

SISTEM INFORMASI PENJUALAN *VOUCHER* BELANJA PADA PT. *PLAZA INDONESIA* *REALITY Tbk. JAKARTA*

Baginda Oloan Lubis

AMIK BSI JAKARTA, baginda.bio@bsi.ac.id

ABSTRACT

PT. Plaza Indonesia Realty Tbk. Jakarta in sales voucher which transaction begins recording voucher entry, customer data records, invoicing sales voucher, recording handover vouchers to customers to making the report is still done manually, making it possible during the process frequent errors in recording, made less accurate reports and delays in data retrieval when needed. That requires the existence of a draft program that will support the sale of the voucher system that allows users and speed up transaction with customers and reporting. Model development system used in the making of this information system is SDLC (System Development Life Cycle)/Waterfall or groove classic or classic live life. The stages are passed in process analysis and system design include: analysis of system requirements, design, code generation, testing and support. From the results of this study are expected by the voucher system sales information can help the user in this case called the concierge at PT. Plaza Indonesia Realty Tbk. Jakarta in the sale to preparing reports accommodated.

Keywords : *Information System, Sales Voucher, SDLC*

ABSTRAK

PT. Plaza Indonesia Realty Tbk. Jakarta dalam penjualan voucher yang transaksinya dimulai dari pencatatan voucher yang masuk, pencatatan data pelanggan, pembuatan faktur penjualan voucher, pencatatan serah terima voucher dengan pelanggan sampai pembuatan laporan masih dilakukan secara manual, sehingga memungkinkan pada saat proses berlangsung sering terjadi kesalahan dalam pencatatan, kurang akuratnya laporan yang dibuat dan keterlambatan dalam pencarian data pada saat dibutuhkan. Untuk itu dibutuhkan adanya suatu rancangan program yang akan menunjang kegiatan sistem penjualan voucher yang memudahkan user dan mempercepat transaksi dengan pelanggan dan pembuatan laporan. Model pengembangan sistem yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi ini adalah SDCL (System Development Life Cycle) air terjun (Waterfall) atau alur hidup klasik atau classic life. Tahapan-tahapan yang dilalui dalam proses analisis dan perancangan sistem antara lain: analisa kebutuhan sistem, desain, kode generator, testing dan pendukung. Dari hasil penelitian ini diharapkan dengan adanya sistem informasi penjualan voucher ini dapat membantu user dalam hal ini disebut concierge pada PT. Plaza Indonesia Realty Tbk. Jakarta dalam melakukan transaksi penjualan sampai dengan pembuatan laporan terakomodasi

Kata kunci: *Sistem Informasi, Penjualan Voucher, SDLC*

PENDAHULUAN

Sekarang ini banyak orang yang memanfaatkan waktu libur atau waktu luang ke pusat perbelanjaan walau untuk jalan-jalan maupun berbelanja, bagi sebagian orang berbelanja adalah salah satu cara menghilangkan kepenatan selama bekerja. Dalam mall atau pusat

perbelanjaan sering terjadi transaksi penjualan yang melibatkan konsumen begitu juga dengan jenis teransaksinya ada yang dilakukan dengan pembayaran tunai, ada yang menggunakan kartu kredit dan lainnya.

Pelanggan merupakan aset terbesar untuk kemajuan suatu *mall*, tanpa pelanggan

segala aktivitas *mall* tidak akan berjalan sempurna, tanpa pelanggan *mall* tidak akan mendapatkan keuntungan, dari itu pelayanan bagi pelanggan adalah hal yang paling diutamakan bagi PT. *Plaza Indonesia Realty Tbk.* Jakarta.

Melalui *conciierge* dalam hal ini sebagai *user* pada PT. *Plaza Indonesia Realty Tbk.* Jakarta adalah bagian yang bertugas untuk memberikan pelayanan bagi pelanggan, bagian *conciierge* menyediakan metode pembayaran yang berbeda untuk bertransaksi di *mall* tersebut. *Conciierge* menyediakan *voucher* yang bisa digunakan untuk bertransaksi di *mall* tersebut. *Voucher* tersebut penggunaan sama dengan uang, kartu kredit ataupun kartu debit. Sebagian besar pengunjung lebih tertarik menggunakan pembayaran dengan *voucher* dikarenakan memiliki keunikan tersendiri.

Dari banyaknya minat pengunjung untuk melakukan transaksi dengan *voucher*, pihak *conciierge* yang berperan penting dalam penjualan *voucher* tersebut melakukan proses penjualan *voucher* tersebut masih secara manual sehingga menyebabkan pelayanan terhadap pengunjung tidak optimal.

Sistem yang terkomputerisasi merupakan solusi terbaik untuk memecahkan permasalahan yang ada pada perusahaan ini, banyak manfaat yang akan diperoleh yaitu dalam hal proses transaksi, pembuatan laporan menjadi lebih cepat sehingga cara kerja dapat berjalan secara efektif dan efisien.

