

# APLIKASI SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA WARUNG RINDU RASA MALANG

Jayanti Tantiasari H<sup>1)</sup>, Sujito<sup>2)</sup>

Program Studi Teknik Informatika, STMIK Pradnya Paramita Malang  
[jayantiantiasarih@gmail.com](mailto:jayantiantiasarih@gmail.com)<sup>1)</sup>, [sujito@stimata.ac.id](mailto:sujito@stimata.ac.id)<sup>2)</sup>

## Abstract

*Rindu Rasa stall is stall that has stood since 2007. This stall is located at Hamid Rusdi Street No. 1 plot 22, Bumulrejo sub-district, Blimbing village, Malang. The system that was implemented here is still using a manual / traditional metode or with other word is still using the system that has to remember the order. Eventually, foods or beverages that have been ordered not included in the list of payments due to the seller busy serving the next buyer. So when the system is not changed immediately, then it can lead to a loss for stall manager. This application which is made will help stall seller who were in the stall do a recap of sales and income. In addition, this application is also based on desktop that easily used by ordinary users. This application is using Borland Delphi 7 as graphic unit interface. The author uses the Delphi programming language because it's freeware and the existing components are full compare to the others.*

**Keywords:** application, information of sale system, Borland Delphi 7, desktop.

## Abstrak

Warung Rindu Rasa adalah warung yang telah berdiri sejak tahun 2007. Warung ini berlokasi di Jalan Hamid Rusdi No. 1 petak 22, Kecamatan Bunulrejo, Desa Blimbing, Malang. Sistem yang diterapkan di sini masih menggunakan metode manual/tradisional atau dengan kata lain masih menggunakan sistem yang harus mengingat pesanan. Akibatnya, makanan atau minuman yang telah dipesan tidak termasuk dalam daftar pembayaran karena penjual sibuk melayani pembeli berikutnya. Jadi, jika sistem tidak segera diubah, maka dapat menyebabkan kerugian bagi pengelola warung. Aplikasi yang dibuat ini akan membantu penjual warung yang berada di warung untuk melakukan rekapitulasi penjualan dan pendapatan. Selain itu, aplikasi ini juga berbasis desktop sehingga mudah digunakan oleh pengguna biasa. Aplikasi ini menggunakan Borland Delphi 7 sebagai antarmuka unit grafis. Penulis menggunakan bahasa pemrograman Delphi karena merupakan perangkat lunak gratis dan komponen yang ada lengkap dibandingkan dengan yang lain.

**Kata kunci:** Aplikasi, Sistem Informasi Penjualan, Borland Delphi 7, Desktop.

## PENDAHULUAN

Di dunia yang modern ini, banyak sekali komputerisasi untuk memudahkan kinerja manusia sehingga mempersingkat waktu yang digunakan. Kecepatan dunia usaha beradaptasi dengan teknologi komputer diharapkan dapat meningkatkan mutu pelayanan dan efisiensi kerja dalam dunia usaha. Komputerisasi yang telah memudahkan manusia dalam melakukan pekerjaannya, contoh sederhana nya adalah mesin scanner pada supermarket yang terhubung dengan database dari supermarket tersebut. Bahkan tidak hanya supermarket atau toko-toko besar yang menggunakan sistem komputerisasi ini. Toko-toko kecil atau pun warung sederhana pun juga menggunakan sistem komputerisasi ini.

Para pengusaha berusaha untuk beradaptasi dengan komputer hingga akhirnya komputer mendapatkan tempatnya di dunia usaha. Pada tahap awal mereka menggunakan komputer untuk data

administrasi yang sarat dengan perhitungan angka seperti pembukuan untuk penerimaan dan pengeluaran, daftar gaji dan penagihan. Dalam bidang bisnis komputer berguna untuk kegiatan transaksi baik rutin, periodik, maupun insidental dan menyediakan informasi dengan cepat dan tepat tanpa harus menggunakan perhitungan manual.

