkat keras :
 - a. Processor Intel Core 2 Quad 2,3 GHz
 - b. RAM 2 GB DDR2
 - c. HDD 500 GB
 - d. Mouse dan Keyboard
2. Perangkat Lunak :
 - a. Sistem operasi : *Windows 7*
 - b. Database : *MySQL(Apache2Triad)*
 - c. Pemrograman : *Java JDK 7*
 - d. Tools : *Editor Java NetBeans 7.2.1*
Visual Paradigm UML

3.5 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan





Sequence Diagram

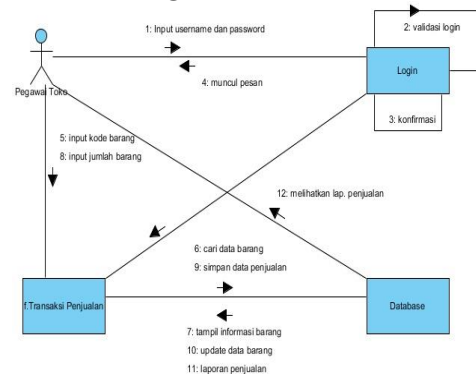


3.5.2 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

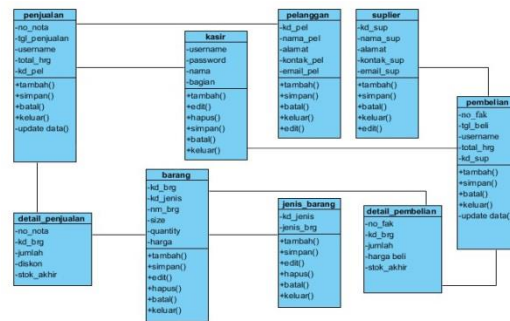
Kelemahan-kelemahan dari sistem penjualan dan persediaan barang yang sedang berjalan :

- Tidak tersedianya sistem pengolahan data penjualan dan persediaan barang yang terkomputerisasi dan diakses secara mudah.
- Pemilik (*owner*) sering merasa kesulitan pada saat memerlukan informasi tentang penjualan dan persediaan barang karena harus mengecek secara langsung ke bagian penjualan dan persediaan barang.

Collaboration Diagram

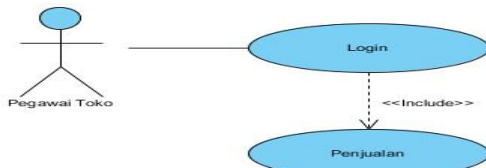


Class Diagram

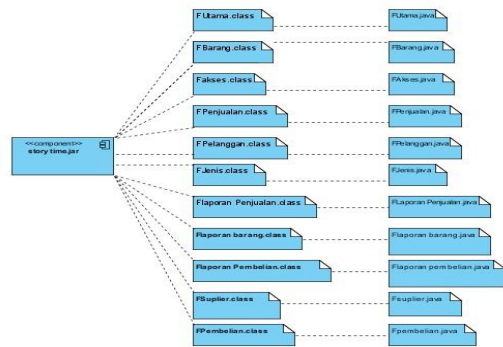


3.6 Perancangan Sistem

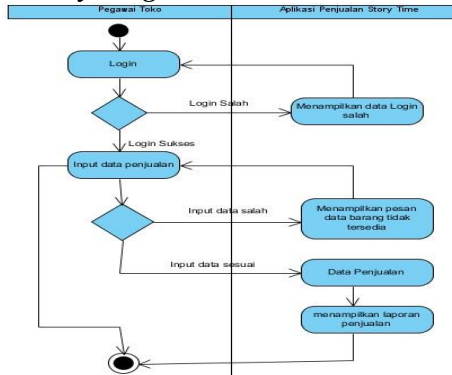
Berikut ini adalah gambar model Use Case Diagram penjualan barang pada toko Story Time Factory Outlet yang diusulkan :



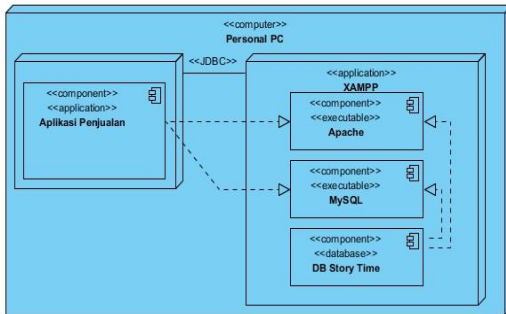
Component Diagram



Activity Diagram



Deployment Diagram



3.6.4 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data adalah menciptakan atau merancang kumpulan data yang terhubung dan disimpan secara bersama.

