



**RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN BERBASIS *GUI*
NETBEANS PADA UD HIDUP BARU**

KERJA PRAKTIK



Oleh:

Andre Alif Hatta Sugiarta

21430200002

UNIVERSITAS
Dinamika

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

UNIVERSITAS DINAMIKA

2024

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana

Disusun Oleh :

Nama : Andre Alif Hatta Sugiarta

NIM : 21430200002

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Akuntansi

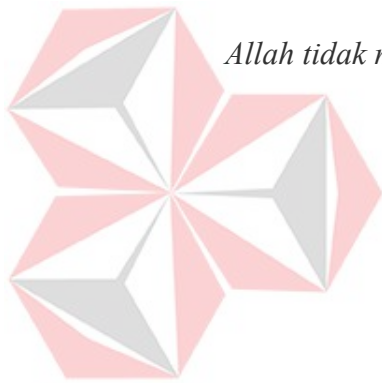


UNIVERSITAS
Dinamika

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2024



Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya

UNIVERSITAS
Dinamika

Selalu berdo'a dan berusaha untuk mencapai kesuksesan



UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN

RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN BERBASIS GUI

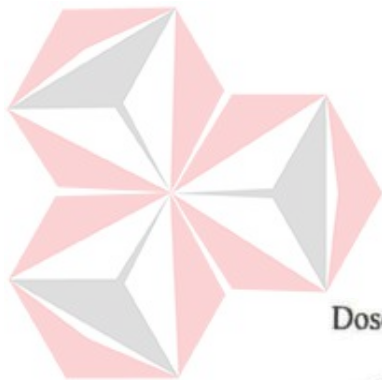
NETBEANS PADA UD HIDUP BARU

Laporan Kerja Praktik oleh

Andre Alif Hatta Sugiarta

NIM : 21430200002

Telah diperiksa, diuji dan disetujui



UNIVERSITAS

Surabaya, 24 Desember 2024

Disetujui,

Dosen Pembimbing

Penyelia

Martinus Sony Erstiawan, S.E., MSA

NIDN. 0710037902



Anwar Arif

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Akuntansi

Fakultas Ekonomi dan Bisnis



UNIVERSITAS
Dinamika

Tony Soebijono, S.E., S.H., M.Ak.

NIDN. 0703127302

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Andre Alif Hatta Sugiarta**
NIM : **21430200002**
Program Studi : **S1 Akuntansi**
Fakultas : **Fakultas Ekonomi dan Bisnis**
Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktik**
Judul Karya : **RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN
BERBASIS GUI NETBEANS PADA UD HIDUP BARU**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 8 Desember 2024



Andre Alif Hatta Sugiarta
NIM : 21430200002

ABSTRAK

UD Hidup Baru adalah usaha yang bergerak di bidang perdagangan kebutuhan pokok masyarakat. Seiring dengan meningkatnya volume transaksi, pencatatan penjualan yang dilakukan secara manual dengan menggunakan kertas menimbulkan berbagai masalah. Proses pencatatan yang memakan waktu lama mengakibatkan pelayanan yang lambat dan rentan terhadap kesalahan manusia. Selain itu, pencatatan transaksi yang tidak lengkap menyebabkan laporan penjualan menjadi tidak akurat dan mempengaruhi pengambilan keputusan yang berkaitan dengan pengelolaan stok dan evaluasi kinerja. Sebagai solusi, dikembangkanlah sebuah aplikasi pencatatan penjualan berbasis *GUI* menggunakan *Netbeans*.

Aplikasi ini dirancang untuk menggantikan sistem manual dengan sistem yang lebih efisien dan akurat. Dengan aplikasi ini, transaksi penjualan dapat dicatat secara otomatis, dan perubahan data barang seperti nama barang, stok, harga beli, dan harga jual dapat dilakukan dengan mudah. Setiap transaksi yang dicatat langsung terupdate dalam sistem, mengurangi kesalahan pencatatan yang terjadi dalam proses manual. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan fitur laporan penjualan yang dapat dihasilkan dalam periode tertentu, seperti harian, mingguan, atau bulanan. Laporan ini sangat berguna bagi manajemen untuk memantau performa penjualan dan membuat keputusan yang lebih baik terkait pengelolaan stok dan strategi bisnis. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan UD Hidup Baru dapat meningkatkan efisiensi operasional, mempercepat pelayanan kepada pelanggan, serta membuat laporan yang lebih akurat dan dapat diandalkan dalam pengambilan keputusan.

Kata kunci : Penjualan, Aplikasi Pencatatan, *GUI Netbeans*

KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur, penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT atas karunia-Nya, sehingga Laporan Kerja Praktik yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Berbasis Gui NetBeans Pada Ud Hidup Baru” dapat diselesaikan dengan baik.

Laporan ini disusun dan diajukan sebagai bagian dari persyaratan untuk meraih gelar Sarjana pada Program Studi S1 Akuntansi di Universitas Dinamika. Kerja Praktik ini dilaksanakan di UD Hidup Baru, berlangsung dari 23 Oktober 2024 hingga 23 November 2024. Penulis menyadari bahwa proses penulisan laporan ini tidak lepas dari dukungan banyak pihak, antara lain:

1. Kedua orang tua yang telah memberikan semangat dan doa, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktik dengan baik.
2. Bapak Anwar Arif selaku pemilik UD Hidup Baru yang telah menerima saya untuk melakukan kerja praktik.
3. Bapak Arifin Puji Widodo, S.E., MSA., selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis
4. Bapak Tony Soebijono, S.E., S.H., M.Ak. selaku Ketua Program Studi S1 Akuntansi
5. Bapak Martinus Sony Erstiawan, S.E., MSA., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan dukungan, sehingga laporan ini dapat diselesaikan tepat waktu.
6. Semua teman-teman saya yang memberikan semangat dalam membuat laporan kerja praktik ini.
7. Serta semua pihak lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, tetapi telah memberikan doa dan dukungan yang tulus dalam proses penyusunan laporan ini.

Penulis telah berupaya semaksimal mungkin untuk menyelesaikan laporan kerja praktik ini, meskipun menyadari masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran untuk perbaikan di masa mendatang.

Akhir kata, penulis berharap laporan kerja praktik ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca dan pihak-pihak yang berkepentingan.

Surabaya, 24 Desember 2024

Penulis

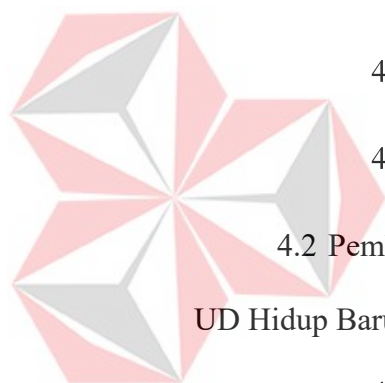


UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Manfaat.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	6
2.1 Identitas UD Hidup Baru.....	6
2.2 Sejarah UD Hidup Baru.....	6
2.3 Visi dan Misi UD Hidup Baru.....	6
2.3.1 Visi.....	6
2.3.2 Misi	7
2.4 Logo UD Hidup Baru	7
2.5 Stuktur Organisasi	7

2.6 Deskripsi Pekerjaan	8
BAB III LANDASAN TEORI.....	9
3.1 Penjualan	9
3.2 Aplikasi.....	9
3.3 Database	10
3.4 Database Access	10
3.5 Netbeans	11
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	12
4.1 Metode Pelaksanaan	12
4.1.1 Identifikasi Masalah.....	12
4.1.2 Analisis Masalah	13
4.1.3 Analisis Masalah	14
4.2 Pembuatan Aplikasi Pencatatan Penjualan berbasisGUI <i>Netbeans</i> pada UD Hidup Baru	14
4.2.1 Deskripsi Tabel	15
4.2.2 Pembuatan Database	17
4.2.3 Pembuatan Aplikasi	21
BAB V PENUTUP	32
1. Kesimpulan	32
2. Saran	32
BAB VI DAFTAR PUSTAKA.....	33
LAMPIRAN.....	34



DAFTAR TABEL

	Halaman
<i>Tabel 4. 1 Rincian Kegiatan</i>	12
<i>Tabel 4. 2 Struktur Tabel Karyawan.....</i>	15
<i>Tabel 4. 3 Struktur Tabel Kategori</i>	16
<i>Tabel 4. 4 Struktur Tabel Barang</i>	16
<i>Tabel 4. 5 Struktur Tabel Penjualan.....</i>	16
<i>Tabel 4. 6 Struktur Tabel Detil Penjualan.....</i>	17

