

PENGEMBANGAN APLIKASI PENJUALAN BERBASIS DESKTOP UNTUK MENINGKATKAN EFISIENSI OPERASIONAL TOKO AMANDA BOUTIQUE

Neneng Mariana, Eka Sally Moreta dan Dita Ningtyas

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Jakarta STI&K
Jalan BRI No. 17, Radio Dalam, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan 12140
neng.mariana@gmail.com, ekamoreta@gmail.com,
dita_ningtyas@staff.jak-stik.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi fungsi aplikasi penjualan yang dikembangkan untuk Toko Amanda Boutique menggunakan Microsoft Visual FoxPro 9.0. Aplikasi ini dirancang untuk meningkatkan efisiensi operasional, mengelola inventaris, serta memudahkan proses transaksi penjualan. Dengan fitur yang mencakup pencatatan penjualan, manajemen stok, dan laporan keuangan, aplikasi ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi pemilik dan karyawan dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif untuk menganalisis keunggulan dan kendala dari aplikasi tersebut. Hasil menunjukkan bahwa aplikasi tidak hanya mempercepat proses penjualan, tetapi juga membantu dalam pengambilan keputusan berbasis data melalui laporan yang dihasilkan. Selain itu, pengguna mengalami peningkatan kepuasan kerja berkat pengurangan kesalahan manual dalam pencatatan transaksi. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan Microsoft Visual FoxPro 9.0 dalam pengembangan aplikasi penjualan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap kinerja Toko Amanda Boutique, serta menjadi model untuk aplikasi serupa di industri retail lainnya. Penelitian ini memberikan wawasan yang berharga bagi pengembang aplikasi dan pemilik usaha dalam merancang solusi teknologi yang efektif.

Kata Kunci: aplikasi, penjualan, transaksi

PENDAHULUAN

Dalam era digital, efisiensi operasional menjadi sangat penting untuk bersaing. Toko yang tidak mengadopsi teknologi cenderung tertinggal dalam hal layanan pelanggan dan pengelolaan stok. Banyak toko ritel, termasuk Amanda Boutique, menghadapi berbagai tantangan dalam manajemen penjualan dan inventaris. Proses manual yang digunakan sering kali mengakibatkan kesalahan dan keterlambatan dalam pengelolaan data. Pengelolaan data penjualan dan inventaris yang tidak efisien dapat menyebabkan keputusan yang kurang tepat. Aplikasi berbasis desktop dapat membantu menyimpan dan mengolah data dengan lebih efektif, sehingga manajemen dapat mengambil keputusan yang lebih baik. Pelayanan yang cepat dan akurat adalah kunci untuk meningkatkan kepuasan pelanggan. Dengan aplikasi yang efisien, Toko Amanda Boutique dapat memberikan pengalaman berbelanja yang lebih baik.

Adopsi teknologi informasi dalam bisnis telah menjadi tren yang tidak dapat dihindari. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi penjualan ini sejalan dengan kebutuhan modernisasi operasional bisnis. Dengan latar belakang ini, penelitian bertujuan untuk mengidentifikasi solusi yang tepat melalui pengembangan aplikasi yang dapat meningkatkan efisiensi operasional di Toko Amanda Boutique.

METODE PENELITIAN

Metode perancangan sistem menggunakan System Development Life Cycle (SDLC). Berikut tahapan dari SDLC :
- Tahap Perencanaan
Tahap ini dilakukan identifikasi sistem dan prosedur yang ingin dibuat dengan menetapkan hasil seperti apa yang diharapkan dari sistem dan prosedur yang akan dirancang.

- Analisis Masalah

Mempelajari data yang didapat dari sistem yang sedang beroperasi, lalu melakukan analisa sistem secara keseluruhan.

