



PERANCANGAN APLIKASI *POINT OF SALES* PADA TOKO CAHAYA PURNAMA SOPPENG

Muhajir Arman¹, Rahmat Maberur²

Teknik Informatika^{1,2}

Universitas Lamappapoleonro

e-mail : muhajir.arman@unipol.ac.id¹, rahmat.m@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang Perancangan Aplikasi *Point Of Sales* pada Toko Cahaya Purnama Soppeng. Penelitian ini bertujuan mengimplementasikan Perancangan Aplikasi *Point Of Sales* pada Toko Cahaya Purnama Soppeng. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Kualitatif. Tehnik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi, Wawancara dan Studi Pustaka serta metode pengembangan sistem menggunakan siklus hidup pengembangan sistem dengan model waterfall. Berdasarkan hasil analisis dan implementasi Aplikasi *Point Of Sales* pada Toko Cahaya Purnama Soppeng dengan Metode Siklus Hidup Pengembangan Sistem dapat memudahkan pihak toko dalam mengelola transaksi penjualan seperti pendataan barang, pendataan transaksi penjualan, dan pembuatan laporan.

Kata Kunci : Aplikasi, *Point Of Sales*, SDLC.

Abstract

This study discusses the Design of Point Of Sales Applications at the Cahaya Purnama Soppeng Store. This study aims to implement the Point Of Sales Application Design at the Cahaya Purnama Soppeng Store. The type of research used is qualitative research. The data collection technique used in this research is Observation, Interview and Literature Study and the system development method using the system development life cycle with the waterfall model. Based on the results of the analysis and implementation of the Point Of Sales Application at the Cahaya Purnama Soppeng Store with the System Development Life Cycle Method, it can make it easier for the store to manage sales transactions such as data collection of goods, data collection of sales transactions, and report generation.

Keywords: Applications, Point Of Sales, SDLC.

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan era globalisasi, terutama dalam bidang perekonomian menyebabkan persaingan dalam bidang usaha semakin ketat dan kompetitif, sehingga menuntut para pelaku bidang dunia usaha harus bisa meningkatkan daya jual baik dari produk atau jasa yang dihasilkan maupun dari segi sistem informasi yang mampu bersaing dalam mengelola dan menjalankan perusahaan.

Dalam dunia usaha, prose penjualan adalah suatu prose yang sangat vital yang menentukan siklus hidup kelangsungan perusahaan. Karena frekuensi proses penjualan yang tinggi, maka penyediaan informasi yang dapat mendukung dan meningkatkan penjualan sangatlah dibutuhkan. Dalam dunia penjualan seperti saat ini, iklim persaingan semakin ketat, Penyajian informasi yang akurat, cepat dan tepat adalah modal utama dalam menghadapi persaingan.



Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah memperlihatkan perkembangan yang sangat pesat untuk dapat digunakan disemua bidang. Dunia elektronik telah menghasilkan peralatan yang sangat canggih yaitu komputer, dimana komputer mempunyai banyak kegunaan dan kepraktisan kerja yang sangat tinggi untuk mengolah data yang rumit dan dalam jumlah yang banyak. Suatu usaha yang ingin bersaing dan mengejar keuntungan yang besar, maka komputer merupakan alat bantu yang sangat bermanfaat dalam proses kegiatan perusahaan, termasuk proses penyediaan informasi. Informasi merupakan sumber data yang diperlukan oleh berbagai pihak dip perusahaan, baik pihak intern maupun pihak ekstern perusahaan. Dari perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat, seperti teknologi informasi dibidang penjualan, namun perkembangan tersebut belum semua perusahaan yang bergerak dibidang penjualan menggunakan teknologi informasi untuk sistem penjualannya.

