JURNAL

SISTEM INFORMASI PENJUALAN BURUNG KENARI BERBASIS DEKSTOP BERORIENTASI OBJEK

Oleh:

NAMA : Moch Rizal Bachtiar

NPM : 12.1.03.03.0366

Dibimbing oleh :

1. **Suratman, SH., M.Pd**
2. **Nisa Miftachurohmah, S. KOM., M.Si**

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

TAHUN 2017

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Moch Rizal Bachtiar
NPM	: 12.1.03.03.0366
Telepun/HP	: 085745455255
Alamat Surel (Email)	: kerekrizal@gmail.com
Judul Artikel	: Sistem Informasi Penjualan Burung Kenari Berbasis Dekstop Berorientasi Objek
Fakultas – Program Studi	: Teknik – Sistem Informasi
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: JL. K.H Ahmad Dahlan No. 76, Mojoroto, Kediri, Jawa Timur 64112

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis**)** dan bebas plagiarisme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 01 Februari 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Suratman, SH.,M.Pd NIDN. 071903612	Nisa Miftachurohmah, S. Kom., M.Si NIDN. 0724048902	Moch Rizal Bachtiar NPM. 12.1.03.03.0366

JUDUL *(Font : TimesNewRoman, Bold, 14px, Center)*

Moch Rizal Bachtiar
12.1.03.03.0366
Teknik – Sistem Informasi
kerekrizal@gmail.com
Suratman, SH.,MH.Pd Dan Nisa Miftachurohmah, S.Kom.,M.Si
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Sistem Informasi Penjualan Burung Kenari Berbasis Desktop Berorientasi Objek, Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengembangan dan pengalaman peneliti. Bahwa sistem informasi penjualan adalah salah satu bagian yang penting dalam perusahaan, banyaknya kerugian yang timbul dari buruknya sistem informasi penjualan di suatu perusahaan. KENARI *SHOP* ini adalah sebuah usaha yang melayani penjualan burung kenari lokal dan beberapa jenis burung kenari *impor*. Dalam melakukan kegiatannya, usaha KENARI *SHOP* ini masih menggunakan media informasi yang sederhana sehingga untuk pemasaran produk burung kenari, Permasalahan penelitian ini adalah (1) bagaimana penjualan burung kenari ini bisa dikenal oleh masyarakat luas? (2) bagaimana cara membuat aplikasi penjualan burung kenari agar mempermudah pembeli dalam transaksi jual beli burung kenari? Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data, metode ini dilakukan dengan proses pengamatan langsung terhadap kegiatan yang berhubungan dengan laporan ini. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) dalam penggunaan sistem ini telah dapat mempercepat proses pendataan dan penjualan burung kenari (2) sistem desktop ini telah mampu mempermudah dalam menyelesaikan penjualan dan mengetahui jumlah stok burung yang masih ada Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan: (1) tujuan pokok penggunaan sistem ini adalah sebagai sarana untuk mempermudah proses jual beli burung kenari.(2) masih perlunya melakukan penelitian untuk membantu mengetahui apakah sistem penjualan sudah sesuai dengan apa yang diinginkan.

Kata Kunci : Sistem Informasi Penjualan, dekstop, berorientasi objek

I. LATAR BELAKANG

Dalam memasuki dunia *globalisasi* manusia mengenal teknologi yang semakin lama semakin maju untuk mempermudah berbagai kegiatan dalam kehidupan. Khususnya di bidang komunikasi merupakan contoh bahwa manusia memerlukan teknologi dalam kehidupan ini. Saat ini dunia telah mengenal teknologi yang di sebut dengan *internet.* Dengan *internet* ini semua orang bisa berkomunikasi dengan orang lain yang berada dibelahan dunia melalui *internet*, semua orang dapat memperoleh dan menyampaikan berbagai informasi yang dibutuhkan kapan saja dan dimana saja. Kini dengan hadirnya *internet*, manusia dapan menjalankan bisnisnya dengan lebih mudah.

