

# PENGEMBANGAN FITUR RETUR DARI SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG

Trisma Nur Fathonah<sup>1</sup>, Bunyamin<sup>2</sup>, Rinda Cahyana<sup>3</sup>.

Jurnal Algoritma  
Sekolah Tinggi Teknologi Garut  
Jl. Mayor Syamsu No. 1 Jayaraga Garut 44151 Indonesia  
Email : [jurnal@sttgarut.ac.id](mailto:jurnal@sttgarut.ac.id)

<sup>1</sup>[1206118@sttgarut.ac.id](mailto:1206118@sttgarut.ac.id)

<sup>2</sup>[Sukses651@gmail.com](mailto:Sukses651@gmail.com)

<sup>3</sup>[rindacahyana@sttgarut.ac.id](mailto:rindacahyana@sttgarut.ac.id)

**Abstrak** – Persediaan adalah sebagai suatu aktivitas lancar yang meliputi barang – barang milik perusahaan dengan maksud untuk dijual dalam suatu periode usaha normal atau persediaan barang – barang yang masih dalam pekerjaan proses produksi ataupun persediaan bahan baku yang menunggu penggunaannya dalam suatu proses produksi. Hasil dari penelitian pada toko bahana electric ini belum adanya fitur retur barang dan belum adanya laporan retur barang, Retur barang ini membahas tentang barang yang mempunyai kerusakan, dan laporan retur barang ini membahas laporan data retur barang, dengan adanya penambahannya fitur retur barang ini dapat menjadi solusi bagi toko bahana electric. Tujuan dari penelitian ini yaitu bisa membuat fitur untuk retur barang yang rusak dan membuat laporan retur barang untuk memeberikan laporan kepada supplier. Metodologi yang digunakan dalam pengembangan ini adalah menggunakan metode pengembangan Unified Software Depeloment Procces, yang terdiri dari 4 (empat) tahapan yaitu sebagai di bawah ini : Model Analisis, Model Perancangan, Model Implementasi, Model Deployment dan Model Pengujian. Penelitian ini menghasilkan aplikasi persediaan dan penjualan barang, yang didalamnya terdapat data supplier, data barang, data retur barang, transaksi penjualan, transaksi pembelian dan laporan. Dengan menggunakan aplikasi ini kasir dapat menyimpan data yang aman dan tersimpan di databse.

**Kata Kunci** – Sistem informasi, Penjualan, Toko, Unified Software Depeloment Procces

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada saat ini sangat berkembang pesat dan menjadi suatu kebutuhan informasi manusia, dipicunya keinginan manusia untuk melakukan sesuatu pekerjaan dengan serba mudah dan cepat, baik dibidang perdagangan, dibidang pendidikan, pemerintahan maupun swasta. Seperti halnya dalam perdagangan usaha kecil maupun usaha besar terdapat suatu gudang barang untuk persediaan barang jangka panjang perusahaan, dengan adanya system terkomputerisasi system ini dapat membantu bagian gudang untuk mempermudah dalam pengontrolan barang, karena gudang merupakan kunci utama suatu perusahaan untuk menyimpan persediaan dijangka panjang.

Hasil dari penelitian persediaan dan penjualan barang pada toko bahana elektrik ini menyatakan bahwa dalam pengelolaan persediaan dan retur barang masih menggunakan cara yang manual yang dicatat dalam buku, maka dengan hasil itu peneliti membuat suatu aplikasi untuk mengatasi dan mempermudah dalam mengelola persediaan barang.

