

# RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI PADA CV. SUZUKI SERVICE CENTRE SUNGAILIAT

<sup>1)</sup>Anisah, Fitriyanti<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Komputerisasi Akuntansi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang  
Jl.Jendral Sudirman Selindung Pangkalpinang Provinsi Kepulauan Bangka Belitung

<sup>2)</sup>Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur Pangkalpinang  
Jl.Jendral Sudirman Selindung Pangkalpinang Provinsi Kepulauan Bangka Belitung

Email : <sup>1)</sup>[anisahsal@yahoo.co.id](mailto:anisahsal@yahoo.co.id), <sup>2)</sup>[fitri14\\_gg@yahoo.com](mailto:fitri14_gg@yahoo.com)

## Abstrak

Proses penjualan tunai yang ada pada CV.Suzuki Service Centre Sungailiat masih menggunakan sistem manual dari proses pendataan, proses pemesanan, sampai dengan pembuatan laporan. Karena masih menggunakan sistem yang manual tersebut , maka dirasakan perlu adanya sebuah sistem yang terkomputerisasi sehingga diharapkan dengan adanya rancangan sistem informasi yang terkomputerisasi tersebut proses pengolahan data dan pencarian sebuah informasi tentang penjualan dapat dilakukan dengan lebih cepat sehingga lebih efektif dan efisien. Untuk Analisa dan perancangan sistem informasi yang digunakan penulis adalah dengan menggunakan metodologi berorientasi obyek dengan diagram UML.

**Kata kunci** : Sistem Informasi Penjualan, *Unified Modelling Language(UML)*, Metodologi Berorientasi Obyek

## 1. Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang Permasalahan

CV. Suzuki Service Centre Sungailiat merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang penjualan tunai, penjualan kredit, dan service motor. Dalam hal ini penulis ingin mengambil salah satu bagian yang ada di CV. Suzuki tersebut yaitu bagian penjualan tunai.

Untuk penjualan tunai yang ada di CV.Suzuki Service Center Pangkalpinang, semua proses yang dilakukan masih menggunakan sistem yang manual, mulai dari proses pendataan data pelanggan, pemesanan motor oleh pelanggan, sampai dengan pembuatan laporan yang diberikan kepada pimpinan.

Berdasarkan pada masalah tersebut diatas penulis mencoba untuk merancang sebuah sistem yang terkomputerisasi mulai dari proses pendataan, proses transaksi pemesanan sampai dengan pembuatan laporan tersebut dan diharapkan dengan adanya sebuah sistem yang terkomputerisasi tersebut proses-proses yang berhubungan dengan penjualan tunai dapat dapat dilakukan dengan lebih efektif dan efisien. Sehingga dapat lebih mempermudah baik dalam melakukan proses pencarian/penulisan data, penyimpanan data, sampai dengan pembuatan laporan yang diperlukan oleh pimpinan setiap saat.

### 1.2 Tujuan penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah merancang sebuah sistem yang terkomputerisasi sehingga dengan adanya sistem yang terkomputerisasi tersebut diharapkan:

- Data yang berhubungan dengan penjualan dapat disimpan dengan baik dengan menggunakan media elektronik.
- Mempermudah dalam menelusuri data yang diperlukan, sehingga data yang diharapkan dapat dicari secara cepat dan tidak memerlukan waktu yang lama
- Proses pembuatan laporan dapat dilakukan dengan lebih cepat.
- Menjaga agar informasi yang dihasilkan dapat lebih akurat.

### 1.3 Batasan Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis membatasi pembahasan yang hanya berkaitan dengan sistem informasi penjualan tunai, mulai dari proses pendataan, proses transaksi penjualan sampai dengan pembuatan laporan yang diserahkan kepada pimpinan.

### 1.4 Hasil Penelitian Sebelumnya

Dalam hal ini, penulis melihat hasil penelitian sebelumnya yang berjudul :” Sitem Informasi Pengolahan Transaksi Suku Cadang pada CV.Adiwarna(Suzuki Antasari) Palembang “ oleh Antony Tanwir, dimana penelitian sebelumnya membatasi penelitiannya hanya pada pengolahan Transaksi Suku Cadangnya saja dengan merancang sebuah sistem informasi pengolahan transaksi suku cadang dengan menggunakan basis data sehingga dapat mempermudah, mempercepat, dan mengurangi tingkat kesalahan dalam pengolahan data suku cadang. Berdasarkan hasil penelitian tersebut penulis ingin membahas rancang bangun sistem

informasi penjualan tunai dengan studi kasus pada CV.Suzuki Service Center Sungailiat.

