

APLIKASI PENJUALAN AKSESORIS KOMPUTER PADA TOKO SNADA DENGAN MENGGUNAKAN VISUAL BASIC 6.0

Herda Dwi Sulistianto
Program Studi Informatika, STMIK EL-Rahma Yogyakarta
E-mail: Herdadwisulistianto2303@gmail.com

Intisari

Seiring dengan semakin maju dan pesatnya perkembangan teknologi saat ini. Serta semakin cepatnya arus informasi. Beberapa hal tersebut tentu memengaruhi segala macam aspek di dalam kehidupan manusia. Salah satunya adalah aspek perekonomian, khususnya bidang penjualan.

Sampai saat ini masih saja ada penjualan yang dilakukan secara manual atau belum terkomputerisasi, sehingga menyebabkan kesulitan, dalam hal ini sistem komputerisasi merupakan alternatif yang paling tepat dalam mengatasi hal tersebut.

Dari penelitian ini dihasilkan sebuah aplikasi penjualan yang memiliki keunggulan dalam hal transaksi penjualan, input data pembelian, pencatatan stok barang. Di mana aplikasi ini akan berjalan dalam sistem yang berbasis Visual Basic.

Abstract

Along with the increasingly advanced and rapid development of today's technology. the faster the flow of information. Some of these things of course affect all kinds of aspects of human life. One of them is the economic aspect, especially in the field of sales.

Until now there are still sales made manually or not computerized, causing difficulties, in this case, a computerized system is the most appropriate alternative to overcome this.

This research produces a sales application that has advantages in terms of sales transactions, purchasing data input, and inventory recording. Where this application will run on a system based on Visual Basic.

Keywords: application, sales, Visual Basic.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi sangat diperlukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan serta pembangunan disegala bidang usaha. Maka hal yang perlu diperhatikan adalah tentang penerapan teknologi dan informasi yang dapat atau diterima sejalan dengan perkembangan zaman. Oleh karena dunia usaha yang semakin besar dan pesat, maka diperlukan seorang ahli komputer yang mampu mengolah data dan mengaplikasikannya sesuai kebutuhan (Henni Indrayani,2012).

Sistem pengolahan data merupakan hal yang sangat penting untuk kelancaran kegiatan usaha atau organisasi maupun individu yang membutuhkan, karena tanpa adanya sistem pengolahan data yang baik atau menggunakan sistem terkomputerisasi maka kegiatan suatu usaha dalam organisasi tidak menghasilkan seperti yang diharapkan, baik dari segi efisiensi maupun dalam pelaksanaan kegiatan usaha yang bersangkutan (Muhdar Abdurahman, 2017).

Sampai saat ini masih saja ada penjualan yang dilakukan secara manual atau belum terkomputerisasi, sehingga menyebabkan kesulitan, dalam hal ini sistem komputerisasi merupakan alternatif yang paling tepat dalam mengatasi hal tersebut.

Dengan adanya komputerisasi selain membentuk produktifitas juga membantu dalam melakukan kegiatan penyimpanan data yang telah ada, dan memungkinkan data dapat dengan mudah digunakan lagi untuk dilakukan pembaharuan atau pengeditan apalagi hal tersebut perlu dilakukan.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dibuatlah sebuah aplikasi penjualan, aplikasi yang dibuat ini ditujukan supaya bisa membantu proses transaksi kesehariannya. dengan menggunakan aplikasi ini pengguna lebih efektif dalam melakukan transaksi penginputan pembelian dan penjualan barang. Dalam pembuatannya dimaksimalkan fitur-fitur yang diperlukan dalam bertransaksi sesuai fungsi dan kebutuhannya.

LANDASAN TEORI

1. Aplikasi

Aplikasi adalah kumpulan program yang dibuat oleh programmer untuk menyelesaikan jenis - jenis pekerjaan dan melakukan berbagai aktivitas lainnya.