Warung Rindu Rasa merupakan warung yang telah berdiri sejak 2007. Warung ini terletak di Jalan Hamid Rusdi No. 1 Kav. 22, Kecamatan Bunulrejo, Kelurahan Blimbing, Malang. Menu makanan yang terdapat di warung ini adalah rawon, soto daging, soto ayam kampung, krengsengan daging sapi, kare ayam, pecel, bakso, dan menu lain yang ditambahkan oleh penjual. Adapun menu minumannya adalah jeruk, teh, kopi, susu, aneka jus, dan masih banyak yang lain. Dari data yang telah diperoleh, omzet yang dihasilkan perhari antara 1 juta rupiah sampai 1,5 juta rupiah. Saat jam makan siang sekitar jam 12 siang sampai jam 2

siang merupakan jam dimana warung ini ramai dikunjungi oleh pembeli. Pelanggan yang membeli di warung ini datang dari berbagai tempat, tetapi rata-rata yang datang merupakan orang yang bekerja disekitar warung tersebut. Dalam sehari, pembeli yang datang mencapai kisaran angka 80 sampai 100 orang. Saking ramainya, penjual kewalahan dalam melayani pembeli, hingga akhirnya pembeli mengantri lama untuk dilayani, dikarenakan pembeli memesan makanan langsung kepada penjual.

Di warung ini, terdapat satu penjual yang melayani pembeli dan juga merangkap sebagai kasir dari warung ini. Terdapat dua karyawan untuk membantu menyediakan makanan dan minuman. Seringkali makanan dan minuman yang telah dipesan oleh pembeli A tidak tersampaikan dengan baik ke karyawan dikarenakan penjual sibuk melayani pembeli B.

Sistem yang diterapkan disini masih manual/tradisional atau dengan istilah lain menggunakan sistem mengingat. Jadi pada akhirnya, makanan atau minuman yang telah dipesan tadi tidak dimasukkan ke dalam daftar pembayaran karena penjual sibuk melayani pembeli-pembeli berikutnya. Hal ini bila tidak dirubah sistemnya, maka dapat mengakibatkan kerugian pada si pengelola warung.

#### **Aplikasi Sistem Informasi Penjualan**

Aplikasi Sistem Informasi Penjualan dibuat untuk menghasilkan, menganalisa, dan memperoleh informasi guna mendukung pengambilan keputusan mengenai penjualan. Dibawah ini akan di jelaskan lebih detail mengenai aplikasi sistem informasi penjualan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa aplikasi sistem informasi adalah suatu program yang dibuat oleh manusia yang di dalam nya terdapat komponen-komponen informasi yang diperlukan. Aplikasi sistem informasi penjualan adalah suatu program

yang berisi informasi tentang penjualan barang atau jasa yang dimana transaksi-transaksi ini diharapkan akan menghasilkan keuntungan atau laba.

#### **Software Aplikasi Berbasis Desktop**

Software Aplikasi Berbasis Desktop adalah software yang dapat dijalankan langsung di desktop tanpa adanya peran Web Browser dan bisa digunakan untuk tujuan-tujuan tertentu.

Aplikasi berbasis desktop harus diinstall terlebih dahulu ke dalam komputer agar dapat digunakan. Contoh dari aplikasi berbasis desktop adalah Program aplikasi perkantoran (MS.Office) untuk mengerjakan tugas-tugas kantor, Program aplikasi pemutar musik (Winamp), Program aplikasi pengolah gambar (Adobe Photoshop), dan program aplikasi berbasis desktop lainnya.

Aplikasi berbasis desktop biasanya memiliki menu-menu tertentu yan tersusun membentuk menu bar. Menu bar biasanya terdapat pada bagian atas jendela program. Menu-menu pada menu bar kadang memiliki drop down menu yang berisi beberapa submenu.

Keunggulan aplikasi berbasis desktop dibandingkan dengan aplikasi berbasis web adalah:

- Dapat berjalan dengan independen, tanpa perlu menggunakan browser.
- Tidak perlu koneksi Internet, karena semua file yang diperlukan untuk menjalankan aplikasinya sudah terinstall sebelumnya.
- Dapat dengan mudah memodifikasi settingannya.
- Prosesnya lebih cepat.

Kekurangan dari aplikasi berbasis desktop:

- Kalau ingin menggunakan aplikasi tsb, harus diinstall dulu.
- Bermasalah dengan lisensi.
- Tidak bisa dibuka di komputer lain/ sulit untuk di deploy pada banyak user jika belum diinstall.
- Biasanya memerlukan hardware dengan spesifikasi tinggi.

- Tidak bisa diakses dari jarak jauh.
- Sulit jika ada update.

