

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI INTEGRASI APLIKASI *POINT OF SALE* MINI MARKET

SANDY KOSASI

Program Studi Sistem Informasi
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Pontianak
Jln. Merdeka No. 372 Pontianak, Kalimantan Barat
sandykosasi@yahoo.co.id dan **sandykosasi@stmikpontianak.ac.id**

ABSTRACT

Point of sale application integration system design can give better service to the consumer and potential customer, example in the price count and sum of item purchased can become faster, accurate and quantity of the items no longer rely on the manual recording. Information about recording sales transaction becomes more complete and more varieties according to the needed report. As for the research purpose is create integrated information point of sale application system between business process to the warehouse, sales and cashier. Experiment is using case study with research and development method and technique to gather data are observation, interview and question list. This application integration system design is using waterfall approach and the design is using use case diagram, activity, sequence and class. The research instrument consist of cashier application (front office), warehouse application module and report application module that needed. Application information integration system consists of module like sales management, sales data edit, equipment data insertion, pricing of the goods and report creation.

Keywords: *Point of sale, Application integration system, Waterfall approach.*

I. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan jaman, keberadaan pasar tradisional mulai tersaingi atau bahkan tergeser oleh adanya bisnis eceran dalam pasar modern. Bisnis eceran semakin terasa keberadaannya dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Berbagai

macam pusat perbelanjaan eceran bermunculan dengan bermacam bentuk dan ukuran yang menyebabkan persaingan dalam dunia ritel semakin ketat (Silveira & Marreiros, 2014). Namun setiap persoalan yang timbul tidak selalu memperoleh penyelesaian dengan cepat dan benar. Agar perusahaan berjalan dan berkembang sesuai harapan, maka mengelola perusahaan harus memiliki pengetahuan manajemen perusahaan dan menjalankan usahanya dengan dukungan sistem komputerisasi. Cara kerja sistem dapat mengubah cara kerja lebih efisien, tepat guna dan berdaya guna serta terjamin mutu dan kualitas prosedur kerjanya sehingga mudah melakukan proses pengolahan datanya (Turban & Volonino, 2010). Satu diantaranya usaha bisnis Mini market. Melalui pengolahan data terkomputerisasi, semua item barang yang telah dijual mampu diketahui secara cepat, beserta keuntungannya. Pengolahan data secara terkomputerisasi dapat mengontrol persediaan, kadaluarsa, mengetahui barang apa yang paling banyak terjual, barang apa yang paling sedikit terjual, membandingkan antar merk untuk barang sejenis yang paling sering dicari, mengetahui tingkat penjualan dari setiap periode tertentu (Monshouwe & Valverde, 2011).

Demikian halnya mini market Selera Niaga yang bergerak di bidang penjualan retail untuk berbagai macam kebutuhan sehari-hari. Mini market Selera Niaga ini memiliki tiga bagian utama yaitu pimpinan yang berfungsi sebagai pengontrol kegiatan dari mini market, gudang yang berfungsi sebagai tempat pembelian, penyimpanan dan bagian penjualan yang berfungsi sebagai tempat penjualan retail. Oleh karena pengelolaan bisnisnya yang terpisah, maka perlu dibangun integrasi dari ketiga bagian tersebut. Persoalan mini market Selera Niaga terletak pada bagian penjualan dan gudang. Pada bagian pencatatan penjualan masih menggunakan nota sehingga kesulitan untuk mengetahui pendapatan yang diperoleh untuk periode tertentu. Hal ini secara tidak langsung menimbulkan tingkat

kesulitan tertentu karena informasi yang di ketahui hanyalah jumlah pendapatan per harinya saja, tanpa tersedianya informasi data barang-barang yang telah terjual. Hal ini juga berkaitan langsung dengan bagian gudang. Tanpa adanya informasi data barang yang telah terjual, bagian gudang secara tidak langsung mengalami kesulitan dalam pengecekan stok barang sehingga proses pengecekan stok membutuhkan waktu yang lama dengan tingkat konsentrasi yang tinggi.

Berdasarkan hasil pengamatan maka diperlukan suatu aplikasi yang diharapkan dapat membantu pemilik dalam memproses bukti-bukti transaksi, pengecekan barang, pemesanan barang, penerimaan barang, persediaan barang, penjualan barang, dan pembuatan laporan secara cepat dan akurat sehingga informasi yang diperlukan pemilik dalam pembuatan keputusan dan peningkatan penjualan serta pelayanan akan menjadi semakin baik nantinya serta dapat meningkatkan pelayanan yang lebih baik kepada pelanggan. Melalui sistem aplikasi *point of sale* yang akan di rancang diharapkan akan dapat membantu pihak manajemen mini market Selera Niaga untuk melakukan proses pengecekan stok dan penyajian laporan penjualan yang cepat dan akurat.

Penelitian sejenis sebelumnya menggunakan pemrograman C# dan C++ dengan teknologi .Net Framework, Adobe Dreamweaver dan proses penyimpanan data menggunakan MS Office Access 2003 dan 2010. Metode perancangan diantaranya adalah Prototipe dan SWDLC (*Software Development Life Cycle*) dengan pendekatan *waterfall* (Anonymous, 1999; Hidayat, 2014; Kosasi, 2014). Merujuk kepada penelitian sebelumnya, penulis mencoba melakukan penelitian dengan bahasa pemrograman dan metode perancangannya yang berbeda. Perancangan sistem informasi integrasi aplikasi ini menggunakan bahasa VB.Net dengan database MySQL menggunakan teknologi arsitektur client/server. Sepanjang yang penulis ketahui

dalam menghasilkan sebuah sistem informasi integrasi aplikasi *point of sale* masih memerlukan fitur-fitur lain yang dapat memberikan sejumlah informasi yang lebih lengkap tidak terbatas kepada operasional transaksi. Memberikan informasi dalam menunjang proses pembuatan keputusan manajerial.

