

SISTEM INFORMASI POS (POINT OF SALE) DISTRO BERBASIS WEB STUDI KASUS (BUBUHAN STORE) TEMBILAHAN

¹Nina Megalina Marsalis, ²Muhammad Jibril, ³Muhammad Amin, ⁴Zulrahmadi, ⁵Ilyas

^{1,4,5}Prodi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Islam Indragiri

^{2,3}Prodi Teknik Industri, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Islam Indragiri

Jl. Provinsi Parit 1 Tembilahan

Email: ninamarsalis@gmail.com, Jibril.Unisi@gmail.com, ma618152@gmail.com, zulrahmadi@gmail.com,
daengilyas01@gmail.com

ABSTRAK

Bubuhan Distro masih menggunakan sistem pelayanan kasir yang cukup sederhana. Dengan hanya dicatat pada sebuah buku, pelayanan kepada pelanggan menjadi kurang maksimal. Penghitungan hasil transaksi yang hanya mengandalkan sebuah kalkulator dan tanpa dukungan sebuah komputer maupun laptop. Sistem penjualan memiliki banyak kelemahan, kebanyakan terjadi kesalahan pada pencatatan, dan pencarian data yang sulit karena setiap dilakukan mencari data penjual harus mencari pada buku besar. Tidak ada informasi khusus yang menginformasikan tentang jumlah stok barang sehingga tidak jarang ketika stok sudah habis pemilik toko baru mengetahui ketika terjadi proses transaksi sehingga mengecewakan pelanggan. Dengan dilakukan penelitian ini diharapkan mampu menciptakan rancangan pengembangan dari sistem sebelumnya yang telah berjalan pada Bubuhan Distro sehingga pada bagian kasir agar proses transaksi dengan pelanggan bisa dilakukan dengan cepat. Mampu meningkatkan efisiensi kinerja kasir serta pemanfaatan komputerisasi yang optimal sehingga lebih produktif serta pendataan stok barang lebih terjamin.

Kata Kunci: rancangan, sistem kasir, stok barang

ABSTRACT

Bubuhandistributions still use cashier service system that is simple enough. With only recorded in a book, the customer service to be less than the maximum. Calculation results of transactions that rely on a calculator and without the support of a computer or laptop. Sales system has many flaws, most errors in the recording, and search data that is difficult because each is done for the data sellers have to look at the ledger. There is no specific information that informs about the amount of inventory that is not uncommon when a stock has run out of new store owners know when a transaction process so disappointing customers. With this research is expected to create the design development of a previous system that had been running on Tata distributions so that the cashier in order to process the transaction with the customer can be done quickly. Able to improve the efficiency of the performance of a computerized cash register as well as optimal utilization so that more productive and more secure data collection inventory.

Keywords: design, system checkout, inventory

I. PENDAHULUAN

Pada saat ini, informasi yang dirasakan masyarakat menjadi salah satu kebutuhan yang diperlukan oleh orang banyak di samping dari kebutuhan primer dan sekunder. mendorong masyarakat yang tradisional menjadi masyarakat yang sangat membutuhkan teknologi computer. Sehingga banyak perangkat lunak dikenal dikalangan masyarakat untuk memperoleh informasi

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat sehingga teknologi banyak didukung oleh berbagai aspek. Segala bentuk usaha saat ini menggunakan teknologi agar meningkatkan serta mempertahankan eksistensi dalam bidang bisnis salah satunya melalui system informasi. System informasi merupakan suatu support system yang mana mempertemukan suatu organisasi dengan kebutuhan pengolahan transaksi, operasi, serta yang bersifat manajerial dalam sebuah strategi suatu organisasi dan menyediakan laporan yang diperlukan secara lebih mudah.

Distro, singkatan dari distribution store atau distribution outlet, adalah jenis toko di Indonesia yang menjual pakaian dan aksesoris yang dititipkan oleh pembuat pakaian, atau diproduksi sendiri. Distro umumnya merupakan industri kecil dan menengah (IKM) yang sandang dengan merk independen yang dikembangkan kalangan muda. Produk yang dihasilkan oleh distro diusahakan untuk tidak diproduksi secara massal, agar mempertahankan sifat eksklusif suatu produk. Distro pakaian adalah salah satu bidang jasa yang bergerak dalam hal penjualan pakaian. Umumnya, penjualan tersebut akan menyediakan beberapa jenis pilihan pakaian.

