

## RANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBUKUAN INCOME MMJ (MARKETING MERCHANDISING JOBBER) PT. BINTANG MAS JAMBI

MULYADI RUSLI <sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Dosen Tetap STMIK Nurdin Hamzah Jambi

E-mail : Moelyadiroesly@yahoo.com

**Abstrak** : PT. Bintang Toedjoes Jambi menggunakan MMJ (Marketing Merchandising Jobber) sebagai jasa pemasaran barang, selain itu PT. Bintang Mas Jambi juga telah menggunakan sistem terkomputerisasi dalam mengolah data MMJ tersebut yaitu dengan menggunakan Microsoft Office, terutama Microsoft Excel dalam pengolahan data Income (Penjualan dan Gaji) MMJ (Marketing Merchandising Jobber). Dengan sistem seperti ini, terdapat beberapa kelemahan, diantaranya sering mengalami kesalahan dalam pencatatan, pencarian data yang lama, redundansi data, penyimpanan data yang tidak terkoordinasi dengan baik serta terjadi pemborosan media penyimpanan, karena sebelum di masukan ke Microsoft Excel terlebih dahulu data tersebut di catat dalam pembukuan, sehingga sistem pengolahan data yang dihasilkan kurang efisien dan efektif.

**Kata Kunci** : Penjualan, pengolahan data, Microsoft Excel

### I. PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Banyaknya perusahaan yang bergerak di bidang penjualan barang tak terlepas dari kinerja karyawan dan peranan komputer dalam membantu karyawan dalam menjalankan tugasnya. Sejalan dengan semakin berkembangnya teknologi informasi, sudah menjadi kebutuhan yang mutlak dalam segala aspek kelangsungan dunia usaha.

Setiap perusahaan selalu mempunyai tujuan yang ingin di capai. Salah satu tujuan perusahaan adalah mengoptimalkan keuntungan, tujuan tersebut baru dapat tercapai dengan melakukan fungsi perusahaan seperti fungsi personalia, keuangan, produksi dan pemasaran. Kesemua fungsi ini saling berinteraksi antara satu dengan yang lain dalam rangka mencapai satu tujuan, untuk mendapatkan informasi yang akurat, maka dibutuhkan suatu sistem yang dapat melakukan pengendalian terhadap data-data yang dimiliki sehingga dapat menghasilkan laporan-laporan yang lebih cepat, tepat dan dalam penggunaannya dapat berkesinambungan. Dengan komputer akan dapat menghasilkan suatu informasi dan mampu membangun aplikasi dalam pengambilan keputusan dari informasi- informasi yang di dapat.

PT. Bintang Mas Jambi yang berlokasi di Jl. Untung Suropati No.1-4 Kota Baru Jambi yang merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan barang berupa obat-obatan, seperti komix dan puyer 16, PT. Bintang Toedjoes Jambi menggunakan MMJ (Marketing Merchandising Jobber) sebagai jasa pemasaran barang, selain itu PT. Bintang Mas Jambi juga telah menggunakan sistem terkomputerisasi dalam mengolah data MMJ tersebut yaitu dengan

menggunakan Microsoft Office, terutama Microsoft Excel dalam pengolahan data Income ( Penjualan dan Gaji ) MMJ (Marketing Merchandising Jobber). Dengan sistem seperti ini, terdapat beberapa kelemahan, diantaranya sering mengalami kesalahan dalam pencatatan, pencarian data yang lama, redundansi data, penyimpanan data yang tidak terkoordinasi dengan baik serta terjadi pemborosan media penyimpanan, karena sebelum di masukan ke Microsoft Excel terlebih dahulu data tersebut di catat dalam pembukuan, sehingga sistem pengolahan data yang dihasilkan kurang efisien dan efektif.

### II. TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Pengertian Sistem

Sistem merupakan jaringan dari elemen-elemen yang saling berhubungan, dan membentuk suatu kesatuan untuk melaksanakan suatu tujuan pokok dari sistem tersebut. Tujuan pokok dari sistem komputer adalah mengolah data untuk menghasilkan suatu informasi. Sistem yang dimaksud disini adalah sistem yang terotomatisasi, yang merupakan bagian dari sistem manusia dan berinteraksi atau dikontrol oleh satu atau lebih komputer sebagai bagian dari sistem yang digunakan.

Suatu sistem memiliki karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu :

##### 1. Batas Sistem ( System Boundary )

Merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan suatu system yang lain atau dengan lingkungan luarnya.

## 2. Lingkungan Luar Sistem (System Environment)

Lingkungan luar dari suatu sistem adalah batasan luar sistem yang mempengaruhi operasi system lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut.