- Perancangan Aplikasi

Rancangan aplikasi sesuai dengan alur yang akan dibuat. Dimulai dari mendesain tampilan didalam komputer sebagai gambaran awal yang memperlihatkan tampilan program. Tahap ini membantu dalam menentukan spesifikasi kebutuhan perangkat lunak, dan arsitektur system secara keseluruhan

- Pembuatan Aplikasi

Pembuatan aplikasi yang dilakukan dengan cara membangun aplikasi melalui kode program untuk menghasilkan suatu aplikasi informasi yang dibutuhkan

- Ujicoba Aplikasi

Pada tahap ini dilakukan pengujian system yang telah dibuat dan mengevaluasi hasil yang diperoleh serta perbaikan sistem untuk mendapatkan hasil dan tujuan yang diharapkan. Apabila tahap ini selesai maka sistem sudah dapat diaplikasikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Aplikasi

Aplikasi adalah program siap pakai. Program yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi lain. Contoh-contoh aplikasi ialah program pemrosesan kata dan Web Browser. Aplikasi akan menggunakan system operasi (OS) komputer dan aplikasi yang lainnya yang mendukung.^[1] Aplikasi dapat diartikan sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu. Perangkat lunak aplikasi yang dirancang untuk penggunaan praktisi khusus, dibagi menjadi dua yaitu:

1. Aplikasi software spesialis, yaitu suatu program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk menjalankan tugas.
2. Aplikasi Paket, yaitu suatu program dengan dokumentasi tergabung yang digunakan untuk sejenis masalah tertentu, misalnya penggajian (payroll).

Pengertian Penjualan

Menurut Suryana, Penjualan adalah Menyajikan barang agar konsumen menjadi

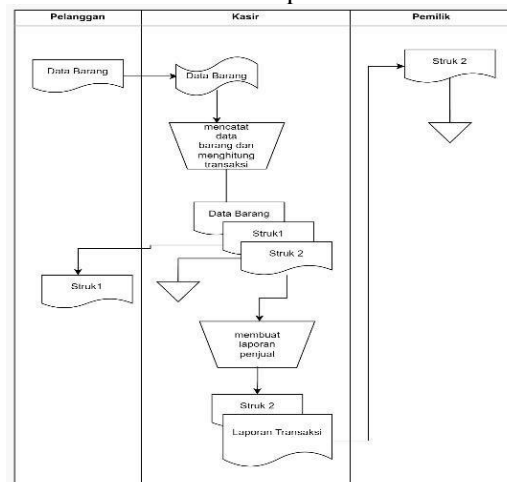
tertarik dan melakukan pembelian. Sedangkan Menurut Swastha, Menjual adalah ilmu dan seni mempengaruhi pribadi yang dilakukan oleh penjual untuk mengajak orang lain agar bersedia membeli barang atau jasa yang ditawarkan. ^[2]

Analisa masalah

Proses penjualan dalam Amanada Boutique ini masih bersifat manual yaitu bagian transaksi dan pembuatan laporan. Tentunya cara ini menimbulkan rawan kesalahan dalam melakukan transaksi dan pembuatan laporan serta minimnya update data dalam melakukan pembuatan laporan penjualan dalam toko tersebut. Sistem manual yang dilakukan Toko Amanada Boutique dapat dilihat pada Flow Of Document yang sedang berjalan (FOD).

1. Flow Of Document (FOD) yang sedang berjalan

Ini adalah FOD yang sedang berlangsung didalam amanda baoutique :



Gambar 1 FOD yang sedang berjalan

Permasalahan

Dari pembahasan diatas terdapat pembahasan masalah, diantaranya sebagai berikut :

1. Masih melakukan transaksi secara manual
2. Masih pembuatan struk secara manual
3. Masih mencari laporan transaksi secara manual