2. Microsoft Visual Basic 6.0

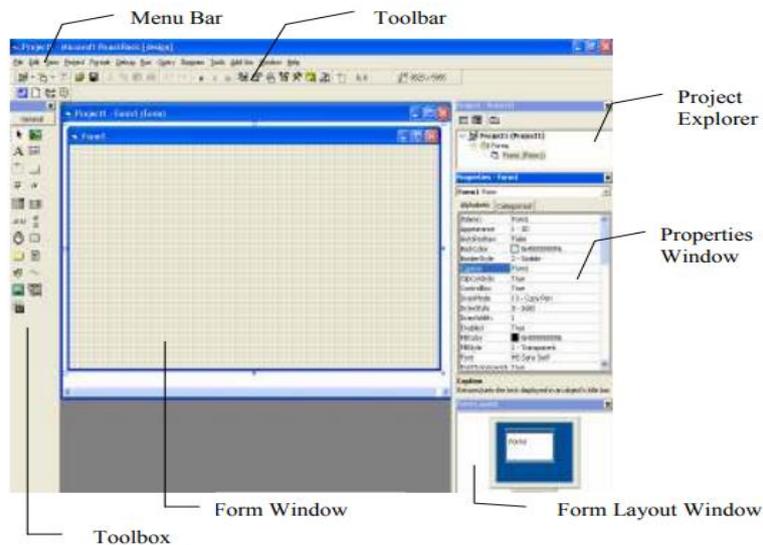
Visual Basic 6.0 adalah sebuah bahasa pemrograman yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi berbasis windows. Visual Basic 6.0 memiliki antarmuka yang intuitif dan mudah dipahami, sehingga memudahkan para programmer dalam membuat aplikasi.

Visual Basic 6.0 merupakan salah satu bahasa pemrograman yang dikembangkan oleh Microsoft. Bahasa pemrograman ini menggunakan konsep event-driven programming, yaitu suatu konsep dimana aplikasi akan melakukan suatu aksi setelah terjadi suatu event tertentu. Misalnya, jika sebuah tombol diklik, maka aplikasi akan menjalankan suatu aksi yang telah ditentukan sebelumnya.

Visual Basic 6.0 juga menggunakan konsep object-oriented programming, yaitu suatu konsep dimana sebuah aplikasi terdiri dari berbagai objek yang saling terkait dan memiliki atribut dan method masing-masing. Dengan konsep ini, programmer dapat dengan mudah mengelola objek-objek yang ada dalam aplikasi dan mengatur interaksi antar objek tersebut.

Selain itu, Visual Basic 6.0 juga memiliki fitur-fitur yang memudahkan programmer dalam membuat aplikasi, seperti drag and drop untuk menambahkan komponen-komponen ke dalam form, Integrated Development Environment (IDE) yang lengkap, dan lain-lain. Dengan fitur-fitur tersebut,

programmer dapat dengan cepat dan mudah membuat aplikasi dengan menggunakan Visual Basic 6.0 seperti Gambar 1 berikut.



Gambar 1 Tampilan Bidang Kerja Visual Basic 6.0

Keterangan gambar:

1. Menu Bar

Menu Bar merupakan kumpulan perintah – perintah yang dikelompokkan dalam kriteria operasinya. Saat mengoperasikan menu bar anda bisa menggunakan dua cara yaitu :

- a. Dengan MouseKlik tombol mouse sebelah kiri pada manu atau sub menu.
- b. Dengan Keyboard Untuk memilih menu, tekan kombinasi tombol Alt dengan karakter yang bergaris bawah. Misalnya : Alt + F untuk membuka menu File Menekan shortcut seperti Ctrl + N untuk membuat proyek baru, Ctrl + P untuk mencetak ke printer dan lain – lain.

2. Toolbar

Toolbar merupakan sekumpulan tombol yang mewakili suatu perintah tertentu pada Visual Basic. Kehadiran tombol – tombol speed pada toolbar akan sangat membantu dalam mempercepat akses perintah.

Data Preparation

Dalam tahap ini meliputi semua kegiatan untuk membangun dataset akhir (data yang akan diproses pada tahap pemodelan (*modeling*) dari data mentah. Tahap ini dapat diulang beberapa kali. Pada tahap ini juga mencakup pemilihan *table*, *record*, dan atribut-atribut data, termasuk proses pembersihan dan transformasi data untuk kemudian dijadikan masukan dalam tahap pemodelan (*modeling*)

3. *Toolbox*

Toolbox merupakan sebuah jendela dimana object atau kontrol ditempatkan yang dibutuhkan untuk membentuk suatu program, dengan cara dipasang.

4. *Form Window*

Form Window (jendela form) merupakan area kerja dimana anda akan merancang suatu program aplikasi Visual Basic. Pada jendela form ini anda bisa meletakkan kontrol (object) seperti command button, textbox, label, checkbox, dan lain – lain. Ukuran dari jendela form pada mulanya kecil namun anda bisa mengubah sesuai dengan kebutuhan. Saat program dijalankan, jendela form ini akan menjadi latar belakang dari object – object yang menempel pada form.

