

SISTEM INFORMASI PENJUALAN BARANG BERBASIS *LOCAL AREA NETWORK (LAN)* PADA UNIT USAHA TOKO DI KOPERASI TENAGA KERJA BONGKAR MUAT (TKBM) SAMUDERA SEJAHTERA SAMARINDA

Ahmad Rofiq Hakim¹⁾, Azhari Lathyf²⁾, Nur Rosita³⁾

^{1,3}Sistem Informasi, STMIK Widya Cipta Dharma

²Teknik Informatika, STMIK Widya Cipta Dharma

^{1,2,3} Jl. Prof. M. Yamin No. 25, Samarinda, 75123

E-mail : rofiq_93@yahoo.com¹⁾, informatikawicida@gmail.com²⁾, informatikawicida@gmail.com³⁾

ABSTRAK

Penelitian dilakukan untuk dapat membuat sebuah sistem informasi penjualan barang yang berbasis *local area network (LAN)* yang nantinya jika penelitian ini berhasil bisa membantu Unit Usaha Toko di Koperasi TKBM Samudera Sejahtera dalam melakukan penjualan barang.

Penelitian ini dilakukan pada Unit Usaha Toko di Koperasi TKBM Samudera Sejahtera Samarinda. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan wawancara yang mengajukan pertanyaan-pertanyaan berkaitan proses penjualan barang di Unit Usaha Toko. Dengan cara observasi, yaitu mengadakan pengamatan secara langsung ke Unit Usaha Toko. Dan dengan mempelajari buku-buku literature yang berhubungan dengan sistem informasi penjualan barang.

Dalam penelitian ini metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu model *waterfall* dengan alat bantu yang digunakan adalah *Flow Of Document*, *Context Diagram*, *Data Flow Diagram*, dan *Hierarchy plus Input-Process-Output*.

Adapun hasil akhir dari penelitian ini yakni berupa sistem informasi penjualan barang berbasis *local area network (LAN)* yang dapat mempermudah kasir dalam rangka melayani pembeli dan menghitung transaksi penjualan. Membantu admin dalam pemrosesan data penjualan dan pembuatan laporan. Serta mempermudah bendahara dan pimpinan untuk mengawasi kegiatan penjualan yang dilakukan di Unit Usaha Toko Koperasi TKBM Samudera Sejahtera Samarinda.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Penjualan Barang Unit Usaha Toko

1. PENDAHULUAN

Dalam era teknologi dan informasi yang semakin canggih dan berkembang pesat, komputer merupakan alat yang berperan penting dalam kehidupan manusia baik dalam pekerjaan, pendidikan, dan kehidupan sehari-hari. Komputer membantu dalam menyelesaikan berbagai pekerjaan, sehingga pekerjaan menjadi lebih mudah dan dapat dikerjakan dalam waktu singkat. Tanpa komputer, maka akan mengalami kesulitan dalam pencarian data dan akan memerlukan waktu yang cukup lama dalam menyelesaikan suatu pekerjaan.

Salah satu kemudahan yang diberikan komputer adalah dengan adanya aplikasi atau perangkat lunak yang digunakan pada bidang-bidang tertentu. Sebagai wadah organisasi pekerja di Pelabuhan Samarinda, Koperasi Tenaga Kerja Bongkar Muat (TKBM) Samudera Sejahtera berjalan dengan pengelolaan yang bersifat terbuka. Dalam rangka meningkatkan Kinerja serta Pelayanannya, Koperasi TKBM Samudera Sejahtera Pelabuhan Samarinda membentuk suatu Unit Usaha Toko yang telah berdiri sejak tahun 2000, menyediakan sembilan bahan pokok dan alat tulis kantor yang diperuntukan bagi Karyawan dan Unit Kelompok Kerja KOMURA. Namun, pengelolaan pada Unit Usaha Toko KOMURA belum ditangani dengan benar, masih menggunakan cara-cara yang sangat sederhana dan manual. Sehingga penulis tertarik untuk menganalisis

dan mengembangkannya menjadi sistem komputer berbasis *Local Area Network (LAN)*.

Terdapat beberapa kendala yang sering muncul adalah pada proses transaksi penjualan, pendataan stok barang, misalnya penyimpanan data yang tidak tersimpan pada suatu media penyimpanan yang terformat dengan sistematis, kemudian untuk menghitung pembayaran masih menggunakan alat bantu hitung seperti kalkulator sehingga menyebabkan pekerjaan jadi tidak hemat waktu dan dapat menyebabkan terjadinya kesalahan dalam proses perhitungan, sehingga dapat berakibat kesalahan juga pada proses-proses lainnya. Selain itu kendala lain yang dihadapi dalam sistem penjualan yang ada yaitu proses pembuatan laporan-laporan yang masih menggunakan proses manual karena tidak adanya media penyimpanan yang terformat dengan baik, sehingga tidak efisien dalam penggunaan waktu. Dengan adanya aplikasi berbasis komputer LAN diharapkan proses transaksi penjualan beserta apa yang menjadi kendala selama ini dapat dilakukan dengan mudah, tepat dan mempercepat pelayanan, serta kinerja Unit Usaha Toko di KOMURA Samarinda.