Pemecahan permasalahan

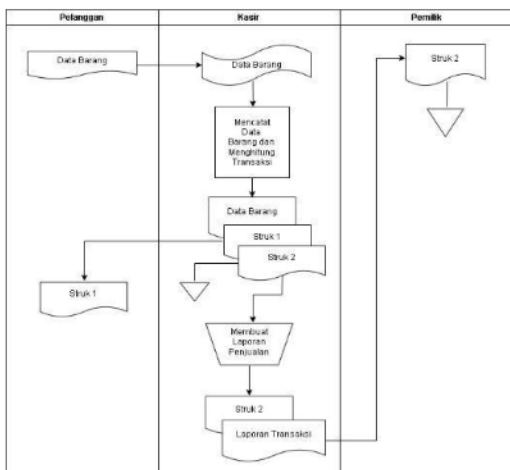
Pemecahan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi secara terkomputerisasi dengan beberapa utility, yaitu : Melakukan proses menghitung transaksi secara Terkomputerisasi dan Melakukan pembuatan laporan serta melakukan pencarian data secara terkomputerisasi.
2. Membuat sebuah database yang berguna untuk menyimpan semua data pada Toko Amanada Boutique.

Untuk itu diperlukan sebuah aplikasi yang dapat memenuhi kebutuhan pemilik perusahaan untuk memudahkan kasir dalam melakukan proses transaksi dan pembuatan laporan pada Amanada Boutique dengan menggunakan bahasa pemrograma Microsoft Visual Foxpro 9.0.

2. Flow Of Document (FOD) yang diusulkan

Ini adalah Flow Of Document yang diusulkan :



Gambar 2 Flow Of Document (FOD) yang sedang diusulkan

3. Data Flow Diagram (DFD)

Pembuatan DFD digunakan untuk membuat pemodelan sistem sebagai suatu jaringan proses dan fungsi yang dihubungkan satu dengan lainnya. Data Flow Diagram terdiri dari 3 jenis yaitu, Diagram Konteks, Diagram Zero dan Diagram Detail.

Diagram Konteks

Gambar 3 menunjukkan diagram konteks yang beralur dari sumber terdiri dari pelanggan lalu di proses dengan aplikasi

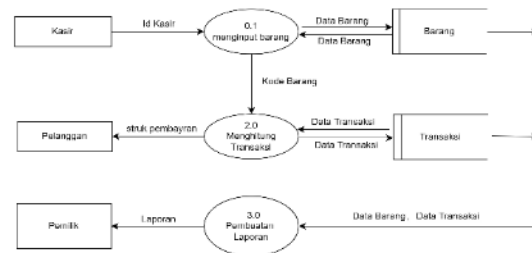
Amanada Boutique dan menghasilkan output.



Gambar 3 Diagram Konteks

Diagram Zero

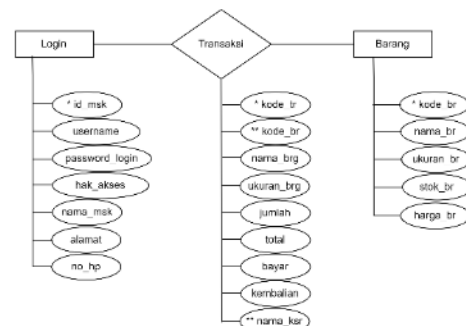
Gambar 4 menunjukkan diagram zero yang berlangsung di dalam aplikasi :



Gambar 4 Diagram Zero

Entity Relationship Diagram (ERD)

Gambar 5 menunjukkan gambar ERD yang terdapat di program :



Gambar 5 Entity Relationship Diagram (ERD)

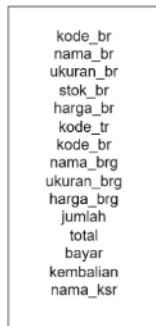
Keterhubungan antar entitas terlihat pada gambar 5 ERD Entitas login memiliki 7 buah atribut dengan primary key id_plg. Entitas Transaksi memiliki 10 buah atribut dengan primary key kode_tr. Entitas barang memiliki 5 buah atribut dengan primary key kode_br Keterhubungan entitas tersebut memiliki kardinalitas Many To Many dimana pelanggan bisa membeli barang lebih dari satu. Atribut primary key pada entitas login dan entitas barang terhubung dengan atribut yang ada pada relasi Transaksi.

