



PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BARANG BERBASIS VISUAL STUDI KASUS DI TB. BERKAH KERAMIK

Rizki Dea Anthalia Yustina'

D4 Akuntansi Perpajakan, Fakultas Studi Vokasi, Universitas Sains & Teknologi Komputer,
Semarang

Korespondensi Penulis: Rizidea276@gmail.com

Abstract; *TB. Berkah Keramik is a company that operates in the sales of building materials. The address is H2 Sido Mukti, precisely on Jl. Lintas Rawa Jitu, Aji Baru Building, Tulang Bawang, Lampung. This company was founded in 2019. TB. Until now TB. Berkah Keramik in managing sales, sales transactions and managing goods still uses manual methods written on note paper and bookkeeping. In recording, problems often occur, such as in the example of a sales note, an error occurs when recording the nominal price, making it susceptible to errors in calculations.*

In this research the author uses a cash-based accounting method (Accrual Basis). Accrual Basis is the process of recording accounting transactions where transactions are recorded when cash is received or when cash is paid out. The use of the Accrual Basis Method in this research is due to TB Transactions. Ceramic Blessings are done in cash. in this research for system development. The research method used by the author in this research is Research and Development (R&D). Research and Development (R&D) is a research method used to produce certain products and test the product's effectiveness.

The results of this research are in the form of Visual-based Sales Information System Software. This system can help cashiers in managing and reporting sales. As well as making it easier for owners to check sales reports and financial reports. By designing a new system, sales management will be more effective. With this, the author developed a goods sales system using the VB.Net programming language (Visual Basic 2010) and MySQL information as the database. And crystal reports to create transaction reports, so that they can help and make things easier for users. This can be proven by testing the effectiveness of the performance of the old system compared to the new system, if the percentage is 40.00% : 90.00%.

Keywords: *Information Systems, Sales of Goods, Accrual, Visual*

Abstrak: Hak TB. Berkah Keramik merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan bahan bangunan. Beralamatkan di H2 Sido Mukti, tepatnya ada di Jl. Lintas Rawa Jitu, Gedung Aji Baru, Tulang Bawang, Lampung. Perusahaan ini berdiri sejak tahun 2019. TB. Sampai saat ini TB. Berkah Keramik dalam pengelolaan penjualan, transaksi penjualan serta pengelolaan barang masih menggunakan cara manual yang ditulis pada sebuah kertas nota dan pembukuan. Dalam Pencatatannya kerap terjadi masalah seperti pada contoh nota penjualan, terjadi kekeliruan saat mencatat nominal harga sehingga rentan akan terjadinya kesalahan dalam perhitungan.

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode akuntansi berbasis kas (Accrual Basis). Accrual Basis merupakan proses pencatatan transaksi akuntansi dimana transaksi dicatat pada saat menerima kas atau pada saat mengeluarkan kas. Penggunaan Metode Accrual Basis pada penelitian ini disebabkan oleh Transaksi pada TB. Berkah Keramik dilakukan secara Tunai. pada penelitian ini untuk pengembangan sistem Metode penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk.

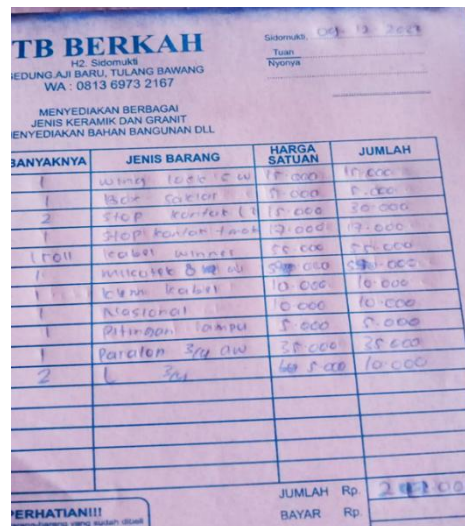
Hasil dari penelitian ini adalah berupa Software Sistem informasi Penjualan berbasis Visual. Sistem ini dapat membantu kasir dalam pengelolaan dan pelaporan penjualan. Serta memudahkan owner dalam memeriksa laporan penjualan dan laporan keuangan tersebut. Dengan Perancangan sistem baru pengelolaan penjualan akan lebih efektif. Dengan ini penulis mengembangkan sistem Penjualan barang menggunakan bahasa pemrograman VB.Net (Visual Basic 2010) dan informasi MySQL sebagai database-nya. Dan crystal report untuk membuat laporan transaksi, sehingga bisa membantu dan memudahkan pengguna. Hal ini dapat dibuktikan dengan uji efektivitas antara kinerja sistem lama dibandingkan dengan sistem yang baru, apabila di prosentasikan adalah 40,00% : 90,00%.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Penjualan Barang, Accrual, Visual

