

## APLIKASI PENJUALAN BARANG SEMBAKO MENGGUNAKAN VISUAL STUDIO

Imanuel Tarigan  
STMIK Kristen Neumann Indonesia JL.Letjen Jamin Ginting KM. 10,5 Medan  
Tariganimanuel88@gmail.com

### ABSTRACT

*The development of technology has spread throughout the world and even across the boundaries of the lives of many people. The development of companies engaged in the business sector, for example, business entity institutions in the sale of goods. These goods sales activities often experience various problems that may arise in the activities of the report, so it takes a long time to make a report. Computers for example, the existence of this object makes it possible no longer need to do the tedious tasks, especially in the activities of selling groceries manually but it requires a long time. For that reason, the author tries to design a computer-based application that is expected to be able to overcome the various weaknesses of a manual work system that is currently running, especially information on selling groceries in stores.*

**Keywords:** Sales, Grocery, Goods, Stores, Computers

### 1. PENDAHULUAN

Penjualan merupakan usaha terpadu untuk mengembangkan rencana - rencana strategis yang di arahkan pada usaha pemuasan kebutuhan dan keinginan pembeli guna mendapatkan penjualan yang menghasilkan laba. Penjualan merupakan sumber hidup suatu perusahaan dapat diperoleh laba serta suatu usaha memikat konsumen yang diusahakan untuk mengetahui daya tarik konsumen . Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa urat nadi dari sebuah usaha perdagangan khususnya di toko adalah penjualan.

Toko adalah unit dagang yang menyediakan semua kebutuhan manusia mulai dari sembako. Sembilan bahan pokok atau sering disingkat dengan sembako adalah Sembilan jenis kebutuhan pokok masyarakat yang terdiri atas berbagai bahan pokok makanan dan minuman. Semua masyarakat dari tingkat ekonomi rendah

sampai tinggi pasti membutuhkan sembako untuk memenuhi kebutuhannya setiap hari. Sistem penjualan barang sembako saat ini masih menggunakan sistem tradisional dimana dalam sistem ini masih menggunakan tawar menawar dalam hal harga barang sembako.

Pencatatan dengan banyaknya produk yang disediakan dibutuhkan buku besar yang digunakan untuk mencatat semua transaksi penjualan. Selain itu pembuatan laporan pada akhir bulan, mengalami kesulitan karna harus merekap semua transaksi penjualan yang dicatat pada buku besar hal ini tidak menutup kemungkinan terjadi kesalahan pencatatan dan waktu yang digunakan untuk membuat laporan menjadi kurang efektif dan efisien.

Berdasarkan hal tersebut maka dirancang suatu sistem penjualan yang terkomputerisasi untuk mempermudah penjualan barang dalam mengelola data

produk dan transaksinya adapun tujuan dari penelitian ini yaitu merancang

aplikasi kasir untuk mendukung penjualan agar dapat bersaing dengan lawan bisnis dan dituangkan dalam penulisan skripsi dengan judul “**Aplikasi Penjualan Barang Sembako Menggunakan Visual Studio**”. Diharapkan dengan dibuatnya penelitian ini dapat membantu kelancaran kerja admin dalam mengimput pengolahan data penjualan.

## 2. METODE PENELITIAN

Untuk menyelesaikan masalah yang ada terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui yaitu :

### 1. *Library research* (penelitian pustaka)

Merupakan bentuk penelitian yang dilakukan dengan mencari data mengenai hal – hal atau variable berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar dan sebagainya.

### 2. *Filed research* (penelitian lapangan)

Metode field research merupakan penelitian yang dilakukan secara langsung ke lapangan atau penelitian dengan fakta yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas. Penelitian lapangan antara lain : *interview* (wawancara) *interview* atau wawancara merupakan bentuk penelitian yang dilakukan berdasarkan sebuah percakapan yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari narasumber.

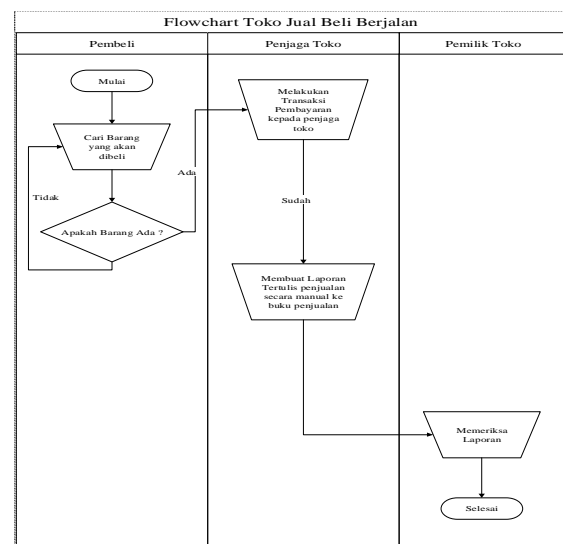
## 3. ANALISA DAN PERANCANGAN

Dari analisa sistem yang sedang berjalan penulis telah menganalisa bahwasanya pada toko yang di riset penulis, sistem yang digunakan oleh penjual masih sangat

manual. Pada tahap awal pembeli yang ingin membeli barang akan membawa barang tersebut kepada si penjual yang harganya masih tertempel secara manual di barang, yang harga tersebut harus di cek manual lagi oleh si penjual secara manual sesuai dengan daftar harga yang ditentukan oleh pemilik toko.

Setelah itu penjaga toko harus menulis semua hasil penjualan secara tertulis (manual) ke dalam buku penjualan yang akan di berikan oleh pemilik toko.