4. Normalisasi

Normalisasi terdiri dari bentuk unnormal, normal kesatu, normal kedua dan normal ke tiga

Bentuk Unnormal (Unnormalized)

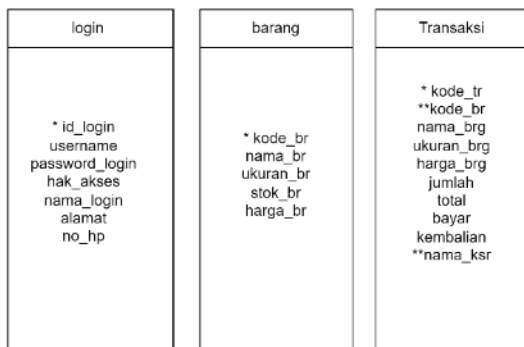
Berikut adalah gambar dari Normalisasi tidak normal (Unnormalized) yang dapat di program:



Gambar 6 Bentuk Unnormal (Unnormalized)

Bentuk Normal Kesatu (1 NF)

Berikut ini adalah gambar dari 1 NF yang terdapat di program :

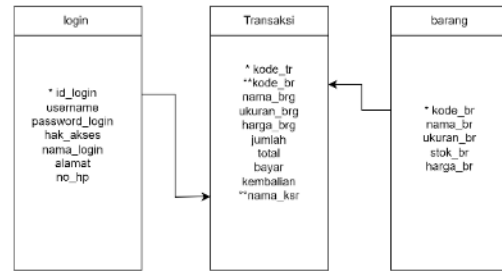


Gambar 7 Bentuk Normal Kesatu (1NF)

Pada tahap normalisasi pertama (1NF) atribut mulai dikelompokkan, sudah tidak ada lagi atribut yang bernilai ganda. Jika ada atribut yang sama, atribut tersebut terpisah didalam tabel yang berbeda.

Bentuk Normal Kedua (2 NF)

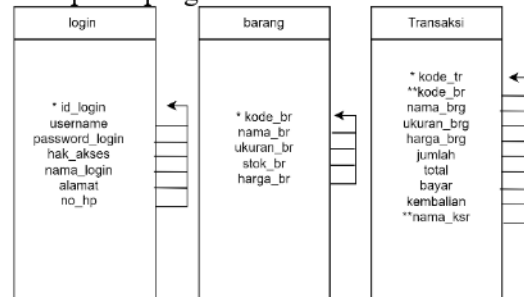
Berikut adalah gambar dari 2 NF yang terdapat di program :



Gambar 8 Bentuk Normal Kedua (2 NF)

Bentuk Normal Ketiga (3 NF)

Berikut adalah gambar dari 3 NF yang terdapat di program :



Gambar 9 Bentuk Normal Ketiga (3 NF)

5. Struktur Database

Dalam perancangan sistem ini menggunakan database Microsoft Visual Foxpro 9.0 untuk menampung dan mengorganisasikan data-data yang digunakan. Database ini terdiri dari 3 (tiga) tabel yaitu tabel transaksi, tabel barang dan tabel login, Diantaranya sebagai berikut :

Tabel Login

Nama File: login.dbf

Primary Key: id_login Jumlah Field : 7

Tabel 1. Tabel Login

No	Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1.	id_login	Character	10	Kode login
2.	Username	Character	8	username
3.	password_login	Character	10	password
4.	hak_akses	Character	10	hak akses
5.	nama_login	Character	30	nama lengkap
6.	Alamat	Character	50	Alamat
7.	no_hp	Character	13	no handphone