KAJIAN LITERATUR

A. Konsep Dasar Sistem Informasi

Secara sederhana, suatu sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain dan terpadu, seperti halnya informasi di dalam sebuah perusahaan yang sangat penting untuk mendukung kelangsungan perkembangannya, sehingga terdapat alasan bahwa informasi sangat dibutuhkan bagi sebuah perusahaan. Akibat bila kurang mendapatkan informasi, dalam waktu tertentu perusahaan akan mengalami ketidakmampuan mengontrol sumber daya,

sehingga dalam mengambil keputusan-keputusan strategis sangat terganggu, yang pada akhirnya akan mengalami kekalahan dalam bersaing dengan lingkungan pesaingnya. Disamping itu, sistem informasi yang dimiliki seringkali tidak dapat bekerja dengan baik.

Menurut MC Leod dalam Darmawan (2013:4) menyatakan “Sistem adalah sekelompok elemen-elemen yang terintegrasi dengan tujuan yang sama untuk mencapai tujuan.

Sedangkan menurut Jogiyanto dalam Darmawan (2013:4) “terdapat dua kelompok pendekatan sistem didalam mendefinisikan system, yaitu pendekatan pada prosedur dan pendekatan pada komponen-komponen, serta elemen-elemen.

B. Konsep Dasar Pemrograman Terstruktur

Menurut A.S,Rosa dan Shalahuddin, M. (2013:68), “Pemrograman terstruktur adalah konsep atau paradigma atau sudut pandang pemrograman yang membagi-bagi program berdasarkan fungsi-fungsi atau prosedur-prosedur yang dibutuhkan program komputer“.

Fungsi-fungsi dan prosedur-prosedur ditulis secara sekuensial atau terurut dari atas ke bawah sesuai dengan kebergantungan antar fungsi atau prosedur. Istilah Pemrograman Terstruktur (*Structured Programming*) mengacu dari suatu kumpulan teknik yang dikemukakan oleh Edsger Dijkstra dalam A.S,Rosa dan Shalahuddin, M. (2013:68). Dengan teknik ini akan meningkatkan produktifitas programmer, dengan mengurangi waktu yang dibutuhkan dalam penulisan (*write*), pengujian (*test*), penelusuran kesalahan (*debug*) dan pemeliharaan (*maintenance*) suatu program. Pada pembahasan berikut ini kita akan melihat bagaimana teknik ini yang pendekatan yang dilakukan secara modular, dapat membantu kita dalam membangun suatu program.

C. *Microsoft Visual Basic 6.0*

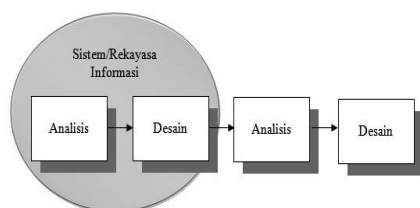
Menurut Sunyoto (2007:1) “*Visual Basic* adalah program untuk membuat aplikasi berbasis *microsoft windows* secara cepat dan mudah”. *Visual Basic* menyediakan *tool* untuk membuat aplikasi sederhana sampai aplikasi kompleks baik untuk

keperluan pribadi maupun untuk keperluan perusahaan dengan sistem yang lebih besar.

“Visual” dalam hal ini merupakan bahasa pemrograman yang menyerahkan berbagai macam desain dengan GUI (*Graphical User Interface*). Hanya dengan menetik sedikit kode program. Anda sudah dapat menikmati program dengan tampilan yang menarik. “Basic” menunjukkan bahasa pemrograman BASIC (*Beginner all-Purpose Symbolic Instruction Code*). Visual Basic dikembangkan dari bahasa BASIC yang ditambah ratusan perintah tambahan, *function*, *keyword*, dan banyak berhubungan langsung dengan GUI *windows*.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan sistem yang di gunakan dalam penulisan ini adalah metode pengembangan sistem dengan model *waterfall*. Menurut Shalahudin dan Rosa (2013:28), “Model SDLC air terjun (*Waterfall*) sering juga disebut model sekuensi linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*).



Gambar 1
Ilustrasi Model *Waterfall*

Sumber: A.S,Rosa dan Shalahuddin, M. (2013:29)

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak
Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multistep yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3. Pembuatan kode program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

PEMBAHASAN

A. Analisa Kasus

Dikarenakan proses pengolahan data penjualan *voucher* pada PT. *Plaza Indonesia Realty Tbk*. Jakarta masih dilakukan secara manual. Dimana hal ini memiliki kekurangan dan keterbatasan apabila dibandingkan dengan program aplikasi yang sudah terkomputerisasi. Tujuan dari program aplikasi tersebut