Dari latar belakang masalah tersebut, maka diharapkan sistem yang dibangun nantinya dapat membantu admin dalam mengelola data-data, serta dapat memudahkan kasir untuk melayani konsumen yang berbelanja. Untuk Bendahara dan Pimpinan dapat

langsung melihat & mengakses beberapa pekerjaan hasil kegiatan penjualan pada unit usaha toko.

2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Berdasarkan uraian tersebut, maka akan dilakukan batasan masalah agar pemahaman dapat terarah, serta pembahasan tidak menyimpang dari pokok perumusan masalah yang ada, maka batasan masalah meliputi :

1. Sistem ini hanya melakukan pelayanan penjualan barang untuk karyawan dan unit kelompok kerja Pelabuhan Samarinda.
2. *Input* data yang ada pada aplikasi ini adalah :
 - 1) Data konsumen
 - 2) Data barang
 - 3) Data supplier
3. *Output* yang dihasilkan dari aplikasi ini adalah :
 - 1) Nota
 - 2) Informasi konsumen
 - 3) Informasi stok barang
 - 4) Informasi barang masuk
 - 5) Informasi barang keluar
 - 6) Informasi supplier
 - 7) Informasi konsumen terbanyak bertransaksi
 - 8) Informasi barang terbanyak terjual
 - 9) Informasi supplier terbanyak bertransaksi
 - 10) Informasi piutang
 - 11) Laporan penjualan
 - 12) Laporan stok barang
 - 13) Grafik penjualan
4. Admin memiliki nama *user* dan kata sandi sendiri untuk *login*, serta memegang hak akses penuh terhadap semua halaman sistem informasi. Selain itu, Admin juga bertugas untuk :
 - 1) *Input* data konsumen
 - 2) *Input* data barang
 - 3) *Input* data supplier
 - 4) *Input* dan *edit* harga barang
 - 5) Laporan
5. Kasir memiliki nama *user* dan kata sandi sendiri untuk dapat *login* dan mengakses halaman utama, dengan hak akses dan tugas sebagai berikut :
 - 1) Meng*input* dan melakukan transaksi penjualan barang
 - 2) Meng*input* dan melakukan transaksi pembelian barang
 - 3) Informasi stok barang
6. Bendahara memiliki nama *user* dan kata sandi sendiri untuk dapat *login* dan mengakses halaman utama, khususnya :
 - 1) Informasi barang masuk
 - 2) Informasi barang keluar
 - 3) Informasi stok barang
 - 4) Informasi barang terbanyak dijual
 - 5) Informasi piutang
 - 6) Laporan stok barang
 - 7) Laporan penjualan
 - 8) Grafik Penjualan
7. Pimpinan juga memiliki nama *user* dan kata sandi sendiri untuk dapat mengakses halaman utama, khususnya :
 - 1) Informasi konsumen
 - 2) Informasi konsumen terbanyak bertransaksi
 - 3) Informasi supplier

- 4) Informasi supplier terbanyak bertransaksi
- 5) Laporan penjualan
- 6) Grafik Penjualan

3. BAHAN DAN METODE

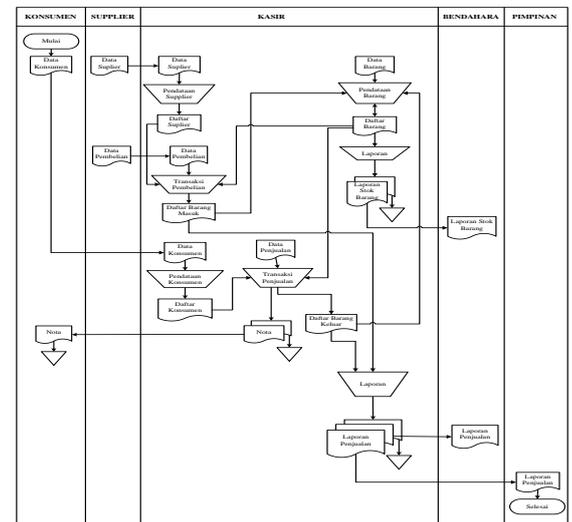
3.1 Penjelasan Bahan

1. Sistem adalah suatu sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain, dan terpadu. (Sutabri, 2012)
2. Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Informasi juga disebut data yang diproses atau data yang memiliki arti. (McLeod, 2001)
3. Penjualan adalah suatu persetujuan antara dua pihak, yaitu pihak yang satu menyanggupi untuk menyerahkan suatu barang, sedang pihak lain menyanggupi membayar harga yang sudah ditentukan untuk barang itu. (Muda, 2008)