## **METODE**

Borland Delphi merupakan suatu bahasa pemrograman yang memberikan berbagai fasilitas pembuatan aplikasi untuk mengolah teks, grafik, angka, database dan aplikasi web. Borland Delphi 7 dapat disebut dengan pemrograman berorientasi objek (Object Oriented Programming). Program ini mempunyai kemampuan luas yang terletak pada produktifitas, kualitas, pengembangan perangkat lunak, kecepatan kompilasi, pola desain yang menarik serta bahasa pemrogramannya terstruktur dan lengkap. Fasilitas pemrograman dibagi dalam dua kelompok yaitu object dan bahasa pemrograman. Object adalah suatu komponen yang mempunyai bentuk fisik dan biasanya dapat dilihat. Object biasanya dipakai untuk melakukan tugas tertentu dan mempunyai batasan-batasan tertentu. Sedangkan bahasa pemrograman dapat disebut sekumpulan teks yang mempunyai arti tertentu dan disusun dengan aturan tertentu untuk menjalankan tugas tertentu. Gabungan antara object dengan bahasa pemrograman sering disebut bahasa pemrograman berorientasi object.

Delphi memilah program menjadi dua bagian utama yaitu bagian primer dan bagian sekunder. Bagian primer berupa file program yang mengkoordinasi seluruh program. File ini disebut file proyek dan dicirikan dengan ekstensi \*.dpr. Sedangkan bagian sekunder program berfungsi untuk melaksanakan tugas-tugas tertentu, file ini dicirikan dengan ekstensi \*.pas. Bagian ini lebih dikenal dengan unit, yaitu suatu kumpulan konstanta, tipe-tipe data, variabel, prosedur, maupun fungsi.

### **IDE Delphi**

Lingkungan Delphi ditata dalam bentuk yang sangat menarik. IDE (Integrated Development

Environment) adalah sebuah lingkungan yang berisi tool-tool yang diperlukan untuk desain, menjalankan dan melakukan tes pada sebuah aplikasi, disajikan dan terhubung dengan baik sehingga memudahkan pengembangan program. Pada Delphi, IDE terdiri atas Main Window, Component Palette, Form Designer, Code Editor, Explorer dan Object TreeView. Lingkungan IDE yang terintegrasi ini memberikan kemudahan dalam mengembangkan aplikasi yang kompleks.

Adapun komponen yang terdapat di dalam Borland Delphi 7 adalah seperti Menu Bar, Object Tree View, Object Inspector, Component Palette, Form Designer, Code Editor, Watch List.

### **Unified Modelling Language (UML)**

Spesifikasi bahasa standar untuk permodelan objek. UML digunakan untuk menspesifikasi, memvisualisasi, membangun, dan mendokumentasi artifak dari sistem software, sama baiknya sebagai permodelan bisnis dan non sistem software.

UML berisi beberapa tipe diagram, meliputi:

#### **Class Diagram**

Menjelaskan class dan hubungan antar class. Class diagram merupakan bagian yang paling penting dalam analisa dan perancangan berorientasi obyek. Dalam UML diagram kelas digunakan untuk memodelkan static structure dari sistem informasi.

Kelas merupakan himpunan dari obyek yang sejenis yang mempunyai atribut (attribute) dan perilaku (behaviors/method) yang sama. Atribut adalah sebuah nilai data karakteristik yang dimiliki oleh obyek sebuah kelas sedangkan method adalah perilaku atau operasi yang dikenakan oleh suatu kelas. Pada gambar kelas terdapat tiga bagiannya.

#### **Use-case diagram**

Pemodelan fungsi sistem dalam konteks peristiwa-peristiwa bisnis, siapa yang mengawalinya, dan bagaimana sistem itu merespon hal tersebut.

**Actor**

Entitas yang berhubungan dengan sistem dan berpartisipasi dalam use case. Actor menggambarkan orang, sistem atau entitas eksternal yang secara khusus membangkitkan sistem dengan input atau masukan kejadian-kejadian, atau menerima sesuatu dari sistem. Actor dilukiskan dengan peran yang mereka mainkan dalam use case, seperti Staff, Kurir dan lain-lain.

**Use Case**

Use case yang dibuat berdasar keperluan aktor merupakan gambaran dari “apa” yang dikerjakan oleh sistem, bukan “bagaimana” sistem mengerjakannya. Use case diberi nama yang menyatakan apa hal yang dicapai dari interaksinya dengan aktor. Dalam UML use case dinotasikan dengan gambar :

**Activity Diagram**

Menunjukkan bagaimana sistem bertindak secara internal.