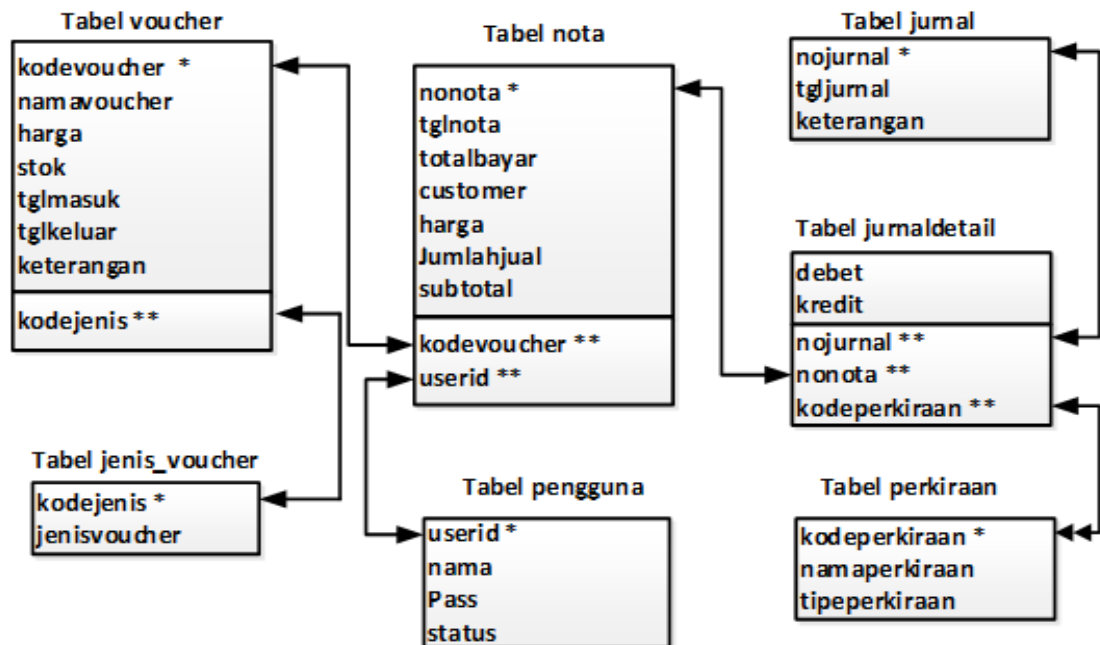
adalah untuk meminimalkan kekurangan, keterbatasan dan kesalahan yang terjadi dalam proses pengolahan data penjualan *voucher* yang meliputi proses pencatatan ketersediaan *voucher*, pencatatan proses transaksi penjualan *voucher*, jurnal penjualan *voucher*, sampai dengan laporan transaksi penjualan *voucher*. Sehingga cara kerja menjadi efektif dan efisien dan informasi dapat diterima secara tepat dan akurat. Untuk urutan prosedur pengolahan data penjualan *voucher* pada PT. Plaza Indonesia Realty Tbk. Jakarta adalah sebagai berikut:

1. Proses pencatatan ketersediaan *voucher*
 Dalam proses ini, setiap adanya pemasukan atau pengeluaran *voucher* pihak *concierge* (informasi) harus mencatat pada data *voucher* yang telah tersedia.
2. Proses transaksi penjualan *voucher*
 Dalam proses ini, dilakukan penginputan data transaksi yang

- meliputi tanggal transaksi, diterima dari, jumlah total transaksi, bentuk pembayaran, jumlah *voucher* yang dikeluarkan, kode *voucher* yang di keluarkan, petugas yang melakukan proses transaksi, serta nama pelanggan yang melakukan proses transaksi.
3. Proses jurnal penjualan *voucher*
 Dalam proses ini dibuat jurnal setiap penjualan yang telah di proses.
4. Proses pembuatan laporan transaksi penjualan *voucher*
 Dalam proses ini, laporan yang disajikan meliputi tanggal pembuatan laporan, petugas yang membuat laporan, nomor *receipt* yang telah di keluarkan, nama pelanggan yang melakukan proses transaksi, total *voucher* yang di keluarkan, serta catatan mengenai tipe pembayaran. Untuk frekuensi pelaporan dilakukan perhari dan selanjutnya laporan tersebut akan diserahkan kepada *supervisor customer service*.

B. Perancangan

1. Perancangan Basis Data.



Gambar 2
Rancangan Basis Data

2. Spesifikasi File Basis Data

a. Tabel Pengguna.

Tabel 1
Spesifikasi Tabel Pengguna

Akronim	Tipe	Panjang	Ket
<i>Userid</i>	<i>Text</i>	5	PK
<i>Nama</i>	<i>Text</i>	20	
<i>Pass</i>	<i>Text</i>	10	
<i>Status</i>	<i>Text</i>	15	

b. Tabel Voucher

Tabel 2
Spesifikasi Tabel Voucher

Akronim	Tipe	Panjang	Ket
<i>Kodevoucher</i>	<i>Text</i>	6	PK
<i>KodeJenis</i>	<i>Text</i>	5	FK
<i>Namavoucher</i>	<i>Text</i>	20	
<i>Harga</i>	<i>Number</i>		
<i>Stok</i>	<i>Number</i>		
<i>TglMasuk</i>	<i>Date</i>		
<i>TglKeluar</i>	<i>Date</i>		
<i>Keterangan</i>	<i>Text</i>	25	

c. Tabel Jenis Voucher

Tabel 3
Spesifikasi Tabel Jenis Voucher

Akronim	Tipe	Panjang	Ket
<i>KodeJenis</i>	<i>Text</i>	5	PK
<i>Jenisvoucher</i>	<i>Text</i>	30	

d. Tabel Perkiraan

Tabel 4
Spesifikasi Tabel Perkiraan

Akronim	Tipe	Panjang	Ket
<i>KodePerkiraan</i>	<i>Text</i>	4	PK
<i>NamaPerkiraan</i>	<i>Text</i>	20	
<i>TipePerkiraan</i>	<i>Text</i>	15	

e. Tabel Nota

Tabel 5
Spesifikasi Tabel Nota

Akronim	Tipe	Panjang	Ket
<i>NoNota</i>	<i>Text</i>	14	PK
<i>TglNota</i>	<i>Date</i>		
<i>TotalBayar</i>	<i>Number</i>		
<i>Customer</i>	<i>Text</i>	20	
<i>UserId</i>	<i>Text</i>	7	FK

