

## Perancangan Sistem Informasi Penjualan Busana Menggunakan Visual Basic (Studi Kasus Toko Original)

Yuliana Wea<sup>1</sup>, Kristianus Jago Tute<sup>2</sup>, Benediktus Yoseph Bhae<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Flores, Ende, Indonesia  
Email: <sup>1</sup>yulianawea842@gmail.com, <sup>2</sup>jtutekristian@gmail.com, <sup>3</sup>benibhae@uniflor.com

### ABSTRACT

*Original store is a store engaged in the sale of clothing. The fashion sales information system that is being used to manage sales data is still using a manual system, where operational activities have not utilized the existing computer. Storage media is still using books so it is less efficient if there is a problem with the book. So the purpose of this study is to determine the design of a clothing sales information system using visual basic at the Original Store. This information system is designed using the Microsoft Visual Studio programming language and MySQL as the database. The method used is the SDLC (Software Development Life Cycle) method which consists of the stages of planning (Planning), analysis (Analysis), design (design), implementation (implementation), testing (testing) and management (maintenance). For system development method using descriptive qualitative method. As for testing using the Blackbox Testing method. Results to launch a better sales information system. So with the information system can provide information about the stock of goods, sales and reports based on a certain period in order to facilitate the owner in managing inventory.*

*Keywords: Information Systems, Sales, Microsoft Visual Studio, MySQL, Blackbox Testing.*

### ABSTRAK

Toko Original merupakan toko yang bergerak di bidang penjualan busana. Sistem informasi penjualan busana yang sedang digunakan untuk mengelola data penjualan masih menggunakan sistem yang manual, dimana kegiatan operasional belum memanfaatkan komputer yang ada. Media penyimpanan pun masih menggunakan buku sehingga kurang efisien apabila terjadi sebuah masalah pada buku tersebut. Maka tujuan dalam penelitian ini ialah untuk mengetahui perancangan sistem informasi penjualan busana menggunakan visual basic di Toko Original. Sistem informasi ini dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman Microsoft Visual Studio dan MySQL sebagai Databasenya. Metode yang digunakan berupa metode SDLC (Software Development Life Cycle) yang terdiri dari tahap-tahap rencana(Planning), analisis(Analysis), desain(design), implementasi (implementation), uji coba (testing) dan pengelolaan(maintenance). Untuk metode pengembangan sistem menggunakan metode kualitatif deskriptif. Sedangkan untuk pengujian menggunakan metode Blackbox Testing. Hasil untuk meluncurkan sistem informasi penjualan yang lebih baik. Maka dengan adanya sistem informasi dapat memberikan informasi tentang stok barang, penjualan dan laporan berdasarkan periode tertentu agar memudahkan pemilik dalam mengatur persediaan barang.

**Kata Kunci:** Sistem Informasi, Penjualan, Microsoft Visual Studio, MySQL, Blackbox Testing.

### 1. Pendahuluan

Pemanfaatan Teknologi Informasi saat ini telah mencakup ke segala bidang kehidupan dan menuntut kinerja manusia untuk dapat lebih cepat, mudah, serta diproses secara komputerisasi[1]. Perkembangan Teknologi Informasi (TI) yang sangat pesat memberikan banyak kemudahan pada berbagai aspek kegiatan bisnis. Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi di kalangan masyarakat, maka semakin tidak asing pula

dengan penggunaan program berbasis komputer yang berfungsi untuk mendukung kinerja suatu perusahaan agar dapat berjalan sesuai dengan target yang diinginkan[2].

Toko Original merupakan toko yang bergerak dalam bidang penjualan pakaian, yang berada di Kabupaten Ende Kecamatan Ende Tengah Kelurahan Potulando, Propinsi Nusa Tenggara Timur. Sistem informasi penjualan busana yang sedang digunakan untuk

mengelola data penjualan masih menggunakan sistem yang manual, dimana kegiatan operasional belum memanfaatkan komputer yang ada. Media penyimpanan pun masih menggunakan buku sehingga kurang efisien apabila terjadi sebuah masalah pada buku tersebut.

