

6

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN ALAT
OLAHRAGA PADA BFIT BLUPLAZA BEKASI**

Saipul, Muhammad Muharrom, Edhi Prayitno, Juarni Siregar
Fakultas Teknik dan Informatika Prodi Teknologi Informasi Universitas Bina
Sarana Informatika, Fakultas Teknologi Informasi Prodi Sistem Informasi
Universitas Nusa Mandiri
(Naskah diterima: 1 September 2021 disetujui: 29 Oktober 2021)

Abstract

In this modernization era, the development of technology is developing very rapidly in various aspects. many of these aspects feel the impact of the development of this technology, especially the aspect that feels is in the field of sales. BFIT is a retail engaged in the sale of sports equipment. On BFIT the sales process is still done in a manual way. Starting from the process of sales to customers, goods, and sales reports, all are still very manual. the need for computerized Data Processing System to support the company's performance in order to run optimally. Therefore, the need to design an information system that includes sales data, stock goods and sales reports as for the method used in the design of this system is a prototype method that is felt very suitable. And the result of the design of this application is the realization of a website application that can facilitate the promotion of products to consumers in various regions and also help companies in managing goods and sales reports.

Keyword: *Information Systems, Sales Information Systems, BFIT*

Abstrak

Di era modernisasi ini perkembangan teknologi berkembang sangat pesat diberbagai aspek. banyak dari berbagai aspek ini merasakan dampak dari perkembangan teknologi ini, terutama aspek yang terasa adalah dibidang penjualan. BFIT adalah sebuah retail yang bergerak dibidang penjualan alat-alat olahraga. Pada BFIT proses penjualan masih di lakukan dengan cara yang manual. Mulai dari proses penjualan ke *customer*, penotaan barang, dan laporan penjualan, semua masih sangat manual. diperlukannya Sistem Pengolahan Data yang sudah terkomputerisasi agar dapat menunjang kinerja perusahaan agar dapat berjalan dengan optimal. Maka diperlukannya perancangan sistem informasi yang Meliputi Pendataan Penjualan, Stok Barang dan Laporan Penjualan Adapun metode yang digunakan dalam pembuatan perancangan sistem ini adalah metode *prototype* yang di rasa sangat cocok. Dan Hasil dari perancangan aplikasi ini adalah terealisasinya suatu aplikasi website yang dapat memudahkan promosi produk ke konsumen di berbagai daerah dan juga membantu perusahaan dalam mengelola barang dan laporan penjualan.

Kata kunci: Sistem Informasi, Sistem Informasi penjualan, BFIT

I. PENDAHULUAN

Di era modernisasi ini perkembangan teknologi berkembang sangat pesat diberbagai aspek. banyak dari berbagai aspek ini merasakan dampak dari perkembangan teknologi ini, terutama aspek yang terasa adalah dibidang penjualan. karena tingkat konsumsi masyarakat didunia bertambah saat teknologi berada digenggaman mereka semua. selain itu perkembangan teknologi juga membawa dampak positif kedalam sebuah perusahaan dimana sistem kerja perusahaan yang telah memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut menjadi lebih maju, dikarenakan penyebaran sistem informasi didalam perusahaan menjadi cepat sehingga dapat meningkatkan kinerja karyawan yang berkerja sehingga menjadi lebih efektif dan efisien.

BFIT adalah sebuah retail yang bergerak dibidang penjualan alat-alat olahraga seperti *Treadmill*, *Barbel*, *Rowing machine* (melayung), dan *Smith machine* merupakan alat yang sangat umum ditemukan ditempat kebugaran dan umumnya digunakan untuk latihan cardio atau pembakaran lemak, alat ini digunakan untuk jalan atau lari ditempat, *Abs Crunch Machine* alat ini digunakan untuk melatih otot perut melakukan *crunch* dan menjadikan lebih menantang dengan meningkatkan

pada mesin ini, *Static Bicycle* alat ini digunakan seperti bersepeda di dalam ruangan, *Barbel* alat ini dihubungkan batang besi yang panjang dan umumnya beban pada kedua sisinya dapat dibongkar pasang untuk mengatur beban agar sesuai kemampuan pengguna, *Dumbell* alat ini sangat praktis karena dapat dibawa kemana pun dan tidak perlu menggunakan ruangan yang luas.

