

APLIKASI PENJUALAN ALAT TULIS KANTOR (ATK) BERBASIS WEB MOBILE JQUERY PADA ESTU GRESIK

Ach Abdul Rhouf¹⁾, Retno Wardhani²⁾, Mustain³⁾

¹⁾Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Islam Lamongan

^{2,3)}Dosen Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Islam Lamongan

Jl. Veteran No. 53 A Lamongan

Telp. (0322) 324706

E-mail: achmadrouf61@gmail.com¹, retzno@yahoo.com², mustain@unisla.ac.id³

ABSTRAK

Komputer telah mengisi dalam aspek kehidupan kita, komputer juga dapat mengubah pola pikir manusia dalam suatu perubahan yang terjadi, baik dalam dunia bisnis, metode pendidikan dan perkembangan ilmu pengetahuan lainnya menuju kemajuan. Dalam hal ini Toko Estu belum memaksimalkan penggunaan teknologi komputer dalam hal proses penjualan barang ATK yang masih dilakukan secara manual sehingga masih banyak terjadi kesalahan. Dalam Tugas Akhir ini penulis bermaksud untuk merancang suatu sistem aplikasi penjualan ATK berbasis web mobile jquery pada Estu Gresik. Pembuatan website ini meliputi perancangan sistem, pembuatan sistem dan uji coba sistem. Web Mobile Estu dibuat untuk dapat memesan barang ATK dengan melihat langsung barang yang ingin dipesan dengan melihat tampilan yang sudah ada dalam web tersebut sehingga memberi kemudahan dalam memesan barang yang dibutuhkan dan dapat menghasilkan informasi yang cepat, tepat, dan akurat.

Kata Kunci: Teknologi Informasi, JQuery, Estu

ABSTRACT

Computers have filled in aspects of our lives, computers can also change the human mindset in a change that occurs, both in the business world, educational methods and the development of other science to progress. In this case Estu Shop has not maximized the use of computer technology in terms of the process of selling goods that are still done manually so there are still many mistakes. In this Final Project the author intends to design a system application penjualan ATK web-based mobile jquery on Estu Gresik. Making this website include system design, system development and system testing. Mobile Web Estu made to be able to order goods ATK by looking directly at the goods you want to order by viewing the view that already exist in the web so as to provide convenience in ordering goods needed and can produce information fast, precise, and accurate.

Keywords: Information Technology, JQuery, Estu

PENDAHULUAN

Dewasa ini banyak perusahaan yang masih kesulitan dalam memperoleh informasi. Kebutuhan informasi dari tahun ke tahun semakin meningkat, mengingat informasi merupakan suatu hal yang sangat penting dan perkembangannya sangat pesat mengikuti perkembangan jaman. Kesulitan yang ada dikarenakan dari perusahaan tersebut masih menggunakan sistem manual, sehingga mengakibatkan kegiatan yang dilakukan kurang lancar dan tidak efisien. Kemudahan untuk mendapatkan informasi seperti sekarang ini telah didukung oleh

kemajuan teknologi komputer.

Suatu perusahaan baik swasta maupun instansi pemerintah tentunya membutuhkan informasi yang cepat dan akurat. Dengan adanya komputer akan sangat membantu kelancaran informasi dan juga memudahkan dalam melakukan pemesanan barang. Toko Estu (ATK) GKB Gresik menjadi objek penelitian bagi penulis. Adanya permasalahan dalam pengolahan data administrasi penjualan dan pembelian Alat Tulis Kantor (ATK) pada perusahaan tersebut menjadi satu-satunya alasan penulis dalam pengambilan judul kali ini.

Pengelolaan laporan penjualan dan pembelian ATK pada Toko Estu GKB Gresik masih bersifat sederhana yaitu menggunakan sistem manual, hal ini belum sepenuhnya berorientasi pada kebutuhan akan informasi yang cepat, tepat dan akurat. Tentu saja hal tersebut belum mampu menjawab kebutuhan akan informasi penjualan ATK yang diperlukan Toko Estu GKB Gresik. Sebagian besar aktivitas administrasi penjualan ATK yang meliputi data konsumen, data stock barang dan data penjualan masih dilakukan secara sederhana dan bisa dikatakan secara manual. Mengingat aktivitas administrasi penjualan dan pembelian ATK pada Toko Estu GKB Gresik masih menggunakan system manual maka sering terjadi permasalahan, seperti ; Sering terjadi kesalahan-kesalahan penentuan harga, Kesulitan penentuan stock, Kesulitan dalam menghasilkan informasi penjualan yang cepat, tepat dan akurat serta keterlambatan dalam memberikan laporan yang dibutuhkan misalnya informasi harga beli dan harga jual barang dan laporan penjualan periodik untuk pengelola penjualan ATK pada Toko Estu GKB Gresik, Membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pendataan, transaksi maupun laporan, sehingga mengakibatkan kinerja karyawan tidak optimal.