II. TINJAUAN PUSTAKA

SISTEM INFORMASI INTEGRASI

Perancangan sistem informasi integrasi merupakan suatu bentuk penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan melakukan fungsi tertentu. Dalam perancangan sistem informasi memiliki dua tujuan utama. Pertama, untuk memenuhi kebutuhan pemakai sistem. Kedua memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap serta terstruktur kepada pemrogram komputer dan ahli-ahli teknik yang terlibat dalam aktivitas tersebut (Turban & Volonino, 2010).

Kualitas sebuah sistem input akan menentukan kualitas sistem outputnya. Oleh karena itu, ada empat pedoman yang harus diperhatikan dalam perancangan masukkan, yaitu membuat formulir agar mudah untuk diisi, memastikan bahwa formulir tersebut akan memenuhi tujuan yang telah dibuat, membuat formulir yang memastikan penyelesaian dapat selesai tepat waktu, dan harus memiliki bentuk formulir yang menarik. Formulir yang menarik harus terlihat rapi dan bersih serta teratur dan logis setelah diisi. Dalam proses input melibatkan dua atau tiga tahapan utama, yaitu penangkapan data (*data capture*), penyimpanan data (*data preparation*), pemasukkan data (*data entry*), merupakan proses membacakan atau memasukan data ke dalam komputer. Selanjutnya untuk output (keluaran) merupakan produk dari sistem informasi yang dapat

dilihat. Perancangan output memiliki sejumlah langkah yaitu menentukan kebutuhan output dari sistem baru dan menentukan parameter dari output yang dibutuhkan pemakai sistem. Output juga dapat diartikan sebagai informasi yang dikirim kepada para pengguna melalui sistem informasi lewat intranet, extranet, atau *World Wide Web* (Shelly & Rosenblatt, 2012).

Sebuah laporan sedapat mungkin dibagi menjadi 3 bagian utama yaitu judul laporan, tubuh laporan, catatan kaki laporan. Untuk laporan-laporan yang penting, gunakanlah kertas yang berkualitas baik, tidak mudah rusak serta tidak mudah kotor. Untuk tiap-tiap batas tepi laporan (margin), sebaiknya diberi jarak 2½cm, sehingga bila pinggir laporan tersobek tidak akan mengenai isi laporannya. Gunakan spasi baris yang cukup, sehingga laporan mudah dibaca. Untuk hal-hal yang ingin ditonjolkan, dapat ditulis dengan huruf besar, tebal, atau digarisbawahi. Letakkan informasi yang mendetail di lampiran dan gunakanlah petunjuk yang mudah dipahami untuk menjelaskan kepada pemakai laporan letak dari informasi detail tersebut. Laporan harus sederhana tetapi jelas. Isi laporan harus akurat. Laporan harus distandarisasi. Laporan harus dibuat dan didistribusikan tepat pada waktunya. Usahakan di dalam laporan berisi keterangan-keterangan yang diperlukan yang mungkin ditanyakan oleh pemakai laporan. Laporan harus berguna dan biaya pembuatan laporan juga harus dipertimbangkan. Laporan harus diungkapkan dalam bentuk dan bahasa yang mudah dimengerti dan dipahami. Laporan untuk tingkat manajemen yang lebih tinggi, sebaiknya lebih tersaring dan untuk tingkat manajemen lebih rendah lebih rinci (Pressman, 2010).

PERANCANGAN APLIKASI

Perancangan aplikasi merupakan suatu perangkat lunak yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-

tugas tertentu, misalnya Microsoft Word dan Microsoft Excel. Connolly & Begg (2010), menyatakan bahwa aplikasi adalah sebuah program komputer yang berinteraksi dengan database dengan melakukan pengaksesan data melalui DBMS (*Database Management System*). Selanjutnya aplikasi juga dapat diartikan sebagai sebuah program untuk menentukan aktivitas pemrosesan informasi yang dibutuhkan untuk penyelesaian tugas-tugas khusus dari pemakai komputer (Lee, 2012). Dalam melakukan perancangan aplikasi harus memperhatikan *user interface* dan program aplikasi yang menggunakan database serta melakukan proses terhadap database yang dilakukan secara paralel. *User interface* merupakan faktor penting agar pemakai sistem dapat menggunakannya dengan mudah dan cepat (Shelly & Rosenblatt, 2012). Terdapat aturan dua aturan pokok dalam pembuatan *user interface* yaitu pemberian nama harus jelas dan penggunaan istilah yang sesuai kebutuhan. Terdapat dua aktivitas penting dalam melakukan tahap perancangan aplikasi, yaitu *transaction design* dan *user interface design* (Lee, 2012). Hakekatnya perancangan transaksi bertujuan untuk mendefinisikan dan mendokumentasikan karakteristik transaksi yang dibutuhkan dalam database yang meliputi data untuk digunakan oleh pengolahan transaksi, karakteristik fungsional dari transaksi, output transaksi, kepentingan bagi pengguna, tingkat penggunaan yang diharapkan. Perancangan transaksi merupakan tindakan atau serangkaian tindakan yang dilakukan oleh *single user* atau program aplikasi yang mengakses atau mengubah isi database (Connolly & Begg, 2010).