PENDAHULUAN

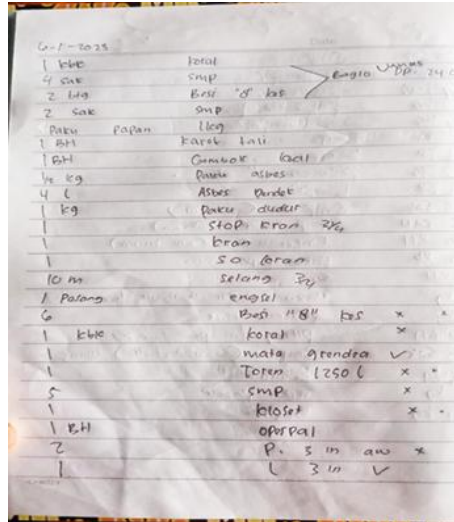
1. Latar Belakang

Perkembangan Sistem informasi dan teknologi berkembang pesat sejalan dengan besarnya kebutuhan terhadap informasi. TB. Berkah Keramik merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan bahan bangunan. Beralamatkan di H2 Sido Mukti, tepatnya ada di Jl. Lintas Rawa Jitu, Gedung Aji Baru, Tulang Bawang, Lampung. Perusahaan ini berdiri sejak tahun 2019. TB. Berkah Keramik menjual berbagai macam bahan bangunan. Berdasarkan wawancara yang diperoleh dari pemilik TB. Berkah Keramik Bapak Novriansyah dapat diketahui bahwa di TB. Berkah Keramik ada beberapa kendala dalam menjalankan bisnis diantaranya. Dalam transaksi penjualan pada TB. Berkah Keramik, masih dilakukan pencatatan secara manual ditulis pada sebuah kertas nota dan pembukuan. Dalam pencatatannya kerap terjadi masalah seperti pada contoh nota penjualan, terjadi kekeliruan saat mencatat nominal harga sehingga rentan akan terjadinya kesalahan dalam perhitungan. Pada TB. Berkah Keramik belum ada informasi khusus mengenai persediaan barang dagang terutama ketidak tersediaan barang saat ada konsumen dan saat melakukan pembelian barang mengalami kesulitan menentukan jenis dan jumlah barang yang akan dipesan.



SANYAKNYA	JENIS BARANG	HARGA SATUAN	JUMLAH
1	wings 10x10x10	18.000	12.000
1	batu corlor	7.000	8.000
2	stop keramik 10	10.000	20.000
1	stop keramik 10x10	10.000	10.000
1 roll	lebar 10m	20.000	20.000
1	material 8 m	20.000	20.000
1	skema keramik	10.000	10.000
1	Nestohol	10.000	10.000
1	Pitirang lampu	5.000	5.000
1	Parafin 3kg	20.000	20.000
2	l. 3kg	500.000	10.000
JUMLAH Rp.			2.113.000
BAYAR Rp.			

Gambar 1.1



Gambar 1.2

Berdasarkan uraian diatas yang telah disampaikan Pada penelitian ini penulis mengembangkan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Berbasis Visual. pemilihan berbasis visual computer karena dapat meningkatkan efisiensi dalam transaksi dan pengolahan data, keakuratan data yang diproses, serta hasil pemrosesan data dapat diperoleh dengan cepat, terpercaya serta memiliki tingkat ketelitian yang baik, sehingga memberi informasi yang lengkap pada pemilik perusahaan (Kiki Novita, 2021). Pada penelitian ini penulis menggunakan metode akuntansi berbasis kas (*Accrual Basis*).

2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. TB. Berkah Keramik dalam pencatatan penjualan dilakukan secara manual pencatatannya kerap terjadi masalah seperti kekeliruan saat mencatat nominal harga. Tidak adanya pencatatan persediaan barang dan saat pembelian barang hanya dicantumkan jumlah barang saja tidak mencantumkan nominal harga.
2. Pada TB. Berkah Keramik belum ada informasi khusus mengenai persediaan barang dagang terutama ketidak tersediaan barang saat ada konsumen dan saat melakukan pembelian barang mengalami kesulitan menentukan jenis dan jumlah barang yang akan dipesan
3. Struk transaksi penjualan yang digunakan pada TB. Berkah Keramik, masih dilakukan pencatatan secara manual ditulis pada sebuah kertas nota dan pembukuan. Dalam pencatatannya kerap terjadi masalah seperti, terjadi kekeliruan saat mencatat nominal harga sehingga rentan akan terjadinya kesalahan dalam perhitungan.