### 1.5 Kontribusi yang diberikan

Melalui penelitian ini, penulis mengusulkan untuk dirancang sebuah sistem informasi penjualan tunai pada CV.Suzuki Service Center yang sebelumnya semua proses masih dikerjakan secara manual untuk dirancang sebuah sistem yang terkomputerisasi sehingga diharapkan dengan adanya rancangan sistem informasi yang terkomputerisasi tersebut, diharapkan proses pengolahan data dan pencarian sebuah informasi tentang penjualan dapat dilakukan dengan lebih cepat sehingga lebih efektif dan efisien.

## 2. Tinjauan Pustaka

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang berjudul :” Sitem Informasi Pengolahan Transaksi Suku Cadang pada CV.Adiwarna(Suzuki Antasari) Palembang “ oleh Antony Tanwir[1], dimana peneliti sebelumnya membatasi penelitiannya hanya pada pengolahan Transaksi Suku Cadangnya saja dengan merancang sebuah sistem informasi pengolahan transaksi suku cadang dengan menggunakan basis data sehingga dapat mempermudah, mempercepat, dan mengurangi tingkat kesalahan dalam pengolahan data suku cadang. Berdasarkan hasil penelitian tersebut penulis ingin membahas rancang bangun sistem informasi penjualan tunai dengan studi kasus pada CV.Suzuki Service Center Sungailiat. Melalui penelitian ini, penulis mengusulkan untuk dirancang sebuah sistem informasi penjualan tunai pada CV.SUZUKI SERVICE CENTER yang sebelumnya semua proses masih dikerjakan secara manual untuk dirancang sebuah sistem yang terkomputerisasi sehingga diharapkan dengan adanya rancangan sistem informasi yang terkomputerisasi tersebut, diharapkan dapat dikembangkan ke tahap implementasi sehingga sistem ini dapat dijalankan di CV.Suzuki Service Center Sungailiat, sehingga diharapkan dengan adanya sebuah sistem yang terkomputerisasi tersebut, proses pengolahan data dan pencarian sebuah informasi tentang penjualan dapat dilakukan dengan lebih cepat sehingga lebih efektif dan efisien.

### 2.1 Pengertian Sistem Informasi

”Sistem Informasi dapat diartikan sebagai suatu susunan dari orang, data, proses, dan teknologi informasi yang saling berkaitan untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyediakan keluaran informasi yang dibutuhkan untuk mendukung suatu organisasi”[2].

### 2.2 Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Obyek dengan UML(Unified Modelling Language)

”UML adalah bahasa standar yang digunakan untuk menjelaskan dan memvisualisasikan

artifak dari proses analisis dan desain berorientasi obyek”[3]

UML menyediakan beberapa notasi dan artifak standar yang bisa digunakan sebagai alat komunikasi bagi para pelaku dalam proses analisa dan desain. Artifak di dalam UML didefinisikan sebagai informasi dalam berbagai bentuk yang digunakan atau dihasilkan dalam proses pengembangan perangkat lunak. Adapun artifak yang digunakan dari proses analisa dan desain adalah Activity Diagram dan Use Case diagram untuk tahapan analisis, dan untuk artifak dari proses desain yaitu dengan menggunakan class Diagram.

#### a. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan proses bisnis dan urutan aktifitas dalam sebuah proses, yang mana dipakai pada *business modelling* untuk memperlihatkan urutan aktifitas proses bisnis karena bermanfaat untuk membantu memahami proses secara keseluruhan dalam memodelkan sebuah proses.

#### b. Use Case Diagram

”Use case adalah deskripsi fungsi dari sebuah sistem dari perspektif pengguna”[4]. Diagram use case menunjukkan 3 aspek dari sistem yaitu : actor, use case dan sub sistem boundary. Actor mewakili peran orang, sistem yang lain atau alat ketika berkomunikasi dengan use case.

#### c. Class Diagram

”Class merupakan pembentuk utama dari sistem berorientasi obyek karena class menunjukkan kumpulan obyek yang memiliki atribut dan operasi yang sama” [4]. Sebuah class terdiri dari 3 area pokok yaitu nama, atribut, dan method. Nama menggambarkan nama dari objek/class, atribut menggambarkan batas nilai yang mungkin ada pada obyek dari class dan method adalah sesuatu yang bisa dilakukan oleh sebuah class atau class yang lain dapat lakukan untuk sebuah class. Dalam class diagram terdapat association. Association /asosiasi adalah class-class yang terhubung satu sama lain secara konseptual. Selain itu terdapat multiplicity yang mana pada kasus asosiasi menunjukkan bahwa ada sebuah obyek pada sebuah class yang berhubungan dengan sebuah obyek pada sebuah asosiasi class.