Melihat permasalahan di atas, penulis mengusulkan penerapan sistem aplikasi penjualan berbasis web yang akan sangat menunjang dan diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh Toko Estu GKB Gresik. Dengan menggunakan sistem seperti itu nantinya diharapkan Toko Estu GKB Gresik akan mendapatkan kemudahan antara lain, Mengurangi tingkat kesalahan-kesalahan, baik itu dalam proses pendataan, transaksi maupun pembuatan laporan, Memberi kemudahan dalam menghasilkan informasi yang cepat, tepat dan akurat kepada konsumen sesuai dengan kebutuhan pengelola penjualan ATK pada Toko Estu GKB Gresik, Memudahkan dan mempercepat untuk melakukan pendataan, proses maupun laporan, sehingga kinerja karyawan lebih optimal.

Untuk itu maka penulis mengambil judul "*Aplikasi Penjualan Alat Tulis Kantor*

(ATK) Berbasis Web Mobile Jquery Pada Estu Gresik" sehingga diharapkan dapat mempermudah pengelola penjualan ATK pada Toko Estu GKB Gresik dalam mengambil suatu keputusan maupun kebijaksanaan untuk mencapai hasil yang cepat, tepat dan akurat. [1]

METODO PENELITIAN

Metodologi penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan sebuah metode penelitian yang menggambarkan objek penelitian berupa data-data yang sudah ada. Dalam penelitian deskriptif, tidak dimungkinkan untuk memanipulasi dan mengontrol data variable penelitian[2]. Penulis melakukan pengumpulan data dengan menggunakan beberapa metode, yaitu:

1. Studi Literatur
 - a. Mencari sumber-sumber bukudan literatur guna mempelajari teori-teori penunjang yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil.
 - b. Dilakukan dengan cara mengumpulkan dan mempelajari semua informasi yang berhubungan dengan sistem yang akan dibuat.
2. Pengumpulan Data-data

Pengumpulan data dilakukan dengan pengamatan langsung di lapangan dengan menggunakan teknik.

 - a. Interview

Teknik pengumpulan data dan alur dari sistem yang ada dengan melakukan wawancara secara langsung dengan para pakar yang mempunyai hubungan dengan masalah yang akan dibahas.
 - b. Observasi

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan langsung terhadap objek penelitian.
3. Analisa dan Desain Sistem

Dalam tahap ini analisa sistem mulai merancang sistem dengan mengacu pada dokumentasi kebutuhan pengguna yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya. Keluaran dari

tahap ini adalah spesifikasi software yang meliputi organisasi sistem secara umum, struktur data dan yang lain. Selain itu tahap ini juga menghasilkan contoh tampilan windows dan juga dokumentasi teknik yang lain seperti entity diagram dan data dictionary [3].

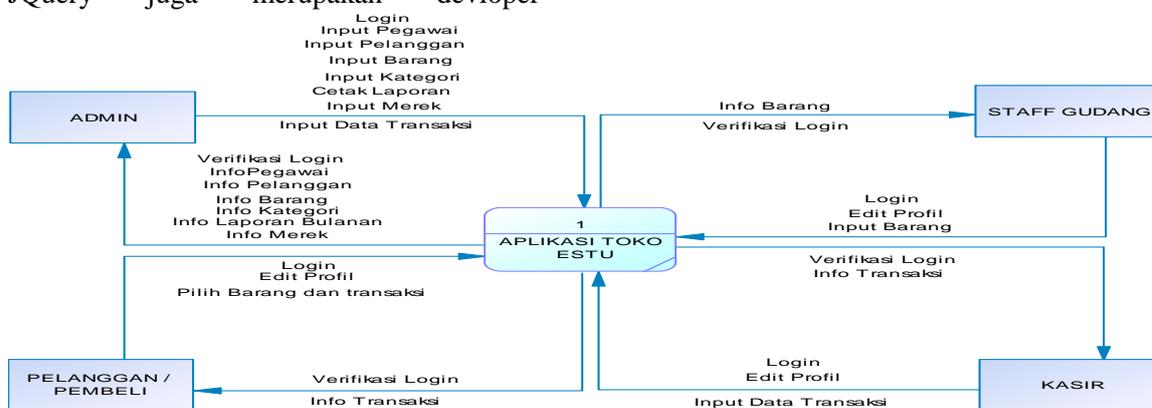
4. Pengujian
Merupakan *high level design* dalam dasar pemilihan arsitektur yang akan digunakan berdasarkan kepada beberapa hal seperti pemakain kembali tiap modul, ketergantungan tabel dalam basis data, hubungan antar interface, detail teknologi yang dipakai. Melakukan uji coba pada program yang telah dibuat telah sesuai dengan solusi yang diharapkan apa tidak.