3. Pembatasan Masalah

1. Pembuatan sistem informasi berbasis visual hanya berfokus pada kegiatan transaksi "TB. Berkah Keramik" dimulai dari input data barang masuk dan keluar, transaksi penjualan, laporan keuangan dan stok barang.
2. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah Visual Basic Studio 2010.
3. Penyimpanan data menggunakan fitur yang didukung database dari MySQL.
4. Hak akses sistem hanya untuk pemilik toko, karyawan yang bertugas sebagai kasir dan karyawan yang bertugas membuat laporan penjualan.

4. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi penjualan ?
2. Bagaimana merancang sistem yang mampu memberikan informasi terkait dengan data penjualan dan data barang ?
3. Bagaimana merancang sistem informasi menggunakan metode akuntansi yang sesuai dengan kebutuhan Perusahaan?

5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah tersebut, maka dapat diketahui dengan jelas tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk merancang dan membangun sebuah sistem informasi penjualan berbasis visual menggunakan Bahasa pemrograman Visual Basic Studio 2010 dan MySQL sebagai database server.
2. Untuk merancang dan membangun sebuah sistem informasi penjualan yang layak digunakan meliputi data barang, transaksi penjualan, laporan penjualan hingga laporan stok barang yang mudah untuk di pahami dan digunakan.
3. Untuk merancang dan membangun sebuah sistem informasi menggunakan metode Akuntansi Cash Basic dikarenakan Transaksi pada TB. Berkah Keramik dilakukan secara Tunai.

LANDASAN TEORI

1. Sistem

Sistem adalah kumpulan elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem ini menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan yang nyata, seperti tempat benda dan orang-orang yang betul-betul ada terjadi. Sistem merupakan kumpulan elemen – elemen yang saling terkait dan bekerja sama untuk memproses masukan (input) yang ditujukan kepada sistem tersebut dan mengolah masukan tersebut sampai menghasilkan keluaran (output) yang diinginkan Kristanto (2018:1). Sistem adalah kumpulan-kumpulan dari komponen-komponen yang memiliki unsur keterkaitan anantara satu dengan lainnya secara sederhana suatu sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan unsur, komponen atau variasi terorganisir, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain (Sutabri;2017).

2. Pengertian Akuntansi

Akuntansi adalah pencatatan, penggolongan dan peringkasan dari pada peristiwa-peristiwa dan kejadian-kejadian dan setidak-tidaknya bersifat keuangan dengan cara yang secepat-cepatnya dan petunjuk atau dinyatakan dengan uang, serta penafsiran, terhadap hal-hal yang timbul dari padanya. Dapat disimpulkan bahwa pengertian dari akuntansi adalah sebuah proses mendata atau mencatat, menghitung beberapa angka untuk nantinya digunakan untuk mengambil sebuah keputusan. (Krismaji;2017).

3. Penjualan

Menurut Bahari (2017:25), sistem akuntansi penjualan merupakan sistem yang digunakan dalam transaksi penjualan baik secara tunai maupun kredit dengan memperhatikan prosedur-prosedur yang telah ditentukan agar dapat berjalan dengan baik.

4. Metode Accrual Basis

Accrual Basic adalah suatu basis akuntansi di mana transaksi ekonomi atau peristiwa akuntansi diakui, dicatat, dan disajikan dalam laporan keuangan berdasarkan pengaruh transaksi pada saat terjadinya transaksi tersebut, tanpa memperhatikan waktu kas diterima atau dibayarkan. Dengan kata lain, Accrual Basic digunakan untuk pengukuran aset, kewajiban dan ekuitas dana. Terdapat dua pilar yaitu pengakuan biaya dan pengakuan pendapat.