Hal ini sangatlah mudah terjadi kelalaian manusia (human error) pada saat melakukan transaksi hingga pembuatan laporan tertulis.



Gambar 1 Flowchart

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian selama melakukan riset ke tiap toko penjualan sembako, penulis mengamati dan memperhatikan proses pengolahan data transaksi pembayaran yang dilakukan secara manual yaitu dengan membuat bukti pembayaran dengan menulis di kertas kwitansi. Dari pengamatan yang dilakukan penulis, sistem ini rawan terjadi

kesalahan penginputan data maupun penyusunan data. Sehubungan dengan masalah tersebut penulis mencoba membuat sebuah aplikasi penjualan sembako secara sistematis untuk mempermudah dalam proses transaksi penjualan sembako.

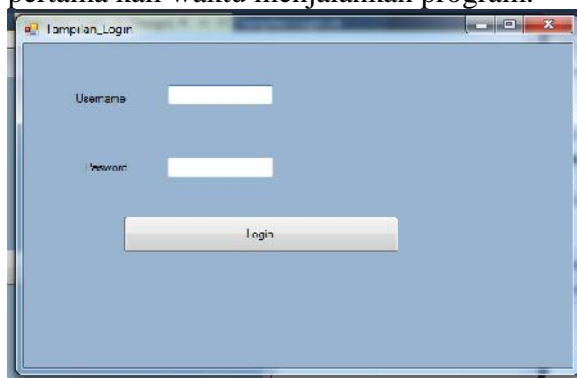
### 1. Kebutuhan Spesifikasi Minimum Hardware dan Software

Kebutuhan spesifikasi minimum *Hardware* dan *Software* dari Aplikasi Penjualan Barang Sembako Menggunakan Visual Studio yaitu :

1. *Hardware*
  - a. Sistem Operasi : *Windows 7* keatas
  - b. Tipe Sistem : 32 bit / 64 bit
  - c. *Processor* : Dual Core ke atas
  - d. Memori : 1,00 GB
  - e. *Harddisk* : 500 MB Free
2. *Software*
  - a. Database : MySQL Server
  - b. Editor : Visual Basic 2015

### 2. Tampilan Login

Form login merupakan awal dimulainya proses desain yang akan ditampilkan pertama kali waktu menjalankan program.

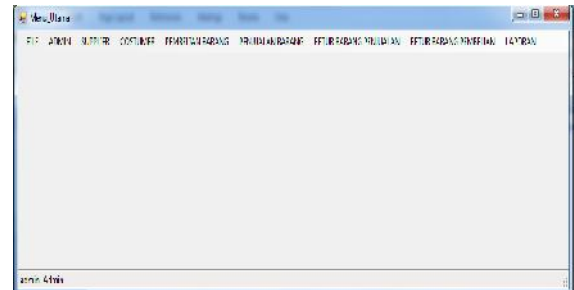


Gambar 2. Form Login

### 3. Menu utama Admin

Menu utama admin dari program yang dibuat penulis dan dari menu utama inilah

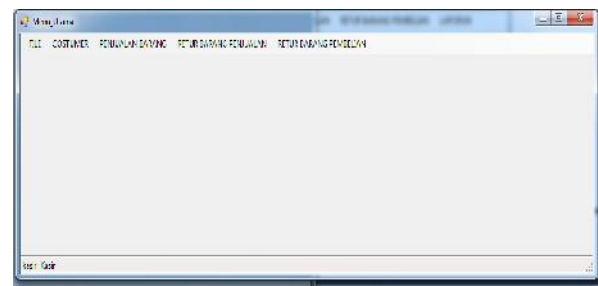
yang kita dapat ketahui menu apa saja yang terdapat didalam menu utama admin tersebut.



Gambar 3. Menu Utama

### 4. Menu Utama Kasir

Menu utama kasir dari program yang dibuat penulis dan dari menu utama inilah yang kita dapat ketahui menu apa saja yang terdapat didalam menu utama kasir tersebut



Gambar 4. Menu Kasir

### 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembuatan aplikasi penjualan sembako yang telah diuraikan sebelumnya maka penulis dapat membuat kesimpulan sebagai berikut :

1. Bahwa Aplikasi Penjualan Barang Sembako ini dengan mudah bila menggunakan Visual Studio.
2. dengan menggunakan aplikasi ini maka kesalahan yang dilakukan *human error* sedikit di temukan.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kadir Abdul, 2010, **Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya**. Penerbit : Mitra wacana media
- [2] Sugiono Arief, 2010, **Manajemen Keuangan**. Penerbit : Grasindo
- [3] Sutedjo Darma Budi, 2002 **Perancangan Database dan Aplikasinya**, Yogyakarta : Penerbit Andi
- [4] Tjiptono Fandy, 1999 **Pemasaran Jasa**. Yogyakarta : Penerbit Andi
- [5] Mochamad Joko Adi Wirawan, 2009 **Pemrograman Database MySQL untuk Pemula**, Jakarta Penerbit : Informatika
- [6] Mulyadi, 2008, **Sistem Akuntansi**, Penerbit : Salemba empat.
- [7] Sutarman, 2015, **Belajar otodidak membuat Database**, Yogyakarta Penerbit : Budi Raharjo
- [8] Sutabri, 2012, **Analisis Sistem Informasi** Yogyakarta : Penerbit Andi
- [9] Sutabri, 2012, **Analisis Sistem Informasi** Yogyakarta : Penerbit Andi
- [10] Tata Sutabri 2011, **Konsep Sistem Informasi** Yogyakarta : Penerbit Andi