### 2.3 Pengertian Sistem Akuntansi

Sistem akuntansi adalah organisasi formulir, catatan dan laporan yang dikoordinasi sedemikian rupa untuk menyediakan informasi keuangan yang dibutuhkan oleh manajemen guna mempermudah pengelolaan perusahaan. untuk sistem akuntansi yang pokok adalah

formulir, catatan yang terdiri dari jurnal, buku besar dan buku pembantu serta laporan.

## 2.4 Pengertian Sistem Informasi Akuntansi

“Sistem Informasi Akuntansi adalah komponen organisasi yang mengumpulkan, mengklarifikasikan, memproses, menganalisis, mengkomunikasikan informasi pengambilan keputusan dengan orientasi finansial yang relevan bagi pihak-pihak luar dan pihak-pihak dalam perusahaan (secara prinsip adalah manajemen).”[5]

## 2.5 Pengertian Penjualan

“Penjualan dapat diartikan sebagai prosedur pengeluaran barang dan penerimaan uang oleh perusahaan perkiraan penjualan yang dikenal adalah suatu saran untuk mencatat proses transaksi penjualan yang dilakukan perusahaan. Dalam transaksi penjualan tidak semua penjualan berhasil mendatangkan pendapatan bagi perusahaan. Karena ada kalanya pembeli mengembalikan barang yang telah dibelinya kepada perusahaan. Atau dengan kata lain adanya suatu retur penjualan”[6].

## 3. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini. Penulis mengumpulkan data dan informasi dengan cara sebagai berikut :

### a. Tinjauan Lapangan

#### 1) Pengamatan (*Observasi*)

Dalam hal ini, penulis melakukan observasi dengan melakukan pengamatan langsung ke bagian-bagian yang berhubungan dengan sistem penjualan tunai yang ada di CV.Suzuki Service Center Sungailiat.

#### 2) Wawancara (*interview*)

Penulis melakukan wawancara dengan personal yang terlibat langsung dalam proses penjualan tunai tersebut.

### b. Studi Kepustakaan

Dalam hal ini, penulis mencari materi/bahan/buku yang menunjang dan berkaitan dengan penelitian yang penulis lakukan sehingga dapat memberikan data secara teoritis.

### c. Analisa Sistem

Untuk menganalisa sistem yang ada, dalam hal ini penulis menggunakan Activity Diagram untuk mengetahui alur kerja sebuah proses bisnis dan urutan aktivitas di dalam proses penjualan tunai untuk sistem yang berjalan dan penulis menggunakan use case diagram untuk menganalisa kebutuhan sistem dari sudut pandang user. Menjelaskan apa yang akan dilakukan oleh sistem dan siapa yang berinteraksi dengan sistem.

### d. Perancangan Sistem

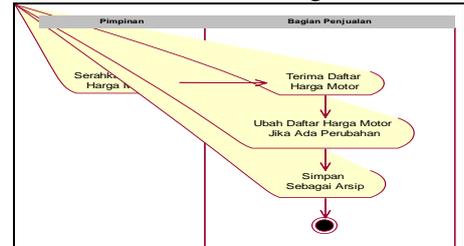
Dalam perancangan sistem ini penulis menggunakan class Diagram (Entity Class) dan Rancangan Layar.

## 4. Hasil dan Pembahasan

### 4.1 Analisa Proses Berjalan

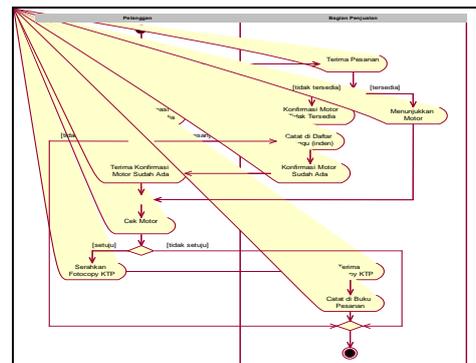
Adapun proses yang terjadi pada sistem penjualan tunai yang ada di CV.Suzuki Service Center Sungailiat mulai dari proses pendataan, proses transaksi penjualan sampai dengan pembuatan laporan dapat digambarkan pada diagram UML yaitu dengan menggunakan Activity Diagram. Adapun activity diagramnya adalah sebagai berikut :