5. Dokumentasi
Mendokumentasikan semua file dari program yang telah dibuat.

JQuery adalah library JavaScript multiplatform yang dirancang untuk memudahkan penyusunan *client-side script* pada file HTML. Digunakan oleh 60 persen dari 10000 situs web paling banyak dikunjungi di dunia, JQuery adalah library JavaScript yang paling populer saat ini. JQuery merupakan sebuah perangkat lunak bebas sumber terbuka yang beradiah dibawah lisensi MIT. Sintaks JQuery dirancang sedemikian rupa untuk memudahkan pengembangan website dalam menavigasi dokumen, menyeleksi elemen-elemen DOM, menerapkan animasi, mengaplikasikan events, serta membangun aplikasi AJAX. JQuery juga merupakan devloper

menciptakan berbagai plugin berbasis library JavaScript. Dengan plugin-plugin tersebut, pengembangan situs web mampu menyusun sejumlah abstraksi untuk interaksi dan animasi sederhana, juga beberapa efek yang cukup kompleks dan berbagai widget yang dapat konfigurasi. Karakter library JavaScript yang modular mendukung pengembangan laman web dinamis dengan berbagai fitur dan aplikasi berbasis web (*web app*). Fitur-fitur inti JQuery meliputi penyeleksian, traversal, dan manipulasi elemen-elemen DOM dimampukan oleh sebuah selector engine (dinamai **Sizzle** mulai versi 1.3), telah mewujudkan suatu gaya pemrograman baru yang memudahkan antara algoritma dan struktur data DOM. Gaya ini telah mempengaruhi arsitektur dari framework JavaScript lainnya seperti **YUI v3** dan **Dojo**, dan dikemudian menstimulasi pengembangan **Selector API** standar. **Microsoft** dan **Nokia** membundel JQuery pada platform mereka. Microsoft memasukkannya dalam **Visual Studio** untuk digunakan dalam freamework **ASP.NET AJAX** dan **ASP.NETMVC**, sedangkan Nokia mengintegrasikannya dalam platform pengembangan widget **Web Run-Time**[4].

Diagram konteks digunakan untuk menggambarkan aliran data secara umum dari suatu entitas kedalam sistem maupun sebaliknya dari sistem kesatuan entitas luar. Melalui diagram context ini diharapkan dapat memper oleh gambaran umum secara garis besar apa saja entitas luar yang terlibat dalam sistem. Diagram context hanya mempunyai suatu proses saja, proses ini mewakili seluruh sistem.



Gambar 1. DFD Level 0

KETERANGAN :