**Sequence Diagram**

Diagram yang menggambarkan bagaimana obyek berinteraksi dengan obyek lainnya melalui pesan (message) yang disampaikan, disusun dalam urutan kejadian atau waktu dan secara khusus berasosiasi dengan use case.

**METODE DAN PEMBAHASAN**

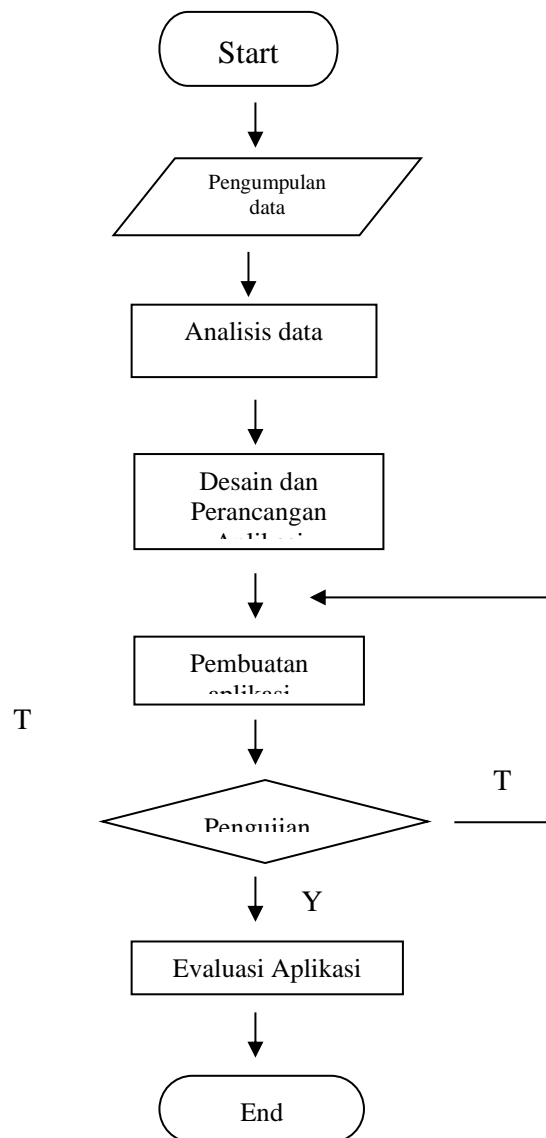
Berikut ini akan dijelaskan tahap-tahap dalam penelitian yang dilakukan.

Tempat penelitian adalah di warung Rindu Rasa Malang yang bertempat di jalan Hamid

Rusdi No. 1 Kav. 22 BunulRejo, Malang. Waktu penelitian yang ditentukan adalah bulan september untuk memulai dalam tahap pengumpulan data.

**Tahapan Penelitian**

Kerangka solusi penelitian yang dilakukan ditunjukkan dalam gambar 3.1:



Gambar 1. Flowchart tahap penelitian

Alat dan bahan penelitian (software dan hardware) Dalam tahap ini dijelaskan tentang software dan hardware yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi ini.

**Hardware**

Sebagai pendukung software agar dapat berjalan maka dibutuhkan perangkat keras sebagai pendukung, adapun perangkat yang dibutuhkan adalah seperangkat komputer dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Prosesor Pentium minimal Pentium IV
2. Microsoft windows XP / 7
3. RAM minimal 1 GB
4. Hard disk minimal 150 MB

**Software**

Pada perancangan dan implementasi pembuatan program pengguna harus menyediakan software pendukung yang dibutuhkan, seperti di bawah ini :

1. Windows xp / Windows 7
2. Software delphi 7
3. Alphaskin (skin manager)
4. Microsoft Office Access Database
5. PDF Viewer

Tahap berikutnya adalah melakukan analisa dan pembahasan hasil pengujian. Dalam tahap implementasi sistem yang dilakukan adalah menyelesaikan suatu sistem. Dalam bab ini akan dijelaskan pula tentang petunjuk pengoperasian program serta pengujian hasil.

Pada perancangan dan implementasi pembuatan program pengguna harus menyediakan software pendukung yang dibutuhkan, seperti di bawah ini :

**1. Windows xp / Windows 7**

Untuk pengoperasian program yang digunakan dalam sistem informasi ini.