3.2 Metode Air Terjun

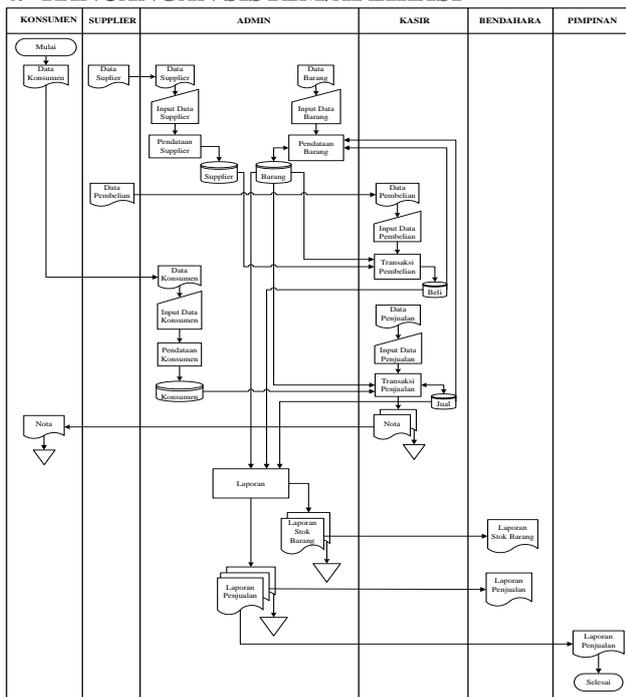
1. Model air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup *software* secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pemeliharaan. (Shalahuddin, 2011)

Sedangkan metode sendiri mengacu pada metode penelitian dalam alur perancangan sistem/aplikasi.



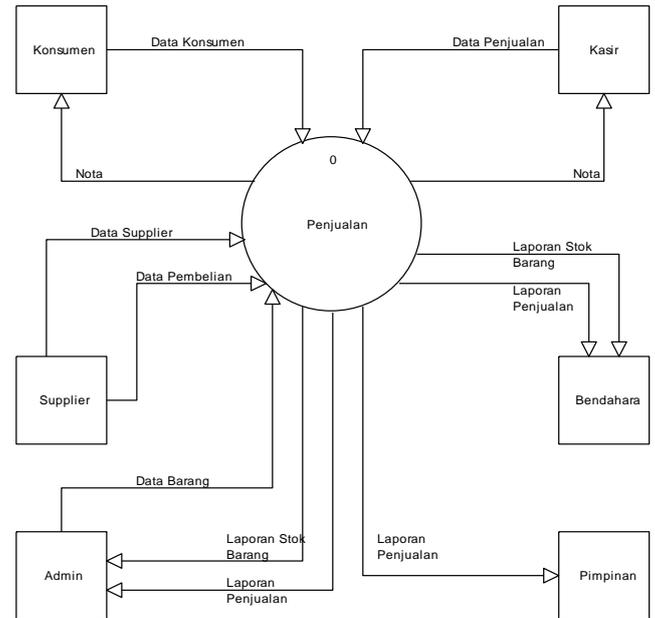
Gambar 1. Flow Of Document (FOD)

4. RANCANGAN SISTEM/APLIKASI



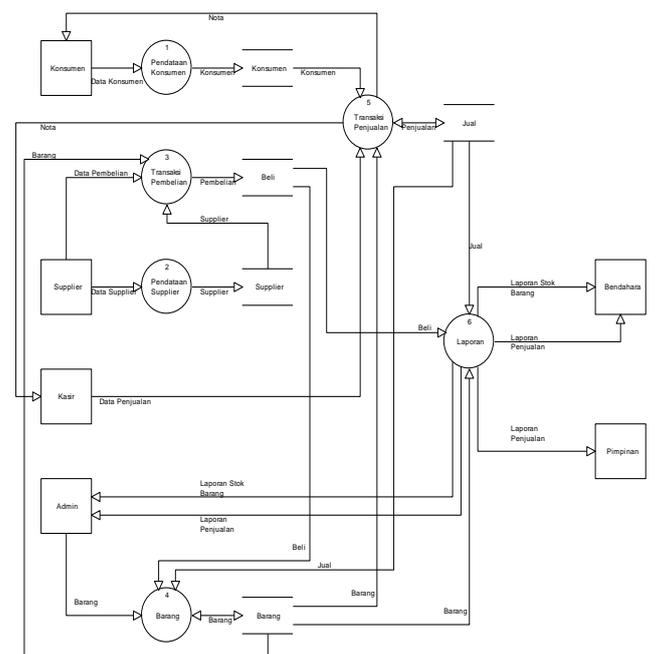
Gambar 1. Flow Of Document (FOD)