Berdasarkan adanya permasalahan tersebut, maka diperlukan sebuah sistem informasi persediaan barang di Toko Original yang dapat memberikan kemudahan dalam mengelola data dan meningkatkan kinerja toko tersebut. Oleh karena itu penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul **“Perancangan Sistem Informasi Penjualan Busana Pada Toko Original dengan menggunakan Visual Basic”**. Adanya sistem informasi ini, dapat membantu pengguna dalam pengolahan data barang, data stok barang, data pelanggan dan penyajian laporan dengan cepat, tepat dan akurat

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penulis dapat diambil suatu rumusan masalah yakni “Bagaimanakah membuat Perancangan Sistem Informasi Penjualan Busana di Toko Original menggunakan Visual Basic dan Database MySQL ?”

Dari rumusan masalah diatas maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Perancangan Sistem Informasi Penjualan Busana menggunakan Visual Basic di Toko Original

## 2. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian Kualitatif yang bersifat Deskriptif [14]. Dengan tujuan Untuk merancang suatu sistem informasi penjualan busana menggunakan Visual Basic yang digunakan untuk mencatat persediaan barang dan transaksi penjualan beserta laporannya.

Lokasi penelitian Toko Original yang bertempat di Jln. Banteng Kabupaten Ende, Kecamatan Ende Tengah, Kelurahan Potulando

Adapun tahapan-tahapan kegiatan penelitian yang peneliti lakukan :

Persiapan

Pada tahap ini peneliti melakukan survey awal ke Toko Original guna untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan .

Pelaksanaan

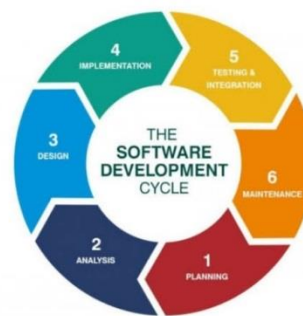
Pada tahap ini peneliti akan melakukan pengumpulan data guna memperoleh informasi serta menjelaskan cara penggunaan sistem informasi penjualan busana ke pemilik toko dan karyawan.

Pelaporan

Setelah melakukan pengumpulan data serta menjelaskan cara penggunaan Sistem Informasi Penjualan Busana

maka akan diperoleh informasi yang dapat digunakan untuk sebagai penyelesaian permasalahan tersebut.

Untuk pengembangan sistem penelitian ini menggunakan model SDLC (Software Development Life Cycle) adalah proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem rekayasa perangkat lunak. Metode SDLC hadir untuk membantu dalam pengembangan produk. SDLC juga merupakan pola yang diambil untuk mengembangkan sistem perangkat lunak, yang terdiri dari tahap-tahap rencana (planning), analisis (analysis), desain (design), implementasi (implementation), uji coba (testing) dan pengelolaan (maintenance) [16].



Gambar 3.1 Penerapan Metode

Tahapan-tahapan SDLC (Software Development Life Cycle) sebagai berikut :

### a. Planning

Planning adalah tahap perencanaan dimana tim akan mengidentifikasi dan menentukan scope atau ruang lingkup yang perlu dilakukan dalam proses pengembangan proyek. Pada tahap ini akan mengumpulkan semua informasi yang dibutuhkan dalam proses pengembangan software.

### b. Analysis

Seluruh kebutuhan software harus bisa didapatkan dalam fase ini,termaksud didalamnya pengumpulan data melalui metode wawancara dan observasi terhadap keinginan pemakai nantinya.

### c. System Design

Tahap ini dilakukan sebelum melakukan coding. Tahap ini melibatkan karyawan/onwer di Toko Original. Bertujuan untuk memberikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan,komponen apa saja yang diperlukan dan bagaimana tampilanya.

### d. Implementation

Dalam tahap ini dilakukan pemrograman.Pembuatan software dipecah menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap

berikutnya. Pada tahap ini perancangan sistem menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai databasenya, dan didukung oleh Microsoft Office Visio sebagai editor desain.