Pada BFIT proses penjualan masih dilakukan dengan cara yang manual. Mulai dari proses penjualan ke *customer*, persediaan barang, dan laporan penjualan, semua masih sangat manual. Karena masih menggunakan sistem yang manual/belum terkomputerisasi maka sering terjadi *traffic*/keterlambatan maupun kesalahan, hal ini sangat berpengaruh pada setiap proses yang berjalan di perusahaan tersebut. Dari uraian tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa diperlukannya Sistem Pengolahan Data yang sudah terkomputerisasi agar dapat menunjang kinerja perusahaan agar dapat berjalan dengan optimal.

II. KAJIAN TEORI

2.1 Sistem

Menurut Yunita dalam (Tugiarto et al., 2019), Sistem adalah seperangkat komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain yang saling bekerjasama untuk mencapai

beberapa tujuan. Sistem pula sekumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu sehingga perlu untuk dilakukan proses pembentukan elemen pendukung yang saling terkait.

2.2 Informasi

Menurut Maulana dalam (Maryani et al., 2018) Informasi adalah sebuah data yang sudah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi pengguna sehingga dapat bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendukung sumber informasi”.

2.3. Website

Menurut (Zufria dan Azhari, 2017) menjelaskan *website* Secara makna sebuah website adalah sekumpulan halaman informasi yang disediakan diberbagai belahan dunia melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet yang saling terhubung. *Website* juga merupakan sebuah komponen penggabungan yang terdiri dari teks, gambar, suara animasi sehingga menjadi media informasi yang menarik untuk dikunjungi oleh orang lain atau siapapun maka dari makna itu, bisa kita fahami bahwa definisi *website* secara sederhana adalah sebuah informasi apa saja yang bisa diakses dengan menggunakan koneksi jaringan

internet yang dapat memberikan sesuatu kepada yang menerimanya.

2.4. Model Pengembang Perangkat Lunak

Dalam kasus ini penulis menggunakan metode penelitian yang di sebut model *prototype*, penjelasan dari model *prototype* menurut Menurut Sukamto dan Shalahudin dalam (Robbi & Yulianti, 2019) mengungkapkan bahwa sebuah proses pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan metode *Prototype* akan meliputi aktifitas-aktifitas sebagai berikut:

1. Mendefinisikan Kebutuhan *User* dan Programmer yang bersama-sama mendefinisikan kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dibangun.
2. Membuat/Mengubah *Prototype* Membuat atau mengubah prototype system dengan membuat perancangan yang berpusat pada kebutuhan *user* yang sudah didefinisikan. Dibuat sesuai dengan kebutuhan sistem yang telah didefinisikan sebelumnya dengan user.
3. Uji Coba *Prototype*
Uji coba ini dilakukan oleh pengguna untuk mengevaluasi apakah *prototype* yang sudah dibuat sudah sesuai dengan keinginan user. Jika sudah sesuai maka perangkat lunak sudah siap untuk digunakan. Jika belum

sesuai, maka *prototype* diperbaiki dengan mendengarkan keluhan dari pengguna untuk memperbaiki *prototype* yang sebelumnya.

2.5. UML (Unified Modeling Language)

Menurut Windu Gata dalam (Urva et al., 2015) menjelaskan *Unified Modeling Language* (UML). UML adalah bahasa spesifikasi standar yang dipergunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan dan membangun perangkat lunak. UML merupakan metodologi dalam mengembangkan sistem berorientasi objek dan juga merupakan alat untuk mendukung pengembangan sistem. UML pada saat ini sangatlah banyak dipergunakan dalam berbagai bidang terutama di dunia industri yang merupakan standar bahasa pemodelan umum dalam industri perangkat lunak dan pengembangan sistem.