5. Visual Basic Net







VB.NET adalah singkatan dari Visual Basic.NET, bahasa pemrograman komputer yang dikembangkan oleh Microsoft. Ini pertama kali dirilis pada tahun 2002 untuk menggantikan Visual Basic 6. VB.NET adalah bahasa pemrograman berorientasi objek (OOP). Ini berarti bahwa VB.Net mendukung fitur pemrograman berorientasi objek seperti enkapsulasi, polimorfisme, abstraksi, dan pewarisan. VB.NET memungkinkan Anda untuk membuat aplikasi berorientasi objek sepenuhnya, mirip dengan yang dibuat dalam bahasa lain seperti C++, Java, dan C#. Program yang ditulis dalam VB.NET bekerja dengan baik dengan program yang ditulis dalam Visual C++, Visual C#, dan Visual J#. VB.NET memperlakukan segala sesuatu sebagai objek.

6. UML (Unified Modeling Language)

UML (Unified Modeling Language) adalah “Sebuah Teknik pengembangan sistem yang menggunakan Bahasa grafis sebagai alat untuk pendokumentasian dan melakukan spesifikasi pada sistem”.

Use Case

Menurut (Setiawan & Khairuzzaman, 2017), “Use Case merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) aplikasi perangkat lunak yang akan dibuat. Use Case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan aplikasi yang akan dibuat.

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.
2		<i>Entity Class</i>	Menggambarkan hubungan yang akan dilakukan
3		<i>Boundary Class</i>	Menggambarkan sebuah gambaran dari foem
4		<i>Control Class</i>	Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel
5		<i>A focus of Control & A Life Line</i>	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya message
6		<i>A message</i>	Menggambarkan Pengiriman Pesan

Gambar 2.1

METODE PENELITIAN

1. Metode Pengumpulan Data

- Observasi
- Wawancara
- Studi Kasus

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini berlokasi di H2 Sido Mukti yang terletak di Jl. Lintas Rawa Jitu, Gedung Aji Baru, Tulang Bawang, Lampung. Dengan durasi penelitian selama 2 bulan, yang dimulai pada bulan Januari – Februari tujuan utamanya adalah untuk mengembangkan pemahaman lebih mendalam dalam Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang berbasis Visual.

3. Metode Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016). Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian secara sengaja, sistematis, untuk menemukan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, maupun menguji keefektifan produk, model, maupun metode/ strategi / cara yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna. (Nusa Putra, 2015).

4. Prosedur Pengembangan

Menurut Sugiyono (2011:408) Langkah-langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu dan untuk menguji keefektifan produk yang dimaksud adalah:

1. Penelitian dan pengumpulan informasi awal
2. Perencanaan (Planning)
3. Desain Produk
4. Uji Coba Produk
5. Perbaikan Produk
6. Implementasi Produk

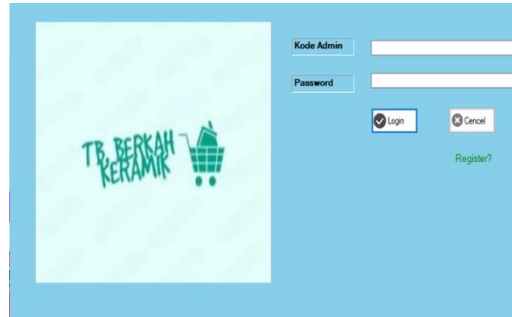
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah berupa *Software* Sistem informasi Penjualan berbasis Visual dengan metode *Accrual Basis* (Studi Kasus: TB Berkah Keramik kecamatan Gedung Aji Baru kabupaten Tulang Bawang, Lampung). Sistem ini dapat membantu kasir dalam pengelolaan dan pelaporan penjualan. Serta memudahkan owner dalam mengecek laporan penjualan dan laporan keuangan tersebut. Sistem ini dibangun menggunakan Bahasa pemrograman VB. Net 2010 dan Xampp sebagai databasenya. Desain produk menggunakan *Tools* pada VB. Net dan perancangan Desain Arsitektur menggunakan *Draw Io* dalam jenis *flowchart*, *use case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*. Produk yang dikembangkan oleh penulis adalah Sistem Informasi Penjualan Bebas Visual (Studi Kasus: TB. Berkah Keramik).

Pengembangan Sistem

1. Halaman Login

Pada halaman ini user diharapkan dapat melakukan login awal ke dalam sistem dengan memasukkan kode admin dan password yang telah terdaftar pada sistem sebelumnya.