3.6.4.1 Normalisasi

Normalisasi merupakan peralatan yang digunakan untuk melakukan proses pengelompokan data menjadi tabel-tabel yang menunjukkan relasi, yang berfungsi untuk menghilangkan redundansi data, menentukan *key* yang unik untuk mengakses data atau merupakan pembentukan relasi sedemikian rupa sehingga basis data tersebut mudah dimodifikasi.

1. Unnormal

no nota	tanggal	user	kd_pel	nama_pel	kd_brg	size	nama_barang	harga	jml	diskon	total
j-0001-230213	23-02-2013	admin	p-0000-non	-	0001-KJ-S	S	Kemeja Volcom	250000	1	0%	25
j-0002-270213	27-02-2013	admin	p-0003-and	andry	0001-KJ-S	S	Kemeja Volcom	250000	1	10%	22
j-0003-180313	18-03-2013	admin	p-0000-non	-	0003-KJ-L	L	Kemeja Volcom	250000	1	0%	25
j-0004-260313	26-03-2013	admin	p-0004-jul	julian	0012-KJ-M	M	Kemeja Quiksilver	250000	1	0%	25
j-0005-260313	26-03-2013	SPV	p-0000-non	-	0036-KP-L	L	Kemeja Quiksilver Fln, Kaos Levi's, Kaos Fred Perry	300000	2	15%	55
					0116-KK-L	L		250000	1	15%	21
					0058-TS-M	M	Tas Oakley Mid, Kemeja Volcom, Kemeja Esprit	350000	2	5%	68
					0002-KJ-M	M		250000	1	0%	25
					0024-KJ-S	S		250000	1	0%	25

2. 1NF Normalisasi Pertama

no nota	tanggal	user	kd_pel	kd_brg	harga	jml	diskon	total
j-0001-230213	23-02-2013	admin	p-0000-non	0001-KJ-S	250000	1	0%	250000
j-0002-270213	27-02-2013	admin	p-0003-and	0001-KJ-S	250000	1	10%	225000
j-0003-180313	18-03-2013	admin	p-0000-non	0003-KJ-L	250000	1	0%	250000
j-0003-180313	18-03-2013	admin	p-0000-non	0012-KJ-M	250000	1	0%	250000
j-0004-260313	26-03-2013	admin	p-0004-jul	0036-KP-L	280000	1	15%	238000
j-0004-260313	26-03-2013	admin	p-0004-jul	0108-KK-L	300000	2	15%	555000
j-0004-260313	26-03-2013	admin	p-0004-jul	0116-KK-L	250000	1	15%	212500
j-0005-260313	26-03-2013	SPV	p-0000-non	0058-TS-M	350000	2	5%	682500
j-0005-260313	26-03-2013	SPV	p-0000-non	0002-KJ-M	250000	1	0%	250000
j-0005-260313	26-03-2013	SPV	p-0000-non	0024-KJ-S	250000	1	0%	250000

3. 2NF Normalisasi Kedua

- **Tabel Penjualan** : no_nota*, kd_pel**, tanggal, user, total

no_nota	tanggal	user	kd_pel	total
j-0001-230213	23-02-2013	admin	p-0000-non	250000
j-0002-270213	27-02-2013	admin	p-0003-and	225000
j-0003-180313	18-03-2013	admin	p-0000-non	500000
j-0004-260313	26-03-2013	admin	p-0004-jul	1005500
j-0005-260313	26-03-2013	SPV	p-0000-non	1182500