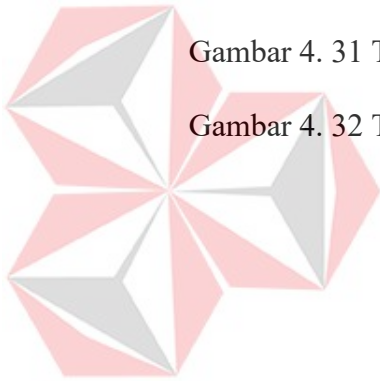


UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Logo UD Hidup Baru.....	7
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi.....	7
Gambar 4. 1 <i>Document Flow</i> UD Hidup Baru.....	13
Gambar 4. 2 <i>Create Table</i>	18
Gambar 4. 3 Halaman Awal <i>Database</i>	18
Gambar 4. 4 Tampilan <i>Design View</i> Tabel Karyawan	19
Gambar 4. 5 Tampilan Tabel Karyawan.....	19
Gambar 4. 6 Tampilan <i>Design View</i> Tabel Kategori.....	19
Gambar 4. 7 Tampilan Tabel Kategori	19
Gambar 4. 8 Tampilan <i>Design View</i> Tabel Barang	20
Gambar 4. 9 Tampilan Tabel Barang.....	20
Gambar 4. 10 Tampilan <i>Design View</i> Tabel Penjualan	20
Gambar 4. 11 Tampilan <i>Design View</i> Tabel Penjualan	20
Gambar 4. 12 Tampilan <i>Design View</i> Tabel Detil Penjualan	21
Gambar 4. 13 Tampilan Tabel Detil Penjualan.....	21
Gambar 4. 14 <i>Source Packet</i> Hidup Baru	21
Gambar 4. 15 Koneksi Ke <i>Database Microsoft Access</i>	22
Gambar 4. 16 <i>Source Code</i> Tampilan Utama	22
Gambar 4. 17 <i>Source Code</i> Tombol Simpan	23
Gambar 4. 18 <i>Source Code</i> Tombol Hapus	23
Gambar 4. 19 <i>Source Code</i> Tombol Ubah.....	23
Gambar 4. 20 <i>Source Code</i> Tombol Login.....	24

Gambar 4. 21 <i>Source Code</i> Tombol Batal	24
Gambar 4. 22 <i>Source Code</i> Tombol Cetak	24
Gambar 4. 23 Tampilan <i>Form Login</i>	25
Gambar 4. 24 Notifikasi <i>Login</i> Sukses	25
Gambar 4. 25 Notifikasi <i>Login</i> Gagal.....	26
Gambar 4. 26 Tampilan <i>Form</i> Utama	26
Gambar 4. 27 Tampilan <i>Form</i> Karyawan	27
Gambar 4. 28 Tampilan <i>Form</i> Kategori Barang.....	28
Gambar 4. 29 Tampilan <i>Form</i> Barang.....	29
Gambar 4. 30 Tampilan <i>Form</i> Penjualan.....	30
Gambar 4. 31 Tampilan Nota Penjualan.....	30
Gambar 4. 32 Tampilan <i>Form</i> Laporan	31



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. <i>Form</i> KP-3 Surat Balasan.....	34
Lampiran 2. <i>Form</i> KP-5 Acuan Kerja	35
Lampiran 3. <i>Form</i> KP-5 Garis Besar Rencana Kerja Mingguan.....	36
Lampiran 4. <i>Form</i> KP-6 Log Harian dan Catatan Perubahan Acuan Kerja	37
Lampiran 5. <i>Form</i> KP-7 Kehadiran Kerja Praktik.....	39
Lampiran 6. Kartu Bimbingan Kerja Praktik.....	41
Lampiran 7. Hasil Cek Plagiasi.....	42



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, penggunaan aplikasi telah merambah hampir ke seluruh aspek kehidupan. Penyebarannya pun berlangsung dengan sangat cepat secara global dan tanpa terhalang oleh batasan waktu (Fauzi, 2022). Perkembangan teknologi informasi telah menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung proses bisnis. Teknologi memudahkan pengelolaan data, analisis informasi, serta meningkatkan efisiensi operasional. Kemajuan teknologi yang semakin pesat di era globalisasi telah memberikan banyak kontribusi positif di berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia bisnis. Teknologi tidak hanya menjadi alat bantu untuk menyelesaikan berbagai permasalahan, tetapi juga menjadi katalisator utama dalam peningkatan produktivitas dan efisiensi. Saat ini, penggunaan teknologi, seperti komputer, telah menjadi elemen penting dalam mendukung proses kerja, terutama dalam hal pengelolaan data. Dengan bantuan komputer, pekerjaan yang dulunya membutuhkan waktu lama dan rentan terhadap kesalahan kini dapat diselesaikan dengan lebih cepat, lebih akurat, dan lebih efisien. Penggunaan komputer ini juga semakin diperkuat oleh hadirnya berbagai aplikasi yang dirancang secara khusus sesuai dengan kebutuhan pengguna, sehingga memudahkan mereka dalam menjalankan operasional bisnis.

Namun, di sisi lain, tidak semua pelaku usaha, terutama di sektor perdagangan, telah memanfaatkan teknologi secara optimal. Banyak usaha yang masih menjalankan operasionalnya dengan metode konvensional, salah satunya adalah dalam hal pencatatan. Permasalahan pencatatan manual masih menjadi

kendala umum yang dihadapi. Proses pencatatan yang dilakukan secara manual, seperti menggunakan kertas, tidak hanya menghabiskan banyak waktu tetapi juga berisiko tinggi terhadap ketidakakuratan data. Pencatatan yang tidak terorganisir dengan baik dapat menyebabkan data menjadi sulit dicari dan dipantau, apalagi jika volume penjualan dan transaksi meningkat dari waktu ke waktu. Selain itu, pencatatan manual juga rentan terhadap risiko kehilangan atau kerusakan dokumen, yang dapat menimbulkan dampak besar bagi kelangsungan bisnis.

Salah satu contoh nyata adalah UD Hidup Baru, sebuah toko sembako yang berlokasi di Surabaya. UD Hidup Baru telah berdiri dari tahun 1993 tahun, namun hingga saat ini, pencatatan pembelian barang dan penjualan masih dilakukan secara manual dengan menggunakan kertas. Dalam pencatatan tersebut, informasi yang dicatat sering kali terbatas hanya pada nama barang dan harganya, tanpa menyertakan detail lebih lanjut mengenai stok barang, tanggal transaksi, atau biaya-biaya lainnya yang terlibat. Kondisi ini mengakibatkan data yang diperoleh tidak sepenuhnya akurat dan seringkali menyebabkan kesalahan dalam pengambilan keputusan. Misalnya, ketidaktepatan dalam pencatatan stok barang dapat menyebabkan kekeliruan dalam menentukan jumlah barang yang harus dibeli atau dijual. Selain itu, kesalahan dalam pencatatan biaya juga dapat memengaruhi penetapan harga jual, yang pada akhirnya berdampak negatif pada keuntungan usaha.

Permasalahan tersebut juga memengaruhi penyusunan laporan keuangan yang kurang tepat dan tidak terperinci. Laporan keuangan yang tidak akurat dapat menimbulkan berbagai risiko bagi keberlangsungan usaha, termasuk sulitnya

memantau arus kas, mengelola anggaran, dan membuat perencanaan keuangan yang baik.

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan sebuah solusi berbasis teknologi informasi yang dapat membantu menyederhanakan proses pencatatan dan meminimalkan risiko kesalahan. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pembuatan aplikasi penjualan berbasis antarmuka grafis pengguna (GUI) dengan menggunakan *Netbeans*. *Netbeans* merupakan salah satu perangkat lunak pengembangan aplikasi yang terintegrasi dan dilengkapi dengan berbagai fitur yang memudahkan pengguna dalam membuat dan mengelola aplikasi.

Penggunaan aplikasi berbasis GUI ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi operasional UD Hidup Baru. Tidak hanya mempercepat proses pencatatan dan pembuatan laporan, tetapi juga membantu meminimalkan kesalahan yang sering terjadi dalam pencatatan manual. Dengan teknologi ini, UD Hidup Baru dapat mengambil keputusan bisnis dengan lebih akurat dan tepat berdasarkan data yang tersaji secara real-time dan terstruktur. Aplikasi ini juga akan membantu toko dalam menentukan harga jual yang lebih tepat, mengelola biaya dengan lebih baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah disampaikan, rumusan masalah dalam laporan ini adalah: Bagaimana cara mengembangkan aplikasi pencatatan penjualan yang berbasis GUI menggunakan *Netbeans* untuk UD Hidup Baru?

1.3 Batasan Masalah

Tujuan yang ingin dicapai dalam laporan kerja praktik ini adalah:

1. Pengembangan aplikasi penjualan yang berbasis GUI menggunakan *Netbeans* untuk UD Hidup Baru.
2. Terciptanya aplikasi yang dapat mempermudah proses pencatatan data serta penyusunan laporan rekap bulanan.

1.4 Tujuan

Dari pelaksanaan laporan kerja praktik ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Menciptakan aplikasi pencatatan yang akan mempermudah pihak UD Hidup Baru dalam menjalankan kegiatan pencatatan secara lebih efektif dan efisien.
2. Menghasilkan laporan yang bermanfaat untuk mendukung pengambilan keputusan.
3. Menambah pengetahuan penulis mengenai kegiatan UD Hidup Baru dan tantangan yang dihadapinya, serta membantu dalam mencari solusi atas masalah yang ada.

1.5 Manfaat

Melalui penyusunan laporan kerja praktik ini, diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat, yaitu:

1. Menghasilkan aplikasi pencatatan yang mendukung UMKM dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pencatatan dan persediaan barang.
2. Menyediakan laporan yang bermanfaat sebagai dasar untuk pengambilan keputusan yang lebih tepat.
3. Memberikan pengetahuan tambahan kepada penulis terkait aktivitas UMKM serta tantangan yang dihadapi, sekaligus membantu mengidentifikasi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memberikan gambaran umum tentang permasalahan yang dibahas dalam laporan, meliputi beberapa subbab, yaitu latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI

Bab ini membahas profil umum perusahaan tempat pelaksanaan kerja praktik. Subbab yang disajikan meliputi sejarah perusahaan, visi dan misi, logo perusahaan, struktur organisasi, serta deskripsi pekerjaan.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan dasar teori yang digunakan, meliputi pengertian umum terkait pembelian, produksi, aplikasi, database Access, dan antarmuka pengguna (GUI) *Netbeans*.

BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN

Bab ini menguraikan detail pekerjaan yang dilakukan selama kerja praktik, termasuk pembahasan tentang aplikasi pencatatan pembelian dan produksi yang dikembangkan untuk mendukung kegiatan UD Hidup Baru.

BAB V PENUTUP

Bab ini menyimpulkan hasil pembahasan yang telah dilakukan serta memberikan rekomendasi atau saran yang relevan berdasarkan hasil kerja praktik.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Identitas UD Hidup Baru

Pembahasan ini akan menyajikan informasi lengkap mengenai sejarah, visi, misi, logo, serta struktur organisasi dari UD Hidup Baru.

2.2 Sejarah UD Hidup Baru

UD Hidup Baru terletak di Surabaya, berdiri sejak tahun 1993 dan telah berjalan selama lebih dari 30 tahun. Layanan utama UD Hidup Baru adalah menyediakan berbagai kebutuhan sembako, seperti beras, gula, minyak goreng, dan kebutuhan pokok lainnya. Proses awal dimulai dengan pemilihan lokasi yang strategis untuk melayani masyarakat sekitar, disertai dengan survei kebutuhan pelanggan. Berdasarkan hasil survei tersebut, UD Hidup Baru menyediakan produk yang sesuai dengan kebutuhan pelanggan dan terus berkembang hingga menjadi toko sembako yang cukup dikenal di wilayahnya.

2.3 Visi dan Misi UD Hidup Baru

Informasi mengenai tentang visi, misi, logo, serta struktur yang ada didalam UD Hidup Baru akan disampaikan lebih lengkap dalam pembahasan ini.

2.3.1 Visi

Menjadi toko sembako terpercaya yang menyediakan kebutuhan pokok berkualitas dengan harga terjangkau untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

2.3.2 Misi

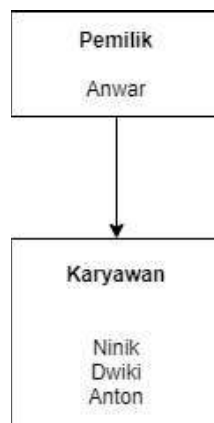
UD Hidup Baru berkomitmen untuk menyediakan kebutuhan pokok berkualitas dengan harga yang terjangkau bagi masyarakat. Kami berupaya memberikan pelayanan yang ramah, cepat, dan profesional, serta memastikan ketersediaan produk melalui kemitraan dengan pemasok terpercaya. Dengan mengutamakan kejujuran, kebersihan, dan transparansi, kami bertekad untuk mendukung kesejahteraan masyarakat sekitar serta berkontribusi pada perekonomian lokal melalui pelayanan yang konsisten dan berkesinambungan.

2.4 Logo UD Hidup Baru



Gambar 2. 1 Logo UD Hidup Baru

2.5 Stuktur Organisasi



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi

2.6 Deskripsi Pekerjaan

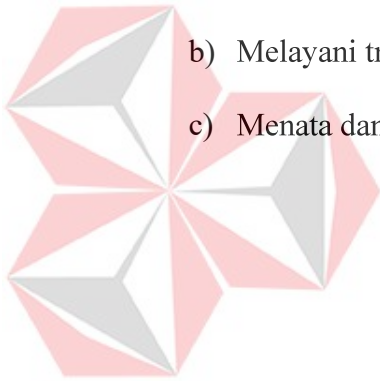
Berdasarkan struktur organisasi yang ditampilkan pada gambar 2.2, tugas-tugasnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pemilik

- a) Mengawasi seluruh aktivitas operasional toko.
- b) Berpartisipasi dalam survei lokasi untuk kebutuhan pelanggan atau pemasok.
- c) Bertanggung jawab atas kepuasan pelanggan terhadap layanan toko.
- d) Mengelola arus keluar masuk keuangan toko, termasuk pencatatan keuangan.

2. Karyawan

- a) Melayani pelanggan yang datang untuk membeli barang.
- b) Melayani transaksi penjualan pelanggan.
- c) Menata dan menyusun stok barang di toko.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Penjualan

Penjualan merupakan salah satu kegiatan utama dalam operasional sebuah perusahaan yang bertujuan untuk menawarkan dan menjual barang atau jasa yang dihasilkan. Proses penjualan dapat dilakukan melalui dua metode utama, yaitu penjualan secara tunai, di mana pembayaran dilakukan langsung saat transaksi, dan penjualan secara kredit, di mana pembayaran dilakukan secara bertahap sesuai kesepakatan (Sugiantoro et al., 2021).

Penjualan adalah proses pertukaran barang atau jasa antara penjual dan pembeli dengan tujuan memenuhi kebutuhan pembeli sekaligus menghasilkan keuntungan bagi penjual. Aktivitas ini mencakup berbagai strategi untuk menarik perhatian pelanggan dan memengaruhi keputusan pembelian.

3.2 Aplikasi

Aplikasi merupakan sekumpulan perangkat lunak yang dirancang untuk melaksanakan tugas-tugas spesifik demi memenuhi kebutuhan pengguna (Kristanto, 2003). Dalam hal ini, aplikasi berperan penting dalam pengolahan data, yang nantinya akan menghasilkan informasi yang bermanfaat bagi penggunanya.

Aplikasi adalah salah satu produk teknologi informasi yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan tertentu pengguna, baik secara personal maupun dalam konteks organisasi. Dalam pengembangannya, aplikasi melibatkan kombinasi antara perangkat lunak (*software*), perangkat keras (*hardware*), dan manusia sebagai penggunanya. Aplikasi dapat berbentuk program yang berjalan di berbagai

perangkat, seperti komputer, smartphone, atau tablet, dan dirancang untuk memberikan solusi spesifik terhadap permasalahan yang dihadapi pengguna.

3.3 Database

Database merupakan sekumpulan data yang disusun dengan cara terstruktur dan disimpan dalam sistem komputer. *Database* ini dapat berupa data yang terorganisir dalam bentuk tabel, relasi, dan entitas yang saling terkait, serta memungkinkan penyimpanan dan pengambilan data secara lebih efisien dan teratur. (Rudy, 2009)

Database atau basis data adalah kumpulan data yang saling terkait dan diorganisasi sedemikian rupa sehingga memudahkan dalam pengelolaan, pencarian, dan pemanfaatan informasi. *Database* digunakan untuk menyimpan data secara terstruktur, sehingga dapat diakses dengan efisien untuk mendukung berbagai keperluan, seperti pengambilan keputusan atau operasi bisnis.

3.4 Database Access

Database Access merujuk pada cara atau mekanisme yang digunakan untuk mengambil dan mengelola data yang disimpan dalam database. Proses akses data ini dilakukan melalui sistem manajemen basis data (DBMS) dengan menggunakan query, yang memungkinkan pengguna untuk melakukan berbagai operasi seperti mengambil, mengolah, dan memperbarui data (Sutedi, 2009).

Database Access adalah proses untuk mengakses atau mengambil data yang tersimpan dalam database menggunakan berbagai metode dan perangkat lunak, termasuk sistem manajemen basis data (DBMS). Proses ini memungkinkan pengguna atau aplikasi untuk berinteraksi dengan database, mengelola data, dan memanipulasi informasi sesuai kebutuhan. *Microsoft Access* adalah salah satu

DBMS yang banyak digunakan untuk keperluan pengolahan data dalam skala kecil hingga menengah, serta untuk aplikasi bisnis yang memerlukan antarmuka pengguna grafis (GUI) untuk pengelolaan database.

3.5 *Netbeans*

Netbeans adalah IDE berbasis Java yang memungkinkan pengembangan aplikasi dengan berbagai bahasa pemrograman seperti Java, PHP, C++, dan HTML5. IDE ini dilengkapi dengan berbagai alat yang mempermudah programmer dalam menulis kode, menguji aplikasi, dan mengelola proyek perangkat lunak.

Netbeans adalah sebuah Integrated Development Environment (IDE) yang digunakan untuk mengembangkan berbagai aplikasi, baik aplikasi berbasis desktop, web, maupun mobile. *Netbeans* menyediakan berbagai fitur yang mendukung pengembangan perangkat lunak, seperti editor kode, debugger, dan alat manajemen proyek. *Netbeans* awalnya dikembangkan oleh Sun Microsystems, yang kemudian diakuisisi oleh Oracle, dan saat ini dikembangkan lebih lanjut oleh komunitas open-source.

Pemanfaatan Java *Netbeans* sebagai basis pengembangan sistem dipilih karena keunggulannya dalam memungkinkan pembuatan aplikasi berbasis Java secara cepat dan efisien (Burhanudin et al., 2023).