Gambar 4.1

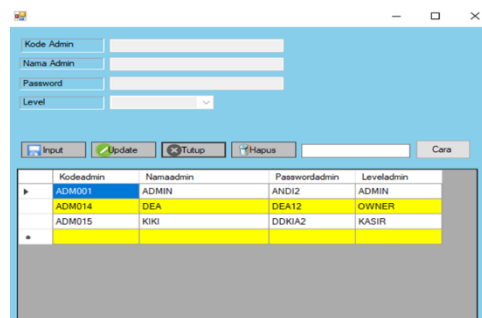
2. Halaman Menu



Gambar 4.2

3. Halaman Data Karyawan

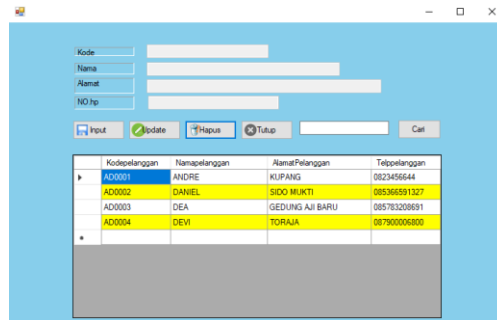
Form Data Karyawan berisikan tentang data user karyawan seperti kode admin, nama karyawan, password dan level admin, digunakan untuk mengakses dan menyimpan data karyawan untuk kebutuhan administrasi.



Gambar 4.3

4. Halaman Data Pelanggan

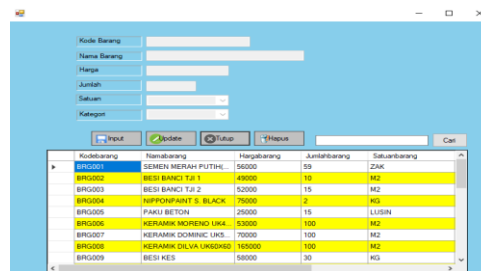
Halaman ini yang terdapat untuk mengisi data pelanggan terdapat menu menambah, mengedit serta menghapus data yang terdapat pada sistem.



Gambar 4.4

5. Halaman Data Barang

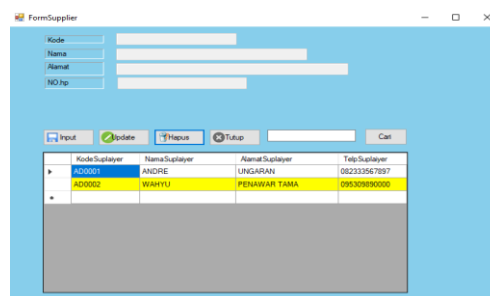
Pada halaman ini yang terdapat pada pengguna admin yang dapat menambah, mengedit, menghapus data barang yang terdapat pada sistem.



Gambar 4.5

6. Halaman Supplier

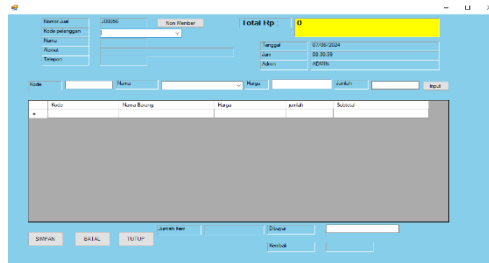
Pada halaman ini yang terdapat untuk mengisi data Supplier terdapat menu menambahkan, mengedit, serta menghapus data yang terdapat pada sistem untuk mempermudah dalam permintaan barang.



Gambar 4.6

7. Halaman Transaksi

Pada halaman ini yang akan melakukan transaksi penjualan barang. Lebih di prioritaskan pada tipe sistem untuk kasir.



Gambar 4.7

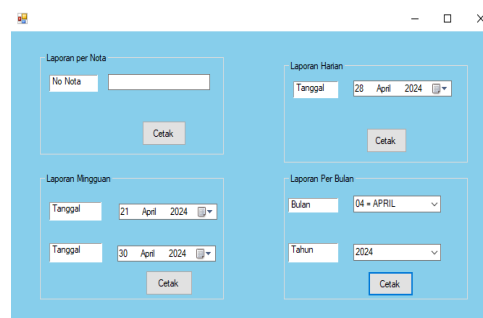
8. Halaman Data Master



Gambar 4.8

9. Halaman Laporan Penjualan

Halaman ini merupakan laporan penjualan yang dapat diakses oleh owner, admin, kasir. Kasir dapat mengakses dikarenakan untuk mencetak laporan harian. Untuk total keseluruhan penjualan terdapat disini dan dapat dicetak yang artinya laporan telah disetujui pemilik.



Gambar 4.9

10. Halaman Nota Penjualan

Pada Halaman ini merupakan nota penjualan yang dapat dicetak setelah pengguna melakukan transaksi penjualan. Kasir hanya bisa dilihat dan dicetak untuk nota penjualan.