Tabel Barang

Nama File: barang Primary Key: kode_br

Jumlah Field: 5

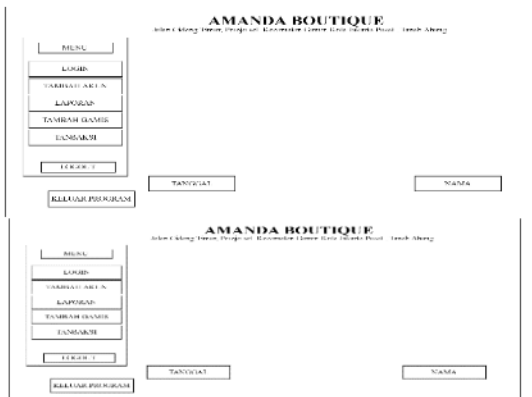
Tabel 2 Tabel Barang

No	Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1.	Kode_tr	character	9	kode transaksi
2.	Kode_br	character	5	ID Barang
3.	Nama_br	character	20	Nama Barang

6. Rancangan Tampilan

Dalam pembuatan aplikasi penjualan dan pembuatan nota pembayaran Amanda Boutique ini, memberikan gambaran dan penjelasan dari tiap halaman.

Rancangan Form Menu Utama

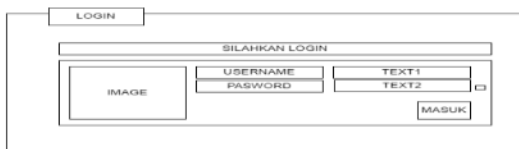


Gambar 10 Rancangan Form Menu Utama

Untuk membuat form menu utama seperti yang terlihat pada gambar 10 dibutuhkan kontrol- kontrol sebagai berikut :

- 1) 1 buah image
- 2) 7 buah button
- 3) 4 buah line
- 4) 6 buah label
- 5) 2 buah container

Rancangan Login



Gambar 11 Rancangan Login

Rancangan Master Barang

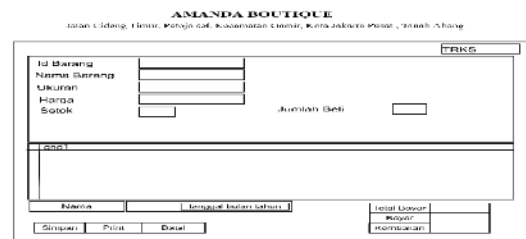


Gambar 12 Rancangan Form Input Data Barang

Untuk membuat form Master Barang seperti yang terlihat pada gambar 3.13 dibutuhkan kontrol- kontrol sebagai berikut :

- 1) 6 buah button
- 2) 6 buah textbox
- 3) 11 buah label
- 4) 1 buah optiongroup
- 5) 3 buah container
- 6) 2 buah line

Rancangan Form Transaksi



Gambar 13 Rancangan Form Transaksi

Untuk membuat form Transaksi seperti yang terlihat pada gambar 13 dibutuhkan kontrol- kontrol sebagai berikut:

- 1) 4 buah button
- 2) 8 buah textbox
- 3) 14 buah label
- 4) 5 buah line
- 5) 1 buah grid
- 6) 4 buah container

Rancangan Form Laporan



Gambar 14 Rancangan Form Laporan

Untuk membuat form Laporan seperti yang terlihat pada gambar 14

dibutuhkan kontrol-kontrol sebagai berikut :

- 1) 7 buah label
- 2) 4 buah container
- 3) 2 buah grid
- 4) 6 buah button
- 5) 1 buah combo box
- 6) 1 buah textbox

Form Tambah Kasir

Gambar 15 Tambah Kasir

Untuk membuat form Laporan seperti yang terlihat pada gambar 15 dibutuhkan kontrol-kontrol sebagai berikut :

- 1) 7 buah Text
- 2) 1 edit text
- 3) 10 buah label
- 4) 6 buah button

7. Tampilan Program

Tampilan Program pada Amanda Boutique adalah Form Login, Form transaksi, Form Struk Pembayaran, Form Pemilik, Form data kasir, Form Laporan.