Bubuhan Store merupakan salah satu distro yang berada di Tembilahan dan terletak di jalan Kapten Mukhtar depan lapangan Gajah Mada Distro ini juga memiliki 2 cabang yang berada di Rumbai dan tak jauh di area taman kota Tembilahan menjual produk pakaian seperti baju kemeja, kaos, celana chinos. Dari masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis berinisiatif untuk membangun sebuah system penjualan dan dalam hal ini penulis mengangkat judul “Sistem Informasi POS (Point Of Sale) Berbasis Web” Studi Kasus (Bubuhan Store) Tembilahan.

II. METODELOGI PENELITIAN

Ada beberapa penelitian yang sudah dilakukan yang berhubungan dengan *Point Of Sales*, diantaranya adalah penelitian dengan judul “Perancangan Aplikasi *Point Of Sale* (POS) Berbasis Android”. Hasil penelitiannya adalah mempermudah proses transaksi di warkop Vape Salatiga menggunakan metode *balckbox*.

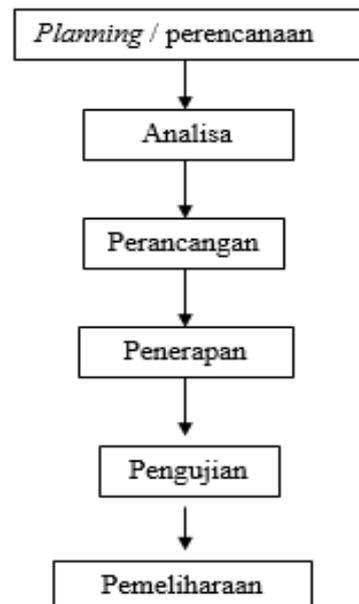
Pada penelitian lainnya dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Point Of Sale (POS) Berbasis Web”. Hasil dari penelitian ini dapat di gunakan dalam

kegiatan operasional mulai dari proses transaksi penjualan dan pembelian sampai dengan proses pelaporan penjualan, pembelian dan stok.

Penelitian selanjutnya berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Software *Point Of Sale* (POS) Dengan Metode *Waterfall* Berbasis Web”. Hasilnya adalah mendapatkan sebuah sistem *Point Of Sale* yang dapat melakukan proses transaksi, pengolahan barang, pengelolaan kategori barang, data supplier, manajemen pengguna, pembelian dan laporan.

Berikutnya adalah penelitian yang berjudul “Sistem Informasi *Point Of Sale* Berbasis Web Pada Colony Amaranta Bekasi”. Hasilnya adalah dapat membantu melakukan proses operasional dan mempercepat dalam proses pelayanan mulai dari pendaftaran sampai pembayaran.

SDLC merupakan siklus yang digunakan dalam pembuatan atau pengembangan system informasi yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah secara efektif. SDLC menjadi kerangka yang berisi langkah-langkah yang harus dilakukan untuk memproses pengembangan suatu perangkat lunak. System ini berisi rencana lengkap untuk mengembangkan, memelihara, dan menggantikan perangkat lunak tertentu. SDLC terdiri dari beberapa tahap seperti :rencana (planning), analisis (analysis), desain (design), implementasi (implementation), uji coba (testing) dan pengelolaan (maintenance). Berikut flowchart metode penelitian yang terlihat pada gambar berikut :besar, yaitu secara menyeluruh dan parsial.



Gambar 1. Flowchart Penelitian

1. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan ini, bertujuan untuk membuat sebuah rencana mengenai system apa yang ingin

dikembangkan serta mengidentifikasi sasaran yang ingin di capai, perkiraan waktu, serta dana yang dibutuhkan serta siapa yang melaksanakan hal tersebut.

2. Analisa

Analisa system merupakan penelitian mengenai system yang telah ada dengan tujuan untuk menciptakan system yang belum ada maupun untuk memperbaharui system yang ada atau dapat disebut juga membuat konsep system yang ingin di bangun atau dikembangkan.