Point of sales atau disebut POS secara sederhananya, dapat diartikan sebagai perangkat lunak untuk kegiatan mencatat transaksi penjualan sehari-hari. Sebelum sistem POS dikembangkan. Orang-orang banyak yang menggunakan *cash register*, atau bahkan melakukan pencatatan secara manual dalam menjalankan usaha ritelnya. Untuk saat ini fungsi-fungsi dari *cash register* ini sendiri

sudah tidak memadai lagi karena jumlah item barang yang semakin banyak dengan harga yang semakin bervariasi. Kondisi inilah yang merupakan alasan mendasar mengembangkan aplikasi POS. *Point of sale* (POS) adalah suatu sistem untuk mengelola penjualan barang secara ritel. Istilah ini digunakan untuk merujuk ke perangkat lunak dan perangkat keras yang berhubungan dengan *check out stands*, dan semua fitur yang disertakan. Kebanyakan pengecer menggunakan sistem POS dan beberapa produsen utama menawarkan sistem POS yang dirancang untuk berbagai jenis usaha, mulai dari toko kelontong untuk butik pakaian. Aplikasi POS membuat bisnis bekerja secara lebih efisien, menurunkan biaya menjalankan bisnis sekaligus meningkatkan layanan pelanggan dan pengelolaan bisnis menjadi lebih efisien dan efektif. Sebuah aplikasi sistem *point of sale* senantiasa dapat menyajikan laporan penjualan terbaru setiap hari. *Point of sale* memungkinkan transaksi di dalamnya diproses lebih cepat juga efisien dalam mengelola sistem dan tingkat persediaan barang ritel (Anonymous, 1999).

TEKNOLOGI ARSITEKTUR *CLIENT/SERVER*

Arsitektur *client/server* merupakan arsitektur yang mengacu pada sejauhmana semua komponen software berinteraksi dan membentuk sebuah sistem baru dengan sistem pembagian dan pendistribusian yang efektif. Arsitektur *client/server* dirancang untuk memisah layanan basis data dari *client*, dengan penghubungnya menggunakan jalur komunikasi data. Layanan basis data diimplementasikan pada sebuah komputer yang berdaya guna, yang memungkinkan manajemen tersentralisasi, keamanan, dan berbagai sumber daya. Aplikasi-aplikasi *client* diimplementasikan pada berbagai platform, menggunakan berbagai kakas pemrograman. Biasanya *server* diletakkan di tempat yang berbeda dengan *client* dan

dihubungkan dengan suatu jaringan lokal (Monshouwer & Valverde, 2011).

Sistem pendistribusian informasi dan pemeliharaan jaringan akan menjadi lebih mudah dan cepat dan dapat mengharapkan keakuratan yang lebih signifikan (Turban & Volonino, 2010). *Client* dapat menampung permintaan pengguna, mengecek sintaks dan menerjemahkan permintaan basis data ke dalam bahasa SQL atau bahasa basis data lainnya. Dalam konteks basis data, *client* bertugas untuk mengatur antarmuka pengguna (*user interface*) dan aplikasi logika (*application logic*), berperan seperti *workstation* yang mutakhir untuk menjalankan aplikasi basis data. Kemudian pesan tersebut dikirim kepada *server*, menunggu respon, dan membentuk respon untuk pengguna akhir (*end-user*). *Server* menerima dan memroses permintaan basis data tersebut kemudian mengirimkan kembali hasilnya kepada *client*. Proses tersebut meliputi *checking authorization*, *ensuring integrity*, *maintaining the system catalog*, *performing query* dan *update processing*. Untuk tambahan proses tersebut juga menyediakan *concurrency* dan *recovery control*. Semua proses ini akan berjalan sebagaimana mestinya melalui mekanisme pengaturan sistem tersebut (Connolly & Begg, 2010).

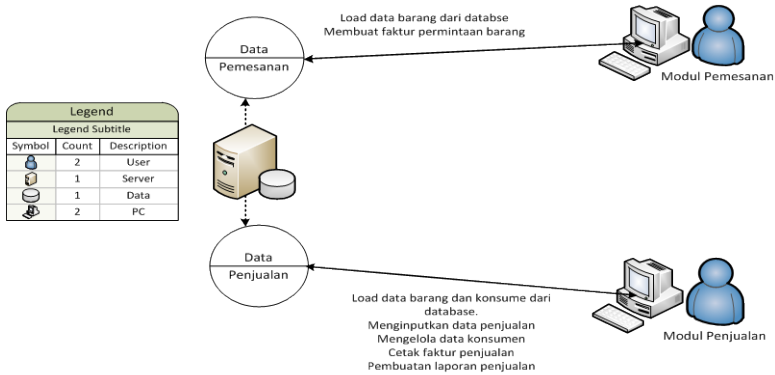
III. METODE PENELITIAN

Kegiatan penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Metode perancangan aplikasi menggunakan SWDLC (*software development life cycle*) dan pendekatannya menggunakan *waterfall*. Tahapan SWDLC mencakup *requirements analysis and definition*, *system and software design*, *implementation and unit testing*, *integration and system testing*, *operation and maintenance* (Pressman, 2010). Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan penyebaran angket. Penelitian ini mencakup modul aplikasi kasir, aplikasi gudang dan aplikasi laporan kepada pihak manajemen.

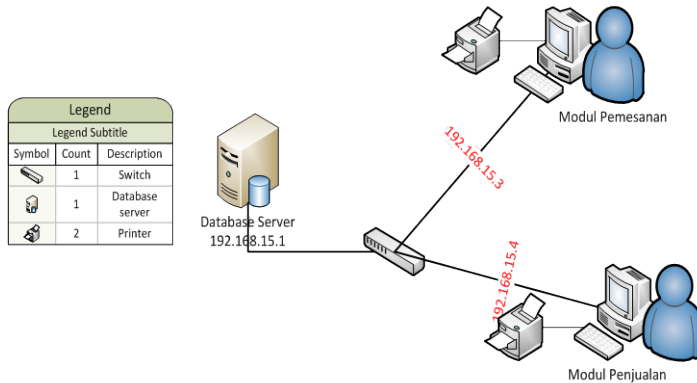
Modul aplikasi seperti pengelolaan penjualan, edit data penjualan, pengisian data barang, penentuan harga barang, dan pembuatan laporan yang menjadi kebutuhan pihak manajemen. Untuk memodelkan aplikasinya menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) khususnya diagram *use case*, diagram *activity*, diagram *sequence* dan diagram *class* (Shelly & Rosenblatt, 2012).