f. Tabel Jurnal

Tabel 6
Spesifikasi Tabel Jurnal

Akronim	Tipe	Panjang	Ket
<i>NoJurnal</i>	<i>Text</i>	14	PK
<i>TglJurnal</i>	<i>Date</i>		
<i>Keterangan</i>	<i>Text</i>	30	

g. Tabel Detail Jurnal

Tabel 7
Spesifikasi Tabel Detail Jurnal

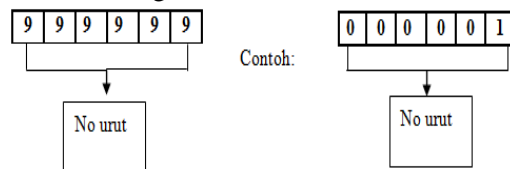
Akronim	Tipe	Panjang	Ket
<i>NoJurnal</i>	<i>Text</i>	14	FK
<i>NoNota</i>	<i>Text</i>	14	FK
<i>KodePerkiraan</i>	<i>Text</i>	4	FK
<i>Debet</i>	<i>Currency</i>		
<i>Kredit</i>	<i>Currency</i>		

h. Detail Nota

Tabel 8
Spesifikasi Tabel Detail Nota

Akronim	Tipe	Panjang	Ket
<i>NoNota</i>	<i>Text</i>	14	FK
<i>Kodevoucher</i>	<i>Text</i>	6	
<i>Harga</i>	<i>Number</i>		
<i>JumlahJual</i>	<i>Number</i>		
<i>Subtotal</i>	<i>Number</i>		

3. Perancangan Struktur Kode.



Gambar 3

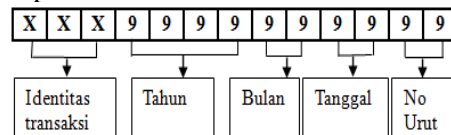
Struktur Kode Voucher.

Keterangan

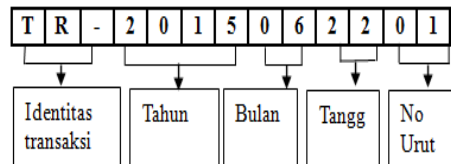
000001 : Adalah sebagai no urut voucher.

Panjang : 6 Digit

Tipe : Text



Contoh :