- **Detail Penjualan** : no_nota**, kd_brg, jml, diskon, stok_akhir

no_nota	kd_brg	jml	diskon	stok_akhir
j-0001-230213	0001-KJ-S	1	0%	1
j-0002-270213	0001-KJ-S	1	10%	0
j-0003-180313	0003-KJ-L	1	0%	4
j-0003-180313	0012-KJ-M	1	0%	2
j-0004-260313	0036-KP-L	1	15%	1
j-0004-260313	0108-KK-L	2	15%	0
j-0004-260313	0116-KK-L	1	15%	0
j-0005-260313	0058-TS-M	2	5%	2
j-0005-260313	0002-KJ-M	1	0%	3
j-0005-260313	0024-KJ-S	1	0%	0

- **Pelanggan** : kd_pel*, nm_pel, alamat, kontak_pel, email_pel.

kd_pel	nm_pel	alamat	kontak_pel	email_pel
P-0000-NON	NON PELANGGAN	-	-	-
P-0001-Hen	Hendra	SITEBA	0852345678	-
P-0002-Viv	Vivi	GN.PANGILUN	0852345611	VIVI@GMAIL.COM
P-0003-And	Andry Kurniawan	JL. SIBOLGA NO.10 WISMA INDAH IV SITEBA PADANG	085274842001	ANRYGETTINGBETTER@GMAIL.COM
P-0004-jul	julian	ANDURING	08523344556	JULIAN@GMAIL.COM

- **Kasir** : username*, password, nama, bagian.

Username	Password	nama	bagian
KASIR	AA	TEST	KASIR
ADMIN	admin	ANDRY	ADMINISTRATOR
SARI	1122	WULAN SARI	KASIR
SPV	bebek	VIOLITA OKTARIZA	ADMINISTRATOR
IAM	12345	MUHAMMAD IRHAM	ADMINISTRATOR

- **Barang** : kd_brg*, kd_jenis**, nm_brg, size, quantity, harga.

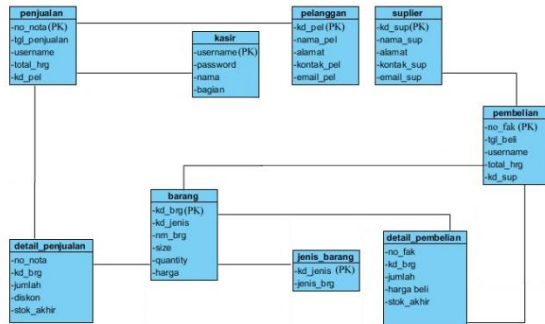
kd_brg	kd_jenis	nm_brg	size
0001-KJ-S	KJ	Kemeja Volcom	S
0002-KJ-M	KJ	Kemeja Volcom	L
0003-KJ-L	KJ	Kemeja Volcom	L
0012-KJ-M	KJ	Kemeja Quiksilver	M
0024-KJ-S	KJ	Kemeja Esprit	S
0036-KP-L	KP	Kemeja Quiksilver	L
0058-TS-M	TS	Tas Oakley Mid	M
0108-KK-L	KK	Kaos Levi's	L
0116-KK-L	KK	Kaos Fred Perry	L
...

- **Jenis Barang** : kd_jenis*, jenis_barang.

kd_jenis	jenis_barang
KO	Kaos Oblong
KJ	Kemeja Lengan Pendek
TS	Tas
KK	Kaos Kerah
KP	Kemeja Lengan Panjang

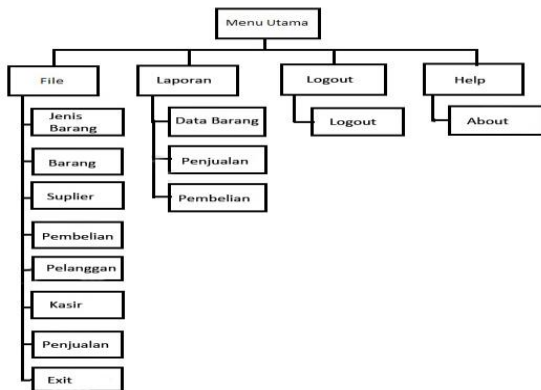
3.6.4.2 Relasi Tabel

Proses relasi antar tabel merupakan pengelompokan data menjadi tabel-tabel yang menunjukkan entitas dan relasinya, yang berfungsi untuk mengakses *data item* sedemikian rupa sehingga basis data mudah dimodifikasi.