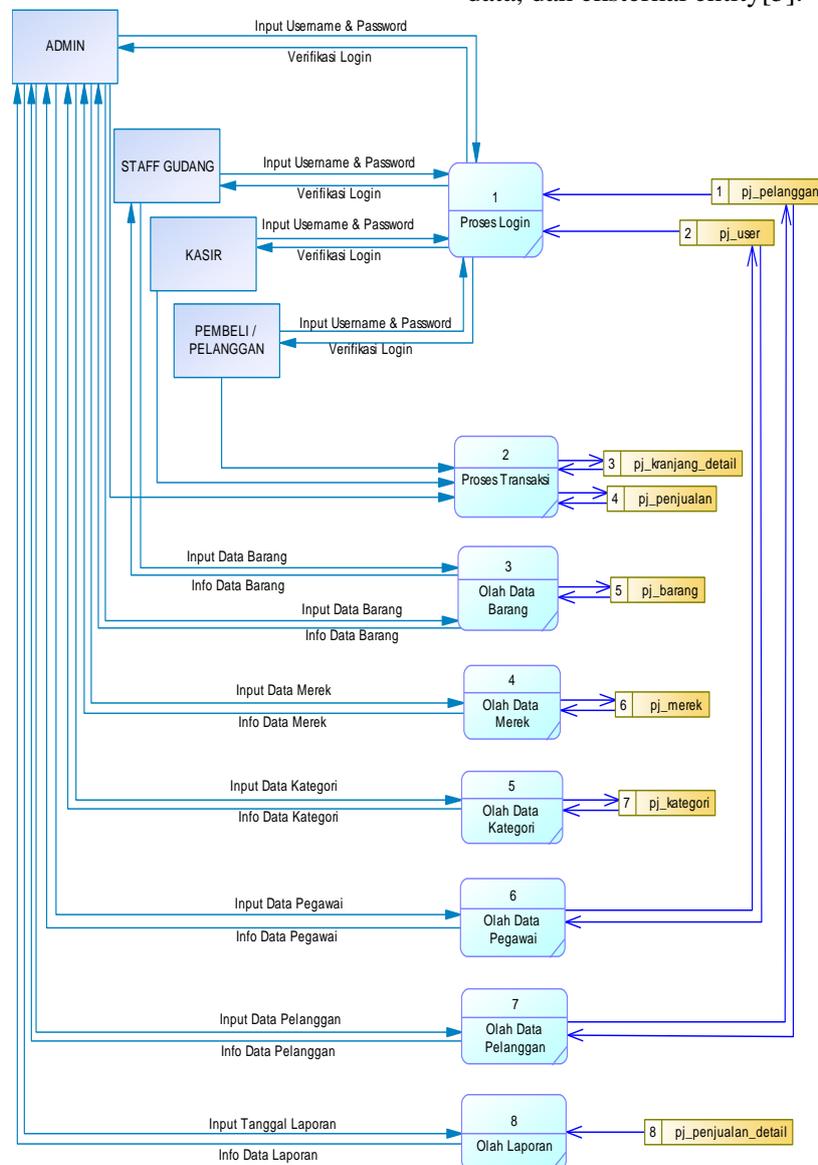
DFD level 0 ini adalah gambaran umum dari sistem aplikasi penjualan alat tulis kantor (ATK) berbasis web mobile jquery pada estu gresik, Sistem ini memiliki 4 entity yaitu Admin, Staff Gudang, Kasir, Pelanggan. Keempat Entity tersebut berpengaruh pada keberhasilan sistem dalam proses tugasnya. Penjelasan pengaruh entity pada sistem adalah sebagai berikut :

a. Admin adalah pihak yang bertugas melakukan input data pegawai, data pelanggan, data barang, kategori, cetak laporan, dan transaksi penjualan.

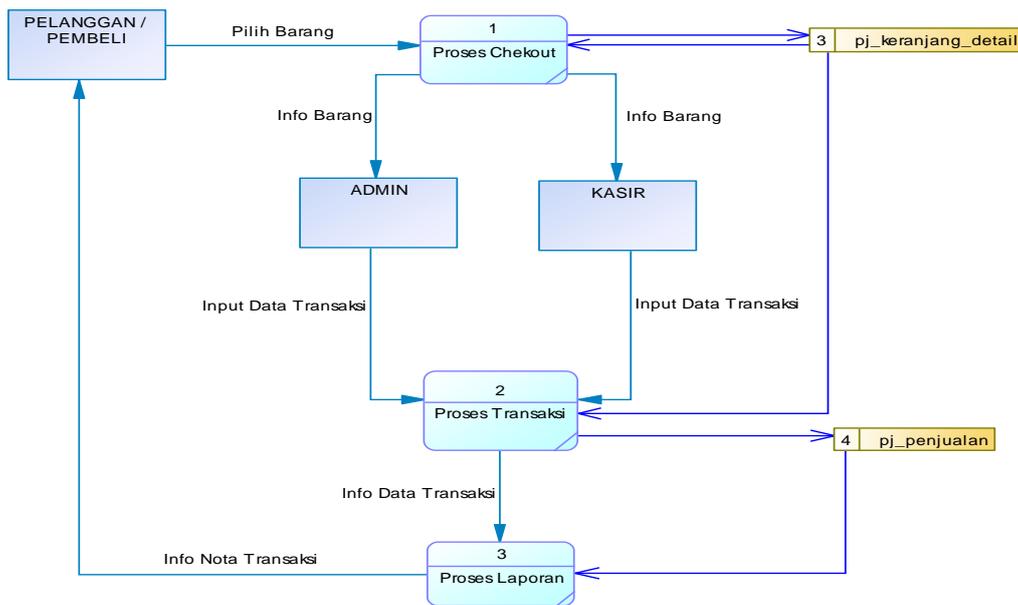
- b. Staff Gudang adalah pihak yang bertugas melakukan input data barang.
- c. Kasir adalah pihak yang bertugas melakukan transaksi penjualan.
- d. Pelanggan adalah sebagai pembeli dengan cara memilih barang dan transaksi.