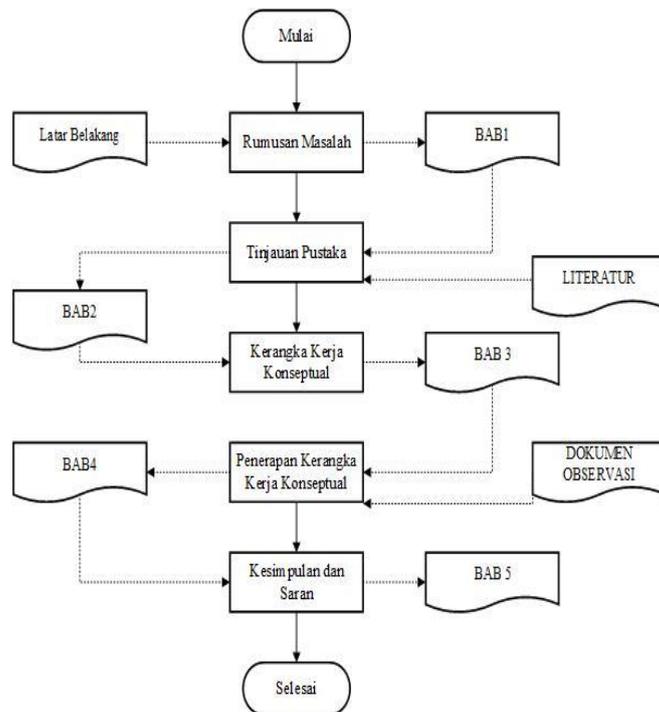
## II. TINJAUAN PUSTAKA

Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan (Mustakini, 2005)[1]. Persediaan adalah sebagai suatu aktivitas lancar yang meliputi barang – barang milik perusahaan dengan maksud untuk dijual dalam suatu periode usaha normal atau persediaan barang – barang yang masih dalam pekerjaan proses produksi ataupun persediaan bahan baku yang menunggu penggunaannya dalam suatu proses produksi. (Assauri, 2003)[2]. Desain adalah perencanaan untuk mewujudkan suatu gagasan. Desain dibuat dalam bentuk gambar yang mudah dipahami oleh yang berminat mempelajarinya. Para pembuat desain, disebut desainer, yang umumnya merupakan orang yang professional dibidang tertentu (Nurhadiat, 2004)[3]. Retur penjualan adalah pengembalian barang dari customer karena hal tertentu, mungkin karena rusak dalam perjalanan atau pengiriman barang yang tidak memenuhi spesifikasi yang diinginkan customer dll. (Achun, 2010)[4]. Penjualan adalah Penjualan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh penjual dalam menjual barang atau jasa dengan harapan akan memperoleh laba dari adanya transaksi-transaksi tersebut dan penjualan dapat diartikan sebagai pengalihan atau pemindahan hak kepemilikan atas barang atau jasa dari pihak penjual ke pembeli. (Mulayadi, 2008)[5]. SRS adalah suatu dokumen yang menyatakan kebutuhan perangkat lunak sebagai hasil dari proses analisis yang dilakukan dalam konteks pengembangan perangkat lunak. Dokumen ini dibuat oleh *developer* (pembuat *software*) setelah menggali informasi dari calon pemakai *software*. Pembuatannya pun seharusnya mengikuti standar yang ada dan paling diakui oleh para praktisi rekayasa *software* di dunia. (RBM, 2014)[6].

USDP merupakan salah satu metode pengembangan rekayasa perangkat lunak berorientasi objek yang secara konsisten beradaptasi dengan semakin besar serta semakin kompleks sistem/perangkat lunak yang dikembangkan oleh vendor perangkat lunak seluruh dunia (Nugroho, 2010) [7]

## III. KERANGKA KERJA KONSEPTUAL

Agar pengembangan sistem berjalan dengan baik maka dari itu diperlukannya skema kerangka kerja, dengan penelitian yang telah dilakukan terhadap toko tersebut terdiri dari beberapa tahapan, dimana setiap tahapan yang dilakukan merupakan cara peneliti untuk mencapai tujuan dari penelitian tersebut. Adapun tahapan yang dilakukan pada penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut :



**Gambar 3.1** Skema Penelitian

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Pencapaian Tujuan

##### 1. Model Analisis

###### a. Spesifikasi requirement Analysis

Pengembangan fitur yang akan dibuat akan disesuaikan dengan keinginan pemilik toko, yang diperoleh dari hasil wawancara dengan pemilik toko bahana elektrik agar dapat mempermudah pengerjaan pengguna dengan baik.

###### b. Usecase Diagram

Tahapan ini menghasilkan identifikasi actor yang terlibat dengan sistem, adapun Usecase yang terlibat pada sistem informasi persediaan barang ini yaitu use case login, Use case diagram Admin, Use case diagram supplier, Use case diagram data barang, Use case Retur barang, Use case diagram transaksi pembelian, Use case diagram transaksi penjualan, Use case diagram laporan pembelian, Use case diagram laporan penjualan harian, Use case diagram laporan penjualan bulanan

**Tabel 4.1** Identifikasi Aktor

No.	Aktor	Aktivitas Aktor
1.	Kasir	Orang Yang bertugas melayani konsumen, dan memiliki hak akses untuk mengolah data persediaan dan penjualan barang,
2.	Konsumen	Memesan barang, melakukan pembayaran, memberikan komplek
3.	Pemilik Toko	Mengawasi , memantau, menerima laporan

