



Aplikasi Penjualan Barang Pada Toko Elektronik Suka Maju

Muhammad Faishal¹, Agung Susilo Yuda Irawan², Didi Juardi³

¹Mahasiswa Universitas Singaperbangsa Karawang

^{2,3}Dosen Universitas Singaperbangsa Karawang

Abstract

Received:

Revised:

Accepted:

In this time technology is growing very rapidly. Technological development can also be used in a variety of ways, one of which is in stores. Many store still use the system of selling and buying manually, such as the Suka Maju Electronics Store. Using the manual system will take longer and the sale o purchase process becomes inefficient. Therefore the author makes a sale application at Suka Maju ElectronicsStore Java-based by using Netbean and MySQL. This application is used to process transactions and other services at Suka Maju Electronics Store. Making this application aims to improve services and facilitate users in the sales process, stock addition, and minimizing errors in making reports

Keywords: *Technology, Application, sales*

(*) Corresponding Author: muhammad.faishal18021@student.unsika.ac.id

How to Cite: Faishal, M., Irawan, A. S., & Juardi, D. (2022). Applications Selling Goods at Suka Maju Electronic Stores. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(10), 224-230. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6791838>

PENDAHULUAN

Pada saat ini Teknologi sudah berkembang dengan sangat pesat. Pada perkembangan teknologi saat ini sudah seharusnya teknologi dapat membantu manusia dalam mempermudah aktivitasnya, salah satunya seperti pada proses penjualan di Toko.

Toko elektronik Suka Maju bergerak pada bidang perdagangan. Toko ini berada di Karawang. Aktivitas yang dilakukannya yaitu proses transaksi penjualan berbagai macam barang elektronik. Toko Suka Maju masih menggunakan proses penjualan secara manual, yang dimana semua kegiatan transaksi yang terjadi masih dilakukan dengan pembukuan yang akan dilanjutkan pembuatan laporan transaksi yang terjadi. Hal ini sangat tidak efektif karena akan memakan waktu yang cukup lama serta dapat menimbulkan banyak kesalahan dalam pembuatan laporan penjualan diakhir.

Untuk meningkatkan kualitas pada proses transaksi penjualan barang di Toko elektronik Suka Maju, maka penulis membuat program “Aplikasi Penjualan Barang Pada Toko Elektronik Suka Maju” berbasis Java aplikasi dengan menggunakan Netbeans dan MySQL. Pada aplikasi ini terdapat fitur penambahan stok barang, proses transaksi, dan pembuatan laporan.

Aplikasi ini dibuat dengan tujuan untuk mempermudah pengguna dan meningkatkan proses penjualan pada Toko elektronik Suka Maju serta meminimalisir terjadinya kesalahan pada proses pembuatan laporan penjualan.



TINJAUAN PUSTAKA

NetBeans

Netbeans adalah Integrated Development Environment(IDE) berbasis java dari Sun Microsystems yang berjalan di atas swing. Swing adalah teknologi java untuk pengembangan aplikasi desktop yang dapat berjalan di berbagai macam platform seperti Windows, Linux, Mac OS, dan Solaris. Netbeans IDE adalah sebuah produk bebas dengan tanpa batasan bagaimana digunakan. Tersedia juga NetBeans Platform sebuah fondasi yang modular dan dapat diperluas yang dapat digunakan sebagai perangkat lunak dasar untuk membuat aplikasi desktop yang besar. Kelebihan NetBeans GUI Builder adalah gratis. Selain itu NetBeans GUI Builder sangat kompetibel dengan Swing karena memang langsung dikembangkan oleh Sun yang notabenehnya sebagai penguasa Swing.

MySQL

MySQL merupakan database engine atau server database yang mendukung bahasa database pencarian SQL. MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau DBMS yang multithread, multi-user. MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam database sejak lama, yaitu SQL (Structured Query Language). Sebagai database server, MySQL dapat dikatakan lebih unggul dibandingkan database server lainnya dalam query data. Hal ini terbukti untuk query yang dilakukan oleh single user, kecepatan query MySQL bisa sepuluh kali lebih cepat dari PostgreSQL dan lima kali lebih cepat dibandingkan Interbase

Java

Java adalah sebuah teknologi yang diperkenalkan oleh Sun Microsystems pada pertengahan tahun 1990. Teknologi Java memiliki tiga komponen penting, yaitu: Programming-language specification. Application- programming interface. Virtual-machine specification JDK (Java Development Kit) Java Development Kit (JDK) adalah Sun Microsystems produk ditujukan untuk pengembang Java.

Aplikasi

Aplikasi merupakan program yang secara langsung dapat melakukan proses-proses yang digunakan dalam komputer oleh pengguna. Aplikasi merupakan kumpulan dari file-file tertentu yang berisi kode program yang menghubungkan antara pengguna dan perangkat keras Komputer. Aplikasi sering juga disebut sebagai perangkat lunak, merupakan program komputer yang isi instruksinya dapat diubah dengan mudah.