2. DFD level 1

DFD level 1 adalah diagram yang menggambarkan proses dari data flow diagram. Diagrami memberikan pandangan secara menyeluruh mengenai sistem yang ditangani, menunjukkan tentang fungsi-fungsi utama atau proses yang ada, aliran data, dan eksternal entity[5].



Gambar 2. DFD Level 1

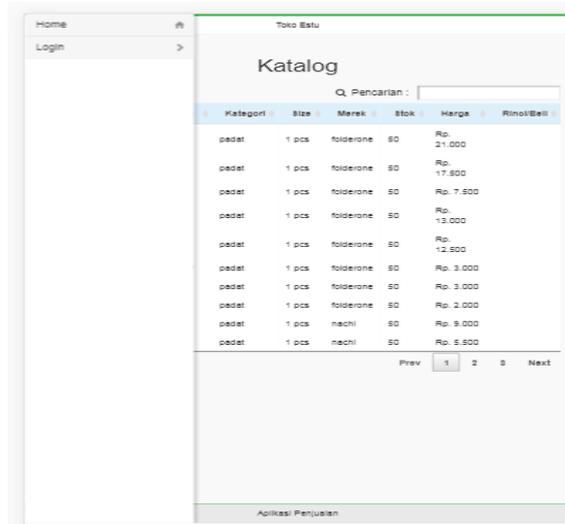


Gambar 3. DFD Level 2 Proses Transaksi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi dari aplikasi penjualan alat tulis kantor berbasis web mobile jquery pada estu gresik terdiri dari beberapa from yang memiliki fungsi-fungsi tersendiri. From-from tersebut akan tampil secara berurutan sesuai urutan yang terprogram setelah pemakai masuk kedalam sistem antara lain:

1. Tampilan Halaman Utama Pelanggan
halaman utama pelanggan digunakan untuk melihat katalog barang seperti, daftar barang, stok barang dan harga barang agar memudahkan pelanggan dalam pemesanan barang, pelanggan tidak bisa melakukan pemesanan lewat online sebelum daftar sebagai pelanggan dan memiliki username dan password dari admin

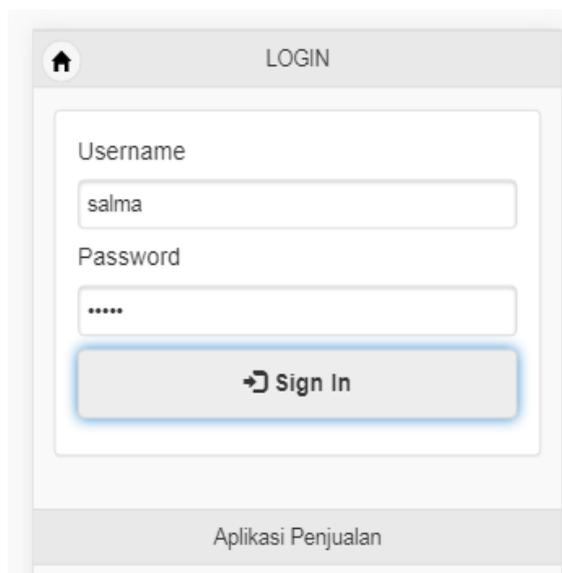


Gambar 4. Halaman Utama Pelanggan

2. Halaman Login Pelanggan

Login Pelanggan ini digunakan untuk pelanggan yang sudah terdaftar sebagai pelanggan, maka ketika pelanggan mau

memesan atau membeli barang lewat online harus login dan memasukan username dan password terlebih dahulu.



Gambar 5. Halaman Login Pelanggan

3. Halaman Katalog

Halaman Katalog digunakan untuk pelanggan melakukan pemesanan atau pembelian online, ketika pelanggan sudah melakukan login dan berhasil maka muncul

lah tampilan halaman seperti di atas, yang terdapat kolom rinci/beli untuk melakukan pemesanan atau pembelian barang yang sudah dipilih.