## 3. Penghubung Sistem (System Interface )

Merupakan media penghubung antara suatu subsistem dengan subsistem yang lain dan memungkinkan sumber daya yang mengalir dari suatu subsistem ke subsistem lain. Keluaran (output) dari suatu subsistem akan menjadi masukan (input) untuk subsistem yang lainnya.

## 4. Masukan Sistem ( Input System )

Masukan dapat berupa masukan perawatan (Maintenance Input ) dan masukan sinyal ( Signal Input ). Maintenance Input adalah energy yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. Signal Input adalah energy yang diproses untuk subsistem yang lain.

## 5. Pengolah Sistem ( System Output )

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolahan yang akan merubah masukan menjadi keluaran atau sistem itu sendiri sebagai pengolahnya.

## f. Sasaran Sistem ( System Objectives )

Sistem harus mempunyai sasaran, sasaran dari sistem sangat menentukan sekali dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Sedangkan suatu sistem dikatakan berhasil apabila mengenai sasaran atau tujuan.

## 2. Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang telah diletakkan dalam konteks yang lebih berarti dan berguna, yang dikomunikasikan kepada penerima untuk digunakan dalam pembuatan keputusan.

Kualitas dari suatu informasi tergantung dari 3 hal yaitu :

1. Akurat, berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan.
2. Ketepatan Waktu, berarti informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat.
3. Relevan, berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakaiannya.

## 3. Pengertian Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah sekumpulan komponen pembentuk sistem yang mempunyai keterkaitan antara satu komponen dengan komponen

lainnya yang bertujuan menghasilkan suatu informasi dalam suatu bidang tertentu. Kriteria dari system informasi antara lain : fleksibel, efektif dan efisien.

Dalam suatu sistem informasi terdapat komponen-komponen meliputi :

- a. Perangkat Keras (hardware) : Mencakup piranti-piranti fisik seperti komputer dan printer.
- b. Perangkat Lunak (software) atau aplikasi : Sekumpulan intruksi yang memungkinkan perangkat keras untuk dapat memproses data.
- c. Prosedur : Sekumpulan aturan yang dipakai untuk mewujudkan pemrosesan data dan pembangkitan keluaran yang dikehendaki.
- d. Orang : Semua pihak yang bertanggung jawab dalam pengembangan sistem, informasi, pemrosesan dan penggunaan keluaran system informasi.
- e. Basis Data (database) : Sekumpulan tabel hubungan dan lain-lain yang berkaitan dengan penyimpanan data. Jaringan komputer dan komunikasi data : Sistem penghubung yang memungkinkan sumber (resource) dipakai secara bersama atau diakses oleh sejumlah pemakai.

## 4. Pengertian Pengolahan Data

### a. Data

Data merupakan deskripsi tentang benda, kejadian, aktivitas, dan transaksi yang tidak mempunyai makna sehingga tidak memiliki pengaruh langsung kepada pemakai. Data dapat berupa :

1. Data atau nilai yang terformat yaitu data dengan suatu format tertentu, seperti data yang menyatakan tanggal, jam dan nilai mata uang.
2. Teks merupakan deretan huruf , angka dan simbol khusus yang memiliki kombinasi tidak tergantung pada masing-masing item secara individual. Misalnya artikel surat kabar dan majalah.
3. Citra atau image merupakan data yang berbentuk gambar. Citra dapat berupa grafik, vector dan foto.
4. Audio adalah data yang berbentuk suara, seperti instrument music, suara orang atau binatang, gemericik air dan suara angin.
5. Video merupakan data dalam bentuk sejumlah gambar yang bergerak dan dapat juga dilengkapi dengan audio. Video juga dapat digunakan untuk mengabadikan suatu kejadian.

## b. Pengolahan Data

Informasi merupakan hasil pengolahan data atau fakta yang dikumpulkan dengan cara tertentu sebagai dasar pertimbangan dalam mengambil keputusan.

## 5. Sekilas Tentang Aplikasi Yang Digunakan

### a. Microsoft Visual Basic

Visual Basic merupakan salah satu program yang berdasarkan GUI (Graphical User Interface), sehingga tidak perlu membuat instruksi pemrograman dengan kode baris, cukup dengan pembuatan program yang berbasis objek. Visual Basic juga didukung oleh Bahasa Basic yang dikenal mudah. Bahasa Basic merupakan bahasa yang mengandung pernyataan, fungsi dan keyword yang langsung terhubung dengan windows. Microsoft Visual Basic 6.0 adalah bahasa program yang bekerja dalam lingkup Microsoft Windows, Visual Basic berasal dari bahasa pemrograman yang populer disebut Basic (Beginner's All Purpose Symbol Instruction Code). Bahasa basic diperkenalkan pertama kali oleh Dartmouth College pada tahun 1960. Kemudian beberapa pengembang software mempopulerkan Bahasa Basic dengan membuat berbagai aplikasi seperti GW-Basic, Qbasic dan Quick Basic. Visual Basic berbasis Windows diperkenalkan pada tahun 1991.