3. Perancangan

Dalam desain system atau perancangan system ini bertujuan untuk mengubah konsep menjadi suatu spesifikasi yang nyata. Artinya pengembang mulai mendesain software sesuai konsep. Tahap ini menghasilkan beberapa output yang meliputi dokumen berisi desain, pola, komponen untuk merealisasikan sebuah konsep yang telah dibuat.

4. Penerapan

Dalam tahap ini bertujuan untuk memperoleh serta mengintegritas sumber daya fisik dan konseptual yang menghasilkan suatu system yang bekerja. Pada tahap ini ada beberapa langkah yaitu : coding, testing, instalasi dan out put dari tahap ini adalah source code, prosedur dan pelatihan.

5. Pengujian

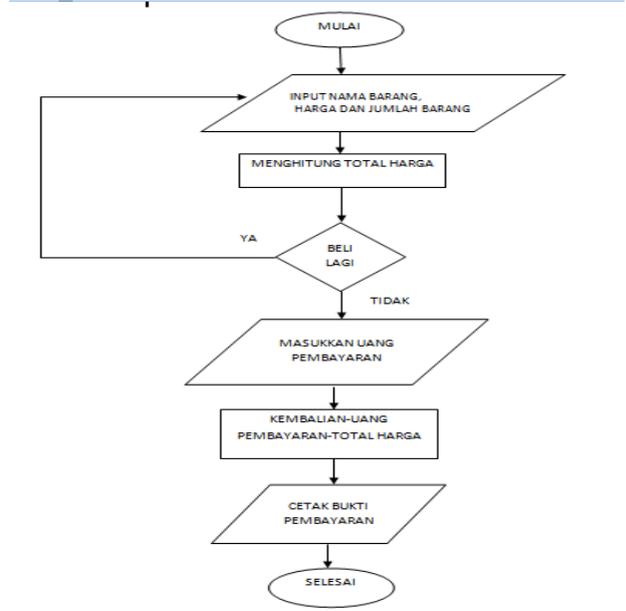
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan Sistem

Perancangan system informasi baru pada system informasi kasir pada bubuhan store berbasis web terdiri dari perancangan permodelan yang menggunakan UML (Unifed modeling language), kemudian perancangan interface. Tahapan perancangan system informasi adalah alat bantu untuk mendesain system yang akan dibuat, yang bertujuan untuk mengurangi kelemahan-kelemahan pada system sebelumnya, dalam proses perancangan system penelitian ini menggunakan permodelan dengan pendekatan UML (Unifed modeling language).

Flowchart

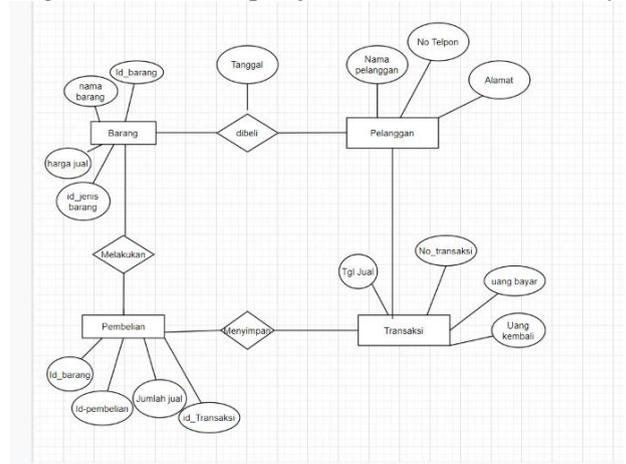
Flowchart penjualan dapat membantu memperlihatkan langkah-langkah yang bisa diambil perusahaan dalam memasarkan produk dan jasanya. Flowchart penjualan juga mempermudah perusahaan dalam memetakan SDM, agar jelas, efisien,dan akurat. Termasuk perantiap karyawan terhadap para konsumen.