##### 2. Model Perancangan

###### a) Activity Diagram

Tahapan ini menghasilkan *activity diagram login admin*, *Activity diagram Admin*, *Activity diagram supplier*, *Activity diagram data barang*, *Activity diagram transaksi pembelian*, *Activity diagram transaksi penjualan*, *Activity diagram laporan Pembelian*, *Activity diagram laporan Penjualan harian*, *Activity diagram laporan Penjualan bulanan*

b) *Sequence Diagram*

Tahapan ini menghasilkan *sequence diagram login admin*, *Sequence diagram Admin*, *Sequence diagram data supplier*, *Sequence diagram data barang*, *Sequence diagram transaksi pembelian*, *Sequence diagram transaksi penjualan*, *Sequence diagram laporan pembelian*, *Sequence diagram laporan penjualan harian*, *Sequence diagram laporan penjualan bulan*,

c) *Class Diagram*

Class diagram yang dihasilkan dari sistem informasi persediaan barang yaitu class data barang, detail transaksi, login, pers barang, persbarang detail, supplier, transaksi.

## d) Perancangan Antarmuka

Perancangan ini dijelaskan bahwa didalamnya terdapat beberapa fitur yang akan dirancang sesuai dengan kebutuhan sistem dan perancangan antarmuka yaitu terdapat Perancangan antarmuka sistem menu utama, Perancangan antarmuka login, Perancangan antarmuka admin, Perancangan antarmuka data supplier, Perancangan antarmuka data barang, Perancangan antarmuka transaksi pembelian, Perancangan antarmuka transaksi penjualan, Perancangan antarmuka laporan pembelian, Perancangan antarmuka laporan penjualan harian, Perancangan antarmuka laporan bulanan

## 3. Model implementasi

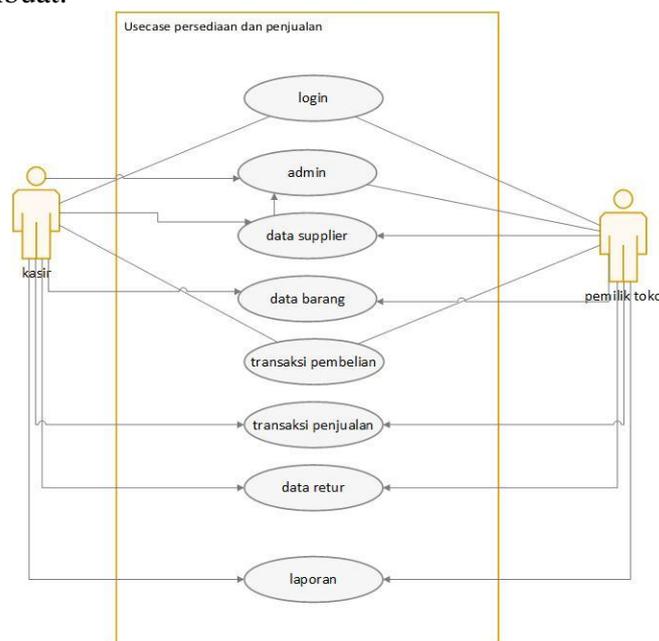
Model implementasi dibuat menggunakan bahasa pemrograman yaitu Java Netbeans dan Xampp.

## 4. Model Pengujian

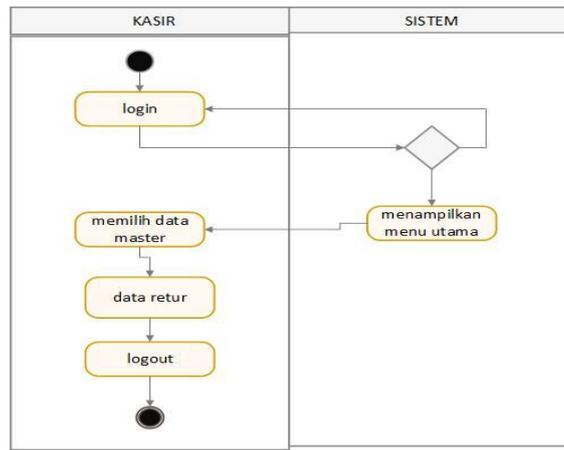
Pada tahapan ini untuk menguji fitur sistem informasi persediaan dan penjualan barang memenuhi kebutuhan pengguna. Pengujian ini langsung oleh pemilik yang mencoba membuka sistem yang dibuat dan pemilik mencoba from satu demi satu untuk di uji, dari mulai login, memasukan data admin, data pembelian, data barang, data supplier, data barang, data transaksi penjualan, mencetak laporan pembelian, laporan penjualan harian dan laporan penjualan bulanan.