2.6. ERD (Entity Relation Diagram)

Menurut Ladjamudin dalam jurnal (Muhamad Son Mu, 2015) menjelaskan *Entity Relationship Diagram* (ERD) merupakan model jaringan data yang menekankan pada struktur-struktur dan *relationship* data. Diagram hubungan entitas atau yang lebih dikenal dengan E-R diagram, adalah notasi grafik dari sebuah model data atau sebuah

model jaringan yang menjelaskan tentang data yang tersimpan (*storage data*) dalam sistem secara abstrak.

2.7. LRS (Logical Record Structure)

Menurut Friyadie dalam jurnal (Sastra, 2017) “sebelum tabel dibentuk dari field atau atribut entitas secara fisik atau level internal, maka harus dibuatkan suatu bentuk *relational model* yang dibuat secara *logic* atau *level external* dan konsep, dari pernyataan tersebut dibutuhkan yang disebut dengan *Logical Record Structure* (LRS)”. *Logical Record Structure* (LRS) merupakan hasil dari pemodelan *Entity Relationship* (ER) beserta atributnya sehingga bisa terlihat hubungan-hubungan antar entitas.

III. METODE PENELITIAN

Teknik Pengumpulan data yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Penulis melakukan pengamatan secara langsung di tempat penulis melakukan riset yaitu di B-FIT (*Fitness, Health, and beauty*) di bluplaza bekasi di bagian Penjualan, di sana penulis mengamati dan juga melakukan proses penjualan.

2. Wawancara

Wawancara yang dilakukan oleh penulis bertujuan untuk mendapatkan informasi

tentang pengolahan data secara lengkap dan detail di bidang penjualan, dan untuk mendapatkan hal itu penulis melakukan metode tanya jawab mengenai semua kegiatan yang berhubungan dengan pengolahan data kepada pimpinan cabang dan juga karyawan B-FIT (*Fitness, Health, and beauty*) bluplaza bekasi Ibu. Sri Mulyani.

3. Studi Pustaka

Penelitian dalam mengumpulkan data yang dilakukan berasal dari buku-buku maupun jurnal yang ada di perpustakaan dan di internet.

IV. HASIL PENELITIAN

4.1. Hasil dan analisa

Toko BFIT (*Fitness, Health, and beauty*) mempunyai beberapa permasalahan pokok yang dimana akan penulis jabarkan, berikut beberapa permasalahan pokok yang ada di toko BFIT (*Fitness, Health, and beauty*):

1. Pada penyimpanan dokumen yang diterima sering kali hilang karna tidak teraturnya dalam penyimpanan dokumen.
2. Saat pencatatan data barang masuk dan data barang keluar yang memungkinkan terdapat masalah karena masih dilakukannya secara manual yang memungkinkan kesalahan dalam pencatatan dan

perhitungan barang dan bisa menyebabkan kerugian.

3. Pembeli harus datang ke toko untuk melakukan pembelian barang, yang dimana untuk zaman seperti sekarang ini sangat tidak *efisien*, karena belum tersedianya penjualan secara *online*.
4. Sulitnya mencari data-data yang sudah lumayan lama.

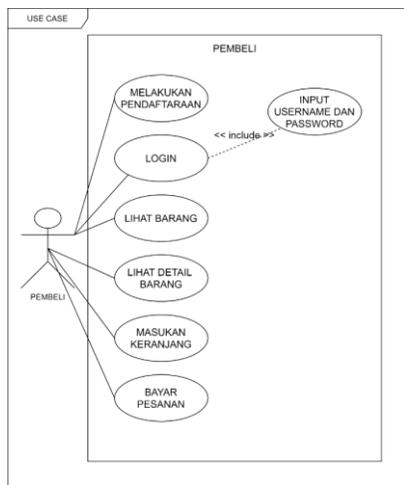
Setelah penulis menganalisa dan melihat secara langsung permasalahan yang terjadi pada toko BFIT (*Fitness, Health, and beauty*), maka penyelesaian masalah yang dapat penulis lakukan adalah.