**2. Software delphi 7**

Digunakan untuk peng-coding an program.

**3. Alphaskin (skin manager)**

Untuk memberi tema pada aplikasi yang dibuat.

**1. Microsoft Office Access Database**

Aplikasi yang digunakan untuk menyimpan database.

**2. PDF Viewer**

Digunakan untuk membaca laporan data setelah diubah ke dalam format pdf.

**Pengujian**

*Black Box Testing*

Pengujian *Blacbox* adalah satu metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada sisi fungsionalitas, khususnya pada input dan output aplikasi.

Tabel 1. Pengujian Black Box pada Inputan Menu Makanan/Minuman Aplikasi Sistem Informasi

No.	Skenario Pengujian	Test case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Program	Keputusan
1.	Menggunakan menu dan data inputan tidak valid "Semper"	Input/Menu Makanan/Minuman Input/Rangs Makanan/Minuman Input/Photo	Contoh "Semper" tidak akan input di DB, sehingga menu tidak input minimal satu	Normal/Kejapan	Valid
2.	Harus mengisi semua input makanan/Minuman dan menggunakan input data valid menu/Minuman	Input/Menu Makanan/Minuman Input/Photo Input/Menu Makanan/Minuman Input/Photo	Pada tampilan layar menu, validasi menu, apabila DB tidak menampilkan "Cari menu yang tidak valid" directory name, or volume label given is incorrect "	Normal/Kejapan	Valid
3.	Harus mengisi input menu makanan/Minuman dan menggunakan input data valid menu/Minuman	Input/Menu Makanan/Minuman/Photo Input/Menu Makanan/Minuman/Photo Input/Menu Makanan/Minuman/Photo	Pada menu valid menu/Minuman, hanya akan menampilkan menu valid menu/Minuman dan gambar saja	Normal/Kejapan	Valid
4.	Menggunakan data dengan format tidak valid "Semper"	Input/Menu Makanan/Minuman Input/Photo Input/Menu Makanan/Minuman Input/Photo Input/Menu Makanan/Minuman/Photo	Pada menu valid menu/Minuman akan menampilkan menu, foto, dan gambar makanan	Normal/Kejapan	Valid

*Cara Pengoperasian Program*

Tahap selanjutnya adalah tahap petunjuk pelaksanaan, langkah-langkah yang harus diperhatikan dan dijalankan untuk mengoperasikan program ini adalah sebagai berikut:

pada gambar 2 adalah tampilan utama program aplikasi sistem informasi penjualan pada warung Rindu Rasa Malang.



Gambar 2. Tampilan Utama Menu Aplikasi

- Langkah pertama untuk menjalankan program aplikasi sistem ini adalah dengan klik menu makanan/minuman yang akan dipesan. Setelah itu maka akan muncul halaman seperti pada gambar 3:



Gambar 3. List Menu Makanan

- Selanjutnya adalah form tampilan menu makanan yang ada. Gambar X menunjukkan bahwa makanan belum diinputkan / tidak ada menu makanan yang tersedia. Klik menu makanan yang dipilih, maka akan muncul pesanan dan total biaya pesanan di form utama seperti gambar 4:



Gambar 4. Menu Makanan dan Total Biaya

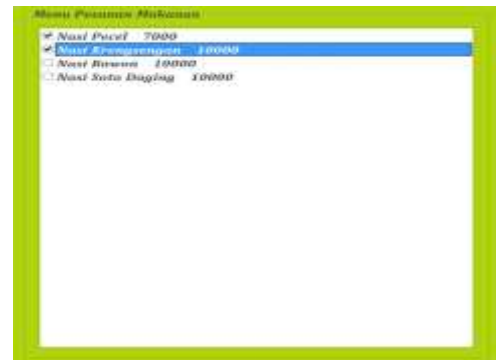
- Kemudian klik Pilih No. Meja pesanan sesuai dengan gambar 5:



Gambar 5. Meja Pesanan

- Setelah menu makanan selesai dipilih, maka klik tombol keluar untuk kembali ke halaman utama.