**B. Penyelesaian Masalah**

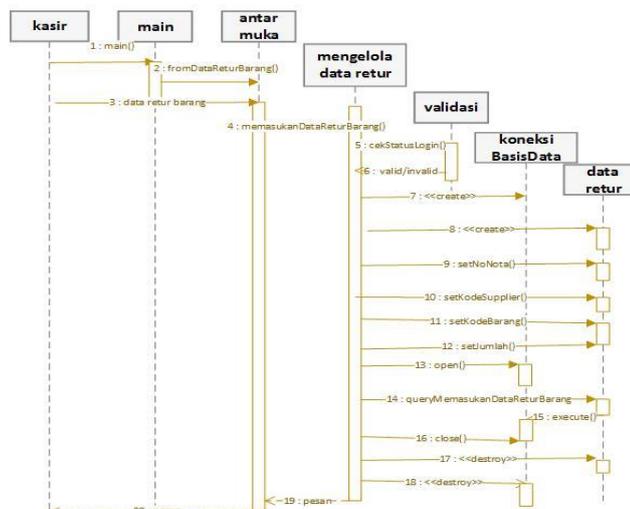
Data retur barang ini bertujuan untuk mencatat barang yang mengalami kerusakan untuk diberitahukan kepada supplier supaya diganti ulang dengan barang yang baru. Berikut usecase sisten informasi yang dibuat.



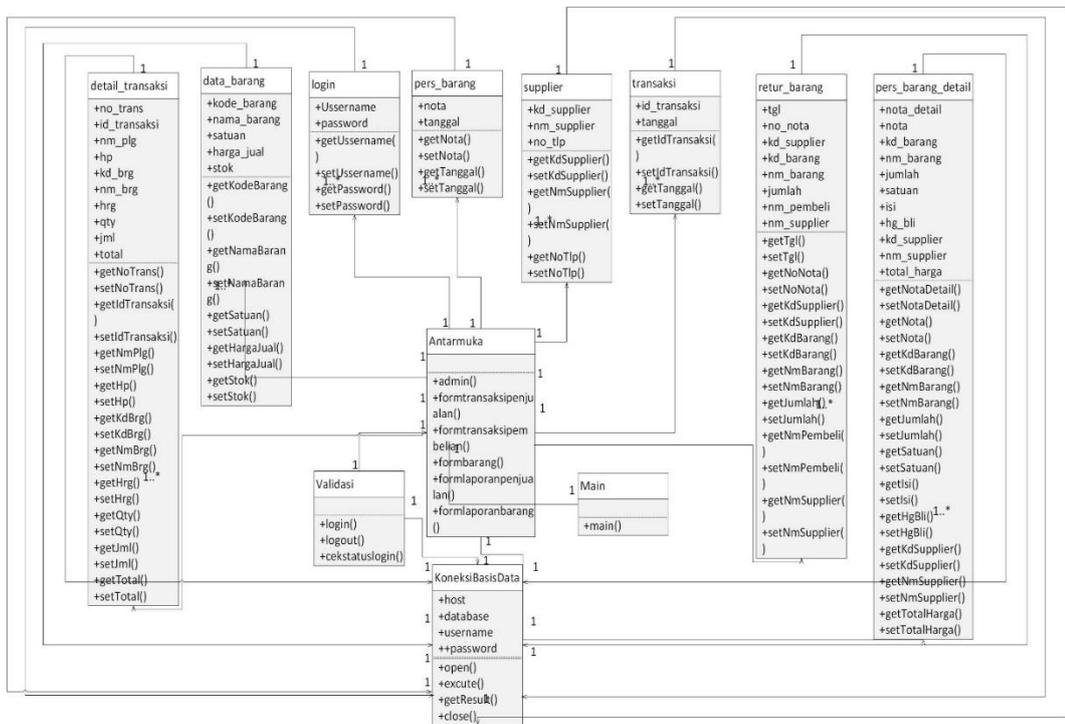
**Gamabr 4.1** Use case persediaan dan penjualan