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mempermudah pemahaman kebutuhan dari perancangan aplikasi sistem *point of sale*, maka dibagi ke dalam dua jenis kebutuhan yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan nonfungsional. Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem saat digunakan. Sementara kebutuhan nonfungsional merupakan kebutuhan yang menitikberatkan kepada properti perilaku yang dimiliki oleh sistem dan pengguna. Aplikasi mini market dibangun ke dalam 2 (dua) modul yaitu modul pemesanan dan modul penjualan. Untuk mempermudah memahami model arsitektur dari sistem yang dikembangkan, maka perlu memahami arsitekturnya. Memahami arsitektur ini sangat penting agar dalam penerapannya menjadi lancar dan mudah. Perancangan arsitektur ini akan mempresentasikan framework dari sistem perangkat lunak yang dikembangkan. Deskripsi arsitektur mengadopsi spesifikasi sistem, model analisis, dan interaksi subsistem yang telah didefinisikan dalam tahap analisis. Arsitektur pengembangan aplikasi mini market yang diusulkan diperlihatkan pada gambar 1.



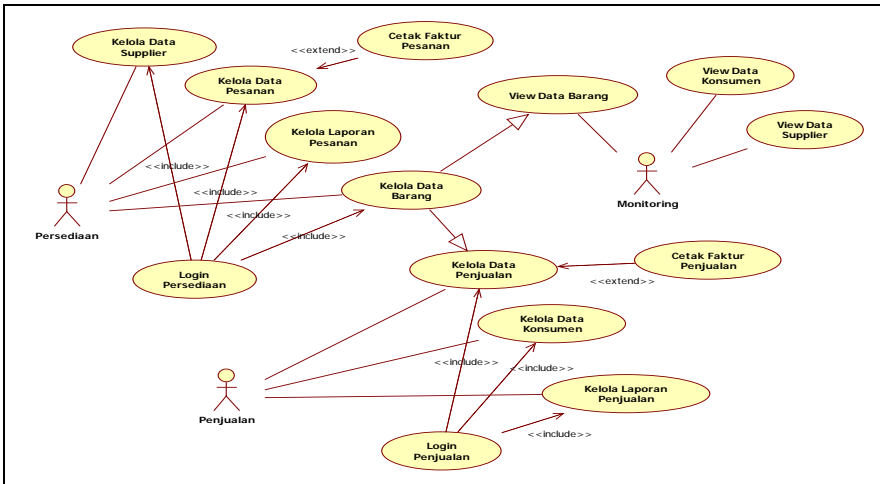
Gambar 1. Arsitektur Aplikasi *Client/server*



Gambar 2. Arsitektur *Local Area Network*

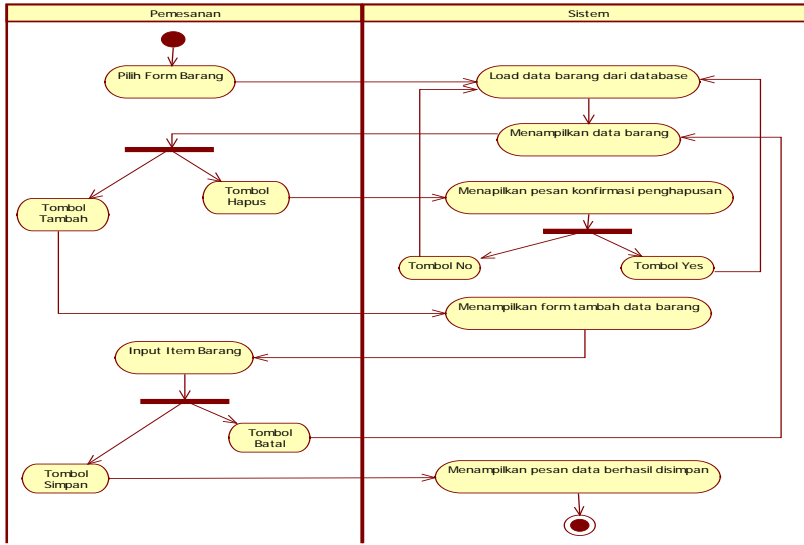
Perancangan arsitektur *client/server* dimaksudkan untuk memberikan gambaran dari kebutuhan perangkat keras jaringan dan model dari arsitektur jaringan yang harus disiapkan perusahaan. Dalam gambar 2, dapat dilihat arsitektur jaringan *local area network* yang akan dibangun perusahaan. Strategi dalam tahapan perancangan aplikasi *point of sale* mengacu kepada perancangan berbasis obyek. Untuk memodelkan

aplikasi yang dihasilkan memfokuskan kepada diagram *use case*, *activity*, *sequence*, dan *class*. Melalui diagram *use case* menunjukkan fungsionalitas suatu sistem atau kelas dari cara sistem berinteraksi dengan pemakai sistem. Perancangan proses yang terjadi dalam perancangan aplikasi mini market dapat dilihat pada gambar 3.