Toko Cahaya Purnama Soppeng adalah suatu perusahaan retail yang bergerak dalam bidang penjualan berbagai jenis produk kebutuhan sehari-hari, dimana kegiatan pengelolaan penjualan pada Toko Cahaya Purnama Soppeng masih dilakukan dengan cara mencatat transaksi penjualannya dimedia kertas, kemudian baru dipindahkan ke komputer. Akan tetapi informasi transaksi pemesanan penjualan dan transaksi penjualan secara langsung masih disimpan dikertas, sehingga menyebabkan timbulnya permasalahan seperti kesalahan dalam pencatatan data penjualan dikarenakan kesulitan dalam mencari arsip-arsip yang ada. Pengaksesan data yang begitu banyak membutuhkan ketelitian dan ketepatan yang baik untuk memperoleh hasil yang maksimal, namun pekerjaan menjadi kurang efisien dan rentan terjadi kesalahan. Pengarsipan yang masih menggunakan sistem tradisional juga berdampak pada efisiensi waktu. Akses untuk memperoleh informasi mengenai riwayat transaksi akan membutuhkan waktu yang tidak sedikit.

Pemanfaat teknologi informasi dalam dunia bisnis saat ini sedang berkembang sangat pesat. Salah satu contohnya ialah penerapan sistem point of sale untuk penjualan produk. *Point of sale* merupakan aplikasi yang biasa dibuat menggunakan desktop yang digunakan untuk melakukan transaksi penjualan, pembelian, retur, inventory, dan lain-lain. *Point of sale* desktop base memiliki kelebihan seperti database terpusat, dapat berjalan diberbagai macam siste operasi, efisiensi penggunaan aplikasi, pengembangan secara kotinu, laporan transaksi secara real-time dan memanjakan owner, dan lain sebagainya. Penerapan sistem point of sale ini sangat membantu untuk beberapa perusahaan tertentu yang tidak bisa menyediakan sistem penjualan secara online langsung kepelanggannya.

Dengan menerapkan aplikasi *Point Of Sales* pada Toko Cahaya Purnama Soppeng dapat membantu manajemen pengelolaan penjualan mulai dari pengelolaan data barang, stok barang, transaksi penjualan dan laporan penjualan. Hal ini tentunya membantu perusahaan untuk mencapai tujuan dan dapat meningkatkan pelayanan terhadap konsumen. Waktu yang dibutuhkan untuk melayani konsumen pada saat transaksi penjualan menjadi lebih cepat dan informasi yang berikan menjadi akurat.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Pengertian Perancangan

Menurut Soetam Rizky (2011) perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya



melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya.

Menurut ahli Mulyani (2017) pengertian Perancangan sistem adalah penentuan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru. Tujuan dari perancangan sistem adalah untuk memenuhi kebutuhan pemakai sistem serta untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap.

2. Pengertian Aplikasi

Aplikasi berasal dari kata *application* yang artinya penerapan lamaran penggunaan. Aplikasi (lebih dikenal sebagai aplikasi) adalah perangkat lunak yang menggabungkan beberapa fitur tertentu dengan cara yang dapat diakses oleh pengguna. Ada jutaan aplikasi di App Store dan toko aplikasi Android, yang menawarkan layanan aplikasi. Aplikasi sendiri adalah dasar dari ekonomi seluler. Sejak kedatangan iPhone pada 2007 dan App Store pada 2008, aplikasi telah menjadi cara utama pengguna memasuki revolusi ponsel cerdas atau smartphone. Selain itu, aplikasi telah membantu menciptakan sejumlah industri multi-miliar dolar. Misalnya, game seluler sekarang menghasilkan pendapatan lebih dari \$ 30 miliar per tahun, sementara aplikasi dari perusahaan media sosial seperti Facebook secara besar-besaran berkontribusi pada pendapatan multi-miliar dolar mereka setiap kuartal. Peningkatan popularitas besar-besaran ini berdampak langsung bagi pengiklan. Penggunaannya yang meluas membuat penggunaan seluler sebagai saluran periklanan utama menjadi semakin penting bagi perusahaan. Baik perusahaan menghasilkan bisnis melalui aplikasi atau iklan di perangkat seluler, aplikasi telah menjadikan iklan seluler sebagai industri yang berharga dalam skala global. Disamping itu, aplikasi seluler juga penting karena keserbagunaannya yang bisa membantu banyak kemudahan dalam kehidupan masyarakat (Siregar & Melani, 2019).