KENARI *SHOP* ini adalah sebuah usaha yang melayani penjualan burung kenari lokal dan beberapa jenis burung kenari

impor. Dalam melakukan kegiatannya, usaha KENARI *SHOP* ini masih menggunakan media informasi yang sederhana sehingga untuk pemasaran produk burung kenari, maka dibutuhkan sebuah sistem informasi berbasis *destop*, hal ini sangat penting karena dengan adanya sistem ini akan dapat membantu kendala yang ada seperti kurangnya informasi tentang penjualan burung kenari, kurang dikenalnya oleh masyarakat luas dan pencatatan penjualan dan pelanggan masih dibukukan dalam buku besar Pelanggan akan bisa mengakses informasi yang di butuhkan kapan saja dan dimana saja.

KENARI *SHOP* adalah bentuk dasar dari kegiatan ekonomi manusia dan salah satu wadah untuk menyatukan para peng-*hoby* burung kenari khususnya bagi peternak burung kenari untuk memperjual belikan burung kenari kesayangannya. apabila pembeli ingin membeli kenari yang di inginkan bisa langsung diantar ke alamat yang sudah di berikan oleh calon pembeli dan calon pembeli tidak perlu mengeluarkan biaya tambahan untuk *proses* pengantarannya. masalah pengiriman ini masih menggunakan jasa pribadi atau jasa sendiri, karena kurang yakin dengan pengiriman melalui instansi yang bersangkutan karena ini menyangkut tentang mahluk hidup. Dengan mengirim barang sendiri lebih bisa menjaga kesehatan dan kualitas burung yang diinginkan oleh calon pembeli, Apabila pembeli kurang yakin dengan kualitas burung yang ada di KENARI *SHOP* ini pembeli bisa langsung datang saja ke tempat yang letaknya di JL.PG.Ngadirejo Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri. Pemasaran dan pengiriman dari KENARI *SHOP* ini hanya sebatas didalam kota kediri. Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis mengusulkan penelitian dengan judul, ” PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BURUNG KENARI BERBASIS DESKTOP BERORIENTASI OBJEK

II. METODE

Metodelogi Berorientasi Objek

1. **Definisi Metodelogi**

Metode adalah prosedur untuk melakukan sesuatu, sedang metodelogi adalah studi mengenai metode kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan pembuat perangkat lunak guna mencapai tujuan tertentu (Hariyanto,2004)

2. Definisi Berorientasi Objek

Berorientasi objek atau *object oriented* merupakan paradigma baru dalam rekayasa perangkat lunak. Menurut Sholiq, yang dimaksut berorientasi objek adalah mengorganisasikan perangkat lunak sebagai kumpulan objek-objek distrik yang bekerja sama antara informasi dan struktur data dan perilaku yang mengaturnya (Sholiq,2006). Bambang harianto

mengemukakan bahwa berorientasi objek adalah cara memandang persoalan model model yang diorganisasikan seputar konseb objek yang mengkombinasikan steruktur data dan perilaku sesuai entitas (Hariyanto,2004). Ariesto hadi sutopo secara spesifik menambahkan, pengertian berorientasi objek berarti bahwa kita mengorganisasi perangkat lunak sebagai kumpulan objek tertentu yang memiliki struktur data dan perilakunya (Sutopo, 2002)

3. Istilah Berorientasi Objek

Ada beberapa istilah berorientasi objek yang dikemukakan oleh Shodiq antara lain sebagai berikur (Shodiq,2006):

a. *Abstraction*

Abstraksi atau *abstraction* secara sederhana dikatakan sebagai proses memiliki beberapa atribut dan beberapa operasi suatu objek hanya sampai pada yang benar-benar dilakukan saja dan operasi yang tidak diperlukan untuk persoalan yang dihadapi Menurut Shodiq abstrak adalah prinsip untuk merepresantasika dunianyata yang kompleks menjadi satu bentuk model yang sederhana dengan mengabaikan aspek-aspek lain yang tidak sesuai permasalahan (Sholiq,2006)

b. *Inheritence*

Objek adalah anggota atau instan suatu kelas, sebaliknya kelas adalah sebuah katagori dari beberapa objek yang mempunyai beberapa atribut dan operasi yang sama, maka objek mempunyai semua karaktristik dari suatu kelas. Atribut dan operasi yang di tentukan dalam suatu kelas dapat diwariskan ke masing masing objek dalam kelas tersebut (Sholiq, 2006)