5. *Project Explorer*

Project Explorer merupakan area yang berisi semua file program aplikasi Visual Basic. Suatu aplikasi Visual Basic disebut dengan project (proyek), dan setiap proyek bisa terdiri dari satu atau lebih file misalnya form modul, class dan lain – lain.

6. *Properties Window*

Window ini berisi semua informasi mengenai kontrol (object) yang dibuat, dan bertugas menyiapkan segala properti dari kontrol yang diperlukan dalam perancangan user interface maupun pemrograman.

7. *Form Layout Window*

Form layout window merupakan jendela yang menunjukkan tata letak form saat ditampilkan pada layar monitor. Dengan bantuan form layout window ini, anda tahu persis aplikasi saat dijalankan

8. *Pengenalan Crystal*

Reports Crystal Report adalah program aplikasi untuk pembuatan laporan atau report yang sangat canggih serta mudah dipakai. Selain berbagai macam program aplikasi. Dengan kelebihan yang dimilikinya, menjadikan program crystal report sebagai standard baru dalam pembuatan report. Tidak mengherankan jika program aplikasi yang sudah sangat terkenal menggunakan crystal report sebagai aplikasi pembuat report, yang ditempelkan pada program aplikasi yang bersangkutan, seperti program Microsoft Visual Basic dan Borland Delphi dalam versi terbarunya.

3. **Unified Modelling Language (UML)**

Unified Modelling Language selanjutnya disebut UML adalah sebuah teknik pengembangan sistem yang menggunakan bahasa grafis sebagai alat untuk pendokumentasian dan melakukan spesifikasi pada sistem. (Mulyani, 2016). UML bukanlah merupakan bahasa pemrograman tetapi model-model yang tercipta berhubungan langsung dengan berbagai macam bahasa pemrograman, sehingga memungkinkan melakukan pemetaan(mapping) langsung dari model-

model yang dibuat dengan UML dengan bahasa-bahasa pemrograman berorientasi obyek.

RANCANGAN PENELITIAN

1. Tahapan Analisis Penelitian Sistem

Analisis penelitian sistem adalah sebuah tahapan untuk mengetahui segala permasalahan yang terjadi serta merangkumnya dalam bentuk yang mudah dibaca agar memudahkan dalam menjalankan tahap selanjutnya. Untuk memudahkan dalam proses analisis sistem diperlukan sebuah pendekatan berorientasi objek dengan menggunakan UML. Dengan menggunakan UML dapat memberikan gambaran secara keseluruhan tentang bagaimana sebuah sistem dapat bekerja.

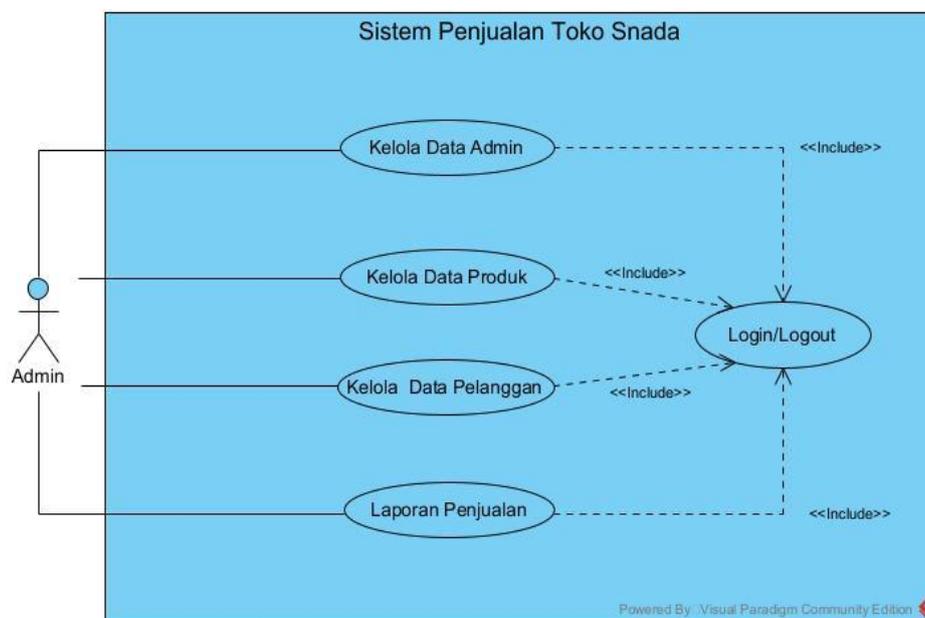
2. Tahapan Perancangan Sistem

Pada tahap ini sistem akan diuraikan berdasarkan dengan analisis kebutuhan sistem yang telah dilakukan sebelumnya dan terdiri dari arsitektur sistem, pemodelan menggunakan UML dan perancangan desain antarmuka.