Gambar 2. Flowchart system

ERD (Entity Relationship Diagram)

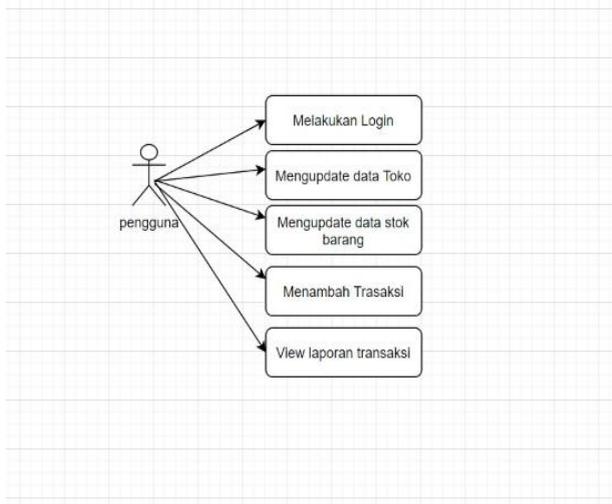
Menjalankan hubungan antar data yang memiliki keterkaitan berdasarkan objek yang di hubungkan dengan suatu relasi. Mendokumentasikan data yang ada dalam sebuah basis data dengan cara menganalisis serta mengidentifikasi setiap objek atau entitas dan relasinya.



Gambar 3. ERD Sistem

Use Case Diagram

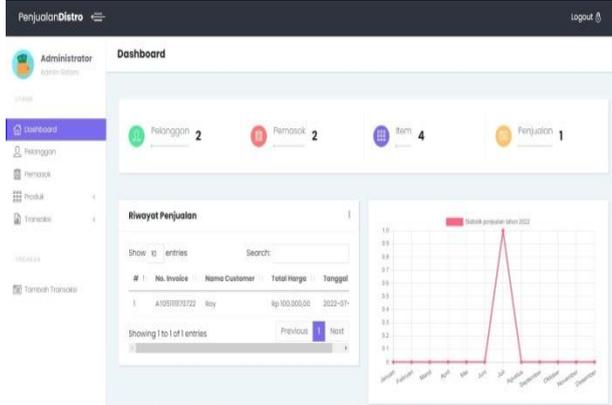
System informasi penjualan distro berbasis web ini menggunakan diagram use case untuk admin dan pelanggan. Dengan melalui system ini admin dapat mengatur seluruh proses input dan output sedangkan pelanggan hanya dapat menginputkan data serta transaksi yang ingin dilakukan. Diagram tersebut dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 4. Usecase diagram

Implementasi Sistem

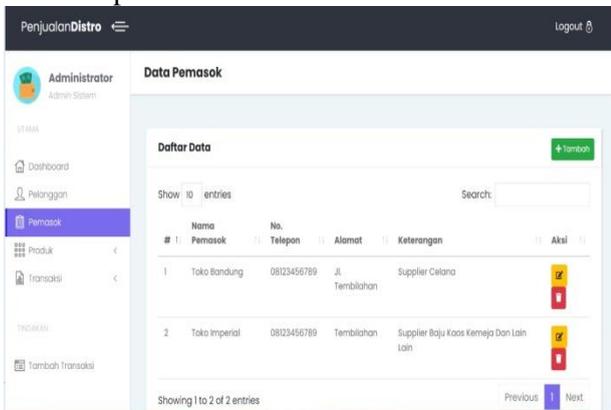
Halaman Dashboard Admin



Gambar 5. Halaman Dashboard Admin

Menampilkan halaman dashboard admin yang mana semua aktivitas web bermula dari dashboard, halaman ini juga memperlihatkan data-data seperti jumlah pelanggan, produk serta riwayat transaksi.

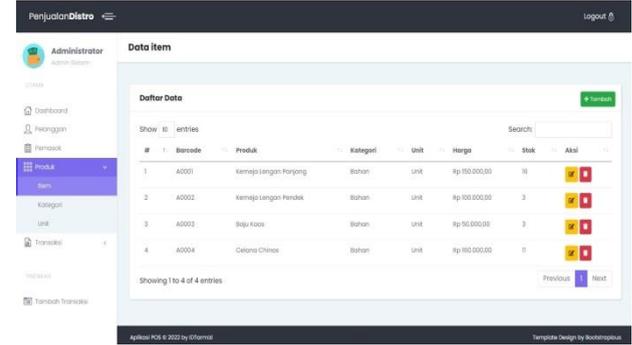
Halaman pemasok



Gambar 6. Halaman Pemasok

Memperlihatkan informasi mengenai pemasok yang ada, admin juga dapat menambahkan pemasok.