c. *Polymorphism*

Banyak bentuk atau *Polymorphism* adalah suatu operasi dengan nama yang sama, tetapi dengan diberikan kepada objek yang berada akan mengakibatkan operasi yang berbeda (Sholiq, 2006)

d. *Encepsulation*

Pembungkusan atau *encepsulatio* adalah menyambunyikan kompleksitas dari luar dan hanya membuka operasi-operasi yang diperlukan saja terhadap objek-objek lain (Sholiq, 2006)

e. *Messege sendig*

Suatu objek mengirimkan pesan keobjek lain untuk melakukan sebuah operasi dan juga dapat menerima pesan dari objek lain untuk melakukan operasi lainnya (Sholiq, 2006)

f. *Assosiation*

Seseorang melakukan *trun-on* pada sebuah televisi maka menurut terminologi berorientasi objek, seseorang tersebut sedang berassosiasi dengan televisi. Sebuah kelas dapat di diassosiasikan pada beberapa kelas sekaligus (Sholiq, 2006)

g. *Aggregation*

Agresi atua aggregation adalah bentuk kusus dari asosiasi yang telah kuat dimana assosiasi yang terjadi adalah "*part-of*" antara objek yang satu dengan beberapa objek lainnya atau assosiasi antara keseluruhan dengan sebagian (Sholiq, 2006)

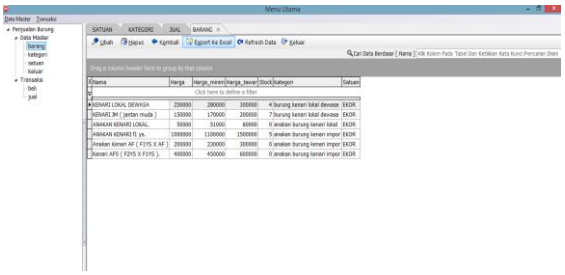
III. HASIL DAN KESIMPULAN

B. Tampilan Sistem

1. Tampilan Output

a. Tampilan Form Export Ke Excel

Tampilan form export ke excel berguna untuk menampilkan sejumlah transaksi penjualan atau pembelian dalam bentuk excel. Berikut gambaran output export ke excel :

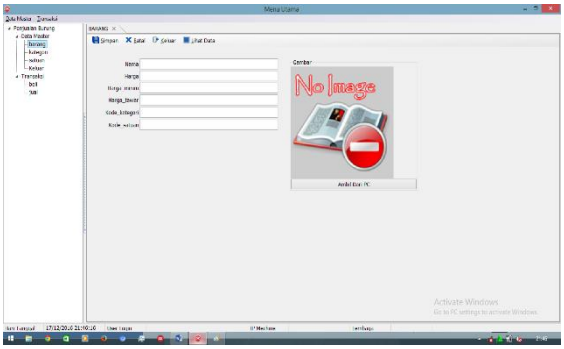


Gambar 5.1 Tampilan Form Export Ke Excel

2. Tampilan Input

a. Tampilan form tambah barang

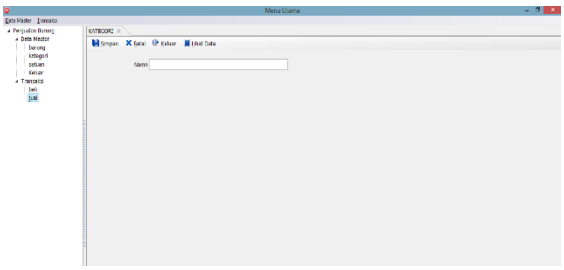
Form admin tambah barang akan muncul ketika admin melakukan login pada sistem informasi penjualan burung kenari. Berikut rancangan gambar desain:



Gamabar 5.2 Tampilan halaman from admin.

b.Tampilan Form Kategori.