Aplikasi pada umumnya digunakan untuk mengontrol perangkat keras (yang sering disebut sebagai device driver), melakukan proses perhitungan, dan berinteraksi dengan aplikasi yang lebih mendasar lainnya (seperti sistem operasi, dan bahasa pemrograman). Secara umum aplikasi dapat dibagi menjadi 3 tingkatan yaitu tingkatan program aplikasi (application program misalnya Microsoft Office), tingkatan sistem operasi (operating system misalnya Microsoft Windows), dan tingkatan bahasa pemrograman (misalnya PHP).

Penjualan dan Pembelian

Penjualan (sales) adalah aktivitas atau bisnis menjual produk atau jasa . Dalam proses penjualan, penjual atau penyedia barang dan jasa memberikan kepemilikan suatu komoditas kepada pembeli untuk suatu harga tertentu. Penjualan bertujuan untuk mendapatkan suatu keuntungan, dan merupakan suatu jantung dari

suatu perusahaan. Sedangkan pembelian mengacu pada bisnis atau organisasi yang berusaha memperoleh barang atau jasa untuk mencapai tujuannya. Meskipun ada beberapa organisasi yang berusaha menetapkan standar dalam proses pembelian, proses dapat sangat bervariasi antara organisasi. Pembelian juga bisa diartikan sebagai akun (purchasing) yang digunakan untuk mencatat semua pembelian barang dagang dalam suatu periode.

HASIL & PEMBAHASAN

Hasil temuan

Aplikasi perangkat lunak yang dihasilkan yaitu aplikasi yang digunakan untuk melakukan Penjualan dan Pembelian pada Toko Barang Elektronik SukaMaju. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan Neatbeans dengan Bahasa Pemograman Java dan pembuatan database menggunakan Mysql dan juga program pendukunglainnya yaitu xampp

Pembahasan

Aplikasi perangkat lunak yang dihasilkan terdiri dari 6 buah Form. Form itu antara lain Form login, Form reigstrasi, Form transaksi, Form input barang, Form laporan. Form Laporan terdiri dari laporan data penjualan, laporan data barang. Adapun hasil dari penelitian adalah sebagai berikut :

a. Menu Login

Menu Login merupakan fasilitas untuk masuk ke sistem dengan memasukkan username dan password. Ketika memasukkan username dan password, sistem akan mengecek apakah data yang dimasukan sesuai dengan database yang tersimpan atau tidak . Jika sesuai maka selanjutnya akan masuk ke halaman sesuai dengan permintaan namun jika tidak sesuai maka proses Login akan gagal.



Gambar 1 Tampilan menu login

b. Menu Utama

Pada Halaman Menu Utama terdapat beberapa menu lagi didalamnya, diantaranya yaitu Register, Transaksi, Input Barang, dan Laporan.



Gambar 2 Tampilan Menu utama

c. Menu Registrasi

Pada form registrasi digunakan untuk menginputkan data pegawai.

Username	Password	jenis_kelamin	email	no_tel	alamat	idadmin
user	user	laki-laki	Tuganiradigma_12345	0898	rumah	12345

Gambar 3 Tampilan menu registrasi

d. Menu Transaksi

Menu Transaksi digunakan untuk proses transaksi dari pihak toko ke pelanggan

Gambar 4 tampilan menu transaksi

Dalam menu transaksi terdapat menu lain atau menu lanjutan yakni menu cetak

NO	Nama Barang	Harga Satuan	Jumlah Beli	Total Harga
1	Benda Elektronik	10000	10	100000

Grand Total : 100000
Bayar : 50000
Kembalian : 50000

Gambar 5 Tampilan cetak transaksi

e. Menu Input Barang

Menu Input Barang digunakan untuk menginputkan data setiap barang elektronik di Toko



Gambar 6 Tampilan menu input barang

f. Menu Laporan

Pada menu Laporan terdapat menu lagi di dalamnya yaitu menu “Laporan Data Barang” dan “Laporan Penjualan”.