3. Use Case Diagram

Use Case diagram adalah gambaran graphical dari atau semua actor, usecase, dan interaksi diantaranya yang memperkenalkan suatu sistem. Use Case diagram tidak menjelaskan secara detail tentang penggunaan Use case, tetapi hanya memberikan gambaran singkat hubungan antara Use Case, aktor dan sistem.

Tampilan *Use Case Diagram* pada admin Aplikasi Penjualan Toko Snada dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.



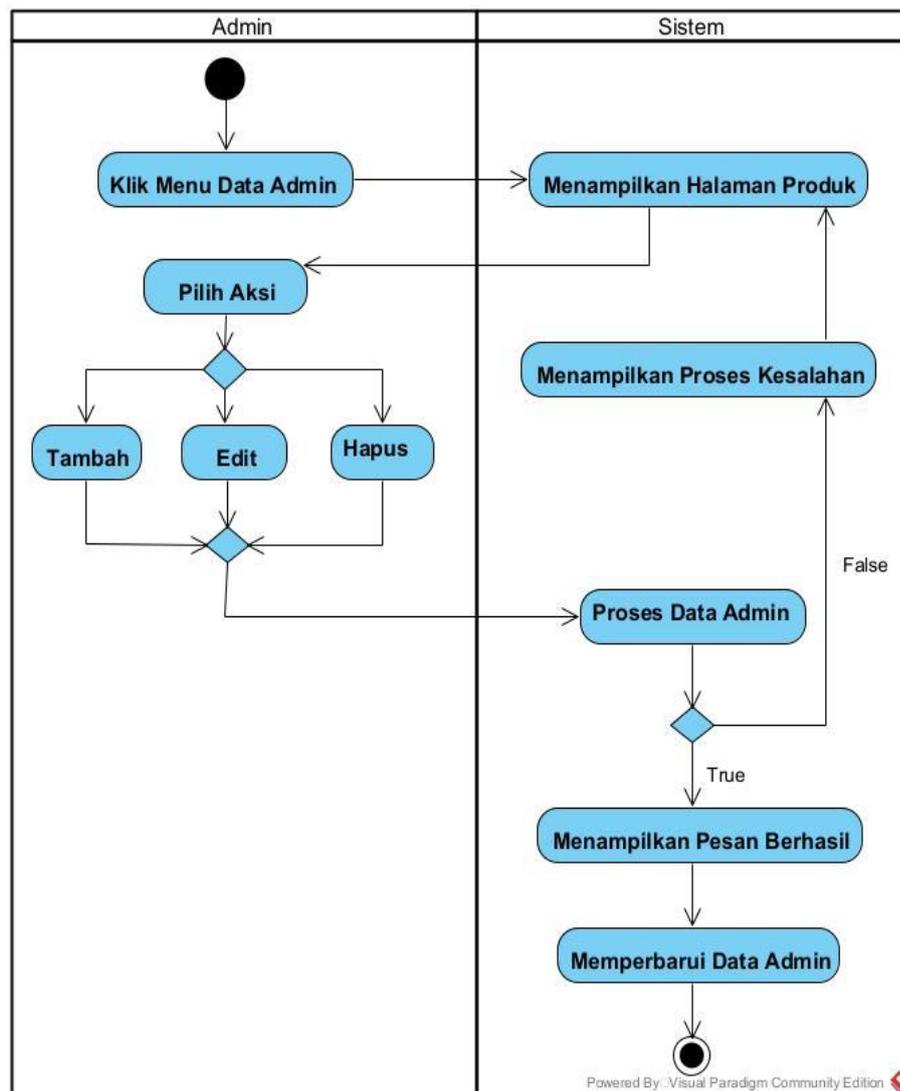
Gambar 2 *Use Case Diagram* Admin

Use case ini terdiri dari sub-sistem yaitu sistem yang dirancang. Dalam sub-sistem ini aktor harus login terlebih dahulu untuk dapat

mengelola data admin, kelola data produk, kelola data pelanggan dan cetak laporan penjualan.