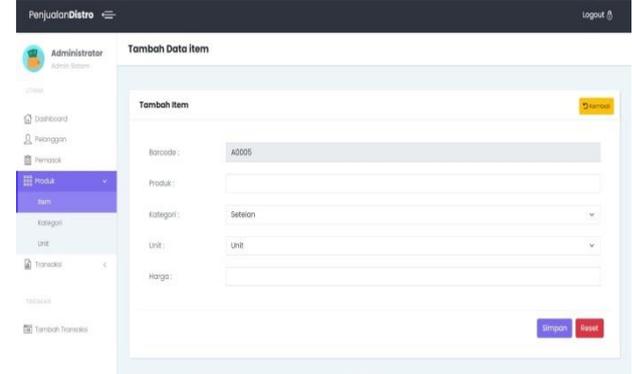
Halaman Produk



Gambar 7. Halaman Produk

memperlihatkan daftar produk yang ada pada bubuhan store, admin dapat mengubah, menambah serta menghapus data produk yang telah ada atau memperbaharui produk tersebut.

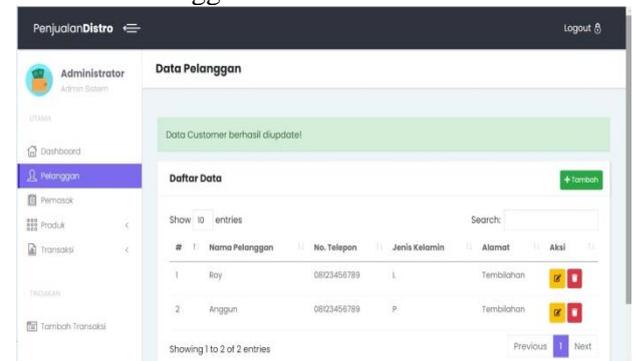
Halaman Tambah Produk



Gambar 8. Halaman TambahProduk

Untuk menambah produk, admin memasukkan nama produk, kategori produk ,harga serta pada unit apa produk tersebut ditambahkan, jika semua sudah di input maka klik simpan untuk menambahkan daftar produk kedalam database.

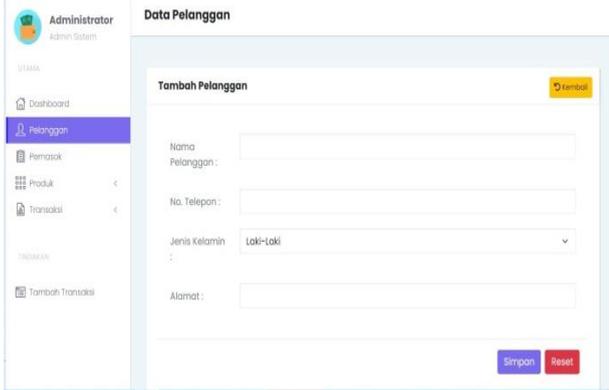
Halaman Pelanggan



Gambar9. Halaman Pelanggan

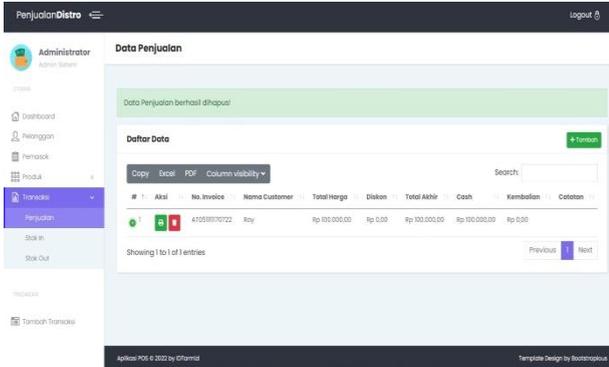
Penampilkan halaman pelanggan, yaitu halaman yang memuat semua data para pelanggan yang bertransaksi di bubuhan store, admin dapat mengupdate, menghapus serta menambahkan data pelanggan.

