

Sistem Informasi Penjualan Mobil Bekas Secara Tunai dan Cicilan Pada CV. XYZ

Haffazah Naiya¹, Nungki Dian Sulistyو Darmayanti², Muhammad Hidayat³, Dinna Yunika Hardiyanti^{1*}

¹ Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia

² Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi, Jakarta, Indonesia

³ Fakultas Ekonomi, Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia

Email: dinna.yunika@gmail.com

Abstrak— CV. XYZ merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan jasa mobil bekas secara tunai dan cicilan dari berbagai jenis merek mobil bekas. Sistem di CV. XYZ masih dilakukan secara manual yaitu pembayarannya dicatat dengan menggunakan buku catatan sehingga di dalam pembuatan laporan akan terhambat. Selain itu, perhitungannya yang digunakan masih manual yaitu menggunakan kalkulator, sehingga sering terjadi kesalahan dalam penolahan data. Oleh karena itu, perlu diadakan aplikasi khusus yang terkomputerisasi guna mengatasi permasalahan tersebut. Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membuat suatu Aplikasi Penjualan Mobil Bekas Secara Tunai dan Cicilan Pada CV. XYZ. Data dikumpulkan melalui studi pustaka, wawancara (*interview*), dan dokumentasi. Sistem yang diusul dikembangkan dengan menggunakan pemrograman PHP dengan database MySQL. Aplikasi ini digunakan untuk rekam data konsumen, data mobil bekas, data penjualan, data jurnal serta laporan- laporan yang diinginkan.

Kata Kunci—*penjualan tunai, penjualan kredit, perhitungan data*

I. PENDAHULUAN

Pada era globaisasi saat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang secara cepat dan bersamaan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak lepas dari perkembangan komputer yang mengakibatkan aktivitas manusia semakin bertambah. Sebagai konsekuensinya, dituntut untuk selalu mengikuti perubahan dan perkembangan teknologi.

Apalagi pada saat ini komputer semakin banyak dibutuhkan, baik di dunia kerja, industri maupun dunia pendidikan. Persaingan di dunia kerja semakin ketat. Oleh karena itu dibutuhkan skill atau keahlian yang dapat diandalkan. Kemampuan yang dibutuhkan dalam dunia kerja sangat variatif, tetapi untuk negara yang masih berkembang lebih dibutuhkan sumber daya manusia yang tahu teknologi, khususnya teknologi informasi [1].

Dalam kondisi persaingan yang semakin tajam ini, maka peranan sistem informasi akan menjadi sangat penting demi kemajuan perusahaan. Oleh karena itu dengan adanya sistem informasi tersebut dapat menghasilkan suatu informasi yang akurat dan berdaya guna yang juga merupakan sarana bagi pihak manajemen dalam mengelola

data perusahaan dan pelaporan bagi pihak-pihak yang berkepentingan [2].

CV. XYZ bergerak dalam bidang penjualan mobil bekas secara tunai maupun cicilan. Transaksi yang dilakukan setiap harinya cukup besar dan pada saat ini sistem penjualan pada CV. XYZ masih dilakukan secara manual yaitu dengan menggunakan buku catatan yang bersifat arsip sehingga kinerjanya belum efektif. Hal ini dapat terjadi penumpukan arsip tidak teratur dan belum tersedia tempat penyimpanan arsip, sehingga keamanan dari datanya kurang terjamin. Selain dari waktu yang banyak terbuang dari proses pencarian data pun mengalami kesulitan dan sering terjadi kesalahan dalam pengolahan data penjualan. Hal ini tercermin pada seringnya terjadi keterlambatan penyusunan laporan penjualan.

Tak hanya itu, dalam membuat jurnal, laporan data mobil, laporan data pelanggan, dan pencatatan buku besar yang pada saat ini masih manual sehingga tidak efektif lagi karena jumlah data yang diolah semakin hari semakin meningkat dan proses perhitungan masih mengalami kesalahan karena masih menggunakan kalkulator, Sehingga dibutuhkan suatu aplikasi untuk membantu mempercepat proses pembuatan laporan.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Sistem

sistem secara umum dapat didefinisikan sebagai kumpulan hal atau elemen yang saling bekerja sama atau yang dihubungkan dengan cara-cara tertentu sehingga membentuk satu kesatuan untuk melaksanakan suatu fungsi guna mencapai suatu tujuan [3][4].

Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen [5] yang disebut dengan istilah blok bangunan (*building block*), yaitu blok masukan (*input block*), blok model (*model block*), blok teknologi (*technology block*), blok basis data (*database block*), dan blok kendali (*control block*). Sebagai suatu sistem keenam blok tersebut masing masing saling berinteraksi satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai sasarannya.