3. Point Of Sales

Sistem POS (*point of sale*) adalah sebuah sistem aplikasi yang diterapkan pada bisnis minimarket ataupun pertokoan untuk menangani pengolahan data transaksi pembelian (*purchases*), transaksi penjualan eceran (*retails*), transaksi retur pembelian (*purchase returns*), dan pelaporan transaksi (*reporting*) yang secara umum penting dibutuhkan dalam pengambilan keputusan strategis oleh para pebisnis swalayan, organisasi, atau perusahaan yang berskala kecil dan menengah. Perancangan sistem aplikasi *point of sale* dapat memberikan pelayanan yang lebih baik kepada konsumen, seperti dalam perhitungan harga dan jumlah barang yang dibeli dapat menjadi lebih cepat dan kuantitas barang tidak lagi bergantung kepada pencatatan manual. Oleh karena itu dalam sebuah perusahaan harus memiliki sistem yang terotomatisasi sehingga akan menjadi lebih efektif dan mengurangi terjadi kesalahan informasi. Sistem POS (*point of sale*) adalah sebuah sistem aplikasi yang diterapkan pada bisnis minimarket ataupun pertokoan untuk menangani pengolahan data transaksi pembelian (*purchases*), transaksi penjualan eceran (*retails*), transaksi retur pembelian (*purchase returns*), dan pelaporan transaksi (*reporting*) yang secara umum penting dibutuhkan dalam pengambilan keputusan strategis oleh para pebisnis swalayan, organisasi, atau perusahaan yang berskala kecil dan menengah (Nugraha, 2021).

4. Penjualan

Sumber pendapatan suatu perusahaan adalah berasal dari penjualan, karena dengan adanya penjualan dapat mengubah posisi harta perusahaan. Penjualan merupakan puncak kegiatan dalam seluruh kegiatan perusahaan. penjualan adalah suatu proses pertukaran barang atau jasa antara penjual dan pembeli. Maka penjualan dapat diartikan juga sebagai usaha yang dilakukan



manusia untuk menyampaikan barang bagi mereka yang memerlukan dengan imbalan uang menurut harga yang telah ditentukan atas persetujuan bersama. Para penjual harus bisa menemukan berbagai strategi yang tepat untuk mencapai keunggulan yang kompetitif, dengan harapan bisa mempertahankan pasar dan memenangkan persaingan. Keadaan ini menuntut perusahaan untuk selalu melakukan inovasi di setiap layanan yang akan mereka berikan kepada konsumen dengan mengutamakan kenyamanan yang diterima konsumen setiap kali berkunjung dan berbelanja (Sasangka & Rusmayadi, 2018).

METODE PENELITIAN

1. Metode Pengumpulan Data

b. Observasi

Dengan melakukan pengamatan langsung pada Toko Cahaya Purnama Soppeng. Dari hasil observasi penulis dapat memperoleh data-data yang nantinya akan menjadi referensi baik dalam perancangan dan pembuatan sistem maupun bahan dalam penyusunan laporan penelitian. Adapun yang akan diobservasi, bagian gudang seperti apa proses pendataan barang yang sedang berjalan, dan bagian kasir, seperti apa proses transaksi penjualan barang yang berjalan.

c. Wawancara

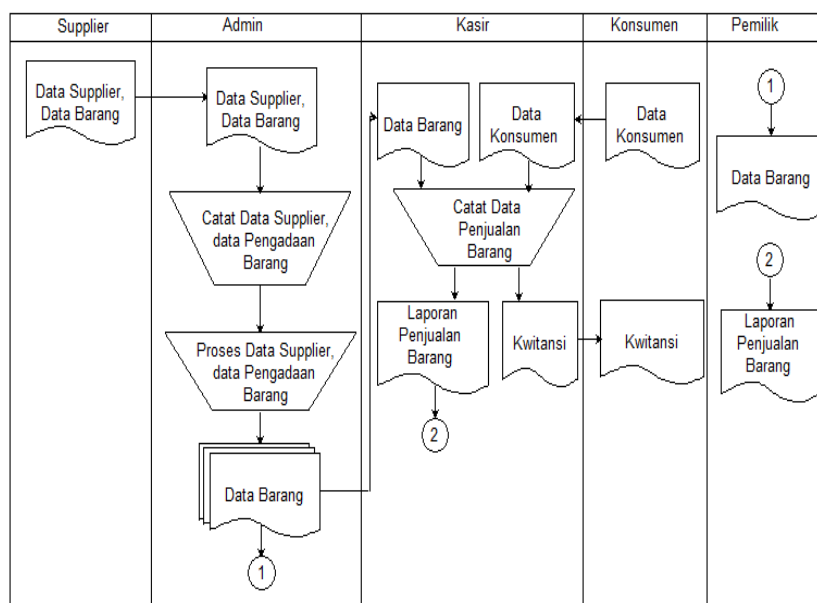
Dalam pengambilan data pada Toko Cahaya Purnama Soppeng akan dilakukan wawancara kepada karyawan dan pelanggan terkait masalah-masalah transaksi pembelian barang.