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan kerja praktik dilakukan selama 1 bulan. Berikut merupakan rincian pelaksanaan kerja praktik :

Tanggal : 23 Oktober – 23 November 2024

Tempat : UD Hidup Baru

Peserta : Andre Alif Hatta Sugiarta

NIM : 21430200002

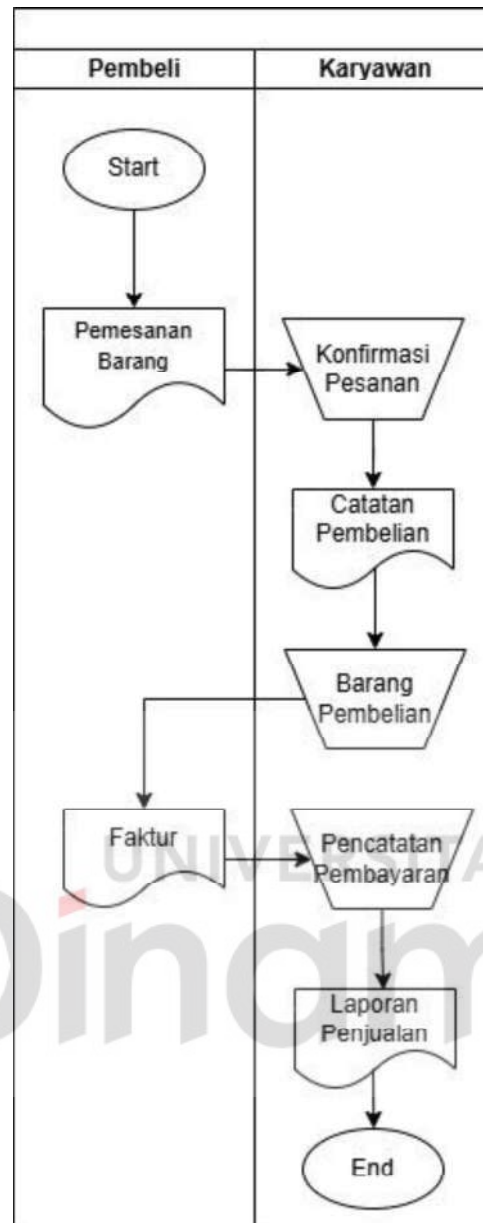
Selama kerja praktik berlangsung terdapat beberapa kegiatan yang dilaksanakan, pada tabl 4.1 diuraikan rincian kegiatan yang telah dilakukan di UD Hidup Baru

Tabel 4. 1 Rincian Kegiatan

No	Kegiatan/Pekerjaan
1	Mengenalkan kegiatan yang dilaksanakan UD Hidup Baru
2	Melakukan Pencatatan transaksi penjualan
3	Mengawasi stok yang masuk dan keluar
4	Melakukan rekap data penjualan bulan November 2024

4.1.1 Identifikasi Masalah

Berikut adalah Aliran Dokumen (Document Flow) yang menggambarkan proses pembelian dan produksi pada UD Hidup Baru saat ini. Saat ini, pencatatan masih dilakukan secara manual dengan menggunakan tulisan tangan dan kertas. Selain itu, proses pencatatan tidak mencakup rekapitulasi data, yang menyebabkan pencatatan menjadi kurang efektif dan efisien.



Gambar 4. 1 *Document Flow* UD Hidup Baru

4.1.2 Analisis Masalah

Pencatatan data penjualan sembako yang masih dilakukan secara manual di UD Hidup Baru saat ini menjadi kendala utama bagi perusahaan. Ketidaktersediaan sistem yang terintegrasi untuk mencatat transaksi penjualan menyebabkan kesulitan dalam pengelolaan data. Pencatatan manual yang mengandalkan kertas memakan waktu yang cukup lama, menambah biaya

operasional, dan memiliki risiko besar, yaitu kehilangan data karena kertas yang mudah hilang jika tidak disimpan dengan baik.

Dengan adanya biaya yang dikeluarkan untuk pengelolaan pencatatan manual dan potensi kehilangan data, perusahaan berisiko mengalami kerugian. Kerugian ini dapat semakin besar jika masalah ini dibiarkan tanpa solusi yang efisien. Selain itu, proses pembuatan laporan penjualan menjadi sangat sulit dan memakan waktu apabila pencatatan tetap dilakukan secara manual. Hal ini dapat menghambat proses analisis dan pengambilan keputusan yang cepat, yang penting untuk perkembangan bisnis. Oleh karena itu, solusi berbasis teknologi yang dapat menggantikan pencatatan manual menjadi sangat penting untuk meningkatkan efisiensi, mengurangi biaya, dan menghindari potensi kerugian yang disebabkan oleh kehilangan data.

4.1.3 Analisis Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi dan analisis masalah yang telah dijelaskan, dikembangkan sebuah aplikasi pencatatan pembelian dan penjualan berbasis GUI menggunakan *Netbeans*. Dengan aplikasi ini, data terkait pembelian dan penjualan dapat dikelola dengan lebih baik dan terorganisir. Implementasi aplikasi ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pencatatan. Output yang dihasilkan dari aplikasi ini nantinya mencakup laporan penjualan setiap bulan.

4.2 Pembuatan Aplikasi Pencatatan Penjualan berbasis GUI *Netbeans* pada UD Hidup Baru

Proses pengembangan aplikasi berbasis GUI *Netbeans* dimulai dengan pembuatan database yang akan digunakan dalam aplikasi tersebut. Database yang

dipilih adalah *Microsoft Access*, yang berisi beberapa tabel sesuai kebutuhan aplikasi. Database ini nantinya akan digunakan untuk menghubungkan aplikasi dengan data yang tersimpan. Berikut adalah penjelasan mengenai tahapan proses pembuatan Aplikasi Pencatatan Pembelian dan Produksi berbasis GUI *Netbeans* pada UMKM UD Hidup Baru.

4.2.1 Deskripsi Tabel

Proses ini bertujuan untuk menjelaskan kepada pengguna cara penyimpanan data dalam tabel-tabel yang akan digunakan dalam aplikasi penjualan. Tabel-tabel yang diperlukan meliputi tabel karyawan, tabel kategori, tabel barang, tabel penjualan, dan detail penjualan.

1) Tabel Karyawan

Nama tabel : Karyawan

Primary Key : Id_Pegawai

Foreign Key : -

Tabel 4. 2 Struktur Tabel Karyawan

No.	Field	Data Type	Field Size	Constraint
1	Id_Pegawai	Short Text	5	PK
2	Nama_Pegawai	Short Text	20	
3	Jabatan	Short Text	10	
4	No_telpon	Large Number	12	
5	Password	Short Text	3	

2) Tabel Kategori

Nama tabel : Kategori

Primary Key : Id_Kategori

Foreign Key : -

Tabel 4. 3 Struktur Tabel Kategori

No.	Field	Data Type	Field Size	Constraint
1	Id_Kategori	Short Text	5	PK
2	Nama_Kategori	Short Text	20	

3) Tabel Barang

Nama tabel : Barang

Primary Key : Id_Barang

Foreign Key : Ide_Kategori

Tabel 4. 4 Struktur Tabel Barang

No.	Field	Data Type	Field Size	Constraint
1	Id_Barang	Short Text	5	PK
2	Nama_Barang	Short Text	20	
3	Id_Kategori	Short Text	10	FK
4	Harga_Beli	Currency	12	
5	Harga_Jual	Currency	3	
6	Stok	Number	5	

4) Tabel Penjualan

Nama tabel : Penjualan

Primary Key : Id_Penjualan

Foreign Key : -

Tabel 4. 5 Struktur Tabel Penjualan

No.	Field	Data Type	Field Size	Constraint
1	Id_Penjualan	AutoNumber	5	PK

No.	Field	Data Type	Field Size	Constraint
2	Tanggal_penjualan	Date/Time		
3	Total	Number	10	