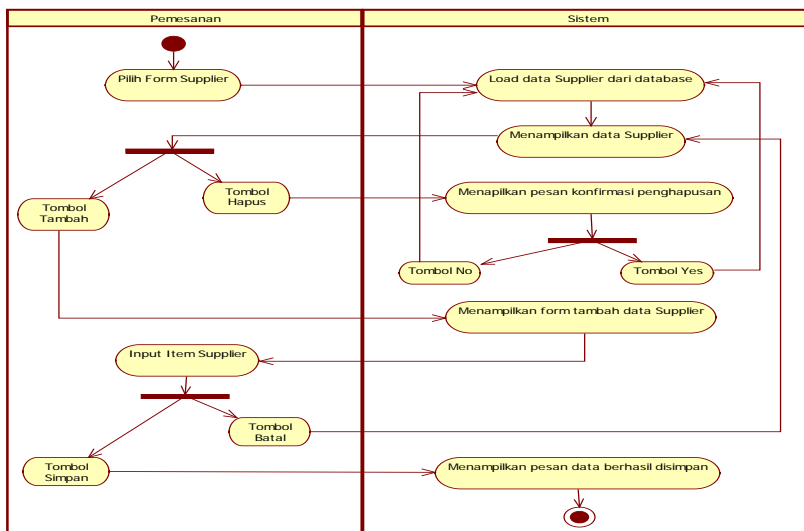


Gambar 3. Diagram Use Case Pengelolaan Konten Aplikasi

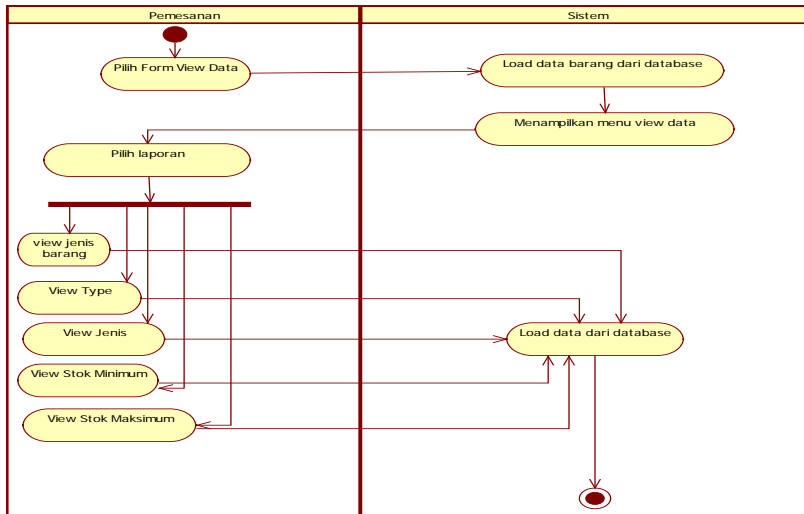
Pemodelan dengan diagram *activity* menggambarkan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal, keputusan yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. Diagram ini merupakan *state* diagram khusus, di mana sebagian besar *state* adalah *action* dan sebagian besar transisi di-*trigger* selesainya *state* sebelumnya. Oleh karena itu, diagram *activity* tidak menggambarkan perilaku internal sebuah sistem secara eksak, namun lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas secara umum dengan maksud agar mudah dipahami. Gambar 4, 5 dan 6 berikut ini memperlihatkan diagram *activity* kelola data barang, data supplier, dan *view* data transaksi.



Gambar 4. Diagram Activity Kelola Data Barang

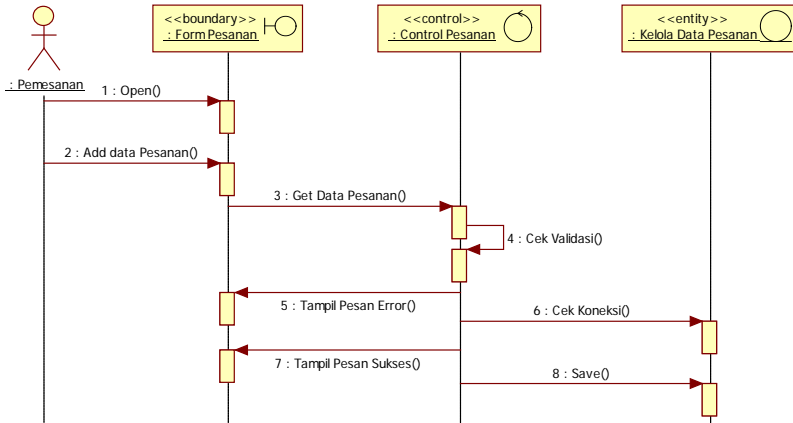


Gambar 5. Diagram Activity Kelola Data Supplier

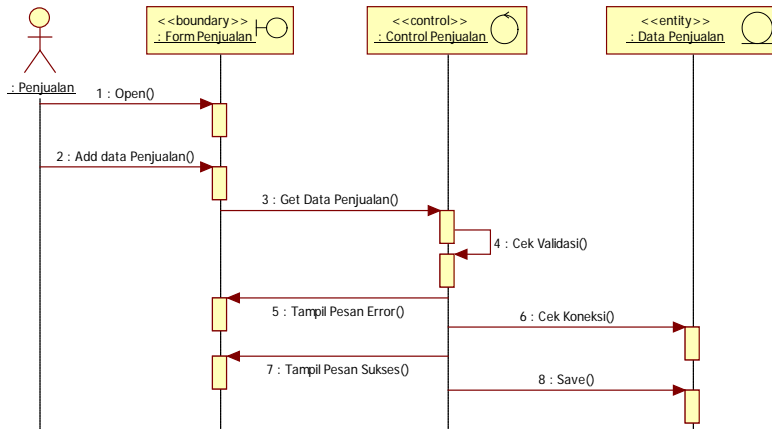


Gambar 6. Diagram Activity View Data

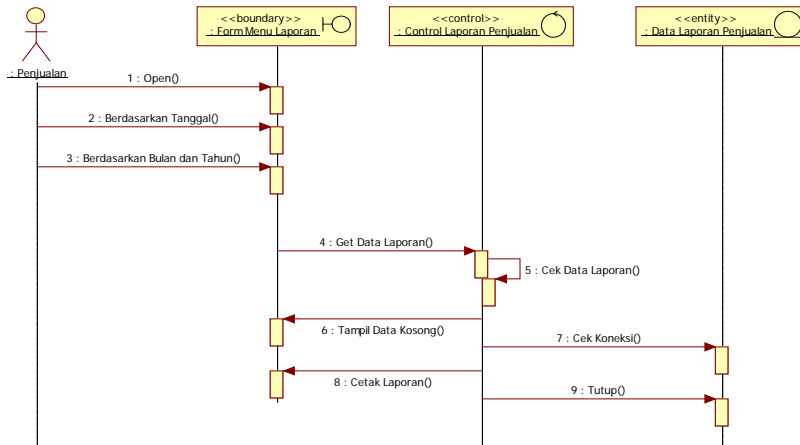
Diagram *sequence* dapat digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah dari aplikasi mini market Selera Niaga yang dilakukan sebagai respons dari sebuah event untuk menghasilkan hasil keluaran tertentu. Diawali dari apa yang *trigger* aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan output apa yang dihasilkan. Berikut ini merupakan diagram *sequence* pemesanan barang, penjualan barang, dan laporan penjualan barang, seperti dapat dilihat pada gambar 7, 8, dan 9.