4 Activity Diagram Admin

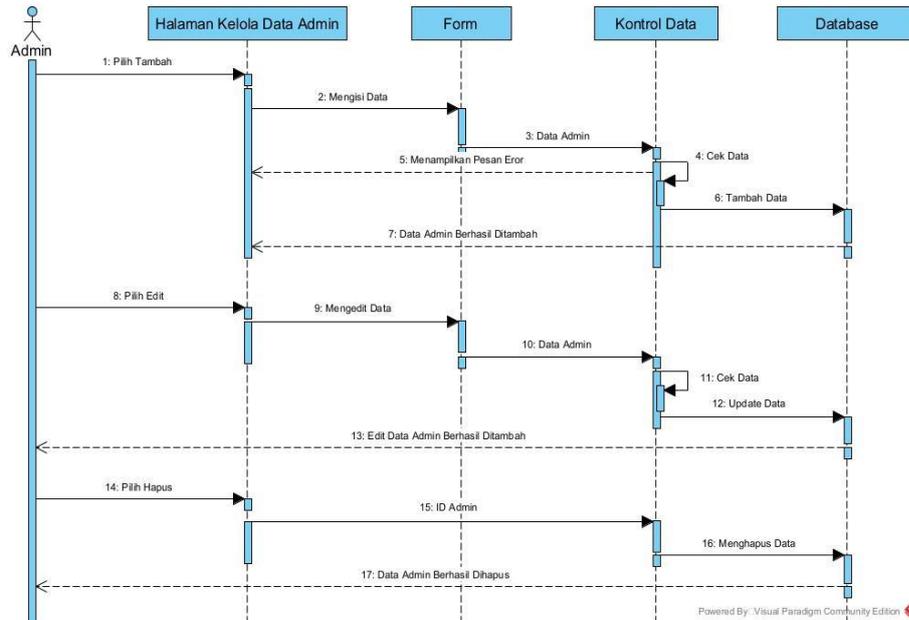
Activity Diagram Data Admin merupakan aktivitas untuk mengelola data admin, aktivitas ini dimulai dengan admin mengklik menu data admin kemudian sistem menampilkan halaman data admin. Admin dapat memilih aksi tambah, edit dan hapus seperti pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3 Activity Diagram Data Admin

5. Sequence Diagram Admin

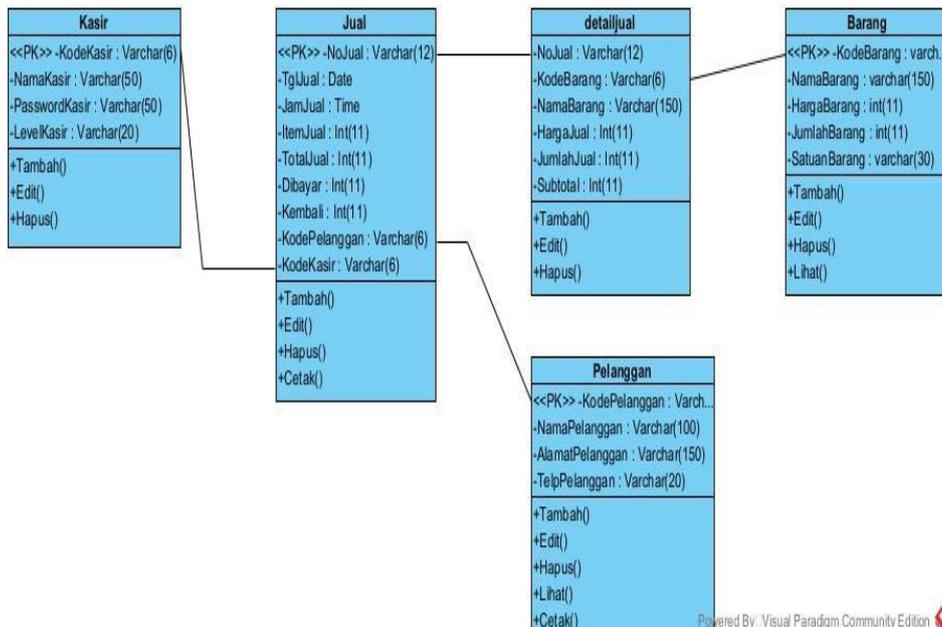
Sequence Diagram Data Admin adalah proses pengelolaan data admin, admin dapat melakukan beberapa aktivitas yaitu tambah, edit, dan hapus data seperti pada Gambar 4 berikut.