Visual Basic memiliki kelebihan-kelebihan yang tidak dimiliki oleh versi sebelumnya, kelebihannya antara lain compiler (proses compile) dapat dilakukan dengan cepat, mendukung control data objek yang baru, mendukung berbagai macam database, pembuatan laporan yang lebih mudah dan mendukung pengaksesan terhadap internet. Visual Basic 6.0 menyediakan tiga macam interface yang bisa digunakan untuk merancang aplikasi sesuai dengan kebutuhan. Interface tersebut berupa MDI (Multi Document Interface), SDI (Single Document Interface), dan EDI (Explorer Document Interface).

Komponen-komponen utama dalam Visual Basic antara lain :

#### a. Menu Bar

Menu bar berfungsi untuk menjalankan suatu perintah atau fungsi pengembangan project Visual Basic. Menu ini dikelompokkan kedalam kelompok-kelompok tertentu yang akan membantu kita melakukan design aplikasi. Berikut penjelasan mengenai pengelompokan-pengelompokan menu-menu tersebut.

#### b. Title Bar

Title bar berfungsi untuk menampilkan judul proyek Visual Basic yang sedang dikerjakan.

#### c. Tool Bar

Berisi icon-icon yang mewakili perintah-perintah yang terdapat di dalam Menu bar (Shortcut). Toolbar ini secara default berisi perintah-perintah umum untuk memanipulasi project. Toolbar bisa diset sesuai dengan keinginan kita sendiri.

#### d. Toolbox

Berisi control-control yang dapat kita pakai Iletakkan di dalam sebuah Form. Secara default berisi control-control umum yang sudah disiapkan oleh Visual Basic.

#### e. Project Windows

Project Window berisi semua komponen yang terdapat didalam project yang sedang kita kembangkan (Form, Module, Class, dll).

#### f. Properties Windows

Properties Windows akan memperlihatkan semua property yang tersedia pada sebuah object/control/component yang sedang aktif (focus). Kita dapat melakukan manipulasi properties terhadap objek-objek tersebut. Secara default property-property itu diurutkan berdasarkan abjad.

#### g. Form Layout Window

Form Layout Window digunakan untuk mengatur letak form pada layar monitor.

#### h. Form Window

Form Window adalah lembar desain tampilan dari program yang dibuat. Form ini menjadi pondasi tempat diletakkannya kontrol-kontrol yang dimiliki oleh Visual Basic sesuai dengan yang diinginkan. Kita dapat menambahkan sebanyak mungkin form kedalam aplikasi kita sesuai dengan kebutuhan.

#### i. Immediate window

Immediate Window atau lebih dikenal dengan debug window adalah tempat dimana kita dapat melihat jalannya program secara step by step jika break mode dijalankan. Di dalam window ini kita dapat melakukan perhitungan aritmatika, melihat isi variable dan bahkan memanggil sebuah procedure yang terdapat di dalam listing program.

#### j. Code window

Code Window adalah suatu jendela dimana merupakan tempat untuk menulis dan menyunting ruitn yang menentukan mekanisme kerja program.

#### k. Event

Event adalah aksi yang dikenali oleh suatu objek, seperti klik pada mouse atau penekanan tombol, sehingga anda dapat menulis kode untuk menangani event tersebut.

#### l. Method

Method adalah suatu yang dapat dilakukan oleh objek atau kemampuan yang dimiliki oleh objek.

#### m. Module

Pada aplikasi tradisional sebuah prosedur telah diatur sendiri oleh aplikasi-aplikasinya. Proses ini merupakan bagian kode yang akan dieksekusi dan biasanya pengeksekusian dimulai dari baris pertama.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Rancangan Aplikasi Program

Adapun dalam rancangan aplikasi program ini penulis membuat beberapa aplikasi yaitu; Rancangan FileI Tabel, Rancangan Input, Rancangan Laporan dan Rancangan Menu.

#### 3.2 Rancangan Tabel

Dalam rancangan sistem pengolahan data pembukuan Income MMJ ( Marketing Merchandising Jobber ) PT. Bintang Mas Jambi ini penulis menggunakan beberapa tabel yaitu: Tabel Toko, Tabel Produk, Tabel MMJ ( Marketing Marchandising Jobber ) dan Tabel income. Ke empat tabel tersebut penulis simpan dalam sebuah database.