Gambar 4

Struktur No Nota

Keterangan

TR- : Identitas transaksi

2015 : Tahun

06 : Bulan

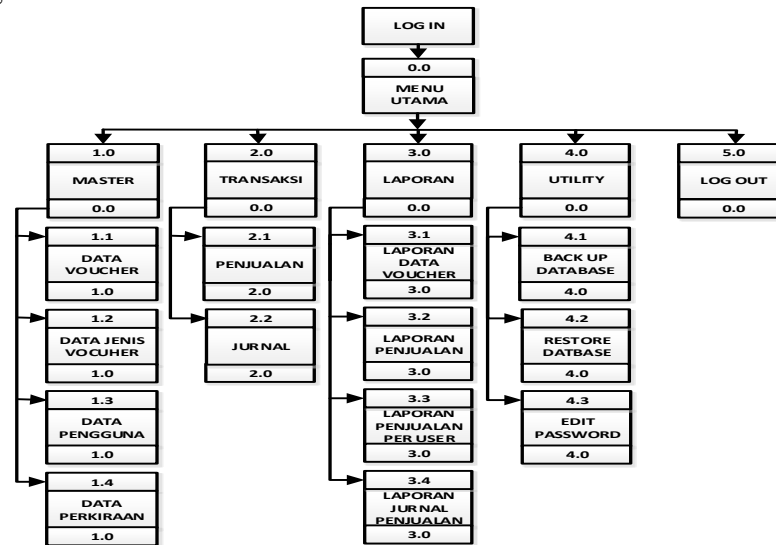
22 : Tanggal

01 : No urut

Panjang : 14 Digit

Tipe :Text

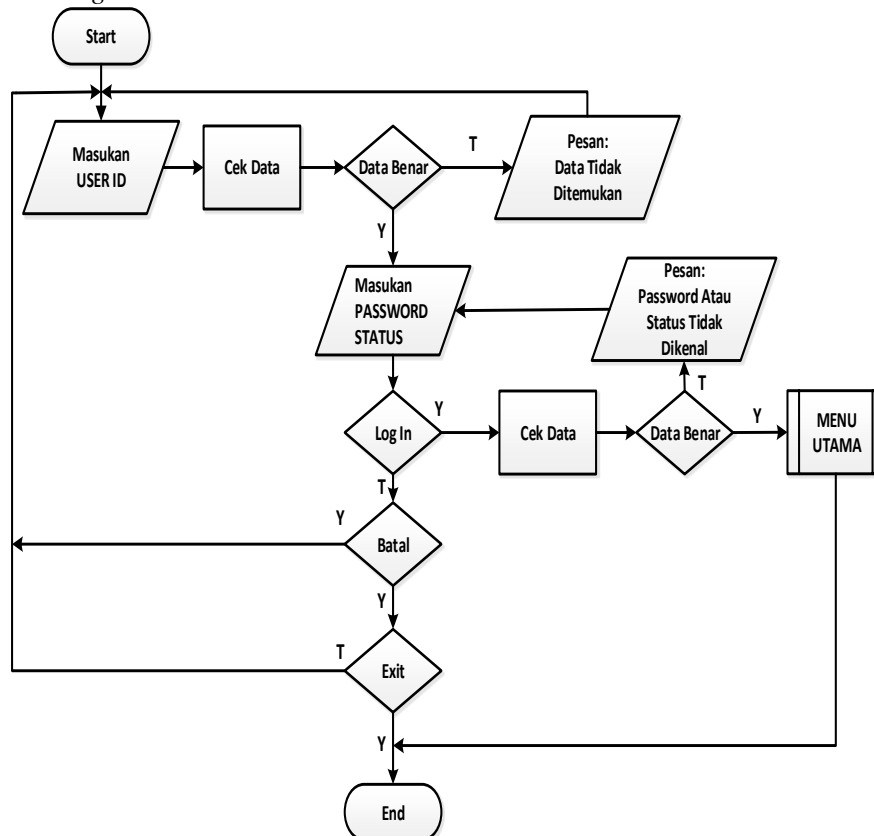
4. Perancangan Model HIPO



Gambar 5 Perancangan Model HIPO.

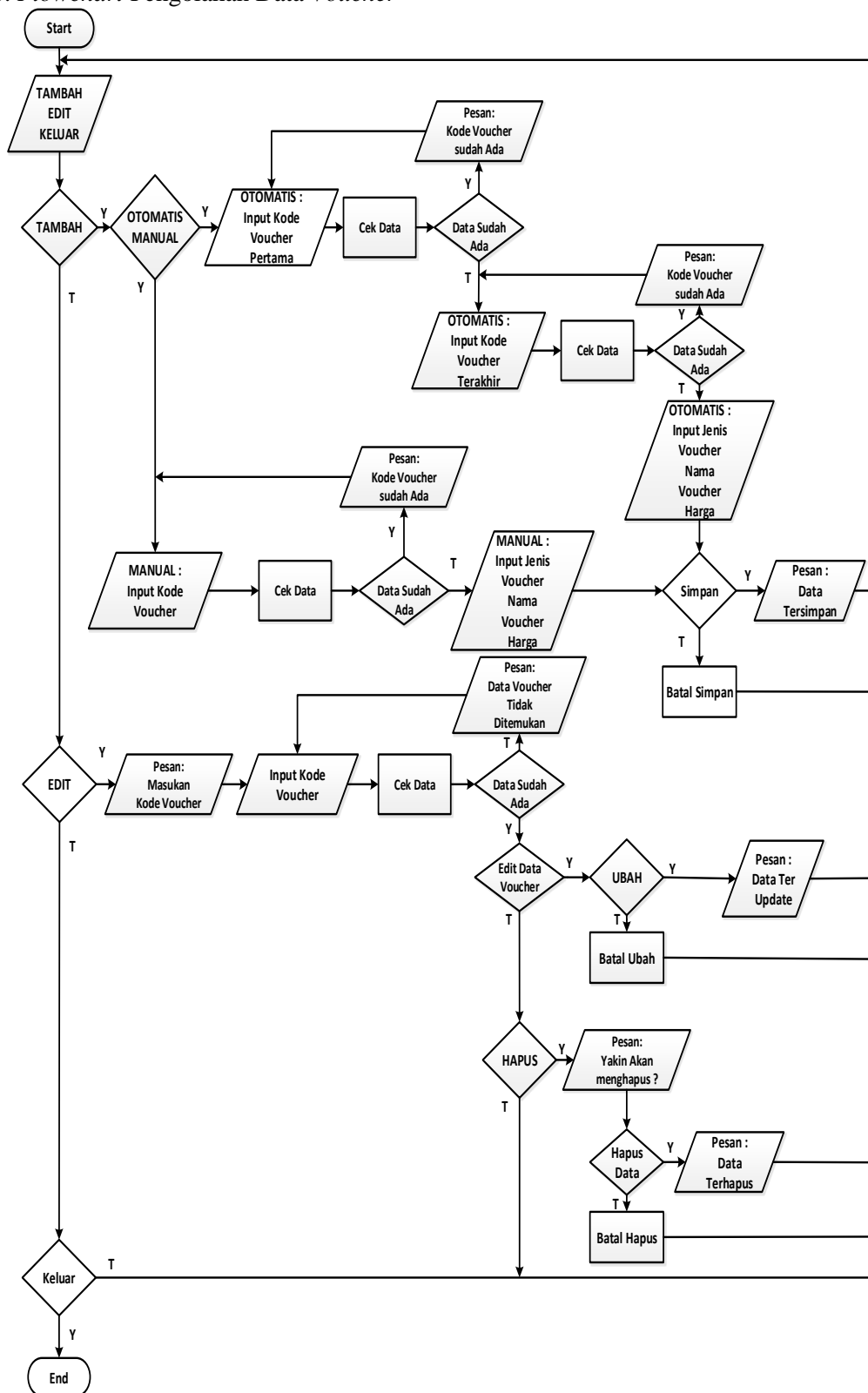
4. Perancangan Flowchart Program.

a. Flowchart Login.