1. Dengan dibuatnya sebuah sistem berbasis *website* meminimalisir hilangnya dokumen, karena perancangan *website* ini berbasis *database*
2. Dengan di buatnya perancangan sistem informasi berbasis *website* ini sangat memudahkan admin/kasir dalam melakukan pencatatan barang masuk dan keluar dan terhindar dari kesalahan dalam pencatatan dan perhitungan
3. Dengan adanya perancangan sistem berbasis *website* ini, pembeli tidak perlu lagi untuk datang ke toko untuk melakukan pembelian, dan ini sangat menghemat waktu.

4. Dengan menggunakan penyimpanan berbasis database, mencari data-data yang sudah lama tidak sulit lagi.

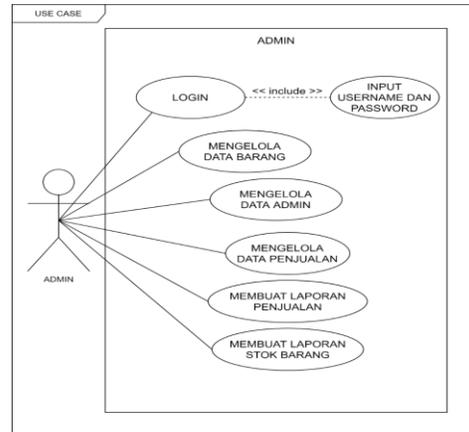
4.2. Perancangan Sistem

1. Use Case Diagram Halaman Pelanggan



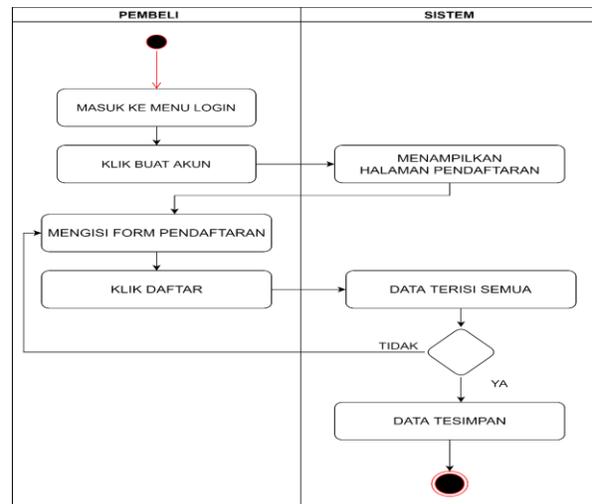
Gambar IV.1 Use Case Diagram Halaman Pelanggan

2. Use Case Diagram Halaman Admin



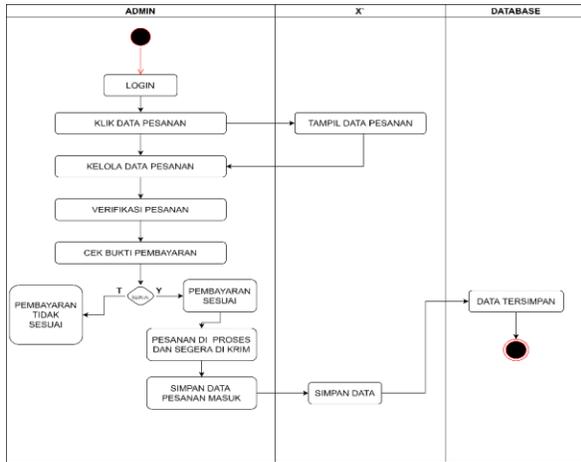
Gambar IV.2 Use Case Diagram Halaman Admin