B. Metode Pembayaran

Penjualan adalah suatu kegiatan yang ditunjukkan untuk mencari pembeli atau mempengaruhi dan memberi petunjuk agar pembeli dapat menyesuaikan kebutuhannya dengan produksi yang ditawarkan serta mengadakan perjanjian mengenai harga yang menguntungkan bagi kedua belah pihak. Adapun 4 syarat untuk menjual [2] adalah:

1. Ada calon pembeli dan penjual.
2. Proses interaksi dan persepsi
3. Menjajaki sebuah transaksi atau pertukaran kepentingan.
4. Barang, jasa, ide, gagasan, rencana, keyakinan, dan prinsip.

Kegiatan penjualan merupakan salah satu kegiatan yang sangat penting dan merupakan transaksi yang banyak terjadi pada setiap perusahaan dagang. Kegiatan penjualan dapat dilakukan oleh perusahaan dalam bentuk [6], yaitu:

a. Penjualan tunai

Penjualan tunai dilaksanakan oleh perusahaan dengan cara mewajibkan pembeli melakukan pembayaran harga barang terlebih dahulu sebelum barang diserahkan kepada pembeli. Setelah uang diterima oleh perusahaan, barang kemudian diserahkan kepada pembeli dan transaksi penjualan tunai dicatat di perusahaan.

b. Penjualan cicilan

Penjualan cicilan adalah penjualan barang atau jasa yang dilaksanakan dengan perjanjian dimana pembayaran dilakukan secara bertahap atau berangsuran. Biasanya pada saat barang atau jasa diserahkan kepada pembeli, penjual menerima uang muka (*down payment*) sebagai pembayaran pertama dan sisanya diangsur dengan beberapa kali angsuran. Karena penjualan harus menunggu beberapa periode untuk menjual seluruh piutang penjualannya, maka biasanya pihak penjual akan membebankan bunga atas saldo yang belum diterimanya.

III. METODE PENGEMBANGAN SISTEM

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah model *prototyping*, yaitu metode pengembang perangkat lunak yang membuat suatu program dengan cepat dan bertahap sehingga segera dapat dievaluasi oleh pemakai. *Prototype* sendiri bertujuan agar pengguna dapat memahami alur proses sistem dengan tampilan dan simulasi yang terlihat siap digunakan [7]. Tahapan dalam metode *prototyping* adalah sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan

Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format dan kebutuhan keseluruhan perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.

2. Membangun *Prototype*

Membangun model *prototype* dengan membuat perancangan sementara yang berpusat pada penyajian kepada pelanggan mulai dari rancangan *Entity Relationship Diagram* (ERD), Diagram Konteks, *Data Flow Diagram* (DFD), bahkan misalnya dengan membuat input dan contoh outputnya.

3. Evaluasi *Prototyping*

Evaluasi ini dilakukan oleh pelanggan apakah *prototyping* yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan pelanggan. Jika sudah sesuai maka langkah keempat akan diambil. Jika tidak, maka *prototyping* diperbaiki dengan mengulang langkah 1, 2, dan 3.

4. Coding Sistem

Tahapan ini digunakan untuk membangun *prototype* dengan (pengkodean) dari rancangan sistem yang dibuat dan diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman PHP serta menguji coba sistem yang dikembangkan. Tujuan pengujian adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian diperbaiki.

5. Menguji Sistem

Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus diuji terlebih dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini bisa dilakukan dengan *black box*

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Sistem Berjalan

Analisis diperoleh berdasarkan hasil pengamatan proses bisnis yang ada pada CV. XYZ. Selain itu juga dilakukan analisa dokumen – dokumen pendukung dan mempelajari studi literatur yang mendukung penelitian ini. Hasil analisis menunjukkan prosedur penjualan secara tunai dan cicilan yang sedang berjalan di CV. XYZ adalah sebagai berikut:

1. Konsumen datang ke CV. XYZ untuk membeli mobil dan langsung menemui pegawai.
2. Konsumen dapat secara langsung melihat berbagai jenis mobil yang dimiliki CV. XYZ.
3. Bagian penjualan mobil akan mencatat nama, nomor ktp, jenis mobil yang akan dibeli, jumlah harga yang harus dibayar oleh calon pembeli tersebut, dan memberikan syarat-syarat yang berlaku di CV. XYZ.
4. Jika konsumen setuju mengenai syarat-syarat yang berlaku tersebut. Maka bagian penjualan mobil memberikan kwintasi sebanyak 3 rangkap. Warna putih disimpan oleh konsumen, warna hijau dan warna merah disimpan oleh bagian administrasi.
5. Setelah proses pencatatan selesai, pembeli melakukan pembayaran secara tunai maupun cicilan, Apabila secara tunai langsung melakukan pembayaran secara lunas Apabila secara cicilan diwajibkan untuk membayar DP (*Down Payment*) atau uang muka bagian penjualan. Kemudian proses tersebut diserahkan kepada bagian administrasi untuk
6. dicatat dalam buku harian. Setiap bulannya bagian administrasi memberikan laporan penjualan, laporan pembeli, dan laporan keuangan kepada pimpinan CV. XYZ.
7. Mobil yang sudah dibeli diantar langsung ke alamat pembeli