5) Tabel Detail Penjualan

Nama tabel : Detil Penjualan

Primery Key : Id_detail

Foreign Key : Id_penjualan, Ide_barang

Tabel 4. 6 Struktur Tabel Detil Penjualan

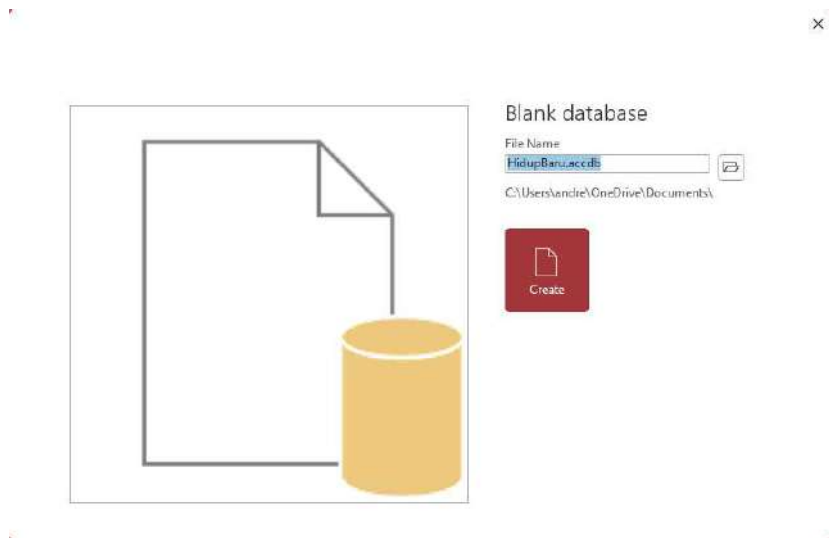
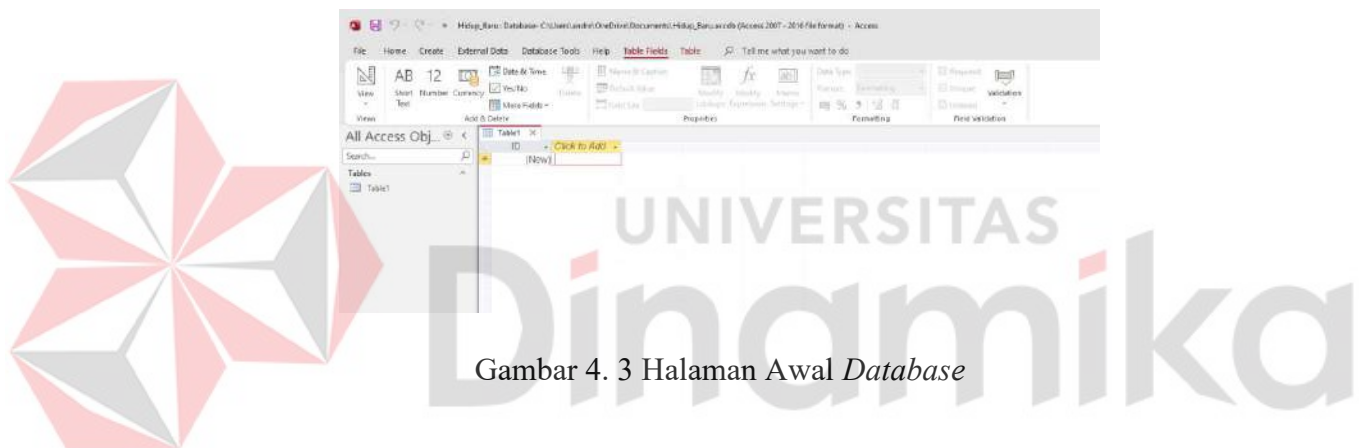
No.	Field	Data Type	Field Size	Constraint
1	Id_detail	Short Text	5	PK
2	Id_penjualan	Short Text	20	FK
3	Id_barang	Short Text	10	FK
4	Kuantitas	Currency	12	
5	Subtotal	Currency	3	

4.2.2 Pembuatan Database

Untuk pembuatan aplikasi pencatatan pembelian dan produksi diperlukan adanya database. Berikut langkah-langkah dalam pembuatan database access untuk aplikasi pencatatan pembelian dan produksi.

1) Create Database

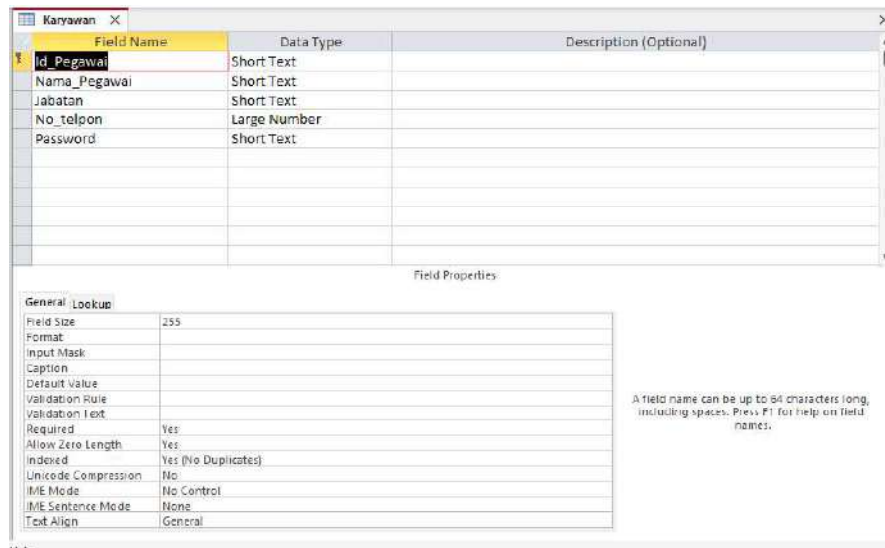
- Buka aplikasi *Microsoft Access*
- Pilih blank database untuk membuat database baru
- Beri nama file sesuai kebutuhan, untuk database yang akan dibuat dalam hal ini akan diberi nama “HidupBaru”.
- Selanjutnya klik *create* agar *database* dapat terbentuk

Gambar 4. 2 *Create Table*Gambar 4. 3 Halaman Awal *Database*

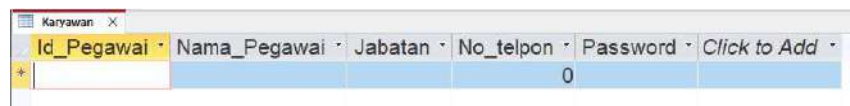
2) *Create Tabel*

Tahap yang dilakukan selanjutnya yaitu pembuatan tabel. Berikut langkah – langkah yang dilakukan :

- Pilih menu *create* pada *toolbar access*, klik tabel untuk membuat tabel baru
- Selanjutnya pilih pada tulisan tabel kemudian klik kanan pilih *design view* untuk mengisi *Format* tabel sesuai yang dibutuhkan

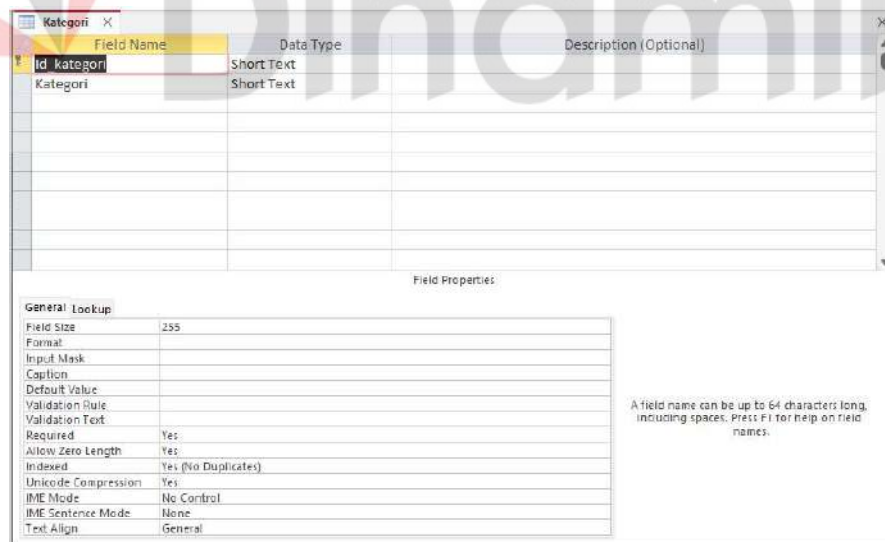


Field Name	Data Type	Description (Optional)
Id_Pegawai	Short Text	
Nama_Pegawai	Short Text	
Jabatan	Short Text	
No_telpon	Large Number	
Password	Short Text	

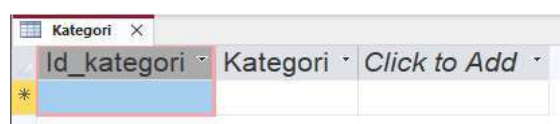
Gambar 4. 4 Tampilan *Design View* Tabel Karyawan


Id_Pegawai	Nama_Pegawai	Jabatan	No_telpon	Password	Click to Add
			0		

Gambar 4. 5 Tampilan Tabel Karyawan

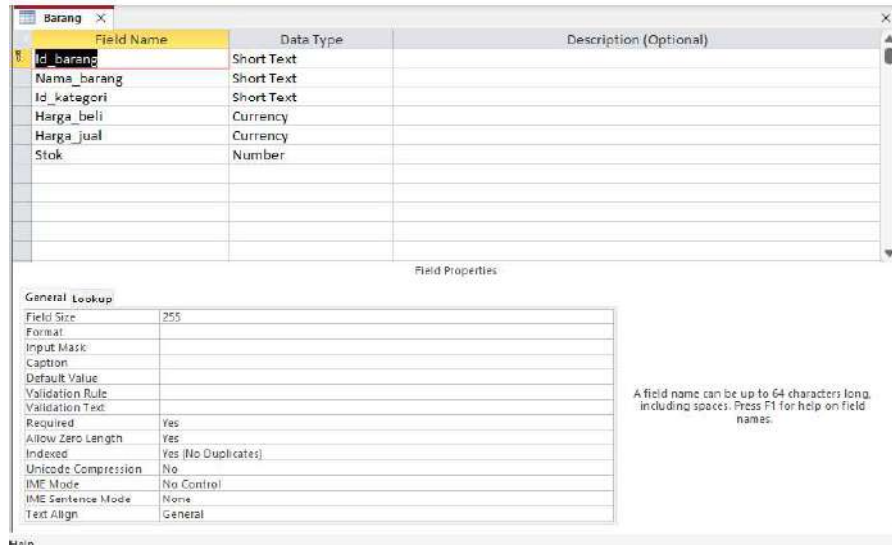


Field Name	Data Type	Description (Optional)
Id_kategori	Short Text	
Kategori	Short Text	