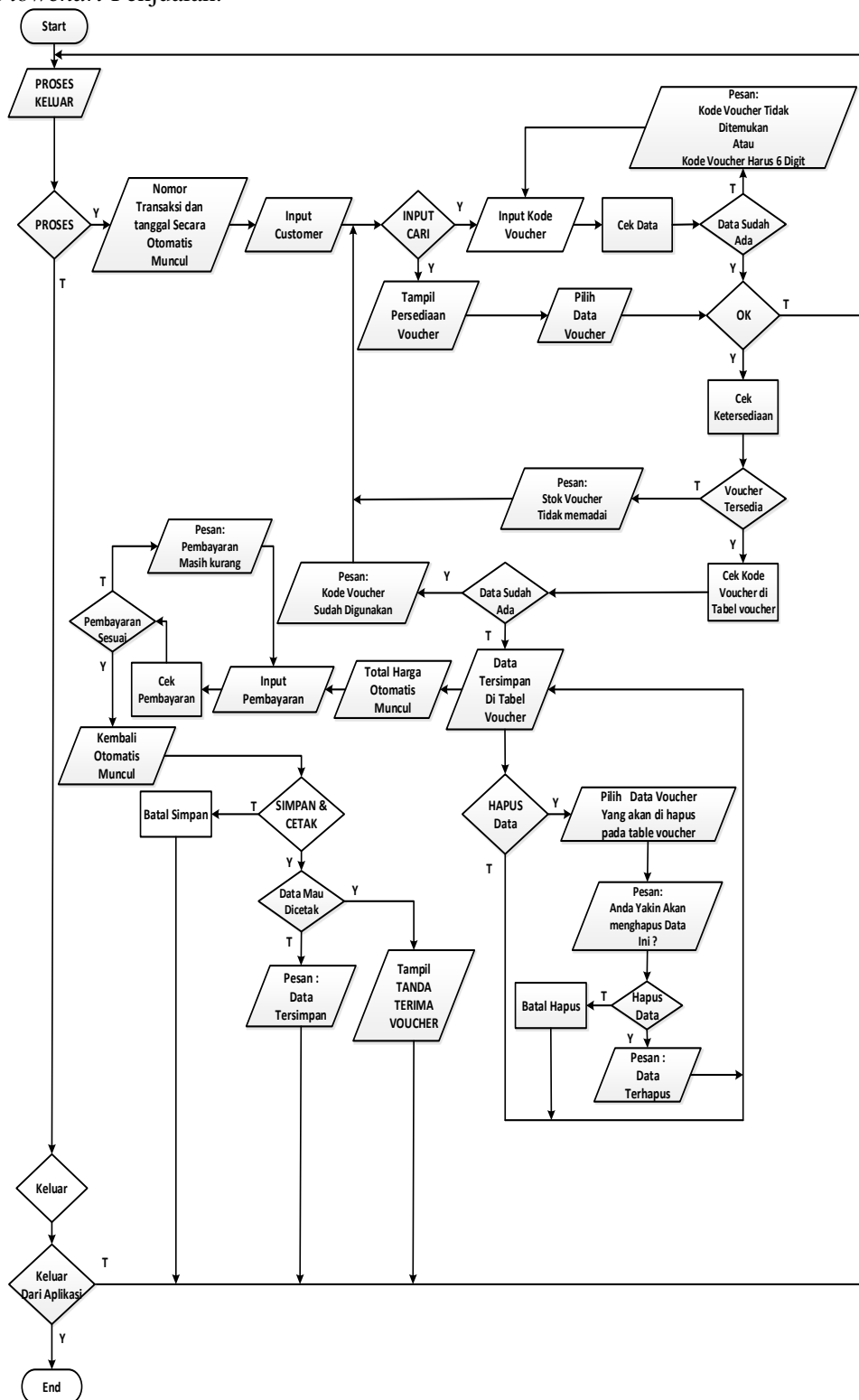
Gambar 6 Flowchart Login.