3.6.5 Perancangan Antar Muka

3.6.5.1 Perancangan Struktur Menu



IV. PENGUJIAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

4.1. Pengujian

Dalam pengujian perangkat lunak ini penulis menggunakan suatu jenis pengujian yang berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang dibangun. Jenis yang diambil adalah jenis pengujian Black Box dengan metode *State Transition Table*. Pengujian Black Box adalah pengujian yang sistemnya tanpa memperhatikan

struktur logika internal perangkat lunak. Jenis ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar.

Pada metode *State Transition Table* ini data uji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek dan divalidasi apakah telah sesuai dengan yang diharapkan. Ada dua komponen yang harus diperhatikan dalam strategi pengujian, yaitu :

- Faktor Pengujian yang merupakan hal-hal yang harus diperhatikan selama melakukan pengujian. Faktor pengujian ini dipilih sesuai dengan sistem yang akan diuji.
- Tahapan pengujian yang merupakan langkah-langkah dalam melakukan pengujian untuk memeriksa transisi-transisi yang valid dengan spesifikasi masukan, keluaran yang diharapkan serta status akhir yang diharapkan.

4.1.1. Rencana Pengujian

Kelas Uji	Butir Uji	Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian
Login	Pengecekan Login	Sistem	Black Box
Pengisian Data	Pengisian data jenis barang	Modul	Black Box
	Pengisian data barang	Modul	Black Box
	Pencarian data jenis barang	Modul	Black Box
	Pengisian data pelanggan	Modul	Black Box

4.1.2. Kasus dan Hasil Pengujian

Setelah melaksanakan rencana pengujian maka dilanjutkan dengan kasus dan hasil pengujian. Berikut kasus dan hasil pengujian :

- Pengecekan login admin

2. Pengisian data barang
3. Pencarian data barang
4. Pengisian data jenis barang
5. Pengisian data pelanggan

4.1.3. Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dari kasus uji sampel di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa perangkat lunak bekerja sesuai dengan harapan dan berjalan dengan sebagaimana mestinya

4.2. Implementasi

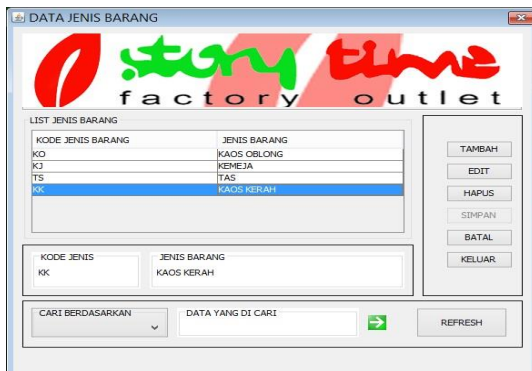
1. Tampilan Form Login

Form login ini berfungsi sebagai keamanan sistem. Untuk melakukan login, isi data login dan klik tombol LOGIN, jika berhasil maka form utama akan memunculkan bar sesuai hak akses yang telah ditentukan. Tampilan form ini adalah sebagai berikut :



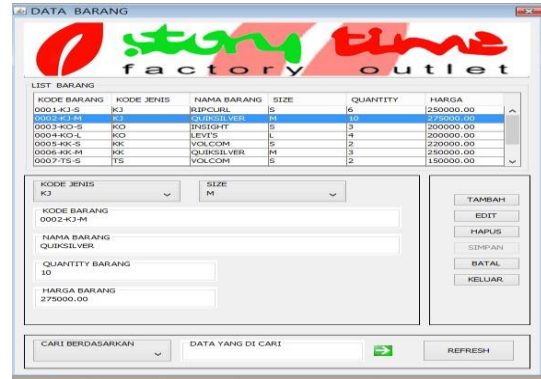
2. Tampilan Form Data Jenis Barang

Digunakan untuk mengisi dan mencari semua data jenis barang.



