

APLIKASI PENJUALAN PULSA HANDPHONE PADA TOKO PANDAWA CELL DI PETARUKAN

Ginangjar Dian Putra, Miftakhul Huda, Ida Afriliana
Program Studi DIII Teknik Komputer Politeknik Harapan Bersama
Jln. Mataram No. 09 Tegal
Telp/Fax (0283) 352000

ABSTRAK

Perkembangan teknologi pada saat ini sangatlah cepat, terutama di bidang teknologi informasi. Komputer adalah sebuah alat yang sangat penting yang diciptakan untuk mendukung perkembangan teknologi informasi dengan tujuan untuk memudahkan serta memaksimalkan pekerjaan manusia dengan cepat dan tepat. Dalam bidang penjualan saat ini, pemanfaatan teknologi komputer seperti sudah menjadi kebutuhan yang pokok dan wajib. Yang mana teknologi komputer tersebut berfungsi untuk mendukung kegiatan penjualan dan juga untuk memenuhi kepuasan para pelanggan akan pelayanan yang diberi. Serta mempermudah sipenjual dalam melayani pelanggan pada saat melakukan transaksi.

Pada saat ini, Toko Pulsa masih menggunakan sistem penjualan pulsa secara manual. Hal ini dapat menimbulkan beberapa akibat yang negatif. Misalnya, Proses penjualan menjadi tidak efektif dan efisien, serta memungkinkan adanya data-data penting yang hilang ataupun tidak lengkap. Semakin banyak pembeli, maka akan semakin banyak pula transaksi yang harus diproses. Untuk dapat memberikan kepuasan terhadap pelanggan, maka proses penjualan tersebut harus diproses secara cepat, tepat, dan akurat. Cara yang tepat untuk dapat mewujudkan hal tersebut adalah dengan memanfaatkan teknologi komputer dengan menggunakan sistem penjualan secara terkomputerisasi. Maka dari itu, dengan sistem penjualan yang terkomputerisasi akan lebih baik dari sistem penjualan secara manual, sehingga transaksi penjualan yang dilakukan lebih efektif dan efisien.

Kata Kunci : *Perancangan Program, Program Penjualan Pulsa*

1. Pendahuluan

Bagian penjualan adalah salah satu bagian yang cukup penting dalam suatu perusahaan dimana diperlukan ketelitian, ketekunan dan kesabaran yang tinggi dalam mengolahnya, apalagi pada perusahaan - perusahaan penjualan hal - hal tersebut mutlak dimiliki oleh setiap karyawan. Penjualan, pembelian barang, stok, pengiriman barang dan pembuatan laporan penjualan semua itu adalah bagian dari bidang penjualan.

Dewasa ini, hampir sebagian alat komunikasi semua kalangan masyarakat telah memilih Telephon seluler (*Handphone*) sebagai alat komunikasi. Pengguna telephon seluler membutuhkan satuan pembayaran berupa pulsa untuk dapat berkomunikasi.

Pengguna telephon seluler dapat melakukan pengisian pulsa di toko atau melalui agen penjual pulsa dengan berbagai nominal dan sesuai jenis kartu perdana yang diinginkan. Setelah pengguna sukses terisi pulsa, maka pengguna telephon seluler membayar uang tunai kepada penjual pulsa, dan penjual pulsa melakukan pencatatan transaksi penjualan pulsa.

Oleh karena itu banyak terdapat kesulitan dalam pembuatan laporan penjualan pulsa dan stok harian. Karena laporan penjualan

harus diperhitungkan secara manual dan mesti menunggu laporan stok secara manual.

Untuk itu, akan dibuat suatu Aplikasi Penjualan Pulsa Pada Toko Pandawa Cell yang akan membantu pemilik dalam memonitor penjualan harian dan jumlah penjualan bulanan, sekaligus stok akan langsung dapat terpantau oleh pemilik, sehingga pembelian stok pun dapat dilakukan secepatnya jika stok sudah akan habis.

2. LandasanTeori

Aplikasi menurut Jogiyanto (1999:12), adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (*instruction*) atau pernyataan (*statement*) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses *input* menjadi *output*. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1998 : 52), “Aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu”. Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari pengguna. Aplikasi merupakan rangkaian kegiatan atau perintah untuk dieksekusi oleh komputer.

Definisi penjualan menurut Mulyadi (2008:202), Penjualan merupakan kegiatan

yang dilakukan oleh penjual dalam menjual barang atau jasa dengan harapan akan memperoleh laba dari adanya transaksi-transaksi tersebut dan penjualan dapat diartikan sebagai pengalihan atau pemindahan hak kepemilikan atas barang atau jasa dari pihak penjual ke pembeli.