##### a. Struktur Tabel Data Toko

Tabel 1. : Tabel Toko

No	Name Field	Type	Size	Description
1	Kode_Toko	Text	10	Kode Toko
2	Nama_Toko	Text	35	Nama Toko
3	Alamat_Toko	Text	50	Alamat Toko
4	No_Tlp	Text	15	Nomor
5	Kode_MMJ	Text	10	Kode MMJ
6	Kode_Produk	Text	10	Kode Produk

##### b. Struktur Tabel Data Produk

Tabel 2. : Tabel Produk

No	Field Name	Type	Size	Description
1	Kode_Produk	Text	10	Kode Produk
2	Nama _Produk	Text	35	Nama
3	Bobot	Integer	10	Bobot Produk
4	Target_Harian	Text	20	Target Harian
5	Produk_Fokus	Text	20	Produk Fokus
6	Produk_Standar	Text	20	Produk
7	Harga_Produk	Currency	NIA	Harga Produk
8	Kode_Toko	Text	10	Nama Toko
9	Kategori_produk	Text	50	Kategori

##### c. Struktur Tabel Data MMJ ( Marketing Merchandising Jobber )

Tabel 3. : Tabel MMJ ( Marketing Merchandising Jobber )

No	Field Name	Type	Size	Description
1	Kode_MMJ	Text	10	kode MMJ
2	Nama_MMJ	Text	35	Nama MMJ
3	No_Tlp	Text	15	Nomor
4	Alamat_MMJ	Text	50	Alamat MMJ
5	Kode _Toko	Text	10	Kode _Toko

##### d. Struktur Tabel Data Income

Tabel 4. : Tabel Income

No	Field Name	Type	Size	Description
1	Kode_MMJ	Text	10	Kode MMJ
2	Target_Harian	Text	20	Target Harian
3	Kode_Produk	Text	10	Kode_Produk
4	Total_value_penjualan	Currency	NIA	Total value
5	Tanggal	Datetime	10	Tanggal
6	Periode	Text	25	Periode
7	Income MMJ	Currency	NIA	Income MMJ

##### e. Struktur Tabel Data Login

Tabel 5. : Tabel Login

No	Field Name	Type	Size	Description
1	Nama	Text	35	Nama 1 User
2	Password	Text	10	Password

#### IV. KESIMPULAN DAN SARAN

##### 4.1. Kesimpulan

Setelah dianalisa dan dievaluasi keadaan perusahaan dan membandingkan dengan teori, maka penulis akan mengambil kesimpulan dan saran yang semoga dapat berguna bagi pihak perusahaan. Beberapa kesimpulan yang diambil oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Dengan menggunakan aplikasi pengolah data pembukuan income MMJ (Marketing Merchandising Jobber) yang diusulkan, maka informasi data yang dihasilkan lebih lengkap, efisien, cepat dan tepat.
2. Dengan diterapkannya aplikasi, dapat memberikan kemudahan dalam proses informasinya serta dapat mengetahui laporan keseluruhannya secara cepat dan dapat diminta sewaktu-waktu pada saat dibutuhkan.
3. Dengan Program yang di buat, bisa bermanfaat untuk lebih memajukan SDM (Sumber Daya Manusia) yang ada pada perusahaan PT. Bintang Mas Jambi.

##### 4.2. Saran

Adapun saran-saran yang dapat dikemukakan oleh penulis sebagai berikut :

1. Penulis menyarankan hendaknya informasi yang berkenaan dengan data Income segera dimasukkan ke dalam komputer sehingga komputer dapat menyajikan informasi yang akurat dan up to date.
2. Penulis menyarankan adanya pelatihan untuk bagian ADM (Administrasi) yang menjalankan atau menggunakan program sebelum diterapkan sistem baru.
3. Penulis menyarankan untuk menerapkan sebuah sistem informasi yang baru pada PT. Bintang Mas Jambi dapat dilakukan secara bertahap, antara sistem yang lama dan sistem yang baru. Dan sementara sistem yang lama dan sistem yang baru dapat dijalankan secara bersama-sama sampai sistem yang baru benar-benar dapat dioperasikan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Jogiyanto, HM, 2015, *Analisis Dan Desain Sistem Informasi*, ANDI Offset, Jakarta.
- Mulyadi Rusli. 2015. *Modul Kuliah Sistem Informasi Manajemen*: Program Studi Sistem Informasi STMIK Nurdin Hamzah Jambi.
- Mulyadi R. 2015. *Modul Metode Penelitian Edisi 1*. : Program Studi Sistem Informasi STMIK Nurdin Hamzah Jambi.
- Ramadhan, Arief, 2014, *36 Jam Belajar Komputer Visual Basic 6.0*, Elexmedia Komputindo, Jakarta.
- Yuswanto, 2015, *Pemrograman Dasar Microsoft Visual Basic 6.0*, Prestasi Pustaka Publisher, Surabaya.