Gambar 4 Sequence Diagram Admin

6. Class Diagram

Class diagram merupakan sebuah class yang menggambarkan struktur dan penjelasan objek, class, paket, serta hubungan satu sama lain. Adapun class diagram tahap perancangan seperti pada Gambar 5 berikut.



Gambar 5 Class Diagram

HASIL PENELITIAN

1. Tampilan Menu Home

Halaman home pada gambar di bawah ini yaitu terdiri dari menu file yang di dalamnya terdiri dari menu login dan logout, tombol login untuk masuk ke menu utama dan tombol logout untuk keluar dari aplikasi. Tampilan dari menu home adalah sebagai pada Gambar 6 berikut.



Gambar 6 Tampilan Menu Home

2. Tampilan halaman Login Admin

Tampilan halaman yaitu menu login admin untuk masuk ke menu utama aplikasi, tampilan utama ketika masuk pada halaman admin adalah perintah untuk melakukan login. seperti yang dilihat pada Gambar 7 berikut.



Gambar 7 Tampilan Menu Home

3. Tampilan Menu Utama

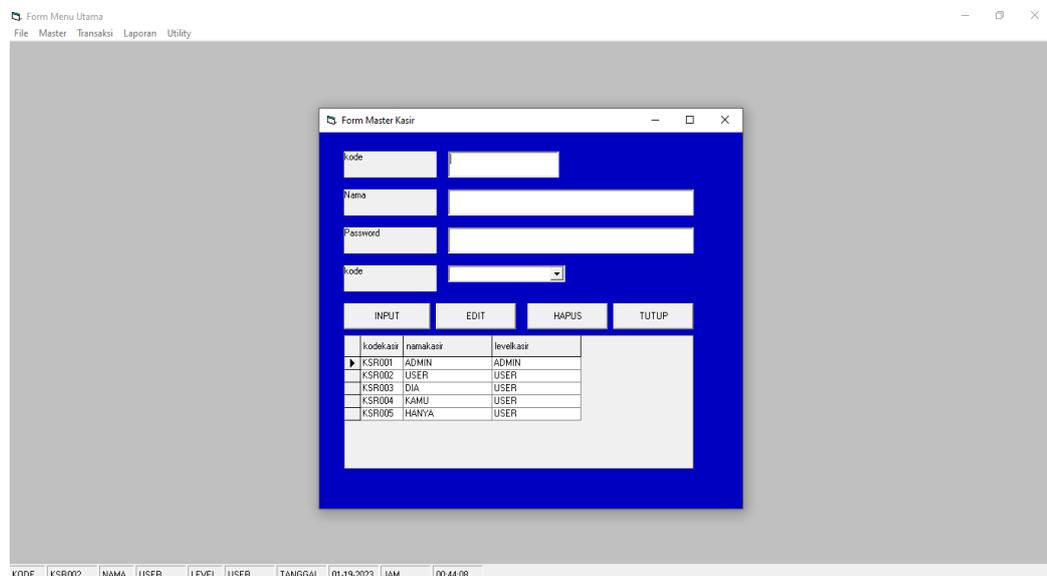
Halaman home pada gambar di bawah ini yaitu terdiri dari menu file, master, transaksi, laporan, dan utility. Tampilan dari menu utama adalah sebagai pada Gambar 8 berikut.