Flow Of Document (FOD) gambar 1 yang diusulkan pada Unit Usaha Toko di KOMURA diawali oleh entitas Konsumen dengan memberikan Data Konsumen kepada entitas Admin untuk diinput dan disimpan dalam tabel Konsumen. Setelah itu data Barang diinput oleh entitas Admin dan disimpan dalam tabel Barang. Kemudian entitas Supplier memberikan Data Supplier kepada entitas Admin untuk diinput dan disimpan dalam tabel Supplier. Selain itu entitas Supplier juga memberikan Data Pembelian kepada entitas Kasir untuk diproses dalam Transaksi Pembelian, proses ini memerlukan tabel Barang dan tabel Supplier yang diinput dan disimpan dalam tabel Beli. Selanjutnya tabel Beli akan digunakan untuk mendata ulang Barang, sehingga tabel Barang akan terupdate dengan barang yang baru dibeli. Pada pendataan Transaksi Penjualan yang diproses oleh entitas Kasir memerlukan Data Penjualan, tabel Barang, dan tabel Konsumen, proses ini akan diinput dan disimpan dalam tabel Jual, dari proses ini juga akan menghasilkan Nota yang dicetak rangkap dua, yaitu rangkap pertama diserahkan kepada entitas Konsumen sebagai bukti pelunasan barang dan rangkap kedua disimpan oleh entitas Kasir sebagai arsip. lalu tabel Jual akan digunakan untuk mendata ulang Barang sehingga tabel Barang akan terupdate dengan barang yang baru dijual. Lalu tabel Barang, tabel Beli, dan tabel Jual akan diproses untuk pembuatan Laporan, yaitu Laporan Penjualan dan Laporan Stok Barang. Laporan Penjualan dicetak rangkap tiga, yaitu rangkap pertama diserahkan kepada entitas Pimpinan, rangkap kedua diserahkan kepada entitas Bendahara, dan rangkap ketiga disimpan oleh entitas Kasir sebagai arsip dan bukti pertanggungjawaban. Laporan Stok Barang dicetak rangkap dua, yaitu rangkap pertama diserahkan pada entitas Bendahara dan rangkap kedua disimpan oleh entitas Kasir sebagai arsip.



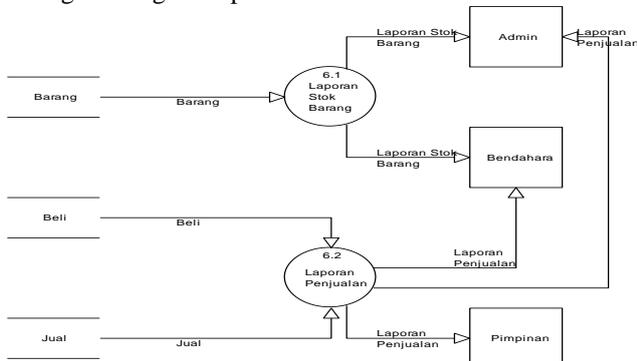
Gambar 2. Context Diagram (CD)

Sistem Informasi Penjualan Barang gambar 2 pada Unit Usaha Toko di Koperasi Samudera Sejahtera Samarinda terdiri dari 6 entitas, yaitu Konsumen, Supplier, Admin, Kasir, Bendahara, dan Pimpinan. Entitas Konsumen memberikan data Konsumen ke sistem. Entitas Admin memberikan Data Barang ke sistem. Entitas Supplier memberikan Data Supplier dan data Pembelian ke sistem. Entitas Kasir memberikan Data Penjualan ke sistem, lalu entitas Konsumen dan entitas Kasir menerima Nota dari sistem. Selanjutnya sistem akan menghasilkan Laporan Stok Barang dan Laporan Penjualan yang akan diberikan sistem kepada entitas Admin dan entitas Bendahara untuk disimpan sebagai arsip. Untuk entitas Pimpinan hanya menerima Laporan Penjualan dari sistem.