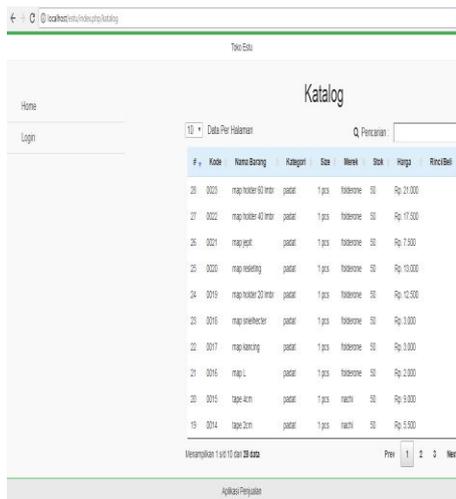
Gambar 6. Halaman Katalog

4. Halaman Keranjang belanja

Halaman Keranjang belanja ini berfungsi sebagai tempat penyimpanan data pemesanan barang pelanggan, setelah pelanggan memilih barang yang mau dibeli maka data tersebut masuk kedalam keranjang belanja kemudian tekan tombol cekout untuk mendapatkan nomer nota dan menghubungi admin untuk melakukan transaksi.

5. Halaman Utama Admin

Halaman utama admin ini sama dengan halaman utama pelanggan karena semua yang masuk kedalam sistem tampilan awalnya seperti itu, tapi di halaman ini admin tidak melakukan pemesanan barang melainkan untuk mengecek sisa stok barang.



Gambar 7. Halaman Utama Admin

6. Halaman Login Admin

Halaman Login Admin ini digunakan untuk admin masuk ke dalam halaman penjualan dan lain-lain, tapi sebelum itu

admin harus mengisi username dan password kemudian sign in ketika login berhasil maka akan menuju ke halaman berikutnya.



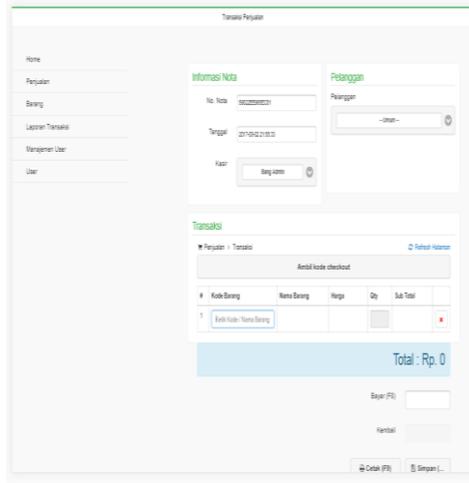
Gambar 8. Halaman Login Admin

7. Halaman Transaksi Penjualan

Halaman transaksi penjualan ini digunakan admin dan kasir untuk melakukan transaksi penjualan pada toko,

admin dan kasir bisa memulai transaksi dengan cara masukan nomer nota, memilih nama pelanggan (jika sudah terdaftar), memasukkan kode barang, memasukkan

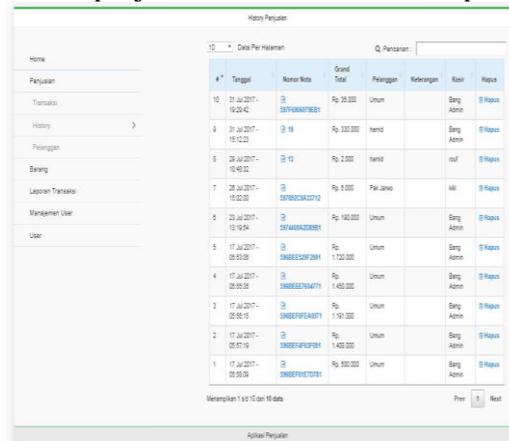
Qty, memasukan jumlah bayar, kemudian cetak atau simpan.



Gambar 9. Halaman Transaksi Penjualan

8. Halaman History Penjualan
 history penjualan ini berfungsi sebagai penyimpanan data transaksi penjualan,

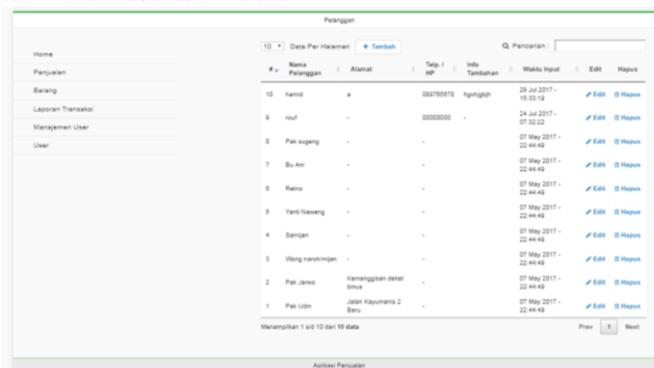
apabila ada nota pelanggan yang hilang dapat dicari di history tersebut kemudian struk nota dapat dicetak lagi.