#### a) Proses Pencatatan Daftar Harga Motor



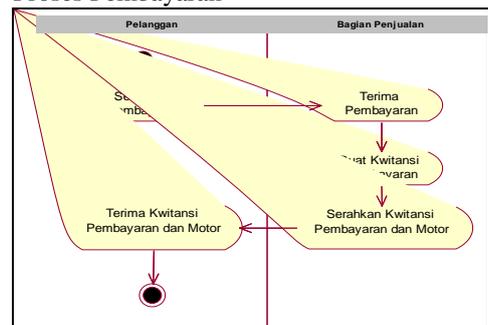
Gambar 1: Activity Diagram Proses Pencatatan Daftar Harga Motor

#### b) Proses Pemesanan Motor



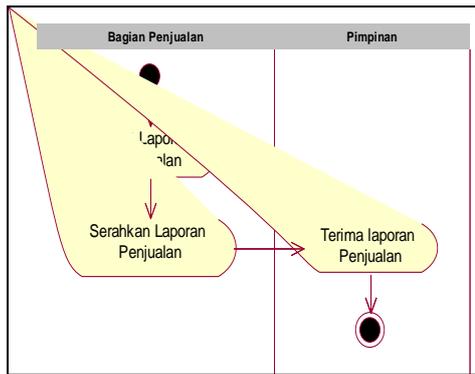
Gambar 2: Activity Diagram Proses Pemesanan Motor

#### c) Proses Pembayaran



Gambar 3: Activity Diagram Proses Pembayaran

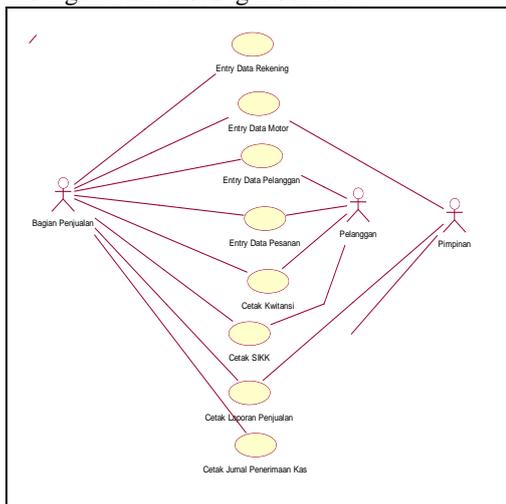
#### d) Proses Pembuatan Laporan



Gambar 4: Activity Diagram Proses Pembuatan Laporan

#### 4.2 Identifikasi Sistem

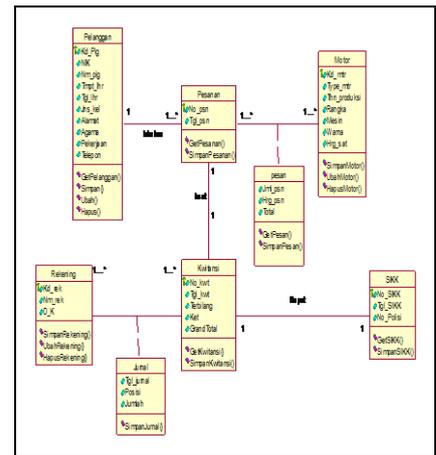
Setelah dilakukan analisa terhadap proses pada sistem yang berjalan yang masih menggunakan sistem manual, maka penulis mengidentifikasi kebutuhan dari sistem yang nantinya akan dibangun yaitu sebuah sistem yang terkomputerisasi meliputi Entry Data Pelanggan, Entry Data Motor, Entry Data Rekening, entry data pesanan, cetak kwitansi, cetak SIKK, cetak laporan penjualan. Dan untuk menggambarkan kebutuhan sistem dari sudut pandang user maka penulis use case diagram dari sistem yang nantinya akan dibangun adalah sebagai berikut :



Gambar 5: Use Case Diagram

#### 4.3 Rancangan Class Diagram

Adapun rancangan dari class diagram atau objek-objek yang terlibat dalam pengembangan sistem yang berorientasi objek terlihat pada gambar class diagram di bawah ini:



Gambar 6: Class Diagram(Entity Class)

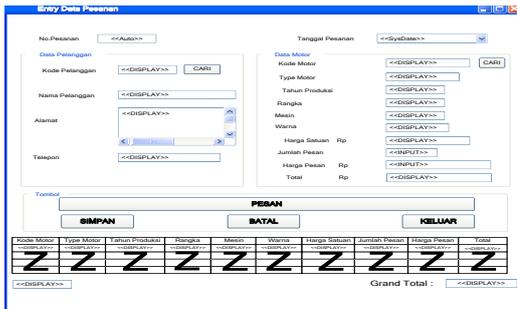
#### 4.4 Rancangan Layar

Rancangan layar merupakan media yang digunakan sebagai interface antara user dengan sistem. Dan rancangan layar yang nantinya akan dibangun untuk sistem penjualan tunai yang terkomputerisasi adalah sebagai berikut :