b. Flowchart Pengolahan Data Voucher



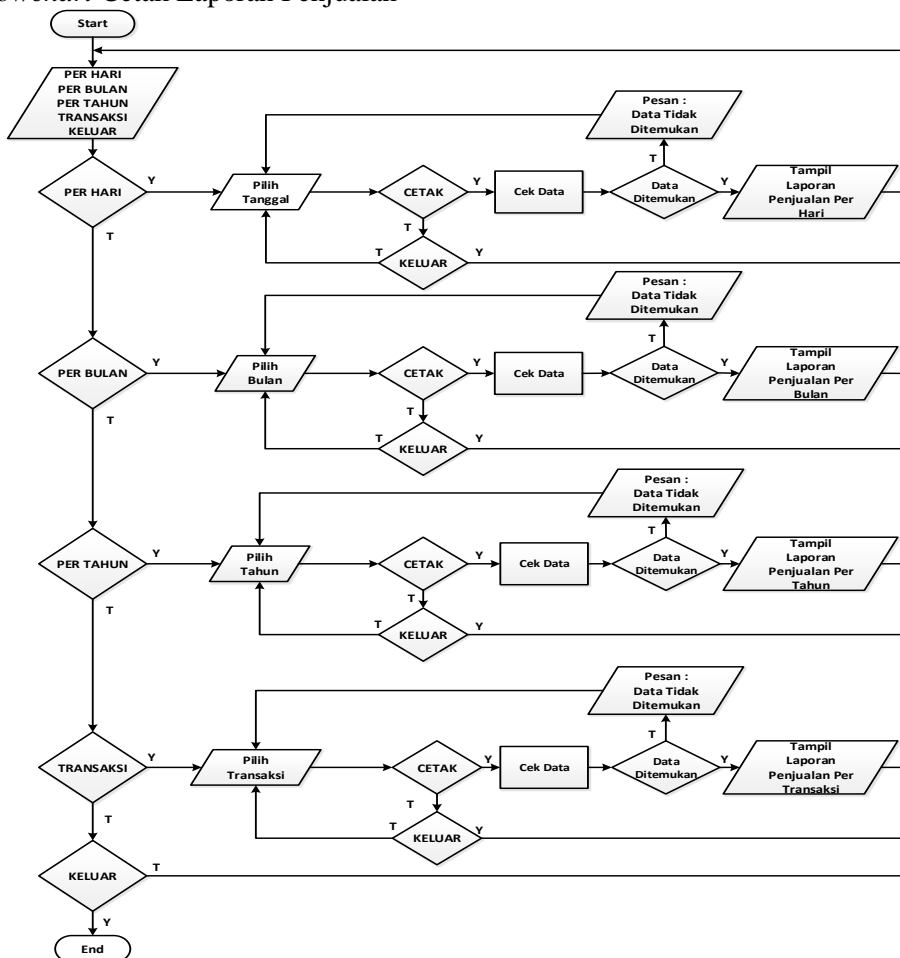
Gambar 7
Flowchart Pengolahan Data Voucher.

c. Flowchart Penjualan.



Gambar 8
Flowchart Penjualan.

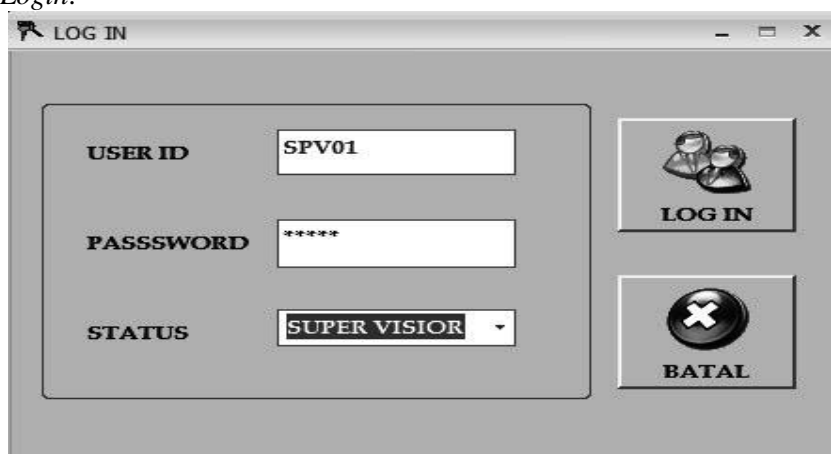
d. Flowchart Cetak Laporan Penjualan



Gambar 9
Flowchart Cetak Laporan Penjualan

5. Perancangan Tampilan Program.

a. Form Login.



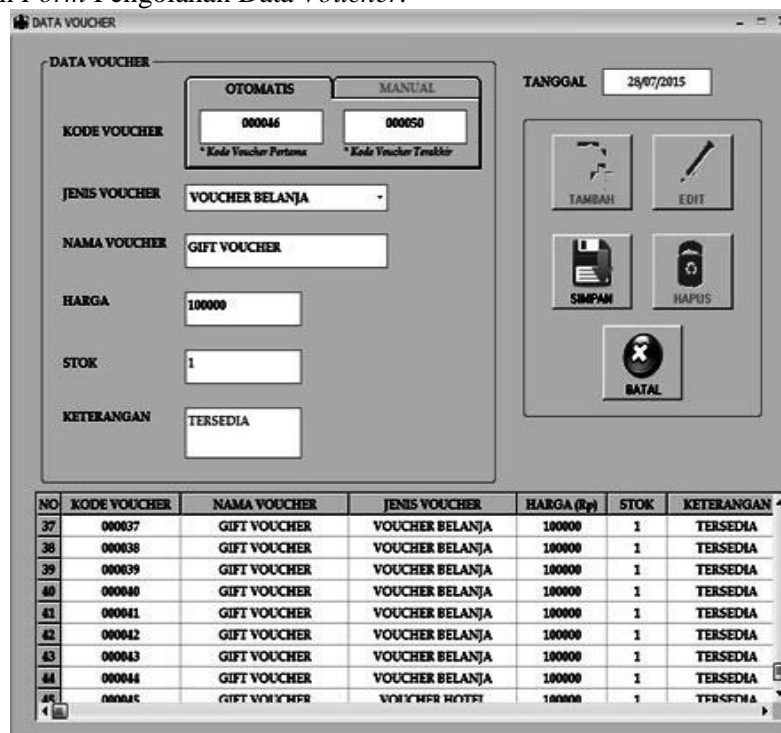
Gambar 10
Tampilan Form Login

b. *Form Menu Utama*



Gambar 11
Form Menu Utama.

c. *Tampilan Form Pengolahan Data Voucher.*



Gambar 12
Tampilan Form Pengolahan Data Voucher.

d. Form Penjualan Voucher.