Gambar 10. Halaman History Penjualan

9. Halaman Daftar Pelanggan
 Daftar pelnggan berikut berfungsi untuk menambah pelanggan baru apabila pelanggan nanti mau melakukan pesenan lewat online maka di daftar pelanggan inilah admin akan memesukan data

pelanggan dan pelanggan akan mendapatkan username dan password dari admin, admin juga dapat mengedit atau menghapus data pelanggan di daftar pelanggan tersebut.



Gambar 11. Halaman Daftar Pelanggan

10. Halaman data Barang

Halaman Barang digunakan untuk admin dan staf inventory menambah barang, dengan memasukan data barang

seperti, kode barang, nama barang, kategori, size, merk, stok, harga dan keterangan, bisa juga untuk mengedit atau menghapus data barang.

#	Kode	Nama Barang	Kategori	Size	Merk	Stok	Harga	Keterangan	Edit	Hapus
26	0023	map holder 60 inbr	padat	1 pcs	folderrone	50	Rp. 21.000	standart	✓ Edit	🗑 Hapus
27	0022	map holder 42 inbr	padat	1 pcs	folderrone	50	Rp. 17.500	standart	✓ Edit	🗑 Hapus
25	0021	map jepit	padat	1 pcs	folderrone	50	Rp. 7.500	standart	✓ Edit	🗑 Hapus
25	0020	map reseking	padat	1 pcs	folderrone	50	Rp. 13.000	standart	✓ Edit	🗑 Hapus
24	0019	map holder 20 inbr	padat	1 pcs	folderrone	50	Rp. 12.500	standart	✓ Edit	🗑 Hapus
23	0018	map smallrectar	padat	1 pcs	folderrone	50	Rp. 3.000	standart	✓ Edit	🗑 Hapus
22	0017	map karang	padat	1 pcs	folderrone	50	Rp. 3.000	standart	✓ Edit	🗑 Hapus
21	0016	map L	padat	1 pcs	folderrone	50	Rp. 2.000	standart	✓ Edit	🗑 Hapus
20	0015	tape 4cm	padat	1 pcs	nachi	50	Rp. 9.000	berkuallitas	✓ Edit	🗑 Hapus
19	0014	tape 2cm	padat	1 pcs	nachi	50	Rp. 5.500	berkuallitas	✓ Edit	🗑 Hapus

Gambar 12. Halaman Data Barang

11. Halaman Kategori barang

Kategori barang ini digunakan untuk menambah kategori barang, edit dan hapus,

apabila nanti admin mau melakukan penambahan barang, kategori barang sudah ada dalam table kategori.

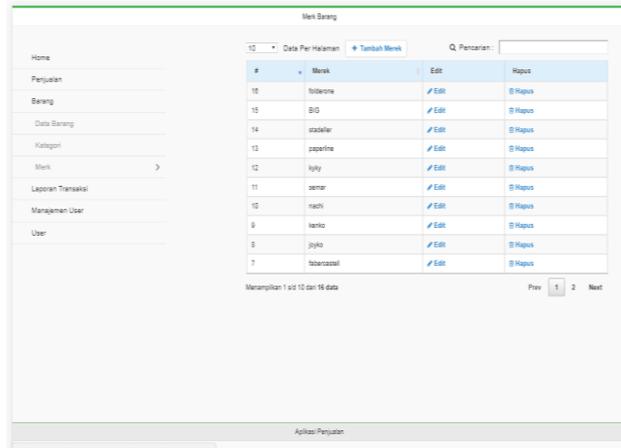
#	Kategori	Edit	Hapus
5	serbuk	✓ Edit	🗑 Hapus
4	padat	✓ Edit	🗑 Hapus
3	keras	✓ Edit	🗑 Hapus
2	Cair	✓ Edit	🗑 Hapus
1	--	✓ Edit	🗑 Hapus

Gambar 13. Halaman Kategori Barang

12. Halaman Merk Barang

Merk barang ini fungsinya hampir sama dengan kategori barang, dapat untuk

menambah merek barang, edit dan hapus, hasil updatetan dari merk barang akan masuk kedalam halaman barang.