d. *Study literature*

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara mempelajari buku-buku, artikel, jurnal, berita, dll yang di anggap relevan dan dapat mendukung dalam proses penelitian

2. Analisis Sistem Lama

Adapun prosedur sistem berjalan tentang proses Penerapan Aplikasi *Point Of Sales* pada Toko Cahaya Purnama Soppeng seperti gambar di bawah ini;

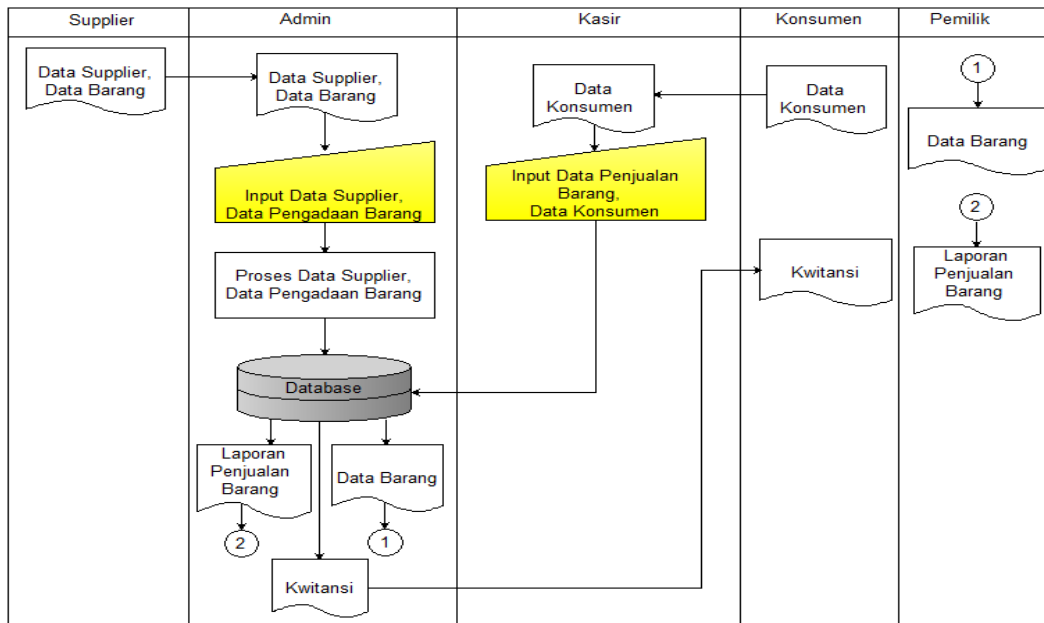


Gambar 1. Diagram Flowchart Sistem Lama



3. Sistem yang diusulkan

Berikut ini adalah Diagram flowchart Penerapan Aplikasi *Point Of Sales* pada Toko Cahaya Purnama Soppeng.