#### e. Testing

Tahap ini dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat dan dilakukan pengujian. Ini dilakukan untuk mengetahui apakah software yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan masih terdapat kesalahan atau tidak. Untuk metode pengujian yang dilakukan pada penelitian ini adalah metode pengujian langsung yaitu dengan menggunakan pengujian Black Box.

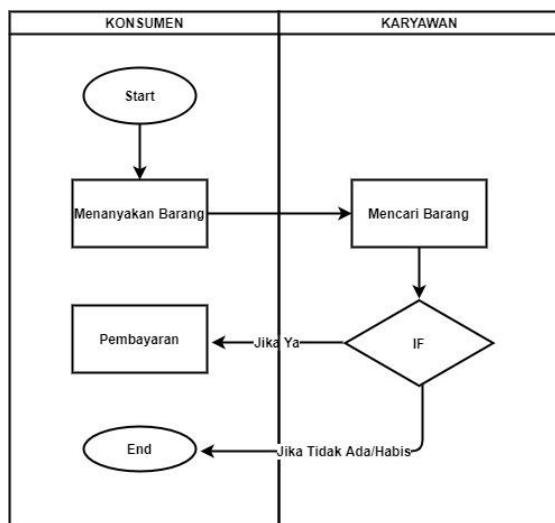
#### f. Maintenance

Ini merupakan tahap terakhir dalam model waterfall. Software yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termaksud dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.

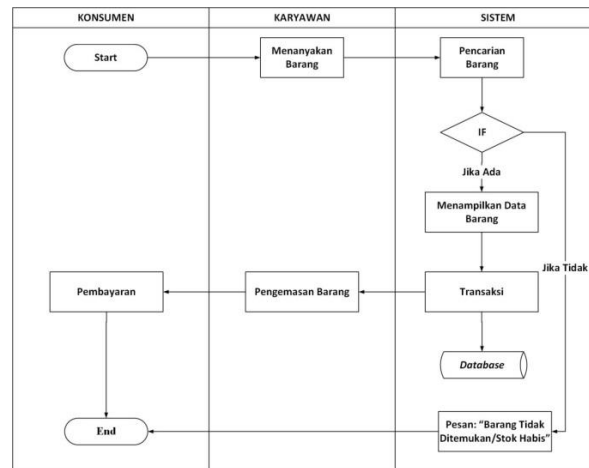
#### Metodologi Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian sistem merupakan proses pengeksekusian sistem perangkat lunak dalam menentukan apakah sistem perangkat lunak tersebut cocok dengan spesifikasi sistem dan berjalan sesuai dengan rancangan sistem yang diinginkan. Adapun pengujian sistem yang digunakan pada penelitian ini ialah dengan menggunakan pengujian Blackbox Testing. Blackbox Testing merupakan perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasinya yang dibutuhkan.

Blackbox Testing atau pengujian tindak laku, memusat pada kebutuhan fungsional perangkat lunak. Teknik Pengujian Blackbox Testing memungkinkan memperoleh serangkain kondisi masukan yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program.



Gambar 3.9.1 Analisa Sistem Yang Berjalan



Gambar 3.9.2 Analisa Sistem Yang Di Usulkan

#### 2.1 Desain Database

Desain database dalam membangun sistem informasi penjualan busana pada Toko Original terdiri atas beberapa tabel yang mempunyai struktur dan fungsi yang berbeda.

##### 2.1.1 Struktur Tabel

##### Tabel Pengguna

Nama Tabel : tbl\_user

Primary Key : kd\_user

Fungsi : Berfungsi sebagai menyimpan data pengguna

Tabel 3.1 Tabel Pengguna

NO	NAMA FIELD	TIPE DATA	KETERANGAN
1	Kd_user	Varchar (7)	Primary Key
2	Nama_user	Varchar (30)	
3	Status_user	Varchar (5)	
4	Pass_user	Varchar (15)	