Gambar 8 Tampilan Menu Utama

4. Tampilan Menu Master Kasir

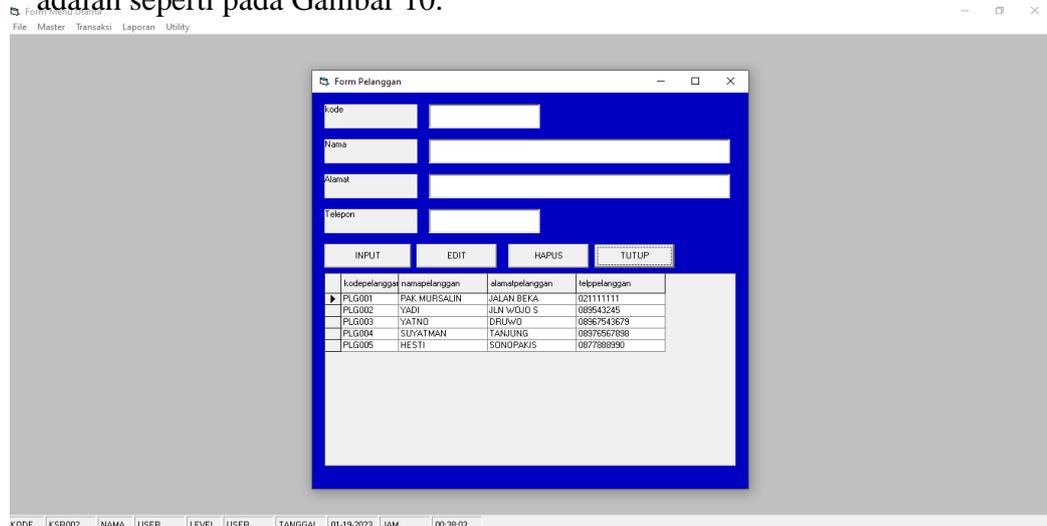
Halaman ini untuk mengelola data kasir untuk masuk ke dalam aplikasi, dan sebagai tanda kode kasir yang tertera di laporan transaksi penjualan. Tampilan dari menu kasir adalah sebagai pada Gambar 9 berikut.



Gambar 9 Tampilan Menu Master Kasir

5. Tampilan Menu Master Pelanggan

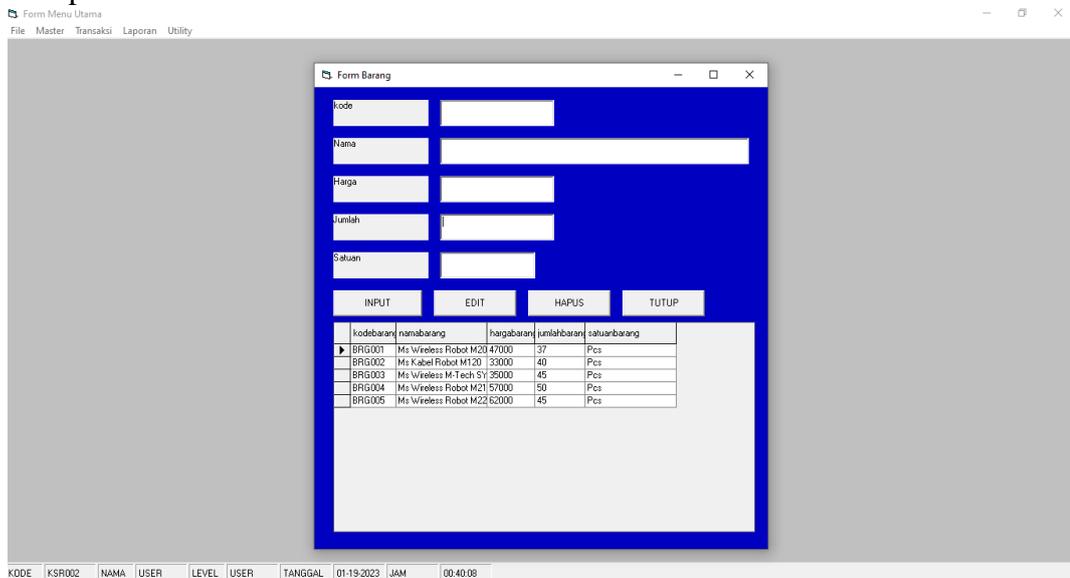
Halaman ini untuk mengelola data pelanggan sebagai data yang telah melakukan transaksi pembelian, kemudian data pelanggan akan dimasukkan ke dalam input transaksi dan laporan penjualan. Tampilan dari menu pelanggan adalah seperti pada Gambar 10.



Gambar 10 Tampilan Menu Master Kasir

6. Tampilan Menu Master Produk

Halaman ini untuk mengelola data produk, yang akan dimasukkan ke dalam input transaksi penjualan. Tampilan dari menu produk adalah sebagai pada Gambar 11 berikut.



Gambar 11 Tampilan Menu Master Produk

7. Tampilan Menu Transaksi Penjualan

Halaman ini untuk melakukan transaksi penjualan, input data berupa kode pelanggan, kode produk, jumlah produk, dan jumlah dibayar. Tampilan dari menu pelanggan adalah sebagai pada Gambar 12 berikut.