Gambar 2. Sistem yang diusulkan

HASIL PENELITIAN

1. Implementasi Aplikasi

a) Halaman Utama

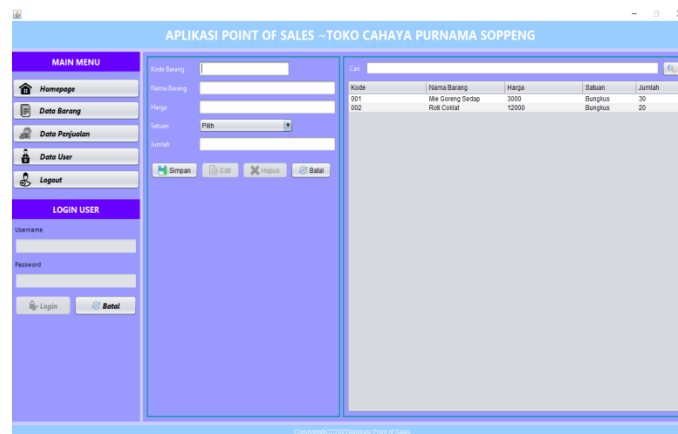


Gambar 5. Halaman Utama Aplikasi

Gambar diatas merupakan halaman utama aplikasi. Pada halaman ini terdapat menu barang, menu penjualan dan menu laporan penjualan.



b) *Halaman Form Barang*



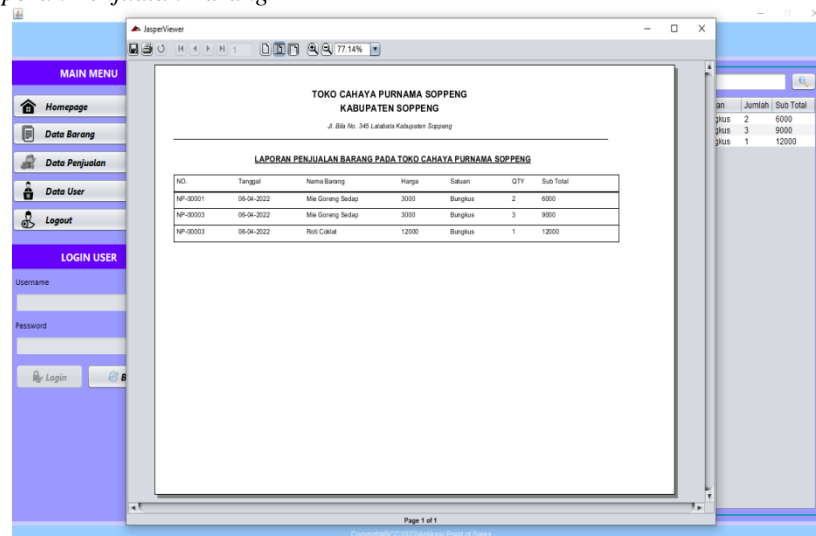
Gambar 6. Halaman Normalisasi Matriks Penilaian

c) *Halaman Form Penjualan*



Gambar 7. Halaman Hasil Akhir Penilaian

d) *Tampilan Laporan Penjualan Barang*



Gambar 8. Tampilan Laporan Penjualan Barang

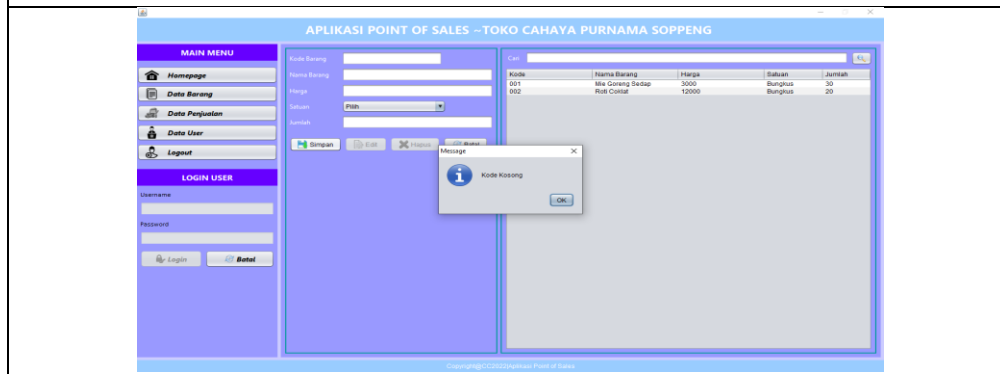


2. Pengujian Sistem

Pengujian Halaman Data Barang

Data masuk	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Simpan	Tidak dapat Menyimpan Ketika data kosong	Kode Kosong	Sesuai