- Untuk membatalkan pesanan, centang pada menu pesanan seperti gambar 6:



Gambar 6. Menu Pesanan Makanan

Jika ingin membatalkan pesanan tertentu maka klik batalkan pesanan seperti gambar 7:



Gambar 7. Tombol Batalkan Pesanan

Jika ingin membatalkan semua pesanan maka klik hapus semua pesanan seperti gambar 8:



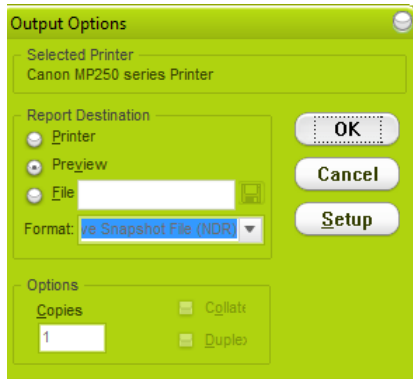
Gambar 8. Tombol Hapus Semua Pesanan

- Pilihan menu yang terdapat di cetak laporan.



Gambar 9. Cetak laporan

Klik icon cetak menu makanan untuk mencetak data menu makanan yang ada, maka akan keluar seperti pada gambar 10:



Gambar 10. Print options

Klik icon cetak rekap laporan untuk mencetak data penjualan, maka akan keluar seperti pada gambar 11:



Gambar 11. Rekap laporan

Pilihan form yang terdapat di dalam update menu. Form ini digunakan untuk mengupdate menu.

Gambar 12. Update Menu



Klik icon update menu makanan untuk menambah data menu makanan seperti yang ditunjukkan seperti pada gambar 13:



Gambar 13. Update Menu Makanan

Untuk menginputkan menu, ketik di kolom input nama. Kemudian input harganya. Untuk menambahkan berapa meja yang ada di dalam warung, ketik di kolom meja/pencarian. Untuk menambah data baru, klik icon simpan seperti yang di contohkan pada gambar 14:



Gambar 14. Simpan Update Makanan

Untuk mengupdate atau mengubah data yang telah disimpan, klik icon hapus seperti gambar 15:



Gambar 15. Edit data makanan

Untuk menghapus data yang telah disimpan, klik icon hapus seperti gambar 16:



Gambar 16. Hapus data makanan

Untuk mengunggah foto, klik icon seperti gambar 17:



Gambar 17. Unggah foto makanan

Untuk keluar dari menu update, klik icon batal seperti gambar 18:



Gambar 18. Keluar dari update menu

Untuk keluar dari program aplikasi ini, klik tombol exit seperti pada gambar 19



Gambar 19. Exit Program

Dampak dari sistem informasi penjualan di warung Rindu Rasa yang telah dibangun adalah sistem informasi penjualan yang ada lebih tepat dan akurat dalam melakukan perhitungan biaya penjualan. Dan juga sistem informasi penjualan ini lebih mudah untuk dioperasikan untuk user awam

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan permasalahan yang dibahas sebelumnya di bab IV, dapat mengambil beberapa kesimpulan yaitu Mengetahui cara kerja dari program sistem informasi penjualan pada warung Rindu Rasa Malang berbasis desktop dan Adanya sistem penjualan yang terkomputerisasi pada warung Rindu Rasa.

Adapun saran yang Sistem Berbasis Cloud/Web: Mengingat sistem saat ini masih

berbasis desktop, disarankan untuk mengembangkan sistem ke versi web atau cloud agar data dapat dipantau secara real-time oleh pemilik warung dari mana saja.

## REFERENSI

- Alam, M. AgusJ. 2003. *Mengolah Database Dengan Borland Delphi 7*. Pt. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Al-Bahra. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*.
- FatmaSari, Leli. 2014. *Jurnal Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Perpustakaan Pada The Frontier Aceh*. STMIK U'Budiyah Indonesia, Banda Aceh.
- Hartono. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*.
- HM, Jogyanto. 2005. *Analisis dan Desain*.
- Kesuma, Deni. 2013. *Pengertian Borland Delphi 7*. <http://id.shvoong.com/social-sciences/communication-media-studies/2236444-pengertian-borland-delphi/#ixzz2M6kpyqTn>
- Listanto, Virgiawan. 2012. *Software Aplikasi Berbasis Website Dan Desktop - Web Introduction*.
- Putradjoyo, Gunawan. *Kamus Komputer Masa Kini*.
- Safari, Moch. Umar. 2013. *Web Base Vs Dekstop Base*. Universitas Airlangga.
- Wikipedia. 11 Juni 2014. <http://id.wikipedia.org/wiki/Aplikasi>