Permasalahan yang harus di hadapi CV. XYZ adalah sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan laporan membutuhkan waktu yang lama sehingga kebutuhan CV. XYZ akan informasi menjadi terhambat karena diperlukannya kecermatan dalam pembuatan laporan tersebut agar laporan dan informasi yang dihasilkan akurat sesuai dengan yang ada.
2. Sulitnya dalam melakukan pencarian data pelanggan karena pencatatan penjualan mobil masih menggunakan buku harian yang bersifat arsip.

3. Dalam transaksi pembayaran tentunya kurang efektif karena dalam proses penghitungan masih menggunakan kalkulator dan pencatatan pembayaran masih menggunakan buku harian yang bersifat arsip yang memungkinkan terjadinya kesalahan

B. Usulan Sistem

Dalam sistem yang dirancang, penulis mengusulkan prosedur yang baru dan dapat diterapkan dalam sistem penyimpanan arsip pada CV. XYZ. Prosedur penyimpanan arsip yang dirancang adalah sebagai berikut:

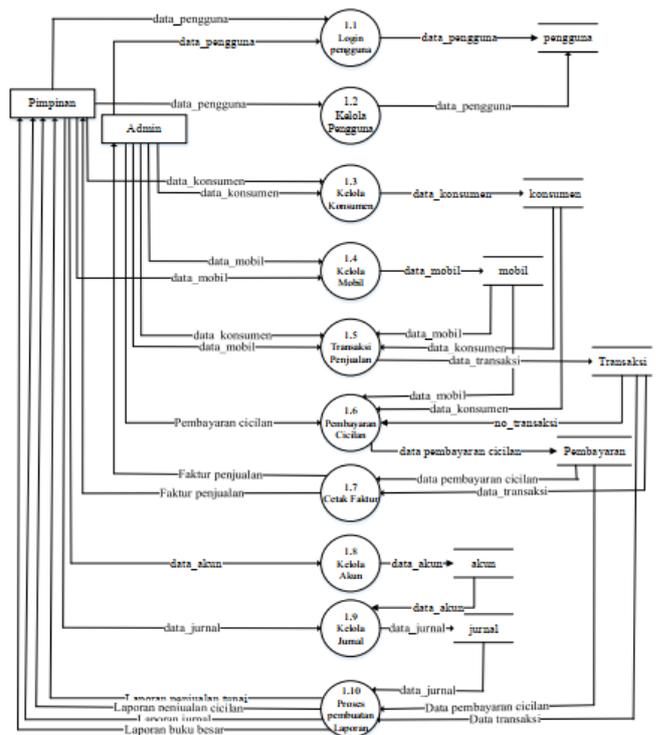
1. Konsumen datang ke CV. XYZ untuk membeli mobil dan memilih mobil dan kemudian menemui bagian penjualan mobil tersebut.
2. Kemudian bagian penjualan memberikan syarat-syarat yang berlaku di CV. XYZ. Jika konsumen setuju akan syarat-syarat yang diberlakukan di CV. XYZ, maka proses selanjutnya diserahkan kepada administrasi.
3. Lalu administrasi sistem akan login kedalam sistem terlebih dahulu.
4. Bagian administrasi menginput data konsumen, data mobil, dan data transaksi pada aplikasi penjualan mobil.
5. Kemudian jika konsumen menyetujui tentang harga, maka konsumen tersebut melakukan pembayaran secara tunai maupun secara cicilan. Apabila secara tunai langsung melakukan pembayaran secara tunai. Apabila secara cicilan diwajibkan untuk membayar DP (*Down Payment*) atau uang muka bagian penjualan sebagai kewajiban atau syarat menjadi konsumen. Kemudian data konsumen tersebut disimpan dalam file.

Rancangan dari Sistem Informasi Aplikasi Penjualan Mobil Bekas Secara Tunai dan Cicilan pada CV. XYZ di bangun menggunakan notasi *Data Flow Diagram* (DFD). Rancangan diagram konteks dari sistem terdapat pada gambar 1 dan DFD level 1 terdapat pada gambar 2.