Halaman Tambah Pelanggan



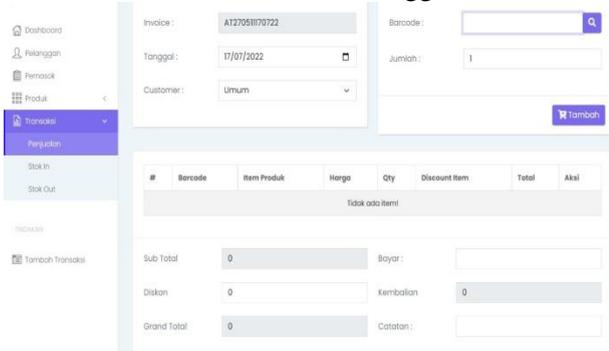
Gambar 10. Halaman Tambah Pelanggan
Untuk data pelanggan,admin harus menginputkan nama pelanggan, nomor telepon,jenis kelamin serta alamat pelanggan.

Halaman Transaksi



Gambar 11. Halaman Transaksi
terdapat transaksi yang telah berjalan pada bubuhan store, admin dapat menambahkan transaksi baru pada tombol “tambah”, system akan otomatis mengalihkan pada form pelanggan dan admin dapat memilih pelanggan mana yang akan membuat transaksi seperti gambar 11.

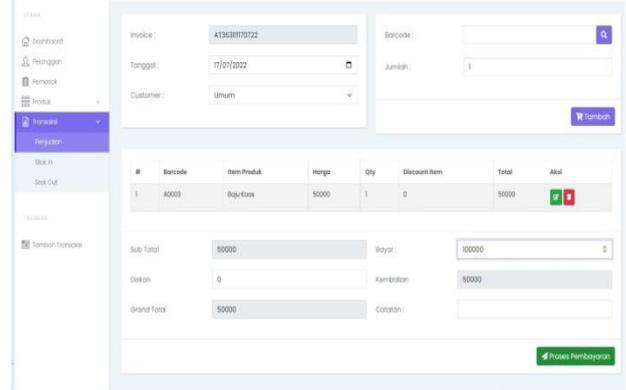
Halaman Tambah Transaksi Pelanggan



Gambar 12. Halaman Tambah Transaksi Pelanggan

Setelah dipilih, kemudian system akan memunculkan form transaksi yang akan dilakukan oleh admin, seperti yang terlihat pada gambar 12.

Halaman Tambah Transaksi



Gambar 13. halaman Tambah Transaksi
Setelah admin menginput data, klik “proses pembayaran” untuk menyimpan data transaksi yang telah dilakukan kedalam database system.

Halaman Laporan

Data Penjualan Aplikasi									
#	No. Invoice	Nama Customer	Total Harga	Diskon	Total Akhir	Cash	Kembalian	Catatan	Tanggal
3	AT194505240722	Anggun	Rp 250.000,00	Rp 0,00	Rp 250.000,00	Rp 300.000,00	Rp 50.000,00		24/07/2022

Gambar 14. Halaman Laporan Harian
Merupakan halaman laporan transaksi yang selama ini telah berlangsung, pada halaman ini admin dapat melihat penghasilan harian

Data Penjualan Aplikasi POS (Point Of Sale)									
#	No. Invoice	Nama Customer	Total Harga	Diskon	Total Akhir	Cash	Kembalian	Catatan	Tanggal
1	AT05111170722	Roy	Rp 100.000,00	Rp 0,00	Rp 100.000,00	Rp 100.000,00	Rp 0,00		17/07/2022
2	AT232321170722		Rp 160.000,00	Rp 0,00	Rp 160.000,00	Rp 200.000,00	Rp 40.000,00		17/07/2022

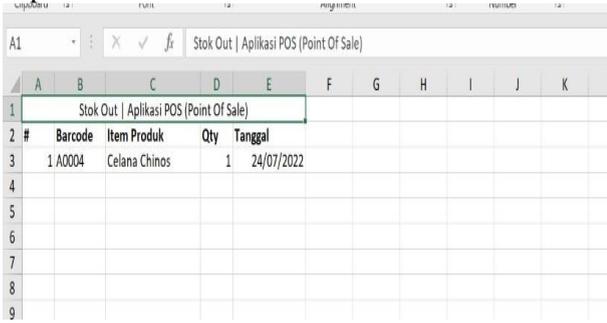
Gambar 15. Halaman Laporan Mingguan
Merupakan halaman laporan transaksi yang selama ini telah berlangsung, pada halaman ini admin dapat melihat penghasilan mingguan.