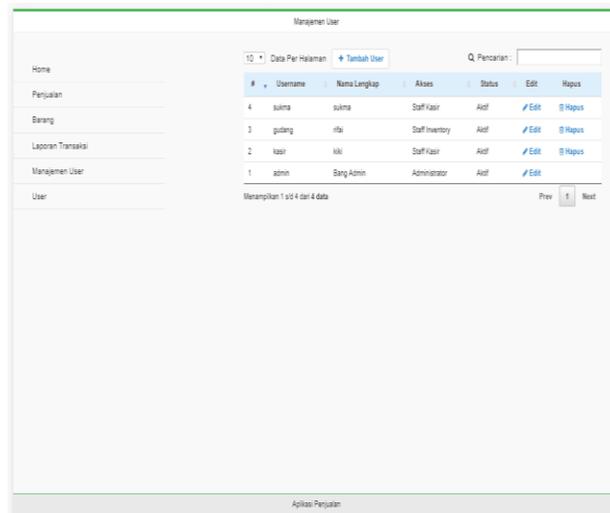


Gambar 14. Halamana Merk Barang

13. Halaman Manajemen User

Halaman manajemen user digunakan untuk admin apabila ada sebuah staf baru,

seperti kasir atau gudang maka admin bisa menambahkannya di halaman ini.



Gambar 15. Halaman Manajemen User

14. Hambah Ubah Password

Ubah password digunakan untuk admin untuk mengubah password dengan memasukkan password lama, password

baru, menggulangi password baru kemudian menekan tombol ubah password, maka password akan berhasil diubah.



Gambar 16. Halman Ubah Password

KESIMPULAN

Berangkat dari permasalahan yang sudah dipecahkan dengan menggunakan beberapa metode yakni analisis, pemecahan masalah sampai tahap dari rancangan desain sistem, rancangan desain program dan implementasi program, maka penulis dapat menarik beberapa kesimpulan dari tujuan aplikasi aplikasi pejualan alat tulis kantor berbasis web jquery mobile pada Estu Gresik yakni sebagai berikut: Aplikasi penjualan dirancang dan dibangun dengan model client server dimana satu aplikasi berbasis web yang dikelola oleh kasir, sementara satu sistem berbasiskan web yang di akses oleh pemilik toko guna untuk memantau proses pengelolaan penjualan barang pada toko Estu GKB Gresik. Implementasi framework codeigniter untuk pembuatan teknologi aplikasi penjualan alat tulis kantor (ATK) berbasis web mobile jquery pada estu gresik yang dibangun telah tepat untuk membantu para pelanggan dan pegawai inventory toko Estu GKB Gresik. Merancang sebuah sistem pengelolaan data persediaan barang harus dilakukan dengan cara yang terstruktur. Dengan melakukan pengamatan atau observasi terlebih dahulu tentang permasalahan yang terjadi, serta melakukan analisis kebutuhan pendataan agar pembangunan sistem dapat diimplementasikan dengan baik. Pengelolaan data persediaan barang pada toko Estu GKB Gresik diterapkan dengan baik. Dengan adanya fitur-fitur pada aplikasi yang mampu menginventarisir data sehingga manajemen penjualan toko Estu GKB Gresik berjalan dengan baik dan sangat lancar. Aplikasi berbasis web mampu meningkatkan produktifitas dan pendapatan pada toko Estu GKB Gresik terbukti ketika laporan keuangan dan laporan penjualan memiliki data yang akurat dan akuntabel. Sehingga proses manajemen pengelolaan toko dapat meningkat bukan hanya pada omset pendapatan saja melainkan meningkatnya kinerja para karyawan.

REFERENSI

- [1] Siti, Nurhayati (2012) *Sistem Informasi Penjualan Barang ATK*

Pada PT Dinustech Semarang.
skripsi,
Fakultas Ilmu Komputer.

- [2] Abdul Kadir dan Terra Ch, Triwahyuni, 2003. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi
- [3] Adi Nugroho, ST., MMSI. 2012. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi dengan Metode Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika
- [4] Riyanto, 2013, *Membangun Mobile Web Store dengan CodeIgniter, Ms QQL dan JQuery Mobile*, yogyakarta: CV. Andi Offset.
- [5] Dena Yuliani, 2011 *Data Flow Diagram (DFD)*. Bandung: Informatika