##### Tabel Busana

Nama Tabel : tbl\_busana

Primary Key : kd\_busana

Fungsi : Sebagai menyimpan data busana

Tabel 3.2 Tabel Busana

NO	NAMA FIELD	TIPE DATA	KETERANGAN
1	Kd_busana	Varchar (8)	Primary Key
2	Nama_busana	Varchar (30)	
3	Nama_jenis	Varchar (15)	
4	Kode_jenis	Varchar (7)	Foreign Key
5	Warna_busana	Varchar (15)	
6	Kd_warna	Varchar (7)	Foreign Key
7	Ukuran	Varchar (15)	
8	Kd_ukuran	Varchar (7)	Foreign Key
9	Stok_busana	Integer	
10	Harga_satuan	Integer	

##### Tabel Jenis

Nama Tabel : tbl\_jenis

Primary Key : kd\_jenis

Fungsi : Untuk menyimpan data jenis busana

Tabel 3.3 Tabel Jenis

NO	NAMA FIELD	TIPE DATA	KETERANGAN
1	Kd_jenis	Varchar (7)	Primary Key
2	Nama_jenis	Varchar (15)	

Tabel Ukuran

Nama Tabel : tbl\_ukuran

Primary key : kd\_ukuran

Fungsi : Untuk menyimpan data ukuran busana

Tabel 3.4 Tabel Ukuran

NO	NAMA FIELD	TIPE DATA	KETERANGAN
1	Kd_ukuran	Varchar (7)	Primary Key
2	Ukurna	Varchar (15)	

Tabel Warna

Nama Tabel : tbl\_warna

Primary Key : kd\_warna

Fungsi : Untuk menyimpan data warna busana

Tabel 3.5 Tabel Warna

NO	NAMA FIELD	TIPE DATA	KETERANGAN
1	Kd_warna	Varchar (7)	Primary Key
2	Warna busana	Varchar (15)	

Tabel Trans Jual

Nama Tabel : tbl\_transjual

Primary Key : kd\_transjual

Fungsi : Untuk menyimpan data penjualan

Tabel 3.6 Tabel Trans Jual

NO	NAMA FIELD	TIPE DATA	KETERANGAN
1	Kd_transjual	Varchar (8)	Primary Key
2	Tgl_transjual	Date	
3	Jumlah_item	Integer	
4	Total_harga	Integer	
5	Bayar	Integer	
6	Kembali	Integer	

Tabel Detail Trans Jual

Nama Tabel : tbl\_detail\_transjual

Fungsi : Untuk menyimpan data busana

NO	NAMA FIELD	TIPE DATA	KETERANGAN
1	Kd_transjual	Varchar (8)	Foreign Key
2	Tgl_transjual	Date	
3	Kd_busana	Varchar (15)	Foreign Key
4	Nama_busana	Varchar (7)	
5	Kd_jenis	Varchar (7)	Foreign Key
6	Kd_warna	Varchar (7)	Foreign Key
7	Kd_ukuran	Varchar (7)	Foreign Key
8	Harga_satuan	Integer	
9	Jumlah_item	Integer	
10	Total_hargajual	Integer	
11	Kd_user	Varchar (7)	Foreign Key

### 3. Hasil dan Pembahasan

Tahap implementasi adalah tahap penciptaan perangkat lunak, tahap kelanjutan dari kegiatan perancangan sistem. Tahap ini merupakan tahap system siap untuk dioperasikan, yang terdiri dari penjelasan mengenai lingkungan implementasi dari implementasi program

#### 3.1 Implementasi Antarmuka Perangkat Lunak

Menu Login ini berguna untuk mengamankan aplikasi dan database. Pada Menu ini user diwajibkan memasukkan email dan password terlebih dahulu

sebelum menggunakan sistemnya. Jika email dan password yang input benar maka sistem ini dapat dijalankan.



Gambar 4.1 Tampilan Halaman Login

Menu utama ini berguna untuk menampilkan form menu utama.



Gambar 4.2.2 Tampilan Menu Utama

Menu ini untuk menyimpan data penjualan yang telah dilakukan dan otomatis akan muncul faktur penjualan.