Laporan Stok In

Stok In Aplikasi POS (Point Of Sale)					
#	Barcode	Item Produk	Qty	Tanggal	
1	A0004	Celana Chinos	12	21/06/2022	
2	A0003	Baju Kaos	6	21/06/2022	
3	A0002	Kemeja Lengan Pendek	5	21/06/2022	
4	A0001	Kemeja Lengan Panjang	5	19/05/2022	

Gambar 16. Halaman Stok In
Merupakan laporan stok in selama pelanggan berbelanja di Bubuhan Distro dan menghasilkan laporan tersebut.

Laporan Stok Out



#	Barcode	Item Produk	Qty	Tanggal
1	A0004	Celana Chinos	1	24/07/2022

Gambar 17. Halaman Stok Out

Merupakan laporan stok out selama pelanggan berbelanja di Bubuhan Distro dan menghasilkan laporan tersebut.

Nota Transaksi



Aplikasi Penjualan Terbilanghan - Riau		
17 July 2022 10:20	Kasir :	Administrator
AT062010170722	Pelanggan :	Umam

Kemeja Lengan Panjang 1	Rp 150.000,00	Rp 150.000,00

	Sub Total	Rp 150.000,00

	Grand Total	Rp 150.000,00

	Cash	Rp 150.000,00

	Kembalian	Rp 0,00

Terima Kasih		

Gambar 18. Nota Transaksi

Terdapat nota transaksi ada bubuhan store yang biasanya ditulis dengan manual dan melalui sistem ini bisa di print dan diberikan kepada pelanggan yang telah melakukan pembelian pakaian di bubuhan store.

IV. KESIMPULAN

Sistem informasi penjualan ini dibangun dengan penerapan metode SDLC dikembangkan dengan bahasa pemrograman PHP, dan data base MySQL. yang nantinya sistem ini akan membantu Distro Bubuhan Store untuk :

1. Transaksi penjualan jadi lebih efektif dan efisien karena data-data penjualan tersimpan di komputer atau laptop.

2. Dengan penerapan metode sdlc ini memudahkan output jumlah item yang dibeli oleh konsumen dan otomatis tersimpan untuk data owner
3. Memudahkan penyimpanan data secara online karena data yang dicatat ter otomatis tersimpan dan mudah untuk dicari lagi
4. Penggunaan kalkulator dalam perhitungan memang mudah dan lazim dilakukan tapi data tidak dapat tersimpan dengan baik untuk memudahkan segala perhitungan sekaligus penyimpanan metode ini metode web ini dapat sekaligus mengkalkulasi data yang diketik
5. Data-data yang tersimpan baik itu pembelian barang stok barang yang tersedia maupun stok barang dapat dengan mudah di cari dengan metode web ini

REFERENSI

- [1] Agus & Uus. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Point Of Sale (POS) Berbasis Web. *Majalah Ilmiah UNIKOM*. 21 (1). 43-50.
- [2] Irawanto, D. (2008). The applicability of paternalistic leadership in Indonesia, *Journal of Human Capital*. 1 (1). 67-80.
- [3] Kusumajati, D. A. (2014). Organizational citizenship behavior (OCB) karyawan pada perusahaan, *Jurnal Humaniora*, 5 (1). 62-70.
- [4] Malhotra, N. K. (2012). *Basic marketing research: Integration of social media*. United State of America : Prentice Hall.
- [5] Putu, dkk. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Software Point Of Sale (POS) Dengan Metode Waterfall Berbasis Web. *Jurnal Sains dan Teknologi*. 10 (1). 92-103.
- [6] Restiawan & Ramos. (2021). Perancangan Aplikasi Point Of Sale (POS) Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*. 8 (4). 1934-1938.
- [7] Sapto & Rita. (2017). Sistem Informasi Point Of Sale Berbasis Web Pada Colony Amaranta Bekasi. *Information System For Educators And Professionals*. 1 (2). 189-204.