The screenshot shows a window titled "DATA TRANSAKSI". It has several input fields: "NOMOR TRANSAKSI" (TR-2015081701), "TANGGAL TRANSAKSI" (17/08/2015), "KODE VOUCHER", "NAMA VOUCHER", "HARGA", "STOK", and "SUB TOTAL". There is also a "CUSTOMER" field and a "JUMLAH" field. A "CARI" button is next to the "KODE VOUCHER" field, and an "OK" button is next to the "JUMLAH" field. Below the input fields are four buttons: "PROSES" (with a gear icon), "SIMPAN" (with a floppy disk icon), "HAPUS DATA" (with a trash icon), and "BATAL" (with a close icon). At the bottom, there are fields for "TOTAL HARGA", "TOTAL BAYAR", and "KEMBALI".

Gambar 13
Form Penjualan Voucher

e. Tampilan Tanda Terima Voucher.

The receipt is from "PT. M. H. Thamrin Kav 28 - 30 Jakarta Pusat". It is dated "17-Agustus-2015". The title is "TANDA TERIMA VOUCHER". The voucher number is "NO : TR-2015081702" and the date is "TGL : 17 Agustus 2015".

NO	KODE VOUCHER	NAMA VOUCHER	JUMLAH	HARGA	TOTAL
1	000019	GIFT VOUCHER	1	Rp. 100.000	Rp. 100.000
2	000020	GIFT VOUCHER	1	Rp. 100.000	Rp. 100.000
3	000021	GIFT VOUCHER	1	Rp. 100.000	Rp. 100.000
				TOTAL HARGA	Rp. 300.000
				TOTAL BAYAR	Rp. 500.000
				KEMBALI	Rp. 200.000

At the bottom, there are signature lines for "STAFF" (signed by ANDI) and "CUSTOMER" (signed by RINI).

Gambar 14
Tampilan Tanda Terima Voucher.

f. Tampilan Laporan Penjualan *Voucher*.

17-Agustus-2015

PLAZA INDONESIA REALTY

Jl. M. H. Thamrin Kav 28 - 30
Jakarta Pusat
Phone : 021 - 2992 0000
Fax : 021 - 2992 1111

LAPORAN PENJUALAN VOUCHER PER HARI

TANGGAL TRANSAKSI: 04 Juli 2015

1 - NO TRANSAKSI: TR-2015070601		CUSTOMER: ADADAD		
KODE VOUCHER	NAMA VOUCHER	JUMLAH	HARGA	TOTAL
000004	GIFT VOUCHER	1	Rp. 100.000	Rp. 100.000
000005	GIFT VOUCHER	1	Rp. 100.000	Rp. 100.000
TOTAL HARGA				Rp. 200.000

2 - NO TRANSAKSI: TR-2015070602		CUSTOMER: F5F5F5		
KODE VOUCHER	NAMA VOUCHER	JUMLAH	HARGA	TOTAL
000006	GIFT VOUCHER	1	Rp. 100.000	Rp. 100.000
TOTAL HARGA				Rp. 100.000

TOTAL TRANSAKSI : 2
TOTAL VOUCHER TERJUAL : 3
GRAND TOTAL PENJUALAN : Rp. 300,000

REPORT BY: ANDI CHECK BY: RECEIVED BY:

Gambar 15
Tampilan Laporan Penjualan *Voucher*.

PENUTUP

Dari hasil pengamatan pada PT. *Plaza Indonesia Realty Tbk.* Jakarta dalam sistem yang digunakan masih perlu peningkatan dikarenakan pada pelayanan pelanggan dalam pengolahan data penjualan *voucher* masih menggunakan sistem yang manual. Untuk itu penulis mengajukan kesimpulan mengenai kegiatan penjualan *voucher* pada PT. *Plaza Indonesia Realty Tbk.* Jakarta yaitu:

- Dengan sistem penjualan *voucher* yang berjalan selama ini sering terjadi kesalahan data, dan ditemukan beberapa data yang rangkap.
- Data sering hilang dikarenakan tidak adanya tempat penyimpanan data yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan.
- Dalam proses penjualan *voucher* membutuhkan waktu yang lama dikarenakan jumlah data yang terlalu banyak, sehingga cara kerja menjadi tidak efektif dan efisien.

REFERENSI

A.S,Rosa dan Shalahuddin, M. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek.* Bandung: Informatika.

Binanto, Iwan. 2009. *Konsep Bahasa Pemrograman.* Yogyakarta: Andi Offset.

Darmawan, Deni dan Kunkun Nur Fauzi. 2013. *Sitem Informasi Manajemen.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Kuniyo, Andri dan Kusri. 2007. *Membangun Sistem Informasi Akuntansi Dengan Visual Basic & SQL Server.* Yogyakarta: Andi.

Sunyoto, Andi. 2007. *Pemrograman Database Menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0 dan SQL Server 2000.* Yogyakarta. Andi Offset.

Yakub. 2008 . *Sistem Basis Data Tutorial Konseptual.* Yogyakarta: Graha Ilmu.

BIODATA PENULIS

Baginda Oloan Lubis. Kotanopan 16 September 1972. S1 Sistem Informasi STMIK MH. Thamrin Jakarta, S2 Management Information System Program Pasca Sarjana STMIK Nusa Mandiri Jakarta. Dosen di Amik Bina Sarana Informatika Jakarta.