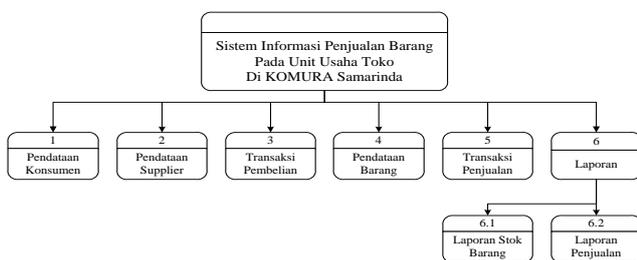
Gambar 3. Data Flow Diagram (DFD) Level 0

Data Flow Diagram (DFD) level 0 pada gambar 3 diawali dari entitas Konsumen memberikan Data Konsumen untuk *diinputkan* ke dalam tabel Konsumen dan disimpan pada *datastore* Konsumen. Entitas Supplier memberikan Data Supplier untuk *diinputkan* ke dalam tabel Supplier dan disimpan pada *datastore* Supplier. Entitas Admin memberikan Data Barang untuk *diinputkan* ke dalam tabel Barang dan disimpan pada *datastore* Barang. Kemudian Data Pembelian dari entitas Supplier, *datastore* Barang dan *datastore* Supplier digunakan untuk melakukan Transaksi Pembelian dan *diinputkan* ke dalam tabel Pembelian dan disimpan pada *datastore* Beli. Lalu *datastore* Beli *diinputkan* kembali dalam tabel Barang dan disimpan pada *datastore* Barang. Selanjutnya Data Penjualan dari entitas Kasir, *datastore* Konsumen, dan *datastore* Stok Barang digunakan untuk melakukan pendataan Transaksi Penjualan dan *diinputkan* ke dalam tabel Jual dan disimpan pada *datastore* Jual. Dari Transaksi Penjualan akan menghasilkan Nota yang diberikan ke entitas Konsumen dan entitas Kasir. Lalu *datastore* Jual *diinputkan* kembali dalam tabel Barang dan disimpan pada *datastore* Barang. Kemudian ketiga *datastore*, yaitu *datastore* Barang, *datastore* Beli, dan *datastore* Jual digunakan untuk proses pembuatan Laporan. Entitas Pimpinan menerima Laporan Penjualan. Entitas Admin dan entitas Bendahara menerima Laporan Stok Barang dan Laporan Penjualan untuk disimpan sebagai bukti kegiatan penjualan sekaligus sebagai arsip.



Gambar 4. Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 4.0

Data Flow Diagram (DFD) Level 1 proses 4.0 gambar 4. Diawali dengan proses pembuatan Laporan Stok Barang yang diperlukan adalah *datastore* Barang, lalu Laporan Stok Barang diserahkan kepada entitas Bendahara dan entitas Admin. Untuk proses pembuatan Laporan Penjualan diperlukan *datastore* Beli dan *datastore* Jual, kemudian diserahkan kepada entitas Pimpinan, entitas Bendahara dan entitas Admin untuk disimpan sebagai arsip.



Gambar 5. Hierarchy plus Input-Process-Output (HIPO)

Sistem Informasi Penjualan Barang gambar 5 pada Unit Usaha Toko terdiri dari 6 proses utama, yaitu pendataan konsumen, pendataan supplier, transaksi pembelian, pendataan barang, transaksi penjualan dan laporan. Kemudian laporan terdiri dari dua proses, yaitu laporan stok barang dan laporan penjualan.

Tabel 1. Kary

No.	Field Name	Type	Size	Description
1	NIK_Karyawan	Text	10	NIK Karyawan
2	Nama	Text	50	Nama Konsumen
3	Alamat	Text	100	Alamat Konsumen
4	Tlp	Text	12	Nomor Telepon

Tabel 2. Unit

No.	Field Name	Type	Size	Description
1	NIK_Unit	Text	10	NIK Unit Kelompok Kerja
2	Nama	Text	50	Nama Konsumen
3	Alamat	Text	100	Alamat Konsumen
4	Tlp	Text	12	Nomor Telepon

Tabel 3. Barang

No.	Field Name	Type	Size	Description
1	ID_Brg	Text	10	Kode Barang
2	Jenis	Text	25	Jenis Barang
3	Nama	Text	35	Nama Barang
4	Satuan	Text	10	Satuan Barang
5	Harga	Currency		Harga Beli Barang
6	Stok	Currency		Jumlah Stok Barang
7	Tgl	Date/Time		Tanggal Input Barang

Tabel 4. Supplier ATK

No.	Field Name	Type	Size	Description
1	Urut_Atk	Text	10	Nomor Urut Supplier
2	Nama_A	Text	100	Nama / Toko Supplier
4	Alamat_A	Text	150	Alamat Supplier / Toko
5	Tlp_A	Text	12	Nomor Telepon Supplier