Form Login

Berikut adalah tampilan form login, pengguna diminta untuk memasukan username dan password agar dapat mengakses form selanjutnya.

Gambar 16 Tampilan Login

Form Transaksi

Form ini merupakan form yang akan melakukan proses transaksi kasir dengan pelanggan lalu disimpan ke dalam database yang tersedia.

Gambar 17 Tampilan Form Transaksi

Hasil Cetak Struk Pembayaran

Berikut adalah hasil cetak struk pembayaran.

Kode Barang	Qty	Harga	Total
BARU	1	100000	100000
BARU	1	200000	200000
BARU	1	200000	200000
Total Bayar		500000	500000
Bayar		200000	200000
Kembak		300000	300000

Gambar 18 Tampilan Struk

Form Pemilik

Form ini merupakan form menu utama admin setelah pengguna berhasil melakukan login pemilik dapat mengakses pilihan menu tambah akun, laporan tambah barang, dan transaksi.

Gambar 19 Tampilan Form Pemilik

Form Daftar Kasir

Form ini merupakan form pendaftaran berguna jika ada kasir baru agar dapat login kasir



Gambar 20 Tampilan Daftar Kasir

Pada gambar 21 ini adalah hasil cetak laporan transaksi, pada laporan ini pemilik dapat melihat total keseluruhan riwayat transaksi.

AMANDA BOUTIQUE
Laporan Transaksi

Jalan cideng timur, Petojo sel., Kecamatan Gambir, Kota Jakarta Pusat, Tanah Abang

No	Id Transaksi	Kode Barang	Nama Barang	Jml. Beli	Harga	Total	Sisa Stok
1	TRX01111	BR1	CERUTI BABY	2	150000	300000	97
2	TRX01111	BR2	FULL PURING	1	200000	200000	97
3	TRX01111	BR3	CERUTI BABY	1	200000	200000	100
4	TRX01111	BR4	CERUTI BABY	2	200000	400000	97
5	TRX01111	BR5	CERUTI BABY	2	200000	400000	97
6	TRX01111	BR1	CERUTI BABY	1	150000	150000	97
7	TRX01111	BR1	CERUTI BABY	2	200000	400000	97
8	TRX01111	BR2	FULL PURING	2	200000	400000	97
9	TRX01111	BR3	CERUTI BABY	2	200000	400000	97
TOTAL PENJUALAN :						2400000	

Gambar 21 Laporan Transaksi

Pada gambar 22 ini adalah hasil cetak laporan tambah barang, pada laporan ini pemilik dapat melihat data riwayat data barang.

AMANDA BOUTIQUE
Laporan Data Barang

Jalan cideng timur, Petojo sel., Kecamatan Gambir, Kota Jakarta Pusat, Tanah Abang

Tanggal Cetak : 24-05-22

No	Id Barang	Nama Barang	Ukuran Barang	Harga Barang	Stok
1	BR1	CERUTI BABY	ALL SIZE	150000	97
2	BR2	FULL PURING	ALL SIZE	200000	97
3	BR3	SHARILLA	ALL SIZE	200000	100
4	BR4	CERUTI BABY	ALL SIZE	200000	97
5	BR5	CERUTI BABY	ALL SIZE	200000	97

Gambar 22 Laporan Data barang

8. Uji Coba Aplikasi

Pengujian merupakan bagian yang penting dalam pengembangan siklus perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk mendapatkan hasil yang maksimal dan menghindari terjadinya kesalahan pada aplikasi. Pengujian dilakukan dengan menjalankan aplikasi yang telah dibuat sehingga memastikan fungsi-fungsi perangkat pada aplikasi berjalan dengan baik.