The screenshot shows a software window titled "Form Transaksi Penjualan". The window contains the following elements:

- A yellow header bar.
- Input fields for "Nomor Jual" (value: 10000000000), "Kode Pelanggan" (dropdown), "Tanggal" (value: 01-19-2023), "Nama" (text), "Alamat" (text), "Telepon" (text), "Jam" (value: 00:37:01), and "Kasir" (value: USER).
- A table with columns: No, Kode, nama, Harga, Jumlah, Total. The first row contains: 1, [blank], [blank], 0, 0, 0.
- Buttons: "SIMPAN", "BATAL", "Total Item", "Di Bayar", "Kembali".
- Status bar at the bottom: ODE KSR002 NAMA USER LEVEL USER TANGGAL 01-19-2023 JAM 00:37:01

Gambar 12 Tampilan Menu Transaksi Penjualan

8. Tampilan Menu Laporan Data Barang

Halaman ini berisi laporan data master kasir, produk, pelanggan, data yang ditampilkan berupa laporan update setiap melakukan perubahan data atau setiap melakukan transaksi penjualan dan dapat dicetak atau disimpan. Tampilan dari menu laporan data adalah sebagai pada Gambar 13 berikut.

The screenshot shows a report titled "LAPORAN DATA BARANG TOKO SNADA" dated 1/19/2023. The report contains the following table:

KODE	NAMA	HARGA	STOK	SATUAN
BRG001	Ms Wireless Robot.M205	Rp 47,000	37	Pcs
BRG002	Ms Kabel Robot M120	Rp 33,000	40	Pcs
BRG003	Ms Wireless M-Tech SY 6070	Rp 35,000	45	Pcs
BRG004	Ms Wireless Robot.M210	Rp 57,000	48	Pcs
BRG005	Ms Wireless Robot.M220	Rp 62,000	45	Pcs

Gambar 13 Tampilan Laporan Data Master Produk

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil analisis, perancangan dan pembuatan program web *E-Commerce* pada Toko Sinar Karya Komputer sebagai berikut.

1. Dengan adanya aplikasi penjualan Toko Snada ini membantu dalam meningkatkan efisiensi dan produktivitas kerja.
2. Dengan adanya aplikasi penjualan Toko Snada ini membantu dalam proses penjualan dan pengelolaan data. selain itu, aplikasi ini juga dapat memberikan solusi yang efektif dan efisien dalam mengelola data penjualan dan barang.
3. Dengan adanya aplikasi penjualan Toko Snada ini meringankan beban pekerjaan admin dalam pembuatan laporan dengan cepat dan akurat.

SARAN

Berikut adalah saran – saran yang dapat diambil dalam pelaksanaan kerja praktek ini.

1. Perlunya dukungan atau pengembangan sumber daya manusia yang kompeten dibidang IT untuk memperoleh hasil yang maksimal terhadap pemanfaatan aplikasi penjualan ini, dan juga senantiasa memperbaharui fitur yang dibutuhkan oleh admin.
2. Mengembangkan program hasil penelitian, diharapkan dapat melakukan pengembangan dan penyempurnaan terhadap sistem, seperti security keamanan terhadap sistem.
3. Fitur di aplikasi penjualan ini perlu ditambah untuk memperoleh banyak manfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, R. I. 2013. Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Pada Ade Jaya Ponsel Dengan Menggunakan Visual Basic. *Jurnal Ilmiah Dasi Vol. 14 No. 04 Desember 2013, 14*, 39-43.
- Astuti, P. 2018. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Sepatu Menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0. *Volume 4 No 1 – 2018, 4*, 73-78.
- Binarto, S. 2012. *Tip & Trik Membuat Program Penjualan Menggunakan Visual Basic 6.0*.
- Dew, N. R. 2017. Perancangan Sistem Informasi Administrasi Pembayaran Pada Sdit Lampu Iman Karawang Berbasis Visual Basic 6.0. *Jurnal Interkom Vol. 12 No. 2 – Juli 2017, 12*, 4-12.
- Riasih Nur Fajar, S. 2015. Desain Aplikasi Penjualan Barang Dagangan Dengan Microsoft Visual Basic 6.0 Pada Toko. *Jabpi Vol. 23, No 1, Januari 2015, 23*, 97-110.
- Sophian, S. 2014. Pengimplementasian Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dan Pengendalian Stok Barang Pada Toko Swastika Servis (SS) Bangunan Dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman Visual Basic 6.0 Didukung Dengan Database Mysql. *Vol.16 No.2. Agustus 2014, 16*, 34-44.