Tabel 5. Supplier Sembako

No	Field Name	Type	Size	Description
1	Urut_Sembako	Text	10	Nomor Urut Supplier
2	Nama_S	Text	100	Nama / Toko Supplier
4	Alamat_S	Text	150	Alamat Supplier / Toko
5	Tlp_S	Text	12	Nomor Telepon Supplier

Tabel 6. Penjualan

No	Field Name	Type	Size	Description
1	Nota	Text	10	Nomor Transaksi
2	Tgl	Date/Time		Tanggal Transaksi
3	ID_Konsumen	Text	10	NIK Konsumen
4	Nama_Konsumen	Text	150	Nama Konsumen
5	ID_Brg	Text	10	No. ID Barang
6	Nama_Brg	Text	100	Nama Barang
7	Satuan	Text	15	Satuan Barang

8	Harga	Currency		Harga Jual Barang
9	Beli	Text	10	Jumlah Beli

Tabel 7. Data Penjualan

No	Field Name	Type	Size	Description
1	Nota	Text	10	Nomor Transaksi
2	Tgl	Date/Time	10	Tanggal Transaksi
3	ID_Konsumen	Text	10	NIK Konsumen
4	Nama_Konsumen	Text	150	Nama Konsumen
5	Total	Currency		Total Belanja
6	Jml_Bayar	Currency		Jumlah Bayar

Tabel 8. Pembelian

No	Field Name	Type	Size	Description
1	Faktur	Text	10	Nomor Faktur
2	Tgl	Date/Time		Tanggal Transaksi
3	ID_Supplier	Text	10	No.Urut Supplier
4	Nama_Supplier	Text	150	Nama / Toko Supplier
5	ID_Brg	Text	10	No. ID Barang
6	Nama_Brg	Text	100	Nama Barang
7	Satuan	Text	15	Satuan Barang
8	Harga	Currency		Harga Barang
9	Jumlah	Text	10	Jumlah Beli Barang

Tabel 9. Data Pembelian

No	Field Name	Type	Size	Description
1	Faktur	Text	10	Nomor Faktur
2	Tgl	Date/Time	10	Tanggal Transaksi
3	ID_Supplier	Text	10	No.Urut Supplier
4	Nama_Supplier	Text	150	Nama Supplier / Toko
5	Total	Currency		Total Belanja

Tabel 10. Data Piutang

No	Field Name	Type	Size	Description
1	Nota	Text	10	Nomor Nota
2	Tgl	Date/Time	10	Tanggal Transaksi
3	ID_Supplier	Text	10	No.Urut Supplier
4	Nama_Supplier	Text	150	Nama Supplier / Toko
5	Total	Currency		Total Belanja
6	Bayar	Currency		Jumlah Bayar
7	Sisa	Currency		Sisa Bayar

Tabel 11. Pesan

No	Field Name	Type	Size	Description
1	No	Text	10	Nomor Pesan
2	Tgl	Date/Time		Tanggal Pesan
3	Nm_Pengirim	Text	10	Nama Pengirim
4	Penerima	Text	150	Nama Penerima

5	Pesan	Text		Isi Pesan
---	-------	------	--	-----------

5. IMPLEMENTASI



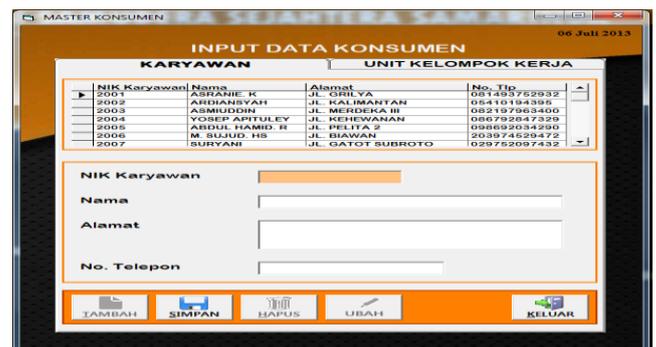
Gambar 1. Tampilan Form Login

Pada *Form Login* gambar 1, terdapat Nama User dan Kata Sandi yang harus diisi oleh user jika ingin menggunakan aplikasi ini. Setelah user memasukkan Nama dan Kata Sandi, maka akan diperiksa apakah Nama dan Kata Sandi tersebut benar atau salah. Jika benar, maka user akan masuk ke menu utama dan dapat menggunakan aplikasi. Jika salah, maka user tidak dapat menggunakan aplikasi ini.