Gambar 7. Diagram Sequence Pemesanan Barang

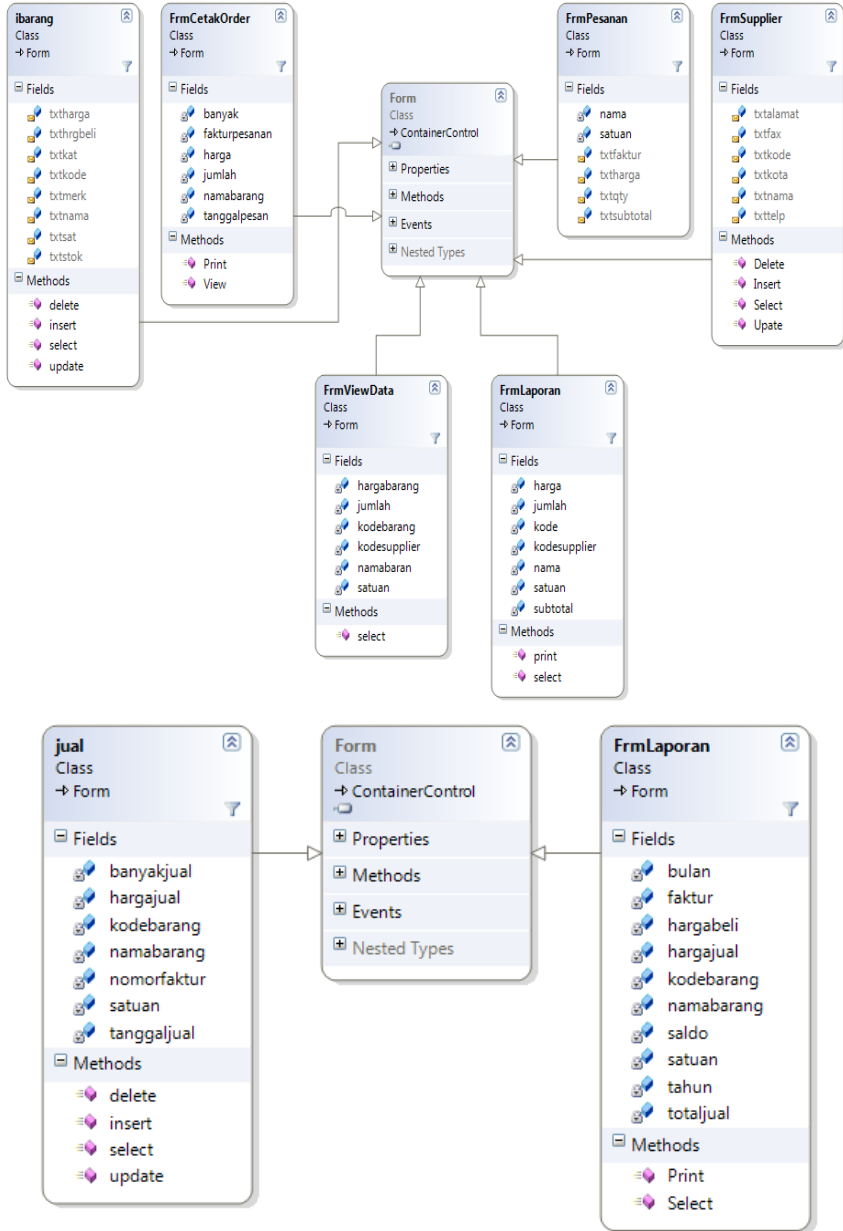


Gambar 8. Diagram Sequence Penjualan Barang



Gambar 9. Diagram *Sequence* Laporan Penjualan Barang

Diagram *class* merupakan diagram untuk menampilkan beberapa kelas serta paket-paket yang ada dalam sistem/perangkat lunak yang sedang digunakan. *Class* diagram juga memberikan gambaran (diagram statis) tentang sistem/perangkat lunak dan relas-relasi yang ada didalamnya. Diagram *class* aplikasi mini market dapat dilihat pada gambar 10 dibawah ini.

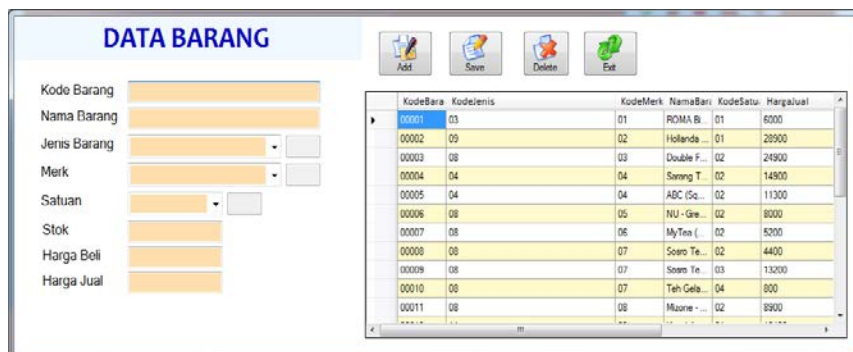


Gambar 10. Diagram Class Pemesanan dan Penjualan Barang

Berikut ini merupakan perancangan aplikasi modul pemesanan dan modul penjualan. Modul pemesanan adalah sebuah modul yang berisikan kegiatan penginputan data supplier, data barang, transaksi pemesanan dan laporan. Untuk perancangan form pengelolaan data barang dipergunakan untuk menambah data, merubah data, menghapus data dan mencari data. Berikut ini adalah perancangan form pengelolaan dan input data barang, seperti terlihat pada gambar 11 dan 12.