Nota Penjualan Barang				
Tb. Berkah Keramik				
07/06/2024				
Kode Pelanggan	: A10002	Tanggal	: 07/06/2024	
Kode Nama	: DE'A	Jam	: 08:30:39	
Kode Alamat	: GEDUNG AJI BAREU	Alamat	: ALAMEN	
Kode Telepon	: 0878200001			
No Fakt	: 303438			

Kode	Nama Barang	Harga	Jumlah	Sub Total
BRG004	NIPPONPAINT S. BLAC	Rp 75.000	1	Rp 75.000
BRG013	BOX SAKLAR	Rp 10.000	1	Rp 10.000
BRG001	SEMEN MERAH PUTIH	Rp 50.000	2	Rp 112.000
BRG017	REPLASNG	Rp 65.000	2	Rp 130.000
BRG002	RESI BIANCT TR 1	Rp 49.000	2	Rp 98.000

Jumlah barang :	8	Sub Total :	Rp 423.000
		Dibayar :	Rp 400.000
		Kembali :	Rp 23.000

Gambar 4.10

11. Tampilan Laporan Penjualan

Laporan Penjualan Harian				
Tb. Berkah Keramik				
07/06/2024				
Tanggal	06/06/2024			
Kodebarang	Namabarang	HargaJual	JumlahJual	Subtotal
BRG001	SEMEN MERAH PUTIH	Rp 50.000	3	Rp 150.000
BRG002	RESI BIANCT TR 1	Rp 49.000	3	Rp 147.000
BRG003	RESI BIANCT TR 2	Rp 52.000	1	Rp 52.000
BRG004	NIPPONPAINT S. BLACK	Rp 75.000	2	Rp 150.000
BRG006	KERAMIK MORENO UK	Rp 53.000	1	Rp 53.000
BRG016	BLOK PINTU	Rp 145.000	1	Rp 145.000
Grand Total :				Rp 715.000

Gambar 4.11

Laporan Penjualan Mingguan				
Tb. Berkah Keramik				
08/06/2024				
Kodebarang	Namabarang	HargaJual	JumlahJual	Subtotal
BRG001	SEMEN MERAH PUTIH	Rp 50.000	10	Rp 500.000
BRG004	NIPPONPAINT S. BLACK	Rp 75.000	1	Rp 75.000
BRG006	KERAMIK MORENO UK	Rp 53.000	20	Rp 1.060.000
BRG013	BOX SAKLAR	Rp 10.000	10	Rp 100.000
BRG023	TINER	Rp 35.000	6	Rp 210.000
BRG027	PINTU KAMAR MANDI	Rp 250.000	1	Rp 250.000
BRG028	CET AFITEX	Rp 25.000	1	Rp 25.000
Grand Total :				Rp 2.280.000

Gambar 4.12

Laporan Penjualan Bulanan
Tb. Berkah Keramik

10/06/2024

Tanggal 10/06/2024

Kodebarang	Namabarang	HargaJual	Jumlahjual	Subtotal
BRG001	SEMEN MERAH PUTIH	Rp 50.000	10	Rp 500.000
BRG004	NIPPONPAINT S. BLACK	Rp 75.000	1	Rp 75.000
BRG006	KERAMIK MORENO UK	Rp 53.000	20	Rp 1.060.000
BRG013	BOX SAKLAR	Rp 10.000	10	Rp 100.000
BRG023	TINER	Rp 35.000	6	Rp 210.000
BRG027	PINTU KAMAR MANDI	Rp 250.000	1	Rp 250.000
BRG028	CET APTEX	Rp 25.000	1	Rp 25.000
Grand Total :				Rp 2.280.000

Gambar 4.13

Laporan Penjualan Tahunan
Tb. Berkah Keramik

10/06/2024

Kodebarang	Namabarang	HargaJual	Jumlahjual	Subtotal
BRG001	SEMEN MERAH PUTIH	Rp 50.000	10	Rp 500.000
BRG004	NIPPONPAINT S. BLACK	Rp 75.000	1	Rp 75.000
BRG006	KERAMIK MORENO UK	Rp 53.000	20	Rp 1.060.000
BRG013	BOX SAKLAR	Rp 10.000	10	Rp 100.000
BRG023	TINER	Rp 35.000	6	Rp 210.000
BRG027	PINTU KAMAR MANDI	Rp 250.000	1	Rp 250.000
BRG028	CET APTEX	Rp 25.000	1	Rp 25.000
Grand Total :				Rp 2.280.000