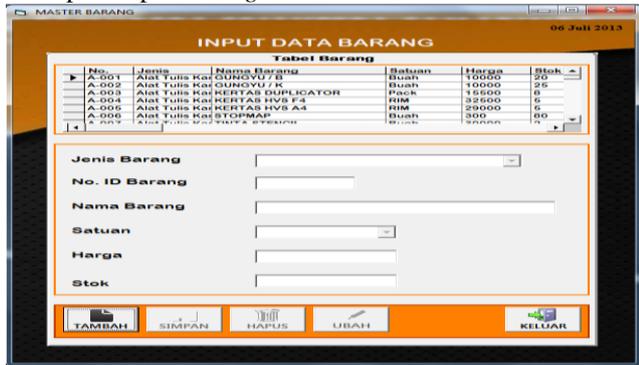
Gambar 2. Tampilan Menu Utama

Menu utama gambar 2 pada aplikasi penjualan barang terdiri dari enam menu utama yang mempunyai fungsi masing-masing, yaitu sebagai sarana dalam pengelolaan data dan proses transaksi penjualan. Menu pertama adalah Master data yang menampilkan pilihan untuk *input* data konsumen, *input* data barang, *input* data supplier, dan ganti kata sandi. Kemudian yang kedua adalah proses transaksi penjualan, transaksi pembelian, dan piutang. Lalu menu yang ketiga adalah menu pembuatan Laporan, menu ini menampilkan pilihan mencetak laporan stok barang dan laporan penjualan dengan menggunakan kriteria tertentu. Menu yang keempat adalah menu Informasi. Menu yang kelima adalah menu Pesan yang dapat digunakan untuk saling mengirim pesan antar user. Dan menu yang terakhir adalah *Logout*, untuk membantu user mengakhiri penggunaan pada aplikasi ini.



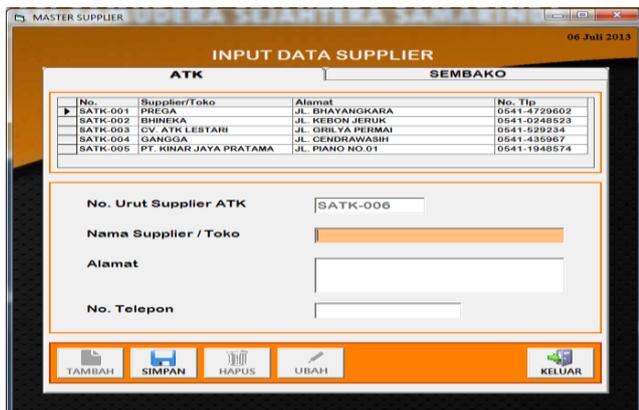
Gambar 3. Tampilan Form Master Data Konsumen

Form master data konsumen gambar 3 digunakan untuk menginput, menyimpan, mengubah, dan menghapus data konsumen. Pada form master data konsumen, terdapat dua pilihan yaitu Karyawan dan Unit Kelompok Kerja. Untuk data karyawan akan tersimpan pada tabel karyawan dan ditampilkan pada *datagrid* karyawan, sedangkan untuk data unit kelompok kerja akan tersimpan pada tabel unit kelompok kerja dan ditampilkan pada *datagrid* unit.



Gambar 4. Tampilan Form Master Data Barang

Form master data barang gambar 4 adalah untuk menginput, menyimpan, mengubah, dan menghapus data barang. Data barang akan tersimpan pada tabel barang dan ditampilkan pada *datagrid* Barang.



Gambar 5. Tampilan Form Master Data Supplier

Form master data supplier gambar 5 digunakan untuk menginput, menyimpan, mengubah, dan menghapus data supplier. Pada form master data supplier, terdapat dua pilihan yaitu Atk dan Sembako. Untuk data Supplier Atk akan tersimpan pada tabel Supplier Atk dan ditampilkan pada *datagrid* Atk, sedangkan untuk data Supplier Sembako akan tersimpan pada tabel Supplier Sembako dan ditampilkan pada *datagrid* Sembako.



Gambar 6. Tampilan Form Transaksi Penjualan

Form transaksi penjualan gambar 6 digunakan untuk menginput, menyimpan dan mencetak nota sesuai transaksi penjualan.



Gambar 7. Tampilan Form Transaksi Pembelian

Form transaksi pembelian gambar 7 digunakan untuk menginput, menyimpan dan mencetak faktur sesuai transaksi pembelian.



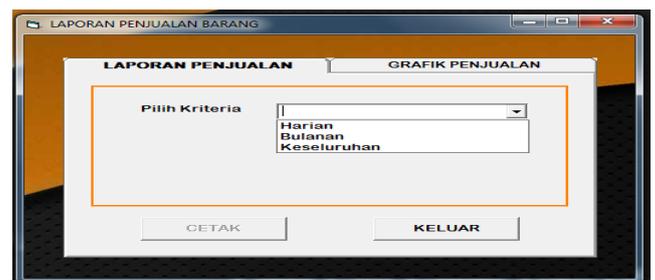
Gambar 8. Tampilan Form Pelunasan Hutang

Form pelunasan hutang konsumen gambar 8 digunakan untuk menginput, menyimpan dan mencetak bukti pelunasan sesuai transaksi pembayaran hutang.