Gambar 4.2.18 Tampilan Faktur Penjualan

Teknik pengujian yang digunakan dalam membangun sistem ini yaitu Blackbox testing.

Tabel 4.1 Pengujian

N o	Menu yang di uji	Skenario	Hasil yang di terapkan	Keteranga n
1.	Form Menu Login	User melakukan login dengan memasukkan username dan	User berhasil masuk ke menu utama	Berhasil

		password di menu login, lalu menekan "Enter"		
	Form Menu Login	User melakukan login dengan password atau username yang salah	Menampilkan pesan "username atau password salah", dan tidak dapat menampilkan menu utama	Berhasil
2.	Form Kelola Data User	Admin menginputkan data user ke dalam system, untuk mendapatkan hak akses ke system informasi penjualan	Data tersimpan di Database dan menampilkan pesan "Data berhasil di input"	Berhasil
		Admin mengedit data user, jika terjadi kesalahan penginputan data user	Data kembali tersimpan ke database dan menampilkan pesan "Data Berhasil di Update"	Berhasil
		Admin menghapus data user tertentu, agar user tersebut tidak lagi mendapatkan hak akses user ke dalam system	Data user berhasil dihapus dari sistem dan database, serta system akan menampilkan pesan "Data berhasil di Hapus"	Berhasil
3.	Form Kelola Data Busana	Admin menginput data busana ke dalam system, untuk mendapatkan hak akses ke system informasi penjualan	Data berhasil tersimpan ke database dan menampilkan pesan "Data berhasil di input"	Berhasil
		Admin mengedit data busana, jika terjadi kesalahan penginputan data user	Data berhasil tersimpan kembali ke database dan menampilkan pesan "Data berhasil di Update"	Berhasil
		Admin menghapus data busana	Data busana berhasil dihapus dari sistem dan database, serta system akan menampilkan pesan "Data Berhasil di Hapus"	Berhasil

4.	Form kelola Transaksi	Kasir Input data belanja	Sistem akan menerima akses dan akan menampilkan nota belanja dan data belanja berhasil disimpan.	Berhasil
		Input data belanja( pilih menu cari muncul data-data belanja tekan enter)	Sistem akan menolak akses dan akan menampilkan pesan masukan jumlah pembayaran	Berhasil
5.	Form kelola Laporan Harian	Admin klik menu laporan harian, muncul laporan transaksi penjualan harian	Sistem akan mengakses dan akan menampilkan laporan penjualan harian.	Berhasil
		Admin klik menu laporan harian, muncul laporan harian	Sistem akan menolak akses karena belum klik untuk melihat laporan harian	Berhasil

### 3.2 Maintenance atau Pemeliharaan Sistem

Pemeliharaan sistem bertujuan agar system yang telah dibuat dapat berfungsi secara optimal. Tahapan ini tidak dilakukan karena penelitian ini hanya berfokus pada perancangan dan tidak pada pemeliharaan system

## 4. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan dari bab-bab sebelumnya, dapat diambil beberapa kesimpulan yang berkaitan dengan sistem informasi penjualan busana, yaitu sebagai berikut :

Dalam proses kegiatan transaksi penjualan, Toko Original membutuhkan suatu sistem informasi yang dapat mengatur sistem penjualan sehingga dapat berjalan dengan lancar.

Penyimpanan data-data yang sudah terkomputerisasi mempermudah dalam proses penyimpanan dan pencarian data penjualan busana apabila diperlukan. Dengan sistem informasi penjualan busana yang dibuat dapat diinformasikan secara detail hasil transaksi penjualan yang telah dilakukan.

Dengan adanya sistem informasi dapat memberikan informasi tentang stok barang, penjualan dan laporan berdasarkan periode tertentu agar memudahkan pemilik dalam mengatur persediaan barang.