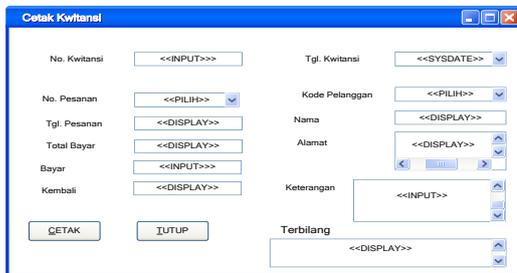
Gambar 7: Rancangan Layar Entry Data Pelanggan

Gambar 8: Rancangan Layar Entry Data Motor

Gambar 9: Rancangan Layar Entry Data rekening



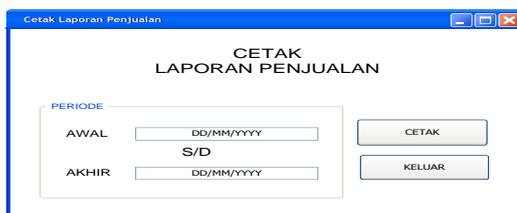
Gambar 10: Rancangan Layar Entry Data Pesanan



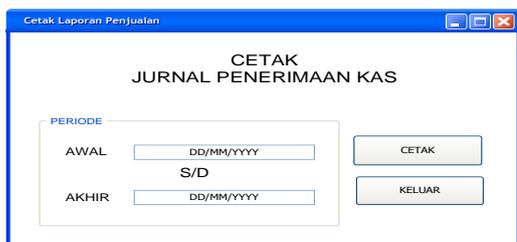
Gambar 11: Rancangan Layar Cetak Kwitansi



Gambar 12: Rancangan Layar Cetak Surat Ijin keluarMotor



Gambar 13: Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan



Gambar 14: Rancangan Layar Cetak Jurnal Penerimaan Kas

## 5. Kesimpulan dan Saran

### a. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa dan perancangan yang telah dilakukan, maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Dengan adanya sistem penjualan secara komputerisasi pengolahan data, penyajian informasi penjualan akan lebih cepat, akurat serta keamanan data akan lebih terjamin karena tempat atau media penyimpanan lebih terjaga.
- 2) Dengan menggunakan sistem penjualan yang sudah terkomputerisasi diharapkan masalah atau hambatan yang dihadapi dalam sistem manual dapat teratasi atau meminimalkan kesalahan yang terjadi dalam sistem manual seperti dalam penyajian informasi yang kurang cepat dan keakuratan data yang kurang terjamin.

### b. Saran

Penelitian ini masih dalam bentuk rancangan sehingga saran untuk penelitian lanjut adalah agar dapat dikembangkan ke tahap implementasi, *testing*, dan pemeliharaan.

## Daftar Pustaka

- [1] Tanwir Antony. "Sistem Informasi Pengolahan Transaksi Suku Cadang pada CV.Adiwarna(Suzuki antasari)Palembang, 2008.
- [2] Whitten, Jeffery L., Lonnie D. Bentley, Kevin C. Dittman. System Analysis and Design Methods. 6th ed. New York : McGraw-Hill, 2004.
- [3] Al Fatta, Hanif.(2007). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan & Organisasi Modern*.Yogyakarta: Andi.
- [4] Munawar.(2005).*Pemodelan Visual dengan UML*,Yogyakarta:Penerbit Graha Ilmu.
- [5] Jogiyanto. *Sistem Teknologi Informasi*. Yogyakarta: ANDI Yogyakarta, 2003. Yogyakarta, 2003.
- [6] Jusuf, AL, Haryono. *Dasar-dasar Akuntansi, edisi 6*. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YPKN, 2002.

## Biodata Penulis

<sup>1)</sup>Anisah, memperoleh gelar Sarjana Komputer(S.Kom), Jurusan Komputerisasi Akuntansi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur Jakarta, lulus tahun 2007. Tahun 2011 memperoleh gelar Magister Komputer(M.Kom) Program studi Sistem Informasi Universitas Budi Luhur Jakarta. Saat ini sebagai Dosen di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

<sup>2)</sup>Fitriyanti, memperoleh gelar Sarjana Komputer(S.Kom), Jurusan Komputerisasi Akuntansi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur Jakarta, lulus tahun 2001. Tahun 2011 memperoleh gelar Magister Komputer(M.Kom) Program studi Sistem Informasi Universitas Budi Luhur Jakarta. Saat ini sebagai Dosen di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