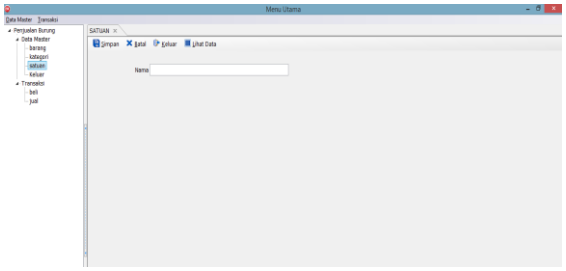
Form kategori berguna untuk menunjukan pembelian burung kenari jenis lokal, filial (af,afs) atau impord. Berikut adalah rancangan form kategori :



Gambar 5.3 Tampilan halaman form kategori

c. Tampilan Form Satuan

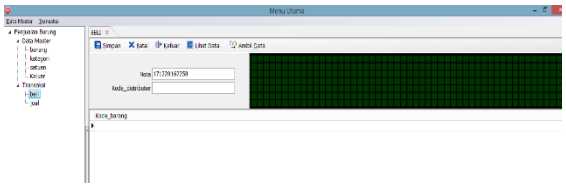
Tampilan form satuan berguna untuk menunjuk pembelian burung kenari apakah membeli per ekor atau borongan/banyak. Berikut adalah rencangan form satuan :



Gambar 5.4 Tampilan Gambaran Form Satuan

d. Tampilan Form Beli

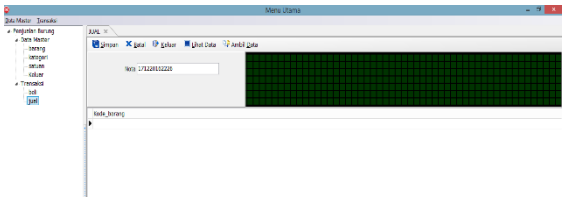
Tampilan form beli berguna untuk mengetahui barang apa saja yang telah dibeli oleh admin.



Gambar 5.5 Tampilan Form Beli

e. Tampilan Form Jual

Tampilan form jual digakan melakukan transaksi penjualan burung kenari. Berikut adalah rancangan form jual.



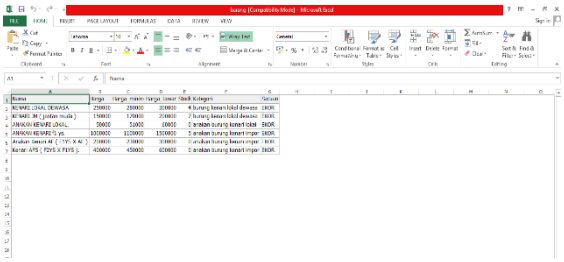
Gambar 5.6 Tampilan Form Jual

C. Evaluasi Sistem

1. Tampilan Output

a. Form Export Ke Excel

Form export ke excel digunakan ketikan pembeli meminta bukti atau stuk pembayaran burung kenari yang sudah di beli. Berikut gambarannya :

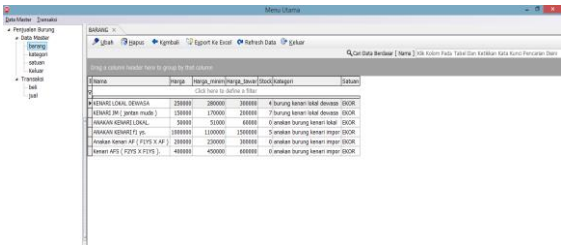


Gambar 5.7 Output Dalam Bentuk Excle

2. Tampilan Input

a. Halaman Tampilan Barang

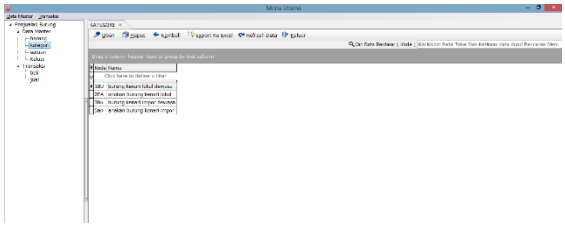
Halaman tampilan barang berisi tentang hargan dan stok barang apa saja yang masih kita miliki. Berikut gambaran halaman tampilan barang :



Gambar 5.8 Halaman Tampilan Barang

b. Halaman Tampilan Kategori

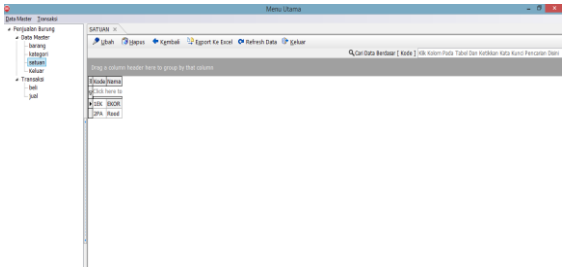
Halaman tampilan kategori berisi tentang jenis jenis burung kenari yang ada dalam kenari shop. Berikut adalah gambaran dari halaman tampilan kategori :