### Ucapan Terimakasih

1. Bapak Dr.Simon Sira Padji,MA selaku Rektor Universitas Flores.
2. Ibu Maria Adelvin Londa, S.Kom.,MT, selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Flores.
3. Ibu Kristina Sara, S.Kom.,M.Pd, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Flores.
4. Bapak Kristianus Jago Tute,S.Kom.,M.Pd, selaku dosen pembimbing I dan Bapak Benediktus Yoseph Bhae,S.Kom.,MT, selaku dosen pembimbing II.
5. Dosen dan staf administrasi Program Studi Sistem Informasi Universitas Flores.
6. Orang tua dan teman-teman yang ikut mendukung proses penyusunan Skripsi ini.

### Referensi

- [1] I. Palopo, "PERANCANGAN APLIKASI TRANSAKSI PENJUALAN MENGGUNAKAN MICROSOFT VISUAL BASIC 6 . 0 PADA PERANCANGAN APLIKASI TRANSAKSI PENJUALAN MENGGUNAKAN MICROSOFT VISUAL BASIC 6 . 0 PADA," 2020.
- [2] B. Informatika, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI INVENTORY PADA TOKO ROSADAH Bianglala Informatika," vol. 8, no. 2, pp. 91–99, 2020.
- [3] F. Alfiah et al., "PERANCANGAN SISTEM E – COMMERCE UNTUK PENJUALAN PAKAIAN PADA TOKO A & S," vol. 6, no. 1, pp. 70–81.
- [4] "Sistem informasi penjualan pakaian berbasis website di toko kirana clothing sales information system website based in kirana store," 2019.
- [5] Y. A. Badii and D. Kuncoro, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian Serta Pengendalian Stok Barang Pada Toko Batik Kusumawardani Solo," vol. 23, no. 1, pp. 19–26, 2017.
- [6] R. Irviani and R. Oktaviana, "Aplikasi Perpustakaan Pada SMA N1 Kelumbayan Barat Menggunakan Visual Basic," J. TAM ( Technol. Accept. Model ), vol. 8, no. 1, p. 64, 2017.
- [7] M. Syarqi et al., "MUSLIM DI TOKO BANTO JAYA ZAHRA FASHION MENGGUNAKAN," pp. 375–381.
- [8] L. Lutfiana, "Aplikasi Microsoft Visual Basic 6 . 0 Sistem Persediaan Pada Toko Cat Utama Putra Semarang," vol. 23, no. 1, pp. 77–96, 2015.
- [9] I. Wahyudi, S. Bahri, and P. Handayani, "Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia," vol. V, no. 1, pp. 135–138, 2019, doi: 10.31294/jtk.v4i2.
- [10] P. Yogie, A. Nirmala, I. Made, S. Putra, A. A. Kompiang, and O. Sudana, "Pengujian Black Box Pada Sistem Terintegrasi Pembayaran Uang Kuliah Pada Universitas X Dengan Metode Equivalence Partitions," vol. 2, no. 3, 2021.
- [11] R. Bangun et al., "Indexing Pada Ebook Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Website E-."
- [12] D. Oscar and E. Minarto, "Rational Unified Proses Dalam Pembangunan Web Aplikasi Administratif Rukun Tetangga (RT)," J. Format J. Ilm. Tek. Inform., vol. 9, no. 1, pp. 11–20, 2020, [Online]. Available: <https://publikasi.mercubuana.ac.id/index.php/format/article/view/8310>.
- [13] 7) Marakas dan O'Brien (2017, "Bab Ii Landasan Teori," J. Chem. Inf. Model., vol. 53, no. 9, pp. 8–24, 2018.
- [14] P. S. Rahmat, "Penelitian Kualitatif," Journal Equilibrium, vol. 5 No. 9. pp. 1–8, 2009, [Online]. Available: <yusuf.staff.ub.ac.id/files/2012/11/Jurnal-Penelitian-Kualitatif.pdf>.
- [15] R. Sihombing, "Metode Penelitian Metode Penelitian," Metod. Penelit. Kualitatif, no. 17, p. 43, 2017.
- [16] P. D. P. Silitonga, D. El, and R. Purba, "Implementasi System Development Life Cycle Pada Rancang Bangun Sistem Pendaftaran Pasien Berbasis Web," J. Sist. Inf. Kaputama, vol. 5, no. 2, 2021.