Pada gambar 1 dan gambar 2, admin maupun pimpinan harus memiliki akun agardapat mengakses sistem. Jika telah memiliki akun, maka admin dapat melakukan *login*. Selanjutnya, jika sudah *login*, maka admin dapat mengelola data mobil, data konsumen, data transaksi serta data pembayaran tunai maupun datapembayaran cicilan. begitu juga untuk pimpinan. Jika telah memiliki akun, maka pimpinan dapat melakukan *login*. Pimpinan hanya bisa melihat semua proses yang dikelola oleh admin, seperti data konsumen, data mobil, dan data pembayaran. Hanya pimpinan yang bisa menambahkan data pengguna yang baru. Pimpinan juga dapat melihat dan mengelola jurnal serta buku besar



Gambar 1. Diagram Konteks



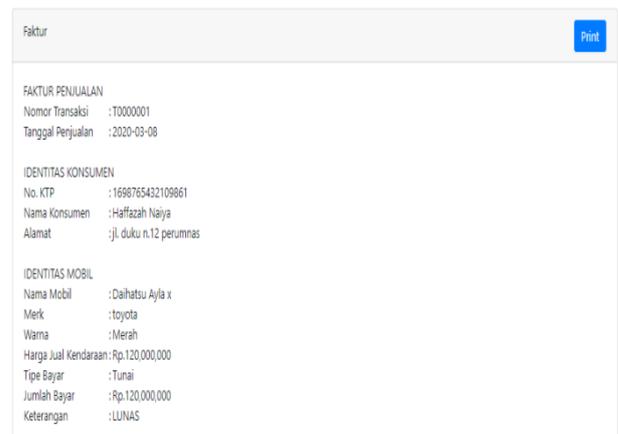
Gambar 2. DFD Level 1

C. Antarmuka Sistem

Antar muka sistem penjualan yang dibangun berdasarkan rancangan sistem pada gambar 1 dan gambar 2. Antar muka sistem yang telah dibangun terdapat pada gambar 3, gambar 4, gambar 5, gambar 6 dan gambar 7.



Gambar 3. Pembelian secara tunai



Gambar 4. Faktur Penjualan Tunai

Gambar 5. Antar muka pembayaran secara cicilan

Gambar 6. Laporan Penjualan Tunai

Gambar 7. Laporan penjualan cicilan

D. Pengujian Sistem

Teknik pengujian yang digunakan pada penelitian ini yaitu *black box testing*. Teknik ini bertujuan untuk mengetahui fungsi yang ada pada sistem telah berjalan dengan benar. Pada pengujian ini dilakukan pengujian berdasarkan 2 aktor yang terlibat yaitu admintrasi dan pimpinan. Hasil pengujian terdapat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pengujian

aktor	Kelas Uji	Butir Uji	Hasil
Adminstrasi Pimpinan	login	Data akses login	OK
Pimpinan	Kelola user	<i>Insert data pengguna</i>	OK
Admin	Kelola data konsumen	<i>Insert, update, delete data konsumen</i>	OK
Admin	Kelola data mobil	<i>Insert, update, delete data mobil</i>	OK
Admin	Transaksi penjualan	<i>Insert data penjualan</i>	OK
Admin	Pembayaran	<i>Insert data</i>	OK

	tunai	pembayaran tunai	
Admin	Pembayaran cicilan	<i>Insert data pembayaran cicilan</i>	OK
Admin	Cetak faktur	Mencetak faktur penjualan	OK
Admin	Kelola akun	<i>Insert, update, delete akun jurnal</i>	OK
Admin	Kelola jurnal	<i>Insert, update, delete data jurnal keuangan</i>	OK
Pimpinan	laporan	Laporan penjualan, laporan jurnal umum, dan buku besar	OK

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pemahasan Aplikasi Penjualan Mobil Bekas Secara Tunai dan Cicilan Pada CV. XYZ, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dapat di akses dengan dua tingkat pengguna, yaitu admintrasi dan pimpinan.
2. Aplikasi ini dapat melakukan penyimpanan data berupa data konsumen, data mobil dan data transaksi penjualan tunai maupun cicilan yang dapat di input oleh admin.
3. Hasil dari aplikasi ini berupa laporan, yaitu laporan penjualan tunai, laporan penjualan cicilan, laporan jurnal penjualan tunai, laporan jurnal penjualan cicilan dan buku besar yang telah dikelolah oleh pimpinan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Laboratorium Pengolahan Data Elektronik dan Sistem Pendukung Keputusan atas dukungan fasilitas pada penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rusidi, Hendrayudi 2010. Membuat Media Belajar dengan Komputer. Bandung: Yrama Media.
- [2] Susanto, Azhar. 2013. Sistem Informasi Akuntansi. Bandung: Lingga Jaya.
- [3] Sutanta, Edhy. 2009. Sistem Informasi manajemen. GRAHA ILMU: Yogyakarta.
- [4] Bodnar. 2006. Dasar Sistem Informasi. Penerbit ANDI: Lampung
- [5] Jogiyanto, M. 2005. Analisis dan Desain System Informasi. Yogyakarta : Andi
- [6] Mulyadi, Ajang. 2009. Akuntansi Manajemen. Bandung: UPI.
- [7] Presman, Roger S. 2012. Rekayasa Perangkat Lunak. Yogyakarta : Andi