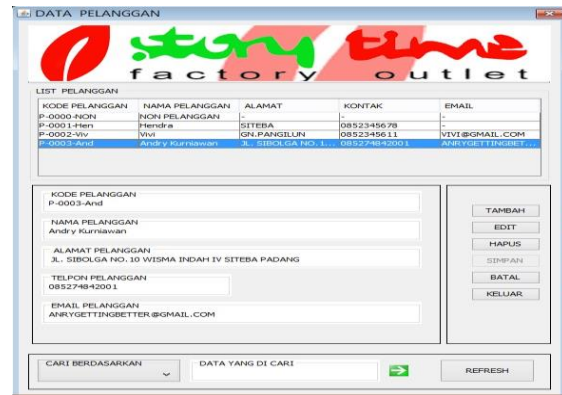
3. Tampilan Form Data Barang

Digunakan untuk mengisi semua data barang sekaligus pencarian data barang.



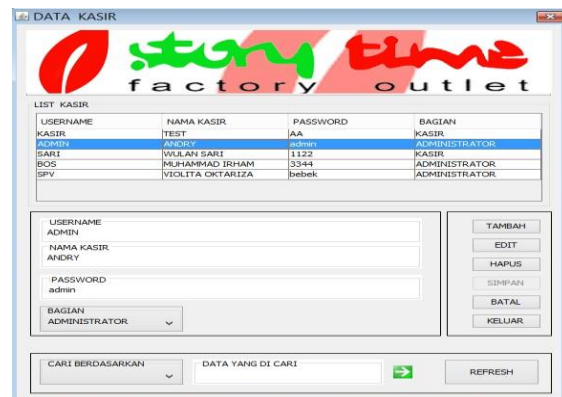
4. Tampilan Form Data Pelanggan

Digunakan untuk mengisi dan mencari semua data pelanggan.



5. Tampilan Form Data Kasir / Akses

Digunakan untuk mengisi dan mencari semua data kasir dan admin.



6. Tampilan Form Transaksi Penjualan

Digunakan untuk mengisi data transaksi penjualan.

7. Tampilan Form Data Pembelian
Digunakan untuk mengisi data pembelian.

8. Tampilan cetak nota penjualan

9. Tampilan cetak laporan data barang

KODE BARANG	NAMA BARANG	JENIS BARANG	SIZE	QUANTITY	HARGA
0003-KO-S	INSIGHT	KAOS OBLONG	S	9	200000.0
0011-KO-L	LEVY'S	KAOS OBLONG	L	10	250000.0
0001-KU-S	RIP CURL	KEMEJA	S	9	250000.0
0002-KU-M	QUICKSILVER	KEMEJA	M	9	275000.0
0007-TS-S	VOLCOM	TAS	S	7	180000.0
0008-TS-M	ROXY	TAS	M	8	150000.0
0009-TS-L	ORACLE	TAS	L	4	700000.0
0010-TS-L	QUICKSILVER BIRU	TAS	L	5	275000.0
0005-KK-S	VOLCOM	KAOS KERAH	S	6	220000.0
0006-KK-M	QUICKSILVER	KAOS KERAH	M	4	280000.0