Gambar 4. 6 Tampilan *Design View* Tabel Kategori


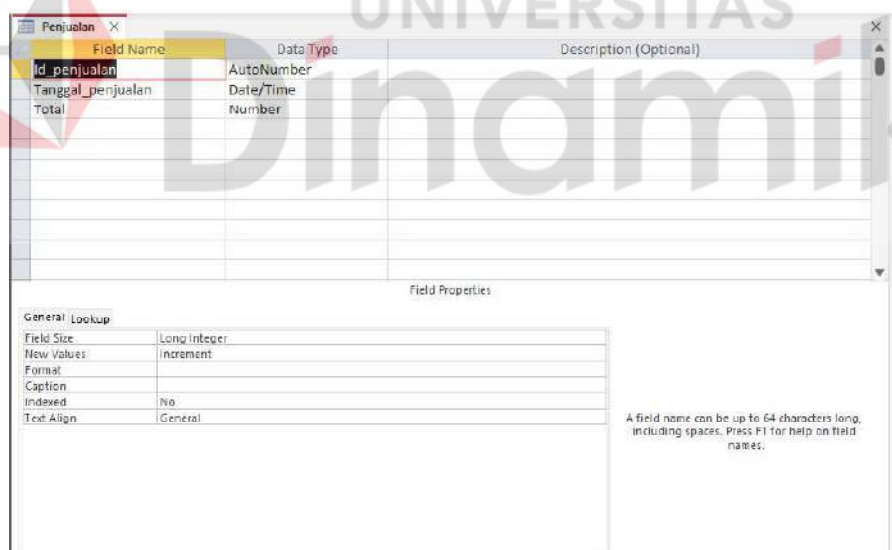
Id_kategori	Kategori	Click to Add
*		

Gambar 4. 7 Tampilan Tabel Kategori

Gambar 4. 8 Tampilan *Design View* Tabel Barang

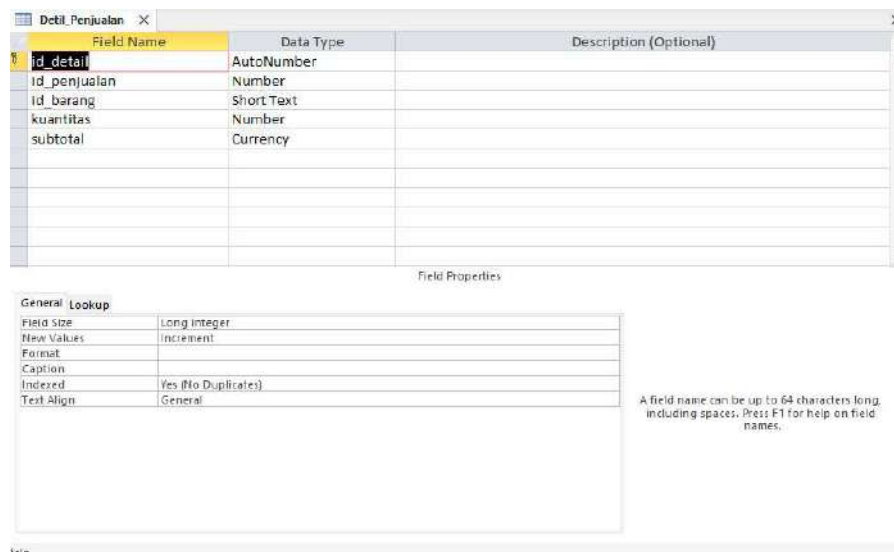
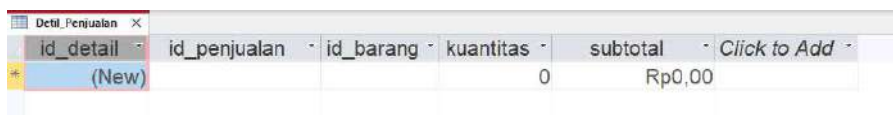
id_barang	Nama_barang	Id_kategori	Harga_beli	Harga_jual	Stok	Click to Add
			Rp0,00	Rp0,00	0	

Gambar 4. 9 Tampilan Tabel Barang

Gambar 4. 10 Tampilan *Design View* Tabel Penjualan

id_penjualan	Tanggal_penjualan	Total
(New)		0

Gambar 4. 11 Tampilan *Design View* Tabel Penjualan

Gambar 4. 12 Tampilan *Design View* Tabel Detil Penjualan

Gambar 4. 13 Tampilan Tabel Detil Penjualan

4.2.3 Pembuatan Aplikasi

A. Membuat *Source Packet*

Langkah pertama dalam pengembangan aplikasi pencatatan pembelian dan produksi adalah menyusun paket sumber (*source package*). Berikut ini merupakan paket sumber yang dirancang untuk mendukung pengembangan aplikasi tersebut.

Gambar 4. 14 *Source Packet* Hidup Baru

B. Membuat Koneksi *Database*

Setelah *database* selesai dibuat, langkah berikutnya adalah menghubungkan GUI *Netbeans* dengan *database Microsoft Access* yang telah disiapkan. Di

bawah ini adalah *source code* yang digunakan untuk membangun koneksi tersebut.

```

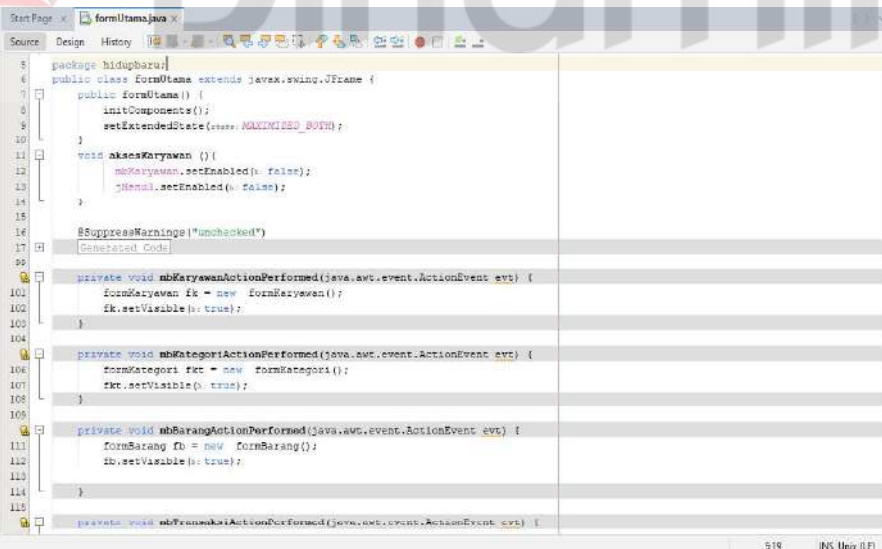
void koneksi () {
    try {
        Class.forName
        (className: "net.ucanaccess.jdbc.UcanaccessDriver");
        conn = DriverManager.getConnection
        (url: "jdbc:ucanaccess://C:\\Users\\andre\\OneDrive\\Documents\\Kp\\Api\\HidupBaru.acedb");
    } catch (Exception e) {
        JOptionPane.showMessageDialog (parentComponent: null, message: e.getMessage ());
    }
}

```

Gambar 4. 15 Koneksi Ke Database Microsoft Access

C. Source Code

Tahap selanjutnya dalam pengembangan aplikasi adalah menyusun beberapa *Source Code* yang diperlukan untuk mendukung fungsi pencatatan pembelian dan produksi. *Code* ini dirancang untuk mengelola data secara efisien dan memastikan aplikasi dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan. Berikut adalah beberapa *Source Code* yang digunakan pada tahap ini.



```

5 package hidupbaru;
6 public class FormUtama extends javax.swing.JFrame {
7     public FormUtama () {
8         initComponents ();
9         setExtendedState (state: MAXIMIZED_BOTH);
10    }
11    void aksesKaryawan () {
12        nbKaryawan.setEnabled (false);
13        nbNama.setEnabled (false);
14    }
15
16    @SuppressWarnings ("unchecked")
17    // Generated Code
18
19
20    private void nbKaryawanActionPerformed (java.awt.event.ActionEvent evt) {
21        FormKaryawan fk = new FormKaryawan ();
22        fk.setVisible (true);
23    }
24
25    private void nbKategoriActionPerformed (java.awt.event.ActionEvent evt) {
26        FormKategori fkt = new FormKategori ();
27        fkt.setVisible (true);
28    }
29
30    private void nbBarangActionPerformed (java.awt.event.ActionEvent evt) {
31        FormBarang fb = new FormBarang ();
32        fb.setVisible (true);
33    }
34
35    private void nbTransaksiActionPerformed (java.awt.event.ActionEvent evt) {

```

Gambar 4. 16 Source Code Tampilan Utama

```

private void btSimpanActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    try {
        sql = "INSERT INTO karyawan (id_pegawai, nama_pegawai, jabatan, No_telpon, password) VALUES (?, ?, ?, ?, ?)";
        pstmt = conn.prepareStatement(sql);
        pstmt.setString(1, tFid.getText());
        pstmt.setString(2, tFNama.getText());
        pstmt.setString(3, tFJabatan.getText());
        int telpon = Integer.parseInt(tFTelpon.getText());
        pstmt.setInt(4, telpon);
        pstmt.setString(5, tFPassword.getText());
        int jumdata = pstmt.executeUpdate();
        if (jumdata > 0) {
            JOptionPane.showMessageDialog(parentComponent, null, message: "Berhasil Tersimpan");
            isiKaryawan();
            reset();
        } else {
            JOptionPane.showMessageDialog(parentComponent, null, message: "Gagal Tersimpan");
        }
    } catch (Exception e) {
        JOptionPane.showMessageDialog(parentComponent, null, message: e.getMessage());
    }
}