Gambar 4.14

12. Tampilan Laporan Pengeluaran Barang

Data Barang Masuk dan keluar
Tb. Berkah Keramik

20/05/2024

Kodebarang	Namabarang	Hargabarang	Jumlahbarang	Satuanbarang	Tanggal Masuk	Tanggal Keluar
BRG001	SEMEN MERAH PUT	50.000	14	ZAK	18/05/2024	22/05/2024
BRG002	RESI BIANCT TB 1	40.000	10	M2	20/05/2024	18/04/2024
BRG007	KERAMIK DOMENIC U	70.000	100	M2	15/04/2024	18/04/2024
BRG013	BOX SAKLAR	10.000	5	KOTAK		18/04/2024
BRG001	SEMEN MERAH PUT	50.000	14	ZAK	18/05/2024	18/04/2024
BRG002	RESI BIANCT TB 1	40.000	10	M2	20/05/2024	18/04/2024
BRG028	CET APTEX	250.000	50	LUSDN		23/04/2024
BRG010	TINGGEL 30X1 GAME	20.000	5	III		29/04/2024
BRG001	SEMEN MERAH PUT	50.000	14	ZAK	18/05/2024	29/04/2024
BRG006	KERAMIK MORENO U	53.000	100	M2		29/04/2024
BRG005	PAKU BETON	25.000	13	LUSDN		01/05/2024
BRG001	SEMEN MERAH PUT	50.000	14	ZAK	18/05/2024	01/05/2024
BRG004	NIPPONPAINT S. BLA	75.000	2	KG		01/05/2024
BRG013	BOX SAKLAR	10.000	5	KOTAK		01/05/2024
BRG011	GEMBOK BESAR CA	30.000	4	III		01/05/2024

Gambar 4.15

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan mengenai Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Berbasis Visual Studi Kasus Di TB. Berkah Keramik adalah sebagai berikut:

1. Pengelolaan Penjualan barang selama ini masih dilakukan secara manual. Pengelolaan penjualan dan transaksi penjualan masih dilakukan pencatatan secara manual ditulis pada sebuah kertas nota dan pembukuan yang menyebabkan kekeliruan dalam pencatatan. Dengan Perancangan sistem yang baru pengelolaan penjualan akan lebih efektif.
2. Dengan ini penulis mengembangkan sistem informasi Penjualan barang menggunakan bahasa pemrograman *VB.Net (Visual Basic)* dan *MySQL* sebagai database-nya. Dan *crystal report* untuk membuat laporan transaksi, sehingga bisa membantu dan memudahkan pengguna.
3. Sistem yang dikembangkan dapat memberikan informasi berupa laporan penjualan yaitu, laporan stok barang, laporan penjualan harian bahkan sampai bulanan, laporan barang masuk dan keluar.
4. Disimpulkan dari hasil penilaian angket validasi terhadap sistem yang dilakukan oleh Validator Internal menunjukkan nilai 70 dan Validator Eksternal menunjukkan nilai 3,6. Kedua nilai tersebut termasuk ke dalam kriteria sangat Valid karena nilai validasi internal masuk pada *Range* 61-80 dalam skala angket, dan nilai Validasi Eksternal masuk pada *Range* 3,01 – 4,00 dalam skala angket.

Keterbatasan Hasil Penelitian

Adapun keterbatasan dalam pengembangan produk ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem ini hanya di ajukan untuk penjualan barang di internal Perusahaan TB. Berkah Keramik.
2. Tampilan pada sistem masih sangat sederhana

SARAN

Pada penelitian dan perancangan sistem informasi penjualan barang metode *Accrual Basis* berbasis Visual ini, tentu saja masih banyak kekurangan dan keterbatasan. Maka dari itu ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pengembangan sistem kedepannya, antara lain:

1. Perlu adanya pengembangan keamanan dengan cara lupa *password* bisa verifikasi menggunakan nomor telpon atau *e-mail* supaya ketika ada kesalahan bisa terselesaikan.
2. Diperlukannya perbaikan tampilan program, penambahan animasi atau penyusunan tata letak *button* dan label yang lebih strategis.
3. Sistem informasi pengelolaan penjualan barang berbasis Visual pada TB. Berkah Keramik, diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat dikembangkan dan dirancang lebih banyak fitur terkait laporan pencatatan keuangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aepnur, H. (2017). "Pengertian Informasi". Wordpress.aepnurhidayat.
- Asriyah, F. N., & Huda, H. I (2022). "Sistem Informasi Akuntansi Pendapatan dan Pengeluaran Kas pada SMK Bhinneka Patebon Menggunakan Metode *Cash Basis*". *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 1(3), 38-43.
- Astuti, P. (2018). "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Sepatu Menggunakan *Microsoft Visual Basic 6.0*" Puji Astuti. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 4(1), 73-78.
- Bahari & Abdullah. (2017). "Sistem Akuntansi Penjualan Secara Tunai Ddan Kredit".
- Fraderic, D. I. (2022). "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan (*E-Commerce*) Berbasis *WEB* dengan Menggunakan *Framework Laravel* (Studi Kasus Pada PT. GLUCKSINDO MAKMUR)". (Doctoral dissertation), Universitas Buddhi Darma.
- Hidayat, M. (2022). Sistem Informasi Administrasi Keuangan Pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Muaro Jambi". (Doctoral dissertation, Universitas Nurdin Hamzah).
<https://www.ninetekno.com/flowchart-adalah-pengertian-flowchart-simbol-dan-jenisnya/>
<https://badoystudio.com/uml/simbol-sequence-diagram/>
- Indiani, R., Nurdiana, R., Rosalina, R. R., & Seliwati, S. (2022). "Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Tunai Menggunakan *Microsoft Visual Studio 2010 di CV Cahaya Sandang Makmur*". *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(9), 13919-13933.
- Krismaji. (2017). "Sistem Informasi Akuntansi". Yogyakarta. Unit Penerbit.
- Kurniawan. (2021). "Pengertian Sistem Informasi Persediaan Barang".
- Kusrini, A. K. (2017). "Tuntutan Praktis membangun sistem informasi akuntansi dengan *visul basic dan Microsoft SQL server*". Yogyakarta: Andi.
- Mulyadi. (2016). "Pengertian Informasi Penjualan".
- Nanik, P. (2022). "Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Studi Kasus Di Toko AZ-Zahra Semarang". Semarang: Universitas Sains & Teknologi Komputer.
- Novita, K. (2021). "Sistem Informasi Persediaan Barang Dagang Metode *FIFO* Berbasis *VB.NET*". Semarang. Universitas Sains & Teknologi Komputer.
- Pasaribu. (2018). "Faktor- faktor yang mempengaruhi Sistem Penjualan".
- Putri, S. F., & Rahayu, I. F. D. (2020). "Perancangan Dam Implementasi Sistem Informasi Penjualan Dan Pembelian Pada Koperasi Syari'ah Muslim Mandiri Sejahtera (Kammis) Menggunakan *Visual Studio 2015 Dan MySQL*". *Jurnal TEDC*, 12(2), 183-194.
- Quineyera, S., Darmanto, T., & Willay, T. (2022). "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada PO SAHABAT BANGUNAN KETAPANG". *MASITIKA*, 7.
- Sihura prince, (2023). "Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Jasa Penerimaan dan pengeluaran kas pada Brewok Barbershop samarinda". Universitas Stekom, Semarang.
- Septian, A., & Suryadi, L. (2019). "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Bahan Bangunan pada Toko Bangunan CV. Cipta Karya Utama dengan Metodologi Berorientasi Obyek". *IDEALIS: Indonesia Journal Information System*, 2(4), 159-164.
- Sutarbi, T. (2017). "Analisis Sistem Informasi". Yogyakarta; andi ofiset.
- Sugiyono, (2016). "Metode Pengembangan Sistem *Research and Development (R&D)*".
- Swata Pasaribu. (2018). "Sistem Penjualan Produk". Bsi. ac.id. Unit Penerbit.
- Wardhana, Et. Al., (2021). "Penerapan Sistem Informasi Dalam Dunia Bisnis Di Era Modern". Jakarta.
- Wahyu Prasetyo W. (2023). "Sistem Informasi Pembelian dan Penjualan Berbasis Website Dengan Metode *Cash Basis*". Universitas Stekom. Semarang.
- Zulkarnain, N. I., Styaningrum, D., Fahira, T., Tambunan, S. M. O., & Syahputra, W. (2020, July). "Sistem Informasi Penjualan Persediaan Barang PT Kangzen Kenko Indonesia Cabang Pematangsiantar". In *Prosiding Seminar Nasioanl Riset Information Science (SENARIS)* (Vol. 2, pp. 216-227).