Gambar 4.2 activity diagram retur barang



Gambar 4.3 sequence diagram retur barang



Gambar 4.4 Class Diagram Sistem Informasi Persediaan Dan Penjualan Barang



**Gambar 4.5** Implementasi menu utama

**Tabel 4.2** Tabel Pengujian

Kelas Uji	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
Melakukan <i>Login</i> benar	Masukkan <i>username</i> dan <i>password</i> benar	Masuk ke dalam Sistem untuk mengakses <i>form login</i>	Sesuai
Melakukan <i>Login</i> salah	Masukkan <i>username</i> dan <i>password</i> salah	Menampilkan pesan kesalahan, login gagal	Sesuai
Pengolahan data supplier	Menyimpan, mengubah, hapus	Pengelolaan data supplier berfungsi dengan baik.	Sesuai
Pengolahan data retur barang	Menyimpan, mengubah, hapus	Pengelolaan data retur barang berfungsi dengan baik.	Sesuai
Pengolahan data transaksi pembelian	Menyimpan, mengubah, hapus	Pengelolaan data transaksi pembelian berfungsi dengan baik.	Sesuai
Pengolahan data transaksi penjualan	Memilih, Menyimpan,	Pengelolaan data transaksi penjualan berfungsi dengan baik.	Sesuai
Pembuatan Laporan	Masukan Tanggal, Mencetak	Pengelolaan Laporan berfungsi dengan baik	Sesuai

## V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diperoleh pada bab sebelumnya, maka ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian ini telah berhasil mencapai tujuan yaitu menambahkan form data retur barang yang dapat digunakan oleh admin untuk merekap data barang yang mengalami kerusakan
2. Fitur retur barang akan menyimpan data secara otomatis di database yang sudah disediakan dan untuk memasukan data retur barang akan ditampilkan pada menu data retur barang.
3. Data retur barang dapat dicetak dalam bentuk laporan yang terdapat pada menu laporan retur barang

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis Trisma Nur Fathonah banyak terima kasih kepada Bapak dan ibu yang telah membantu secara moril maupun material dan sudah tidak terhitung lagi mendididk sejak dalam kandungan sampai saat ini diperkuliahan. Penulis juga sampaikan ucapan terima kasih kepada

Bapak H.Bunyamin, M.Kom selaku dosen pembimbing I dan Bapak Rinda Cahyana, M.T. selaku pembimbing II yang telah memberikan dorongan serta bimbingan selama menyelesaikan laporan ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Achun. (2010, mei 20). *Retur penjualan*. Retrieved from Retur penjualan: <https://zulidamel.wordpress.com/2010/05/30/retur-penjualan/>
- [2] Assauri, S. (2003). *Manajemen Pemasaran Jasa, jilid I*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama.
- [3] Booch, G. (2005). *Object Oriented Analysis and Design with Application 2nd Edition*. United States of America.
- [4] Fowler, M. (2005). *UML Distilled Edisi 3*. Yogyakarta: Andi.
- [5] Kristanto, A. (2008). *Perancangan Sistem Informasi Dan aplikasinya*. Yogyakarta: Gaya Media.
- [6] M, F. (n.d.). *UML Distilled Edisi 3*. Yogyakarta: Andi.
- [7] m.nishom. (2012, september 5). *isomwebs.org* . Retrieved from isomwebs.org: <http://www.isomwebs.org/pengertian-netbeans/>
- [8] Mulyadi, I. (2008). sistem akuntansi. In *sistem akuntansi*. yogyakarta: selemba empat.
- [9] Mustakini, J. H. (2005). *Analisis & Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- [10] Nugroho, A. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan metode USDP*. Yogyakarta: Andi.
- [11] Nurhadiat, D. (2004). Pendidikan seni Rupa. In Grasindo, *Seni rupa* (p. 59). jakarta: PT Grasindo.
- [12] RBM. (2014, september 27). *newbie318*. Retrieved from newbie318: <http://japanikuze.blogspot.co.id/2014/09/software-requirements-specification-srs.html>
- [13] Rossa, A., & Shalahuddin, M. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- [14] Sugiono, a. (2008). Dasar - dasar microsoft office 2007 & microsoft windows. In *Grasindo*. Jakarta: PT.Gramedia widiasarana Indonesia.
- [15] Supardi, I. (2010). *Semua Bisa jadi Programmer Visual FoxPro 9.0*. jakarta: pt.Elex Media Komputindo.
- [16] suprayitno, & wardati, u. i. (2012). PEMBANGUNAN SISTEM STOK BARANG DAN PENJUALAN PADA TOKO SERO ELEKTRONIK. *Indonesian Jurnal on Computer Science Speed*, 94-103.
- [17] wikipedia. (2016, juli 13). *microsoft visio*. Retrieved from microsoft visio: [https://id.wikipedia.org/wiki/Microsoft\\_Visio](https://id.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Visio)
- [18] Yogajiwandjaya. (2014, june 29). *pengertian dan kegunaan Xampp*. Retrieved from pengertian dan kegunaan Xampp: <http://www.pusatdesainweb.com/2014/06/29/pengertian-dan-kegunaan-xampp/>
- [19] Zulkifli, S. (2003). *Panduan Praktis transaksi Perbankan Syari'ah*. jakarta: Zikrul Hakim.