Gambar 7 Tampilan menu laporan

Laporan Data barang yaitu laporan mengenai barang apa saja yang masuk ke toko. Dan Laporan Penjualan mengenai laporan penjualan barang yang telah dilakukan



Gambar 8 Laporan data barang

LAPORAN PENJUALAN ELEKTRONIK

2020-05-06

No Faktur	Kode Barang	Nama Barang	Harga Satuan	Jumlah Beli	Total	Tanggal
F0001	B0002	setrika	670000	1	670000	2018-05-15
F0001	B0003	televisi	2300000	2	4600000	2018-05-15
F0002	B0005	mesin cuci	5780000	2	11560000	2018-05-15
F0002	B0001	kulkas	1500000	1	1500000	2018-05-15
F0002	B0003	televisi	2300000	3	6900000	2018-05-15
F0003	B0002	setrika	670000	1	670000	2020-02-27
F0004	B0001	kulkas	1500000	1	1500000	2020-02-27
F0005	B0004	AC Ruangan	2500000	1	2500000	2020-03-08
F0006	B0001	kulkas	150000	1	150000	2020-03-03
F0007	B0002	lemari	300000	1	300000	2020-03-03
F0008	B0001	kulkas	800000	1	800000	2020-03-08
F0008	B0002	lemari	300000	1	300000	2020-03-08
F0008	B0003	televisi	10000000	1	10000000	2020-03-08
F0009	B0004	ps	2500000	1	2500000	2020-03-08
F0010	B0004	ps	2500000	1	2500000	2020-03-08
F0011	B0005	komputer	200000	1	200000	2020-03-08
F0012	B0006	ac	2000000	1	2000000	2020-03-08
F0013	B0006	ac	2000000	1	2000000	2020-03-08
F0014	B0007	dispenser	500000	1	500000	2020-03-08
F0014	B0008	dvd	400000	1	400000	2020-03-08
F0015	B0009	mesincuci	100000	1	100000	2020-03-08
F0016	B0009	mesincuci	100000	3	300000	2020-03-08
F0017	B0009	mesincuci	100000	1	100000	2020-05-05
F0018	B0009	mesincuci	100000	1	100000	2020-05-05

Gambar 9 laporan penjualan

KESIMPULAN & SARAN**Kesimpulan**

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada laporan ini, dapat kami berikan kesimpulan :

1. Aplikasi dekstop ini dapat digunakan atau diaplikasikan pada Toko Elektronik Suka Maju di Karawang sebagai program untuk membantu dalam kegiatan transaksi dan juga pendataan barang.
2. Proses transaksi dan penulisan data transaksi lebih efektif dan efisien karena dari segi waktu akan lebih cepat dan data transaksi pun dapat tersimpan dengan rapi
3. Proses pembuatan laporan detail pengeluaran sangat terperinci dan tertata dengan baik.

Saran

Pada penelitian ini program aplikasi belum menggunakan fasilitas barcode untuk mendeteksi data barang dan juga belum terdapat fasilitas grafik. Untuk pengembangan peneitian ini kedepannya dapat kami sarankan sistem dikembangkan agar dapat membaca barcode dan juga bisa menampilkan grafik penjualan untuk mempermudah pembacaan laporan secara cepat.

DAFTAR PUSTAKA

Pramono, S. (n.d.). *PERANCANGAN SISTEM APLIKASI PENJUALAN TOKO KOMPUTER MASCOM BERBASIS DESKTOP*. Januari 2013.

<https://docplayer.info/70457514-Perancangan-sistem-aplikasi-penjualan-toko-komputer-mascom-berbasis-desktop.html>

Ade Septiawan Ardiyanto. (n.d.). *PEMBUATAN APLIKASI DESKTOP PENJUALAN*. Januari 2013. <https://adoc.tips/pembuatan-aplikasi-desktop-penjualan-pada-toko-sampoerna-hel.html>

- Sudirman Jayadi. (n.d.). *SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN PADA TOKO ELEKTRONIK LUBADA JAYA KAJEN DENGAN MENGGUNAKAN JAVA*. Januari 2017. <https://docplayer.info/30484753-Sistem-informasi-penjualan-dan-pembelian-pada-toko-elektronik-lubada-jaya-kajen-dengan-menggunakan-java.html>
- Hartono, H. (n.d.). *PEMBUATAN APLIKASI DESKTOP PENJUALAN PADA TOKO SAMPOERNA HELM BERBASIS JAVA NASKAH PUBLIKASI*. Januari 2017. <https://adoc.tips/pembuatan-aplikasi-desktop-penjualan-pada-toko-sampoerna-hel.html>
- Sql. (2016). *MySQL*. Tahun 2016. <http://edel.staff.unja.ac.id/blog/artikel/Pengertian-MySQL.html>
- Ana Naela Nurhayati. (n.d.). *RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN BARANG PADA KOPERASI KARTIKA SAMARA GRAWIRA PRABUMULIH*. 281083. Retrieved January 31, 2020, from <https://media.neliti.com/media/publications/281083-rancang-bangun-aplikasi-penjualan-dan-pe-db85b150.pdf>
- Pemrograman. (n.d.). *Pengertian Aplikasi*. Januari 2016. Retrieved April 6, 2020, from <http://edel.staff.unja.ac.id/blog/artikel/Pengertian-Aplikasi.html>
- Wells, G. (2001). The development of a community of inquirers. In G. Wells (Ed.), *Action, talk, & text: Learning and teaching through inquiry* (pp. 1-22). New York: Teachers College Press.