3. Rancangan Diagram Aktivitas Membuat Akun Calon Pembeli

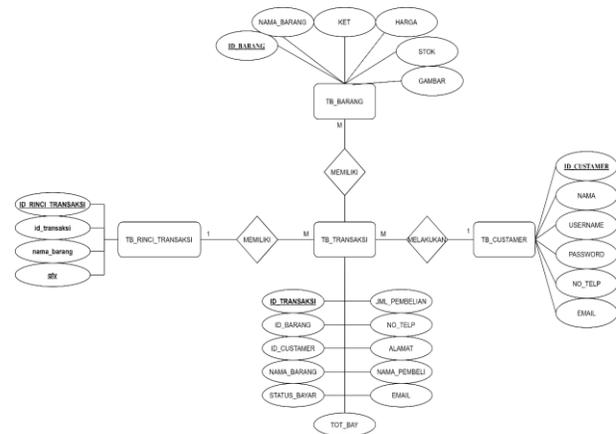


Gambar IV. 3 Acitivity Diagram Pendaftaran Pelanggan

4. Rancangan Activity Diagram Data Pesanan

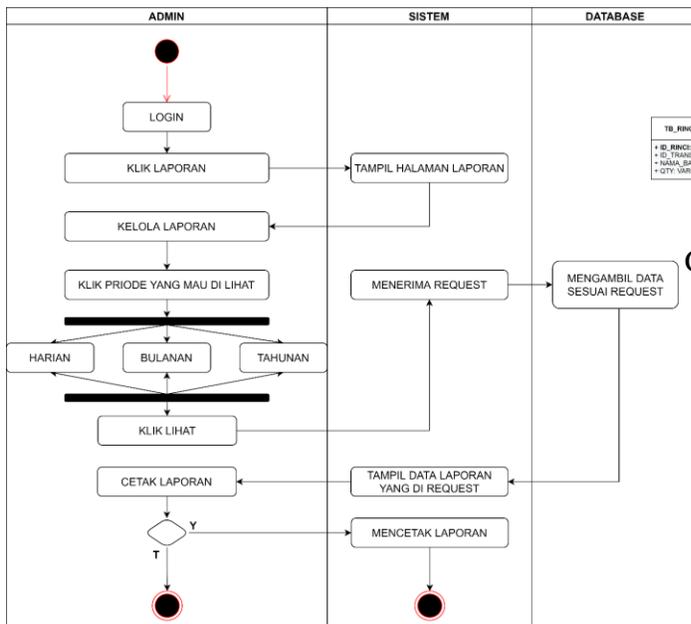


Gambar IV 4 Diagram Data Pesanan



Gambar IV. 6 Rancangan Entity Relationship Diagram

5. Rancangan Activity Diagram Laporan Penjualan



Gambar IV. 5 Diagram Data Laporan Penjualan

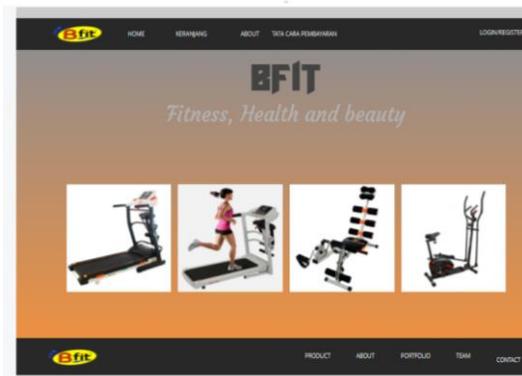
7. Logical Record Structure (LRS)



Gambar IV. 3 Rancangan Logical Record Structure (LRS)