Tabel 3. Uji Coba Aplikasi

Data yang dimasukkan	Data yang diharapkan	Pengamatan	Keterangan
login	Melakukan pengisian username dan password	Dapat melakukan pengisian lalu masuk login	Berhasil []
	Terhubung ke pemilik menggunakan lanjut	Dapat terhubung ke pemilik menggunakan lanjut	Berhasil []
Tambah data kasir	Melakukan tambah kasir	Dapat tambah kasir	Berhasil []
	Mencari id kasir	Dapat mencari id kasir	Berhasil []
	Data berhasil di edit	Dapat berhasil di edit	Berhasil []
	ingin menghapus data	Dapat menghapus data ini yes atau no	Berhasil [] Tidak berhasil [x]
Laporan	Ingin menghapus laporan	Dapat menghapus data ini yes atau no	Berhasil [] Tidak berhasil [x]
Tambah barang	Ingin menambah barang	Dapat menambah barang	Berhasil []
	Mencari data barang	Dapat mencari barang	Berhasil []
	Data berhasil di edit	Dapat berhasil di edit	Berhasil []
	ingin menghapus data	Dapat menghapus data ini yes atau no	Berhasil [] Tidak berhasil [x]
Transaksi	Jumlah pembelian Melebihi stok	Jika jumlah pembelian gamis melebihi stok yang sudah di temukan oleh pemilik	Peringatan jumlah melebihi stok!!! Berhasil [] Tidak berhasil [x]

PENUTUP Simpulan

Berdasarkan permasalahan, tujuan penelitian, hasil analisis dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan pada penelitian yang bertujuan untuk merancang suatu sistem penjualan pada toko Amanda Boutique, penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut yaitu Dari hasil uji coba yang sudah dilakukan, aplikasi Transaksi Amanda Boutique sudah berjalan dan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat dan Aplikasi Transaksi Amanda Boutique yang telah selesai dirancang mempermudah dalam melakukan transaksi penjualan, penyimpanan data barang, dan laporan transaksi penjualan.

Saran

penulis memberikan saran untuk pengembangan aplikasi yaitu belum ,adanya sistem penjualan berbasis online dan penghitungan diskon untuk pelanggan yang sudah lama berbelanja di Toko Amanda

Boutique serta Transaksi pembayaran hanya dapat dilakukan dengan uang cash belum dapat digunakan dengan kartu kredit.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Yosua. Pengertian Aplikasi dan Klasifikasi Aplikasi. <http://www.ilmumu.com/pengertian-aplikasi/>, diunduh tanggal 17 Juli 2017
- [2] Damanic, Ericson. (April 2015). Pengertian Penjualan Menurut Para Ahli. Pesan di post <http://ariplie.blogspot.co.id/2015/04/pengertian-penjualan-menurutparaahli.html>.
- [3] Abdul Kadir, 2017, Pemrograman Basis Data Dengan Visual Foxpro 5 , Jilid 1, Penerbit Andi, Yogyakarta Yuniar Supardi, Ir, 2008, Microsoft Visual Foxpro 9.0 Untuk Segala Tingkat , PT. Elex Media Komputindo, Jakarta
- [4] Boston, 2021. Pengertian Food&Beverage Service. <https://www.amesbostonhotel.com/pengertian-food-and-beverageservice/> Diakses 14 Februari 2021
- [5] Hidayat. Taufik, (23 Juni 2015), "ERD (Entity Relationship Diagram)" [online], 2015, Available: <http://www.ttaufikhidayat.com/berita64-ERD%28Entity-Relationship-Diagram%29.html>
- [6] Bahri, Syaiful. 2014. Simbol-Simbol DFD Menurut Yourdan dan Demarco. Tersedia dalam : [diakses tanggal 1 Juli 2014].
- [7] A. Setiawan, "Pengertian Normalisasi Database," 31 Maret 2016. [Online]. Available: <http://www.transiskom.com/2016/03/pengertian-normalisasi-database.html>. [Diakses 28 November 2016].
- [8] S.T, Syaukani, Muhammad. 2018. Buku Latihan Pemrograman data Base Menggunakan Visual FoxPro 8,0. Jakarta. PT Elex Media Komputindo