Screen Shoot



KESIMPULAN

Setelah melaksanakan penelitian tentang Perancangan Aplikasi *Point Of Sales* pada Toko Cahaya Purnama Soppeng, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil analisis dengan menggunakan model Waterfall didapatkan bahwa pengelolaan data transaksi penjualan masih dilakukan dengan proses pencatatan buku sehingga dapat menimbulkan kesalahan pencatatan laporan penjualan.
2. Berdasarkan hasil perancangan sistem yang dibuat dengan menggunakan konsep perancangan terstruktur menggunakan metode SDLC telah berjalan sesuai dengan yang diinginkan sehingga memudahkan dalam pembuatan sistem.
3. Dengan diterapkannya Aplikasi *Point Of Sales* pada Toko Cahaya Purnama Soppeng dengan Metode Siklus Hidup Pengembangan Sistem dapat memudahkan pihak toko dalam mengelola transaksi penjualan seperti pendataan barang, pendataan transaksi penjualan, dan pembuatan laporan.

DAFTAR PUSTAKA

- Antonio, H., & Safriadi, N. (2012). *Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Informatika (SI-ADIF)*. 4(2), 12–15.
- Ayumida, S., Syamsul Azis, M., & Gherar Fiano, Z. (2021). Implementasi Program Administrasi Pembayaran Berbasis Dekstop (Studi Kasus: Sma Negeri 1 Cikampek). *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 15(2), 30–41. <https://doi.org/10.35969/interkom.v15i2.92>
- Catur Cahyodi, S., & Wahyuni Arifin, R. (2017). Sistem Informasi Point Of Sales Berbasis Web Pada Colony Amaranta Bekasi. *Information System For Educators and Professionals*, 1(2),



189–204.

- Lestanti, S., & Susana, A. D. (2016). Sistem Pengarsipan Dokumen Guru Dan Pegawai Menggunakan Metode Mixture Modelling Berbasis Web. *Antivirus : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 10(2), 69–77. <https://doi.org/10.35457/antivirus.v10i2.164>
- Nopriandi, H. (2018). Perancangan Sistem Informasi Registrasi Mahasiswa. *Jurnal Teknologi Dan Open Source*, 1(1), 73–79. <https://doi.org/10.36378/jtos.v1i1.1>
- Nugraha, P. G. S. C. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Software Point of Sale (Pos) Dengan Metode Waterfall Berbasis Web. *JST (Jurnal Sains Dan Teknologi)*, 10(1), 92. <https://doi.org/10.23887/jst-undiksha.v10i1.29748>
- Oracle, D. (2015). *D Octavian-Te01022011*.
- Prajawantoro. (2015). ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI NILAI PENJUALAN TEPUNG TAPIOKA PADA CV. SRIKANDI DI GAYA BARU LAMPUNG SELATAN. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 5(2).
- Prasetyo, E. (2015). Rancang Bangun Sistem Informasi Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Rahmanyah Kabupaten Musi Banyuasin Berbasis Website. *Jurnal Informatika*, 1(2), 19–30.
- Sasangka, I., & Rusmayadi, R. (2018). *PENGARUH KUALITAS PELAYANAN TERHADAP VOLUME PENJUALAN PADA MINI MARKET MINAMART'90 BANDUNG*. 2(1).
- Setiyanto, R., Nurmaesah, N., & Rahayu, N. S. A. (2019). Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Studi Kasus di Vahncollections Rudi. *Jurnal Sisfotek Global*, 9(1), 137–142. <https://shopee.co.id/vahncollections>.
- Siregar, H. F., & Melani, M. (2019). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2), 113. <https://doi.org/10.36294/jurti.v2i2.425>
- Wijaya, Z. S. (2015). Penerapan Sistem Informasi Berbasis Komputer Pada Aplikasi Monitoring Keuangan Dan Aset (Terkait Penatausahaan Piutang Tuntutan Ganti Kerugian Negara). *Jurnal Ekonomi Akutansi Dan Manajemen*, 14(September), 10.