Gambar 5.9 Halaman Tampilan Kategori

c. Halaman Tampilan Satuan

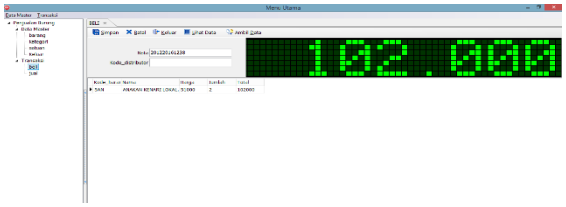
Halaman tampilan satuan digunakan untuk menampilkan beberapa jenis pembelian burung kenari. Berikut gambaran halaman satuan :



Gambaran 5.10 halaman satuan

d. Halaman Tampilan Beli

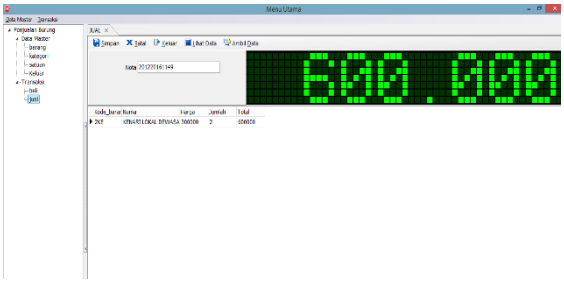
Halaman tampilan beli digunakan untuk penjumlahan pembelian burung kenari yang sudah di beli (ambil barang dari distributor). Berikut gambaran halaman beli.



Gambar 5.11 Halaman Beli

e. Halaman Tampilan Jual

Halaman tampilan jual digunakan untuk penjumlahan transaksi penjualan yang sudah dilakukan oleh pembeli. Berikut gambaran halaman tampilan jual.



Gambar 5.12 Halaman Tampilan Jual

KESIMPULAN

Setelah melakukan analisis, perancangan serta pengujian maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Dalam penggunaan sistem ini telah dapat mempercepat proses pendataan dan penjualan burung kenari.
2. Sistem desktop ini telah mampu mempermudah dalam menyelesaikan penjualan dan mengetahui jumlah stok burung yang masih ada.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Abdillah. 2004. Sistem Informasi *Inventasi* Barang, Jurnal Ilmiah *Matrik*.

Assuari. 2004. Menejemen Pemasaran : Dasar, Konsep dan Strategi. Jakarta : PT. Raja Prasindo Persada.

Hariyanto. 2004. Sistem Manajemen Basisdata : Pemodalan, Perancangan dan Terapannya. Bandung : Informatika.

Jogiyanto, MH.2005. *Analisis* dan *Desain* Sistem Informasi : pendekatan *terstruktur* teori dan praktek *Aplikasi* Bisnis. Yogyakarta : Penerbit ANDI

Kadir, Abdul. 1999. Konsep dan Tuntutan Praktis Dalam Basis Data. Yogyakarta: Penerbit ANDI.

Kadir, Abdul. 2003. Pengenalan Sistem Informasi, Yogyakarta : Penerbit ANDI.

Laswantiono Agus. 2010. Pengembangan Sistem Informasi Penjualan *Berorientasi Objek* Pada PT. Distriversa Buanamas. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.

Lucas, Henry. C, JR. 1993. *Analisis Desain* dan *Implementasi* Sistem Informasi, Edisi ke-3. Jakarta : Penerbit Erlangga.

O'Brian, Jemes A. 2005. Pengantar Sistem Informasi. Edisi ke-12 Jakarta : Penerbit Salemba Empat.

Sholiq. 2006. Pemodelan Sistem Informasi *Berorientasi Objek* Dengan *UML*. Yogyakarta : Graha Ilmu.

Sutopo, 2002. *Analisis* dan *Desain Berorientasi Objek.*Yogyakarta : j@j Learning.

Suryana , A. 2003. Kewirausahaan. Jakarta. Salemba Empat.

Wendy, 2009. Perancangan Sistem

Informasi Penjualan *Berorientasi Objek*

Pada. CV Bhakti Karya. Universitas

Gunadarma.