3. Metode Penelitian

Pada umumnya teknologi *computer* berfungsi sebagai salah satu sarana untuk mengolah serta menghitung suatu informasi baik berupa data numeric maupun non *numeric* dengan system kerja yang dihasilkan dari *input* kemudian proses dan menghasilkan *output*.

Hal ini mengakibatkan proses pendataan kurang efektif karena mengalami banyak kendala. Dengan aplikasi ini diharapkan dapat membantu pengolahan penjualan Toko Pandawa Cell sehingga mampu menghasilkan suatu informasi yang dapat mempersingkat waktu pekerjaan dan tidak memerlukan proses pembukuan yang banyak.

Analisa Kebutuhan Sistem

a. Perangkat Keras (Hardware)

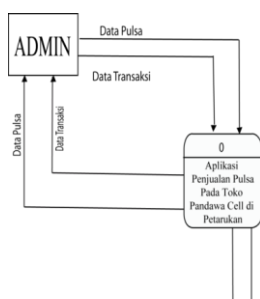
Processor : intel(R)core(TM)i3-2370M CPU@2.40GHz
RAM : 2.0 GB
Hard Disk : 500 GB

b. Perangkat Lunak (Software)

1. Sistem operasi windows 7
2. Microsoft visual basic 6.0
3. MySQL
4. Xampp

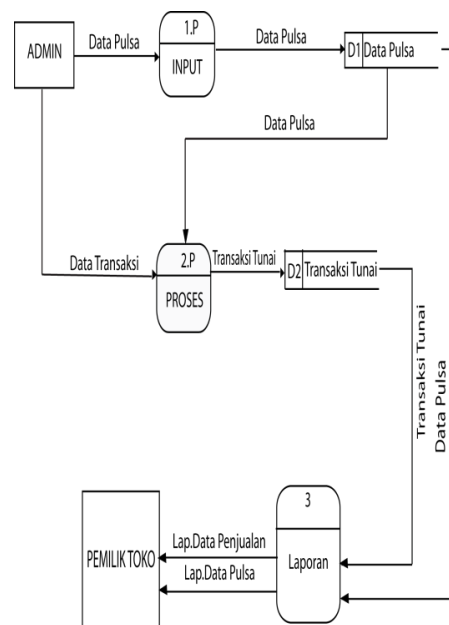
c. Context Diagram

Adapun gambar *Context Diagram* Sistem informasi penjualan Toko Pandawa Cell seperti pada gambar 1 :