```

Gambar 4. 17 Source Code Tombol Simpan



```

private void btHapusActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    try{
        sql = "DELETE FROM karyawan WHERE id_pegawai=?";
        pstmt = conn.prepareStatement(sql);
        pstmt.setString(1, tFid.getText());
        int jumdata = pstmt.executeUpdate();
        if (jumdata > 0) {
            JOptionPane.showMessageDialog(parentComponent, null, message: "Sukses");
            isiKaryawan();
            reset();
        } else {
            JOptionPane.showMessageDialog(parentComponent, null, message: "Gagal");
        }
    } catch (Exception e) {
        JOptionPane.showMessageDialog(parentComponent, null, message: e.getMessage());
    }
}

```

Gambar 4. 18 Source Code Tombol Hapus

```

private void btUbahActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    try {
        sql = "UPDATE karyawan SET nama_pegawai = ?, jabatan = ?, No_telpon = ?, password = ? WHERE id_pegawai = ?";
        pstmt = conn.prepareStatement(sql);
        pstmt.setString(1, tFNama.getText());
        pstmt.setString(2, tFJabatan.getText());
        pstmt.setInt(3, Integer.parseInt(tFTelpon.getText()));
        pstmt.setString(4, tFPassword.getText());
        pstmt.setString(5, tFid.getText());

        int rowsUpdated = pstmt.executeUpdate();
        if (rowsUpdated > 0) {
            JOptionPane.showMessageDialog(parentComponent, null, message: "Pengubahan Berhasil");
            isiKaryawan();
            reset();
        } else {
            JOptionPane.showMessageDialog(parentComponent, null, message: "Pengubahan Gagal");
        }
    } catch (Exception e) {
        JOptionPane.showMessageDialog(parentComponent, null, message: e.getMessage());
    }
}

```

Gambar 4. 19 Source Code Tombol Ubah

```

private void btLoginActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    try {
        String sql = "SELECT * FROM Karyawan WHERE id_pegawai=? AND Password=?";
        pstmt = conn.prepareStatement(sql);
        pstmt.setString(1, tFId.getText());
        pstmt.setString(2, pFPw.getText());
        rset = pstmt.executeQuery();
        if (rset.next()) {
            String jabatan = rset.getString("jabatan");
            JOptionPane.showMessageDialog(parentComponent:null, message:"Login Sukses");
            formUtama fu = new formUtama();
            fu.setVisible(b: true);
            this.dispose();
            if (jabatan.equalsIgnoreCase("Pemilik")) {
                fu.setVisible(b: true);
            } else if (jabatan.equalsIgnoreCase("Karyawan")) {
                fu.aksessKaryawan();
            }
        } else {
            JOptionPane.showMessageDialog(parentComponent:null, message:"Login gagal");
        }
    } catch (Exception e) {
        JOptionPane.showMessageDialog(parentComponent:null, message:e.getMessage());
    }
}

```

Gambar 4. 20 Source Code Tombol Login



```

private void btBatalActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    cbBarang.setSelectedIndex(-1);
    tJumlah.setText("");
    tFStok.setText("");
    tFHarga.setText("");
    tFTotal.setText("");
    javax.swing.table.DefaultTableModel model = (javax.swing.table.DefaultTableModel) jTable1.getModel();

    private void btCetakActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
        try {
            boolean complete = this.poran.print(parameters: jTable1.PrintMode.FIT_WIDTH,
            new java.text.MessageFormat("Laporan Penjualan"),
            new java.text.MessageFormat("Page - {0}"));

            if (complete) {
                JOptionPane.showMessageDialog(parentComponent:this,
                message:"Laporan berhasil dicetak!", title: "Informasi", messageType:JOptionPane.INFORMATION_MESSAGE);
            } else {
                JOptionPane.showMessageDialog(parentComponent:this,
                message:"Encetakan dibatalkan!", title: "Informasi", messageType:JOptionPane.WARNING_MESSAGE);
            }
        } catch (java.awt.print.PrinterException e) {
            JOptionPane.showMessageDialog(parentComponent:THIS,
            "Terjadi kesalahan saat mencetak: " + e.getMessage(), title: "Error", messageType:JOptionPane.ERROR_MESSAGE);
        }
    }
}

```

Gambar 4. 21 Source Code Tombol Batal

Gambar 4. 22 Source Code Tombol Cetak

D. Menu Aplikasi

Didalam aplikasi terdiri dari bermacam-macam menu diantara lain yaitu login, karyawan, kategori, barang, penjualan, dan laporan.

1) Login

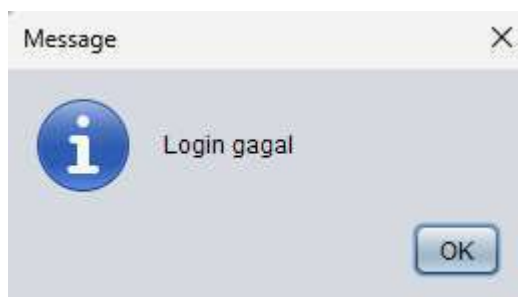
Form Login digunakan untuk mengakses aplikasi. Pada *Form* ini pengguna harus memasukkan id dan password sesuai yang dimiliki, setelah mengisi pengguna akan menekan tombol *login*. Jika pengguna salah memasukkan id maupun password maka akan ada notifikasi “Login Gagal”, tetapi jika pengguna memasukkan id dan password dengan benar maka akan muncul notifikasi “Login Berhasil” sehingga pengguna dapat masuk mengakses menu utama. Berikut merupakan tampilan *Form login* :



Gambar 4. 23 Tampilan *Form Login*



Gambar 4. 24 Notifikasi *Login Sukses*

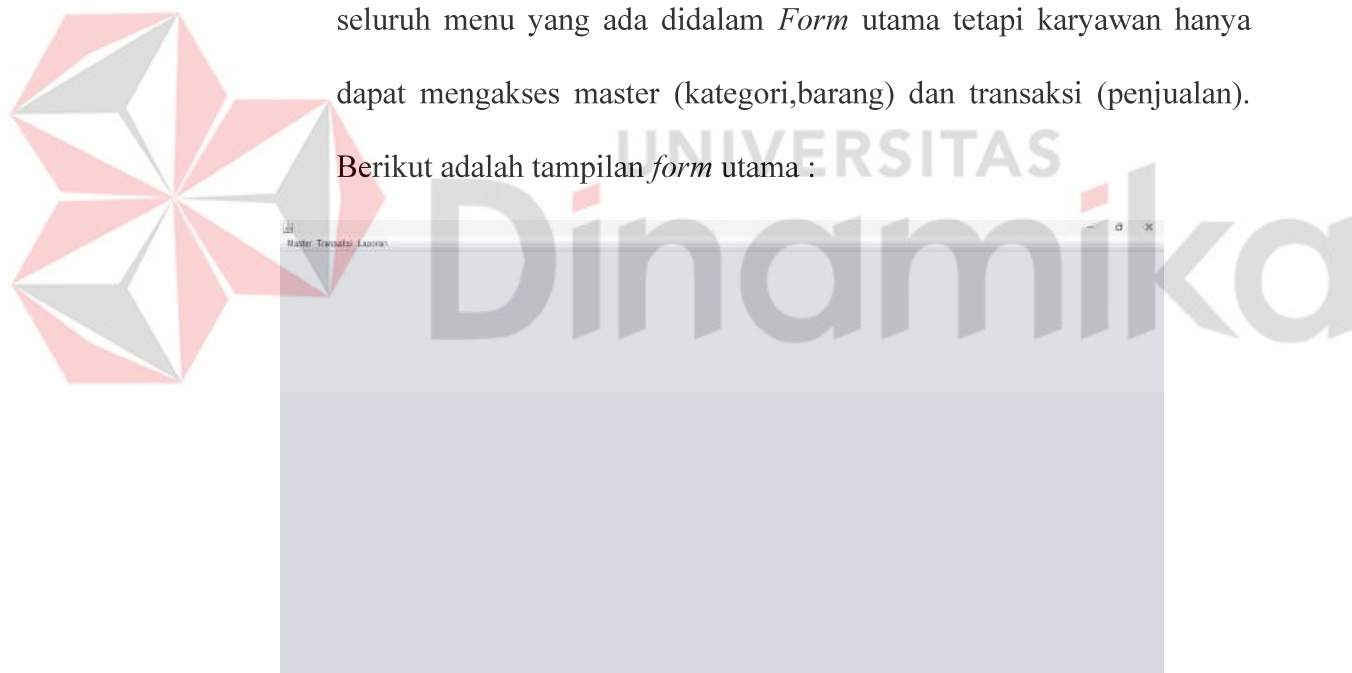


Gambar 4. 25 Notifikasi *Login Gagal*

2) *Form Utama*

Form ini merupakan tempat untuk menuju menu-menu lain. Didalam *Form* ini terdiri dari master (karyawan, kategori, barang), transaksi (penjualan), laporan (laporan keuangan). Pemilik dapat mengakses seluruh menu yang ada didalam *Form* utama tetapi karyawan hanya dapat mengakses master (kategori, barang) dan transaksi (penjualan).