Gambar 9. Tampilan Form Laporan Stok Barang

Form laporan stok barang gambar 9 digunakan untuk memilih dan mencetak laporan stok barang berdasarkan empat pilihan yaitu jenis barang, harian, bulanan, dan seluruh stok barang



Gambar 10. Tampilan Form Laporan Penjualan

Pada form laporan penjualan gambar 10 terdapat dua bagian yaitu, laporan penjualan dan grafik penjualan. Pada bagian laporan penjualan terdapat tiga pilihan yaitu harian, bulanan, dan keseluruhan.

Gambar 11. Tampilan Form Informasi

Form informasi pada gambar 11 digunakan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan *user*. Pada form ini *user* dapat memperoleh beberapa informasi yaitu informasi konsumen, informasi barang masuk, informasi barang keluar, informasi stok barang, informasi supplier, serta terdapat informasi lainnya adalah konsumen terbanyak transaksi, barang terbanyak terjual, supplier terbanyak transaksi, dan piutang. Fasilitas pendukung lainnya yang tersedia di form ini yaitu pencarian, *user* dapat mencari informasi yang diperlukan berdasarkan kriteria yaitu id barang, nik konsumen, nomor urut supplier, dan nama.

Gambar 12. Tampilan Form Pesan

Form pesan gambar 12 digunakan *user* untuk saling berbagi dan mengirim pesan antara *user* yang satu dengan *user* yang lainnya.

Gambar 13. Tampilan Form Ganti Kata Sandi

Form ganti kata sandi gambar 13 digunakan *user* untuk mengganti kata sandi login yang sebelumnya dengan kata sandi login yang baru.

6. KESIMPULAN

Berdasarkan Sistem Informasi Penjualan yang telah dibuat dan pembahasan-pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan adanya aplikasi ini proses penjualan dapat dilakukan dengan lebih mudah dan cepat. Karena kasir tidak perlu lagi menghitung setiap transaksi secara manual dengan menggunakan kalkulator yang tentu akan memerlukan waktu cukup lama.
2. Bendahara dan Pimpinan dapat dengan mudah melihat perkembangan dari kegiatan penjualan di unit usaha toko untuk setiap saat tanpa harus menunggu laporan dari kasir/admin selesai dikerjakan.
3. Informasi yang diinginkan oleh *user* dapat diberikan dengan lebih cepat, lengkap dan detail. Bendahara, Pimpinan dan Kasir Unit Usaha Toko dapat dengan mudah mengetahui laporan stok barang dan laporan penjualan dengan lebih spesifik, efisien, serta dalam bentuk grafik, daripada yang awalnya hanya menggunakan pendataan dengan buku besar dan nota saja.

7. SARAN

Berikut ini adalah saran untuk pengembangan lebih lanjut Sistem Informasi Penjualan ini :

1. Sistem ini dapat dikembangkan lebih modern lagi dengan menggunakan *website* yang mana bisa diakses oleh admin, kasir, bendahara, pimpinan, dan seluruh konsumen untuk dapat melakukan kegiatan pembelian maupun penjualan barang secara *online* dan lebih meluas.
2. Dapat ditambahkan fitur pendaftaran pembeli secara *online*. Agar pembeli dapat mendaftarkan sendiri dirinya tanpa harus memberikan data lebih dulu ke bagian admin. Untuk laporan yang dihasilkan dapat diperluas dengan menambahkan laporan tahunan.

8. DAFTAR PUSTAKA

- Budiharto, Widodo, S.Si, 2001, *Aplikasi Database dengan SQL Server 2000 & Visual Basic 6.0*, Jakarta : PT. Elex Media Komputindo
- Habraken, Joe, 2002, *Penuntun 10 menit Microsoft Access 2002*, Yogyakarta : Andi
- Jogiyanto, 2001, *Analisis & Disain Sistem Informasi*, Yogyakarta : Andi
- Kadir, Abdul, 2009, *Dasar Perancangan & Implementasi Database Relasional*, Yogyakarta : Andi.
- Kristanto, Andri, 2003, *Perancangan Sistem Informasi & Aplikasi* : Informatika Bandung
- Kurniawan, Wiharsono, 2007, *Jaringan Komputer*, Yogyakarta : Andi
- Madcoms, 2002, *Panduan Pemrograman Database Visual Basic 6.0 dengan Crystal Report*, Yogyakarta : Andi