Gambar 11. Form Pencarian Data Barang



Gambar 12. Form Input Data Barang

Perancangan form supplier dipergunakan untuk mengelola data supplier dari setiap barang yang dibeli. Berikut ini adalah perancangan form supplier, form transaksi pemesanan barang dipergunakan untuk menginputkan data pesanan barang yang telah dibeli oleh perusahaan, form transaksi Pemesanan barang, dan *view* data berdasarkan jenis barang dipergunakan untuk menampilkan data barang yang telah dikelompokkan berdasarkan jenis barang, seperti terlihat pada gambar 13, 14 dan 15.

DATA SUPPLIER

Kode Supplier





Nama Supplier

Alamat

Kota

Telp

Fax

Kode	Nama Supplier	Alamat	Kota	Telp	Fax
0001	Pt Trinex Nusa Tama	Jl Perak...	Jakarta	(021)-5...	(021)-71535871
0002	Toko Wijaya	Jl Pabe...	Jakarta	(021)-7...	(021)-71002908
0003	Toko Wisata Rasa	Jl Mayje...	Jakarta	(021)-8...	(021)-83708114
0004	Cv Ubaya Bumi Vegetama	Jln.PTP...	Jakarta	(021)-2...	(021)-29382503
0005	Pt Puji Surya Indah	Jl. Citan...	Jakarta	(021)-2...	(021)-29382520
0006	Pt Catur Putera Perkasa	Jl. Mayj...	Jakarta	(021)-2...	(021)-29382190
0007	Pempek Palembang Ci Yuli	Pulo Ge...	Jakarta	(021)-2...	(021)-29382290
0008	Pt Techgate Indonesia Divisi Agro88	Jl.Kamp...	Jakarta	(021)-2...	(021)-29382907
0009	Barisi Group	Perum ...	Jakarta	(021)-2...	(021)-29382071

Gambar 13. Form Input Data Supplier

FAKTUR PEMESANAN

Nomor Faktur: 000003
 Tanggal Faktur: 07/08/2013
 Supplier:

CARI NAMA BARANG

Kode Barang	Nama Barang	Merk
00001	ROMA Biscuit Kelapa	ROMA
00002	Hollanda Wafer Kim	WAFER
00012	Kapal Api - Grande J...	Kapal API
00023	KAPAL API - Kopi Su...	Kapal API

Barryak:
 Harga: Add

KODE BARANG	NAMA BARANG	SATUAN	BANYAK	HARGA BELI
TOTAL 10				

Kontrol:

Gambar 14. Form Transaksi Pemesanan

Sort By: Berdasarkan Jenis Barang Berdasarkan Stok Terkecil Berdasarkan Stok Terbesar

Pencarian Barang:

Exit

Kode Barang	Nama Barang	Satuan	Merk	Jenis	Harga Jual	Harga Beli	Stok	Supplier
00001	Ayam Merak - Kopi Buzuk	Bungkus	Kapal API	Kopi	10000	8700	6	Pt Techgate Indonesia Divisi Agrosi
00012	Kapal Api - Grande Jera Latte	Bungkus	Kapal API	Kopi	12400	11400	9	Cv Ubaya Bum Vegetama
00023	KAPAL API - Kopi Susu Bui	Bungkus	Kapal API	Kopi	4200	3000	6	Pt Techgate Indonesia Divisi Agrosi
0016	CAJANGINE LOTION 62 ML	Botol	SOSRO	Makanan Instan	9000	8700	7	Cv Ubaya Bum Vegetama
0018	VRD - Air Minum Botol 600 ML	Botol	ALTO	Minuman	1000	700	9	Pt Techgate Indonesia Divisi Agrosi
00008	Soro Teh Botol 500ML	Botol	SOSRO	Minuman	4400	4000	9	Toko Wijaya
00010	Teh Gelas Original Green	Gelas	SOSRO	Minuman	800	500	9	Toko Wisata Rusa
00019	CLUB - Air Minum Botol 600 ML	Botol	Club	Minuman	1100	800	6	Toko Wijaya
00011	Misame - Nutrition Drink 500ML	Botol	Misame	Minuman	8900	8200	8	Toko Wijaya
00014	Root Beer Kelang 330ML	Kelang	Root Beer	Minuman	5000	4200	6	Pt Techgate Indonesia Divisi Agrosi
00003	Double Fresa	Botol	FRES	Minuman	24900	23000	8	Toko Wisata Rusa
00020	Lantard Paripagar 320 ML	Botol	Kaki Tiga	Minuman	4400	400	9	Cv Ubaya Bum Vegetama
0013	Kating Daeng - Energy Drink 150 ML	Botol	Kating Daeng	Minuman	3400	3100	7	Cv Ubaya Bum Vegetama
0002	Yess 300 ML	Botol	Yess	Minuman	4200	3700	8	Toko Wisata Rusa
0015	Pt Active 330 ML	Botol	Pt Active	Minuman	5500	5100	4	Banar Group
00006	NUJ - Green Tea	Botol	NUJ	Minuman	8000	7200	9	Cv Ubaya Bum Vegetama
00009	Soro Teh Botol Kotak	Kotak	SOSRO	Minuman	13200	12000	8	Penepok Palembang D Yul
00017	ALTO - Air Mineral Botol 500 ML	Botol	ALTO	Minuman	9000	8100	8	Pt Techgate Indonesia Divisi Agrosi
00007	MyTea (Teh Orang)	Botol	MYTEA	Minuman	5200	4600	8	Pt Catur Putera Felekaas
00021	Teh Pucuk 350 ML	Kotak	Teh	Minuman	2200	1700	6	Pt Techgate Indonesia Divisi Agrosi
00001	ROMA Biscuit Kelapa	Bungkus	ROMA	Minyak Makanan	4000	5000	9	Pt Tinas Nusa Tama
00004	Sarang Tawon - Terang Belanda Snop	Botol	ABC	Snop	14900	14000	10	Pt Tinas Nusa Tama
00005	ABC (Squash Delight)	Botol	ABC	Snop	11300	11000	6	Toko Wijaya
00024	Mejan 570 ML	Botol	Mejan	Snop	16300	14000	9	Toko Wisata Rusa
00002	Hollanda Wafer Kim Coklat	Bungkus	WAFER	Snacks	28900	28000	9	Toko Wijaya