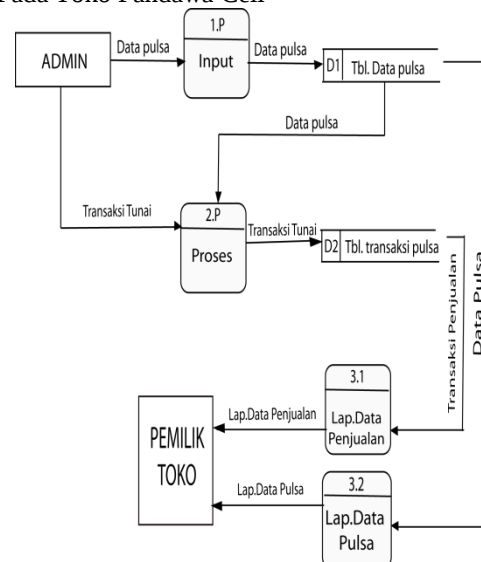


Gambar 1. Context Diagram Aplikasi Penjualan Pulsa Pada Toko Pandawa Cell

• DFD Level 0

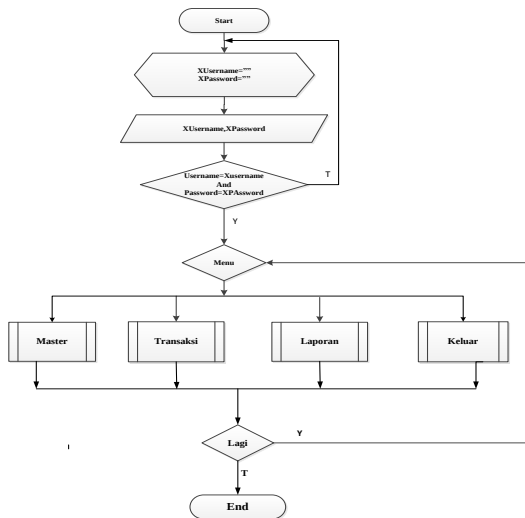


Gambar 2. DFD Level 0 Aplikasi Penjualan Pulsa Pada Toko Pandawa Cell

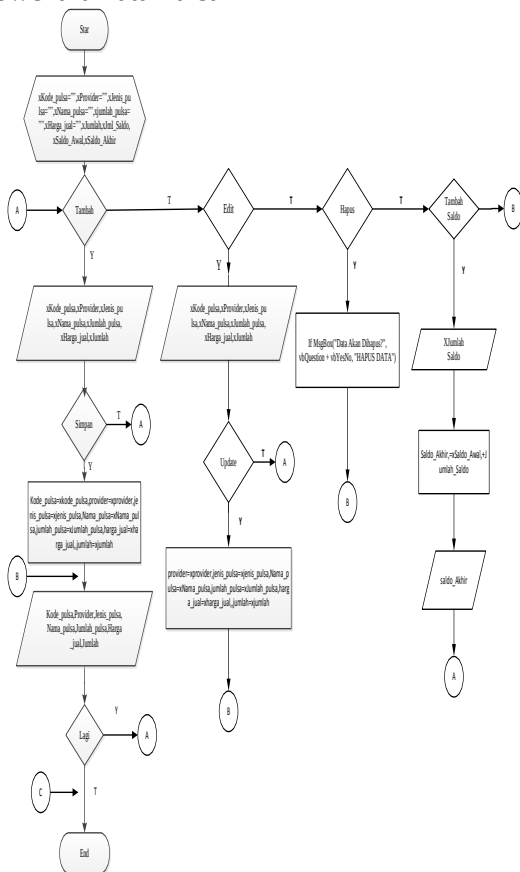


Gambar 3. DFD Level1 Aplikasi Penjualan Pulsa Pada Toko Pandawa Cell

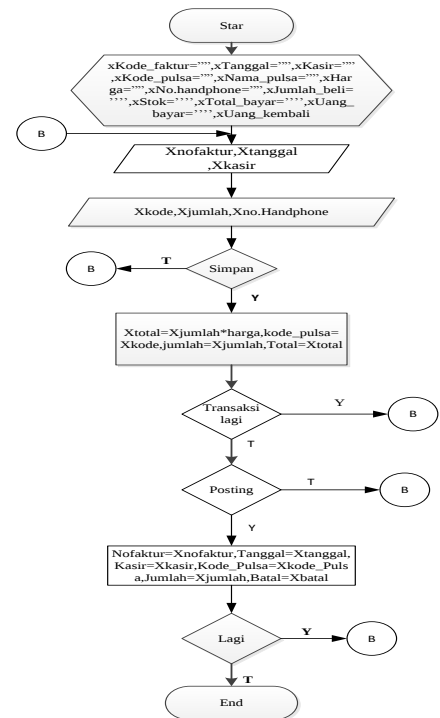
Flowchart Login Admin



Gambar 4. Flowchat Program Form Menu Admin
Flowchart Data Pulsa



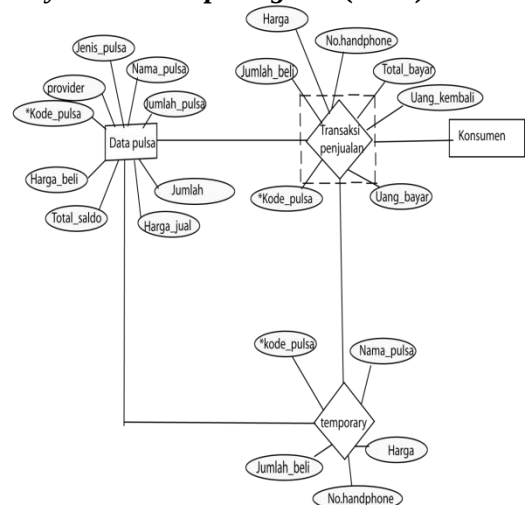
Gambar 5. Flochart Data Pulsa Flochart Transaksi



Gambar 6. Flochart Transaksi

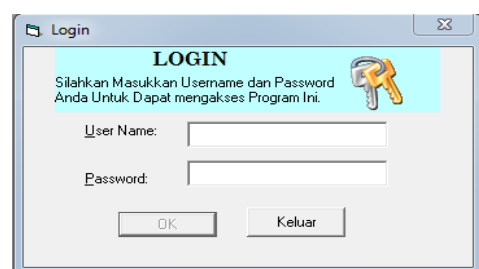
4. Hasil dan Analisa

Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 7. ERD Aplikasi Penjualan Pulsa Pada Toko Pandawa Cell