Berikut adalah tampilan *form* utama :



Gambar 4. 26 Tampilan *Form* Utama

3) *Form Karyawan*

Form ini dapat terdapat data karyawan yang berisikan id karyawan, nama karyawan, jabatan, No. telpon, dan password. *Form* karyawan hanya dapat diakses oleh pemilik. Didalam *Form* ini dapat melakukan

fungsi simpan, hapus, ubah, dan menampilkan data karyawan. Berikut tampilan *Form* karyawan :



ID Pegawai	Nama	Jabatan	No Telpon	Password
K001	Anwar	Pemilik	873626172	111
K002	Ninik	Karyawan	8728281	222

Gambar 4. 27 Tampilan *Form* Karyawan

4) *Form* Kategori Barang

Form kategori digunakan agar barang yang disimpan dalam data dapat diketahui jenisnya. *Form* ini berisikan data berupa id kategori dan nama kategori. *Form* ini dapat melakukan fungsi simpan, hapus, ubah, dan menampilkan data kategori. Berikut tampilan *form* kategori barang :



Id Kategori	Nama Kategori
K001	Rokok
K002	Air Minum
K003	Plastik
K004	Obat
K005	Mie Instan
K006	Beras

Gambar 4. 28 Tampilan *Form* Kategori Barang

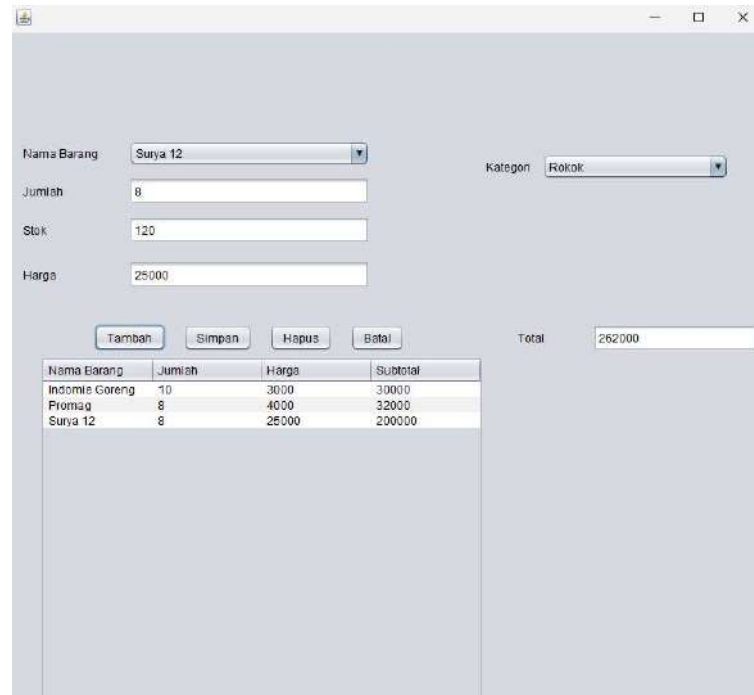
5) *Form* Barang

Form ini berisikan data berupa id barang, nama barang, kategori, harga beli, harga jual, dan stok. *Form* ini dapat melakukan fungsi simpan, hapus, ubah, dan menampilkan data barang. Berikut merupakan tampilan *form* barang .

Id Barang	Nama Barang	Kategori	Harga Beli	Harga Jual	Stok
B001	Surya 12	Rokok	23000.0	25000.0	120
B002	Plastik Tomat 1...	Plastik	7500.0	8000.0	97
B003	Indomie Goreng	Mie Instan	2500.0	3000.0	800
B006	Premag	Obat	3000.0	1000.0	20

Gambar 4. 29 Tampilan *Form* Barang6) *Form* Penjualan

Form Penjualan merupakan *Form* yang melakukan transaksi penjualan terhadap pelanggan. Didalam *Form* ini karyawan akan memilih terlebih dahulu kategori barang yang dibeli lalu memilih jenis barang sesuai dengan kategori yang dipilih. Barang dapat dipilih berkali sesuai dengan kebutuhan pelanggan dengan mengklik tombol tambah. *Form* penjualan juga memiliki fitur untuk melihat stok barang . Jika pelanggan tidak jadi membeli satu jenis barang maka dapat mengklik tombol hapus, tetapi jika ingin membatalkan seluruh transaksi maka dapat mengklik tombol batal. Setelah transaksi selesai dapat mencetak struk pembelian dengan mengklik tombol cetak. Berikut tampilan *form* penjualan :



Name Barang: Surya 12
 Jumlah: 8
 Stok: 120
 Harga: 25000
 Kategori: Rokok

Total: 262000

Nama Barang	Jumlah	Harga	Subtotal
Indomie Goreng	10	3000	30000
Promag	8	4000	32000
Surya 12	8	25000	200000

Gambar 4. 30 Tampilan *Form* Penjualan




Nota Penjualan

NOTA PENJUALAN

ID Penjualan : 35
 Tanggal : 2024-11-28

Barang	Jumlah	Subtotal
Indomie Goreng	10	30000
Promag	8	32000
Surya 12	8	200000

Total: 262000

Terima Kasih atas Belanja Anda!

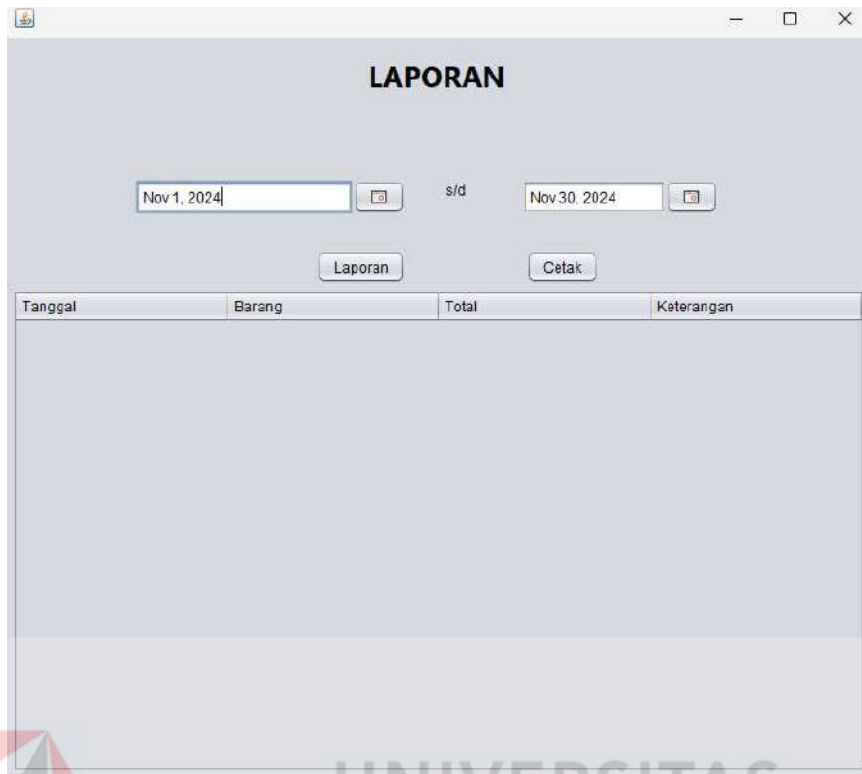
Cetak Tutup

Gambar 4. 31 Tampilan Nota Penjualan

7) *Form* Laporan

Form laporan menunjukkan hasil penjualan dalam periode tertentu.

Periode tersebut dapat dipilih sehingga jauh lebih fleksibel.



The image shows a software window titled "LAPORAN". At the top, there are two date input fields: the first contains "Nov 1, 2024" and the second contains "Nov 30, 2024", with "s/d" between them. Below the dates are two buttons: "Laporan" and "Cetak". Below these is a table with four columns: "Tanggal", "Barang", "Total", and "Keterangan". The table body is currently empty.

Tanggal	Barang	Total	Keterangan
---------	--------	-------	------------

Gambar 4. 32 Tampilan *Form* Laporan



BAB V

PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan dari studi kasus yang terjadi di atas, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Sebelum perancangan sistem informasi penjualan, UD Hidup Baru mengalami kesalahan pencatatan dan tidak mengetahui penjualan sebenarnya. UD Hidup Baru tidak mengetahui stok secara *real-time*.
2. Pembuatan aplikasi dapat memudahkan pemilik untuk memantau penjualan barang sehingga dapat meminimalisir kehilangan data serta dapat mengetahui seluruh total penjualan dalam periode tertentu.

2. Saran

Saran yang dapat diberikan dalam pembuatan aplikasi ini adalah dapat dikembangkan agar dapat lebih menghasilkan jenis laporan yang lebih banyak karena aplikasi ini hanya memberikan laporan penjualan saja.

BAB VI DAFTAR PUSTAKA

- Burhanudin, Y., Fahrurozie, A., & Angeliawati, D. (2023). Sistem Informasi Penjualan Pada Kedai Kangenin Kopi Berbasis Java *Netbeans*. *Jurnal Insan Peduli Informatika (JIPETIK)*, 1(1), 9–15.
- Fauzi, I. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Sepatu pada Toko Trilogy Shoes Menggunakan Java *Netbeans*. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 3(04), 683–690.
- Kristanto, A. (2003). *Konsep dan Perancangan Sistem Basis Data*. Gava Media.
- Rudy, S. (2009). *Dasar-dasar Sistem Informasi dan Sistem Basis Data*. Andi Offset.
- Sugiantoro, B., Abadi, L. P., & Angeliawati, D. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Elektronik Pada Toko Sempurna Elektronik Berbasis Java *Netbeans*. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 5(1).
- Sutedi, A. (2009). *Sistem Basis Data*. Salemba Empat.



UNIVERSITAS
Dinamika