10. Tampilan cetak laporan penjualan

KODE BARANG	NAMA BARANG	JENIS BARANG	SIZE	QUANTITY	HARGA	DISKON	JUMLAH	SUB TOTAL
0003-KO-S	INSIGHT	KAOS OBLONG	S	9	200000.0	0.0	1	180000.0
0011-KO-L	LEVY'S	KAOS OBLONG	L	10	250000.0	0.0	1	220000.0
0001-KU-S	RIP CURL	KEMEJA	S	9	250000.0	0.0	1	220000.0
0002-KU-M	QUICKSILVER	KEMEJA	M	9	275000.0	0.0	1	240000.0
0007-TS-S	VOLCOM	TAS	S	7	180000.0	0.0	1	160000.0
0008-TS-M	ROXY	TAS	M	8	150000.0	0.0	1	130000.0
0009-TS-L	ORACLE	TAS	L	4	700000.0	0.0	1	620000.0
0010-TS-L	QUICKSILVER BIRU	TAS	L	5	275000.0	0.0	1	240000.0
0005-KK-S	VOLCOM	KAOS KERAH	S	6	220000.0	0.0	1	198000.0
0006-KK-M	QUICKSILVER	KAOS KERAH	M	4	280000.0	0.0	1	252000.0

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil perancangan tentang aplikasi penjualan barang yang diusulkan, maka penulis dapat menarik kesimpulan bahwa :

1. Dengan adanya aplikasi penjualan barang, maka saat ini pengolahan data penjualan penjualan sudah terkomputerisasi secara otomatis, sehingga dapat mempermudah pengelolaan data barang dan penjualan barang serta meningkatkan kinerja karyawan di dalam perusahaan.
2. Dengan dibangunnya aplikasi penjualan barang, maka kendala yang semula dihadapi oleh pihak Story Time, yaitu ketepatan waktu dalam pencarian data barang, transaksi penjualan maupun jumlah stock barang secara otomatis dapat ditanggulangi.
3. Dengan adanya fitur data pelanggan, maka memudahkan pihak Story Time dalam urusan pembagian diskon untuk pelanggan dan memudahkan dalam mempromosikan barang serta promo diskon pada waktu tertentu.
4. Dengan aplikasi penjualan yang sudah terkomputerisasi, bagian penjualan tidak lagi mengalami kesulitan dalam memperoleh data akurat tentang laporan penjualan dan persediaan barang. Jadi perancangan aplikasi penjualan barang ini telah memenuhi harapan dari perancang dan pihak-pihak yang memerlukan aplikasi ini, dalam hal ini adalah Story Time Factory Outlet.

5.2 Saran

Adapun dari kesimpulan diatas, penulis memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Dalam segi penampilan software masih tampak sederhana masih harus mendapatkan desain yang lebih baik. Seperti penempatan menu-menu button, tampilan utama bagi user harus menarik dari segi warna, tulisan, desain, layout, dan lain-lain.
2. Dibuatnya retur penjualan agar bilamana ada barang yang reject/tidak sesuai sewaktu dibeli oleh toko/distro, bisa dikembalikan dan diganti dengan barang yang baru oleh pihak *Story Time Factory Outlet*.
3. *Story Time Factory Outlet* hendaknya terus mengembangkan aplikasi penjualan yangtelah dibangun agar terus *up to date* sesuai dengan kebutuhan yang dibutuhkan sehingga aplikasi tersebut menjadi lebih kompleks dan lebih sempurna. Misalnya dengan menambahkan teknologi barcode.

- [8] Utomo, Eko Priyo. 2009. *Paduan Mudah Mengenal Bahasa JAVA*. Penerbit YRAMA WIDIA, Bandung

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anonymous. 2011. Netbeans, <http://infoini.com/2011/pengertian-netbeans.html>, Diakses tanggal 3 Mei 2012
- [2] Hariyanto, Bambang. 2004. *Rekayasa Sistem Berorientasi Objek*. Informatika, Bandung
- [3] *IEEE Standards Collection: Rekayasa Perangkat Lunak*, IEEE Standard 610.12-1990, IEEE, 1993.
- [4] Nugroho, Adi. 2005. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Dengan Metodologi Berorientasi Objek*. Informatika, Bandung
- [5] O’Brein, James A., (2005), *Pengantar Sistem Informasi*. Penerbit : Salemba 4, Jakarta
- [6] Pressman, R.S. 2002. *Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktisi (Buku I)*, Penerbit Andi – McGraw-Hill Book Co
- [7] Sofwan, Akhmad. 2006. *MySQL dan phpmyadmin*, <http://www.ilmukomputer.org>, Diakses 3 Mei 2012