IMPLEMENTASI SISTEM



Gambar 8. Halaman Login



Gambar 9. Halaman Menu Utama

KD PULSA	PROVIDER	JENIS	NAMA PULSA	BEHU	JUAL	JUMLAH
040000	TELKOMSEL	ELEKTRON	AS 50 RIBU	50000	50000	0
040000	TELKOMSEL	ELEKTRON	AS 10 RIBU	10000	10000	0
040000	TELKOMSEL	ELEKTRON	AS 20 RIBU	20000	20000	0
040000	TELKOMSEL	ELEKTRON	AS 30 RIBU	30000	30000	0
040000	TELKOMSEL	ELEKTRON	AS 40 RIBU	40000	40000	0
040000	TELKOMSEL	ELEKTRON	AS 50 RIBU	50000	50000	0
040000	TELKOMSEL	ELEKTRON	AS 60 RIBU	60000	60000	0
040000	TELKOMSEL	ELEKTRON	AS 70 RIBU	70000	70000	0
040000	TELKOMSEL	ELEKTRON	AS 80 RIBU	80000	80000	0
040000	TELKOMSEL	ELEKTRON	AS 90 RIBU	90000	90000	0
040000	TELKOMSEL	ELEKTRON	AS 100 RIBU	100000	100000	0
040000	TELKOMSEL	ELEKTRON	AS 110 RIBU	110000	110000	0
040000	TELKOMSEL	ELEKTRON	AS 120 RIBU	120000	120000	0
040000	TELKOMSEL	ELEKTRON	AS 130 RIBU	130000	130000	0
040000	TELKOMSEL	ELEKTRON	AS 140 RIBU	140000	140000	0
040000	TELKOMSEL	ELEKTRON	AS 150 RIBU	150000	150000	0
040000	TELKOMSEL	ELEKTRON	AS 160 RIBU	160000	160000	0
040000	TELKOMSEL	ELEKTRON	AS 170 RIBU	170000	170000	0
040000	TELKOMSEL	ELEKTRON	AS 180 RIBU	180000	180000	0
040000	TELKOMSEL	ELEKTRON	AS 190 RIBU	190000	190000	0
040000	TELKOMSEL	ELEKTRON	AS 200 RIBU	200000	200000	0

Gambar 10. Halaman Form Data Pulsa

Gambar 11. Halaman Form Admin

Gambar 12. Halaman Form Transaksi

Gambar 13. HalamanForm Laporan Data Pulsa

5. Kesimpulan

Berdasarkan dari pembahasan yang telah penulis uraikan pada bab-bab sebelumnya dalam penulisan penelitian ini, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengolahan data yang dilakukan oleh Toko Pulsa masih dilakukan secara manual sehingga membutuhkan waktu yang lama dalam melakukan kegiatan mulai dari proses pemasukan data pulsa, transaksi penjualan, sampai dengan pembuatan laporan.
2. Program penjualan ini dapat mempermudah dalam proses pencatatan transaksi sehingga dapat mencegah pencatatan yang berulang-ulang setiap kali transaksi terjadi, sehingga sistem penjualan tunai pada sistem penjualan handphone ini agar lebih efektif dan efisien.

6. Daftar Pustaka

- [1] Hartono, Jogiyo. 2005. Analisis dan Desain Sistem Informasi, Edisi III. Yogyakarta: Andi Offset.
- [2] <http://www.overfans.com/2688/pengertian-aplikasi-sistem-informasi.html>
- [3] <http://www.scribd.com/doc/68772075/Materi-Visual-Basic-6-0>.
- [4] Indrajani. 2007. Pemrograman Berbasis Objek dengan Bahasa Java. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- [5] Kristanto, Harianto.Ir. 1994. *Konsep & Perancangan Database*. Yogyakarta: Andi
- [6] Kristanto, Harianto. 2004. *Konsep dan Perancangan Database*, Edisi III. Yogyakarta: Andi Offset
- [7] Kusri. 2007. Strategi Perancangan dan Pengelolaan Basis Data. Yogyakarta: Andi Offset.

- [8] Leman, 1998:1. *Data Flow Diagram (DFD)*. Tersedia : <http://amekanmi.blogspot.com>
- [9] Madcoms.2008. *Microsoft Visual Basic 6.0 Untuk Pemula*. Yogyakarta : CV.Andi Offset
- [10] Marlinda, Linda. 2004. *Sistem Basis Data*. Yogyakarta: Andi Offset
- [11] Setiawan, Rony. 2002. *Penyelesaian Masalah Pemrograman dengan Algoritma dan Flowchart*. Jakarta: Graha Ilmu
- [12] Ramadhan, Arief. 2004. *Microsoft Visual Basic 6*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- [13] Tim Dosen Politeknik Harapan Bersama Tegal. 2014. *Buku Bimbingan Penelitian(TA)*. Tegal : Politeknik Harapan Bersama
- [14] Tim Penelitian Dan Pengembangan Wahana Komputer. 2001. *Tip Dan Trik Pemrograman Visual Basic 6.0* Yogyakarta :Andi.