Gambar 15. Form View Data Jenis Barang

Modul penjualan adalah sebuah modul yang berikan fitur untuk mengelola data konsumen, penjualan dan laporan penjualan barang ritel. Berikut ini adalah perancangan form verifikasi faktur penjualan dan perubahan stok barang, seperti terlihat pada gambar 16 dan 17.

FAKTUR PEMESANAN

Nomor Faktur: 000004
 Tanggal Faktur: 11/18/2014
 Supplier:

CARI NAMA BARANG:

Kode Barang	Nama Barang	Merk
00001	ROMA Biscuit Kelapa	ROMA
00002	Hollanda Wafer Kim ...	WAFER
00012	Kapal Api - Grande J...	Kapal API
00023	KAPAL API - Kopi Su ...	Kapal API

Banyak:
 Harga: Add

minimarket

KODE BARANG	NAMA BARANG	SATUAN	BANYAK	HARGA BELI
TOTAL 10				

Gambar 16. Form Verifikasi Faktur Penjualan

Kode Barang	Nama Barang	Satuan	Merk	Jenis	Harga Jual	Harga Beli	Stok	Supplier
00004	Sarang Tawon - Terong Belanda Sirup	Botol	ABC	Sirup	14900	14000	14	Pt Trimex Nusa Tama
0023	KAPAL API - Kopi Susu Box	Bungkus	Kapal API	Kopi	4300	3500	11	Pt Techgate Indonesia Divisi Agro88
00005	ABC (Squash Delight)	Botol	ABC	Sirup	11300	11000	11	Toko Wijaya
00006	NU - Green Tea	Botol	NU	Minuman	8000	7200	11	Cv Ubaya Bumi Vegetama
00001	ROMA Biscuit Kelapa	Bungkus	ROMA	Minyak Makan	6000	5000	10	Pt Trimex Nusa Tama
00002	Hollanda Wafer Kim Coklat	Bungkus	WAFER	Snacks	28900	28000	10	Toko Wijaya
00012	Kapal Api - Grande Java Lette	Bungkus	Kapal API	Kopi	12400	11400	9	Cv Ubaya Bumi Vegetama
0018	VIRO - Air Minum Botol 600 ML	Botol	ALTO	Minuman	1000	700	9	Pt Techgate Indonesia Divisi Agro88
0020	Larutan Penyegar 320 ML	Botol	Kaki Tiga	Minuman	4400	400	9	Cv Ubaya Bumi Vegetama
0024	Marjan 570 ML	Botol	Marjan	Sirup	16300	14000	9	Toko Wisata Rasa

Gambar 17. Form Perubahan Stok Barang

V. KESIMPULAN

Perancangan sistem informasi integrasi aplikasi *point of sale* untuk mini market Selera Niaga sudah dapat memberikan informasi mengenai transaksi penjualan untuk setiap harinya. Sistem informasi integrasi ini dapat melakukan proses pencatatan dan pengecekan mengenai pengelolaan dan informasi persediaan barang. Pengelolaan data barang juga menjadi lebih akurat karena adanya informasi antar

proses bisnis yang saling berkaitan satu dengan lainnya. Perancangan integrasi aplikasi *point of sale* mini market Selera Niaga memiliki sejumlah fitur-fitur berupa dapat mengelola data barang, konsumen, pencarian produk tertentu, faktor pemesanan, pemrosesan transaksi dan faktor penjualan, penanganan persediaan minimal, dapat mengeluarkan nota penjualan dan sejumlah laporan dalam pengelolaan transaksi sehari-hari.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- Anonymous. 1999. The Integration of Point of Sale Nation's Restaurant News, *ProQuest Agriculture Journals*, hal 33-34.
- Connolly, Thomas., Begg, Carolyn. 2010. *Database System: A Practical Approach to Design, Implementation, and Management*, Fifth Edition, Addison Wesley, USA.
- Hidayat, Dapai Ari. 2014. Rancang Bangun Aplikasi Point of Sale (POS) Berbasis Web Dengan Pemanfaatan Trigger Pada Distribution Store CV. *NMRQ, Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, Vol 2, No 1, hal 1-5.
- Kosasi, Sandy. 2014. Perancangan Aplikasi Point of Sale dengan Arsitektur Client/Server Berbasis Linux dan Windows, *Citec Journal*, Vol 1, No 2, hal 40-51.
- Lee, Sunguk. 2012. Test Cases Design for Software Database Provisioning Development, *International Journal of Advanced Science and Technology*, December, Vol 49, hal 95-104.
- Monshouwer, E.J., Valverde, R. 2011. Architecture for Integration of Point of Sale Terminals with Financial Institutions Through Web

- Services, *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, Vol 25, No 1, hal 10-27.
- Pressman, Roger S. 2010. *Software Engineering: A Practitioner's Approach*, Seventh Edition, McGraw-Hill Inc.
- Shelly, G., Rosenblatt, H. 2012. *System Analysis and Design* (Ninth ed.). Course Technology, Cengage Learning.
- Silveira, Paulo., Marreiros, Cristina. 2014. Shopper Marketing: A Literature Review, *International Review of Management and Marketing*, Vol 4, No 1, hal 90-97.
- Turban, E., Volonino, L. 2010. *Information Technology for Management: Transforming Organizations in the Digital Economy*, Seventh Edition, John Wiley & Sons, Inc.