6. Entity Relationship Diagram (ERD)

8. Rancangan Prototype Halaman pelanggan



Gambar IV. 8

Rancangan Tampilan Halaman Pelanggan Sebelum Login

9. Rancangan Tampilan Halaman Pelanggan Login



Gambar IV.9

Rancangan Tampilan Halaman Pelanggan

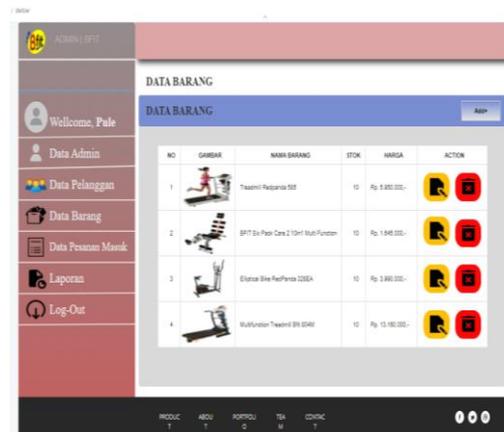
10. Tampilan Rancangan Halaman Dashboard Admin



Gambar IV 4

Tampilan Rancangan Halaman Dashboard Admin

11. Tampilan Rancangan Halaman Data Barang



Gambar IV 11

Tampilan Rancangan Halaman Data Barang

V. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dalam perancangan sistem informasi penjualan alat olahraga pada Toko BFIT (*Fitness, Health and beauty*) maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan analisa dari *prototype* yang dibuat mengenai sistem penjualan alat olahraga pada Toko BFIT (*Fitness, Health and beauty*) diharapkan dapat lebih efektif dan efisien.
2. perancangan sistem informasi penjualan alat olahraga pada Toko BFIT (*Fitness, Health and beauty*) diharapkan dapat membantu perusahaan dalam pengelolaan data transaksi penjualan, pengecekan stok dan pembuatan laporan penjualan.
3. Selain membantu Toko BFIT (*Fitness, Health and beauty*) dalam pengelolaan data transaksi penjualan, sistem cepat penjualan produk makanan ini juga membantu konsumen/pelanggan dalam melakukan pembelian alat olahraga pada Toko BFIT (*Fitness, Health and beauty*) dengan mudah dan cepat.

DAFTAR PUSTAKA

Maryani, I., Ishaq, A., & Mulyadi, D. S. 2018. Sistem Informasi Pemesanan Minuman Berbasis Client Server Pada Kampung

Dahar Purwokerto. *Evolusi: Jurnal Sains Dan Manajemen*, 6(2), 84–90. <https://doi.org/10.31294/evolusi.v6i2.4455>.

Muhamad Son Mu. 2015. Rancang Bangun Sistem Ujian Online Pada Smp Negeri 8 Sekayu. *Jurnal Teknik Informatika Politeknik Sekayu (TIPS)*, 2(1), 28–40. <http://jurnal.polsky.ac.id/index.php/tips/article/view/38>

Robbi, M. S., & Yulianti, Y. (2019). Perancangan Aplikasi E-Learning Berbasis Web dengan Model Prototype pada SMPN 7 Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*, 2(4), 148. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v2i4.3768>

Sastra, R. (2017). Metode pengembangan perangkat lunak waterfall dalam perancangan sistem informasi e-learning. *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering Metode*, 3(1), 27–33. <https://doi.org/10.31294/ijse.v3i1.2606>

Tugiarto, A., Pratiwi, F., Azkya, A., & Widodo, P. P. (2019). Pengolahan Data Pasien Rawat Jalan Puskesmas Bumi Ayu Kota Dumai Berbasis Web. *IN F O R M a T I K A*, 10(2), 13. <https://doi.org/10.36723/juri.v10i2.110>

Urva, G., Siregar, H. F., Prof, J., Kisaran, M. Y., & Utara, S. (2015). *Pemodelan UML E- Marketing Minyak Goreng*. 9, 92–101.

Zufria dan Azhari. (2017). Web-Based Applications in Calculation of Family Heritage (Science of Faroidh)

YAYASAN AKRAB PEKANBARU

Jurnal AKRAB JUARA

Volume 6 Nomor 4 Edisi November 2021 (55-64)

QUERY: Jurnal Sistem Informasi.
Jurnal Sistem Informasi, 5341(April),
50-60.

[http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/query/
article/view/659](http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/query/article/view/659)