



Perancangan Sistem Rekap Laporan Penjualan Menggunakan Metode *Extreme Programming* (Studi Kasus Pt. Oscar Mitra Sukses Sejahtera Tangerang)

Rita Amelia¹, Hardiansyah¹

¹Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia.

Email: ¹ritaamelia128@gmail.com, ²dosen02058@unpam.ac.id

Abstrak - PT Oscar Living Cabang Tangerang merupakan sebuah perusahaan yang menjual furniture secara offline. karena ada nya perkembangan teknologi dan kecepatan transfer data yang cepat membuat PT Oscar Living ini mengekspansi penjualan produk secara online. Di tengah perkembangan informasi yang pesat ini tentu membuat PT Oscar Mitra Sukses Sejahtera Tbk Cabang Tangerang ini mengembangkan bisnisnya dari yang semula masih menggunakan laporan yang masih manual berubah menjadi sesuatu yang bisa di bilang bentuk digitalisasi. Atas dasar latar belakang itulah yang membuat peneliti melakukan penelitian ini. Dengan Metode XP atau Extreme Programming Sebagai metode pengembangan sistem ini di lakukan untuk menghemat waktu pembuatan jika ada perubahan yang di rasa perlu atau tidak sesuai. Beberapa Point yang lebih di tekankan di penelitian ini yaitu untuk mempermudah pekerjaan admin dalam pembuatan laporan, mengurangi kerusakan data dan kehilangan data, dan juga mengurangi adanya human error. Hasil yang diharapkan pada Sistem informasi Rekap Laporan penjualan ini terbukti mampu membantu rekapitulasi keuangan dengan mudah, sudah sesuai dengan alur pengguna, dapat mengurangi kesalahan dalam pembuatan laporan penjualan sebagaimana dengan kuisioner yang sudah di ajukan kepada 15 responden karyawan PT Oscar Mitra Sukses Sejahtera.

Kata Kunci: PT. Oscar Mitra Sukses Sejahtera Tangerang, Laporan, *Extreme Programming*, *Human Error*

Abstract - PT Oscar Living Tangerang Branch is a company that sells furniture offline. due to technological developments and fast data transfer speeds, PT Oscar Living has expanded product sales online. In the midst of this rapid development of information, of course, PT Oscar Mitra Sukses Sejahtera Tbk, Tangerang Branch, has developed its business from what was originally still using reports that were still manual, to something that can be said to be a form of digitization. On the basis of that background, the researcher conducted this research. With the XP Method or Extreme Programming As a system development method this is done to save time in making if there are changes that are deemed necessary or inappropriate. Some of the points that are emphasized more in this research are to make it easier for the admin's work in making reports, reducing damage and loss of data, and also reducing the existence of human error. The expected results of this sales report recap information system are proven to be able to help financial recapitulation easily, are in accordance with user flow, can reduce errors in making sales reports as with the questionnaire that has been wrapped to 15 employee respondents of PT Oscar Mitra Sukses Sejahtera.

Keywords: PT. Oscar Mitra Sukses Sejahtera Tangerang Branch, Report, *Extreme Programming*, *Human Error*

1. PENDAHULUAN

PT. Oscar Mitra Sukses Sejahtera Tangerang juga masih menggunakan sistem laporan penjualan yang manual atau bisa di bilang laporan yang masih dalam bentuk *sheet excel* yang tertumpuk sehingga data sulit untuk di cari atau diolah saat akan pembuatan laporan bulanan karena data yang di masukan masih dalam bentuk manual jadi akan sulit dan memiliki resiko *human error* yang tinggi saat akan dilakukan pengolahan.

Karena hal ini pula maka terjadinya data yang tidak pasti atau data ganda bisa saja terjadi sehingga akan sulit mengetahui apakah status dari penjualan ini sukses atau gagal. Dan juga karena terkadang format yang berbeda dari *sheet* membuat data dari laporan mentah yang di gabungkan terkadang memiliki hasil data yang berbeda dan bisa menyebabkan *error* pada sheet tersebut.

Selain data dalam berbentuk *sheet* yang merupakan data utama dari marketplace, PT. Oscar Mitra Sukses Sejahtera Tangerang juga memiliki data dalam bentuk tulisan tangan atau fisik yang

merupakan data penjualan *offline* pada toko ini bisa menyebabkan data hilang atau rusak. Sehingga bisa menyebabkan adanya pembuatan laporan yang terganggu karena adanya kehilangan data.

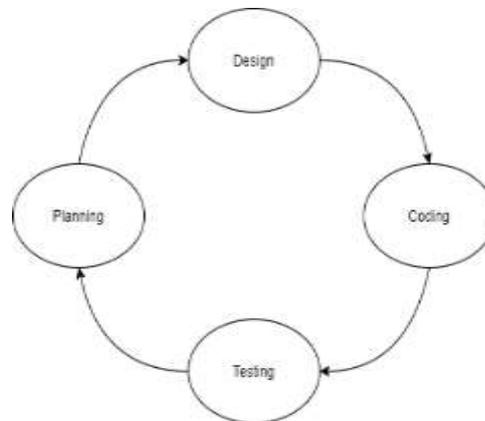
Dengan adanya data yang berbentuk *sheet* dan laporan fisik, PT. Oscar Mitra Sukses Sejahtera Tangerang harus memiliki suatu backup data baik itu Salinan dari *sheet* atau laporan fisik yang di arsipkan pada bindex perusahaan, dengan adanya sistem laporan penjualan perusahaan memiliki *backup* data dalam bentuk database sehingga data tidak akan hilang dan data akan tersimpan dengan aman di sistem ini.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti mencoba melakukan penelitian di PT. Oscar Mitra Sukses Sejahtera Tangerang dan membuat sebuah laporan Skripsi dengan judul “**Perancangan Sistem Rekap Laporan Penjualan Menggunakan Metode *Extreme Programming* (Studi Kasus PT. Oscar Mitra Sukses Sejahtera Tangerang)**” untuk membantu Rekapitulasi Laporan Penjualan menjadi lebih mudah dan membantu kinerja admin penjualan.

2. METODE PENELITIAN

Extreme Programming (XP) merupakan metodologi yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak yang ditujukan dalam meningkatkan kualitas perangkat lunak terhadap perubahan serta kebutuhan pelanggan. Pada pengembangan ini jenis perangkat lunak dimaksudkan untuk meningkatkan produktivitas dan memperkenalkan pos pemeriksaan yang mana persyaratan pelanggan baru dapat diadopsi. (Ariyanti, Satria, & Alita, 2020, p. 91)

Dalam penelitian ini metode yang akan digunakan untuk pengembangan aplikasi adalah metode *Extreme Programming*. Peneliti memilih metode *Extreme Programming* sebagai metode pengembangan aplikasi karena lebih fleksibel. Jadi jika ada perubahan mendadak atau penyesuaian yang harus dilakukan karena adanya suatu perubahan yang harus di sesuaikan maka *extreme programming* di perlukan. Jadi walau masih dalam tahap pengembangan memungkinkan adanya perubahan yang bisa saja perubahan itu melenceng dari rencana awal.



Gambar 1. Metode *Extreme Programming*

Berdasarkan gambar atas maka bisa di simpulkan beberapa tahapan dalam pengembangan aplikasi ini diantaranya adalah:

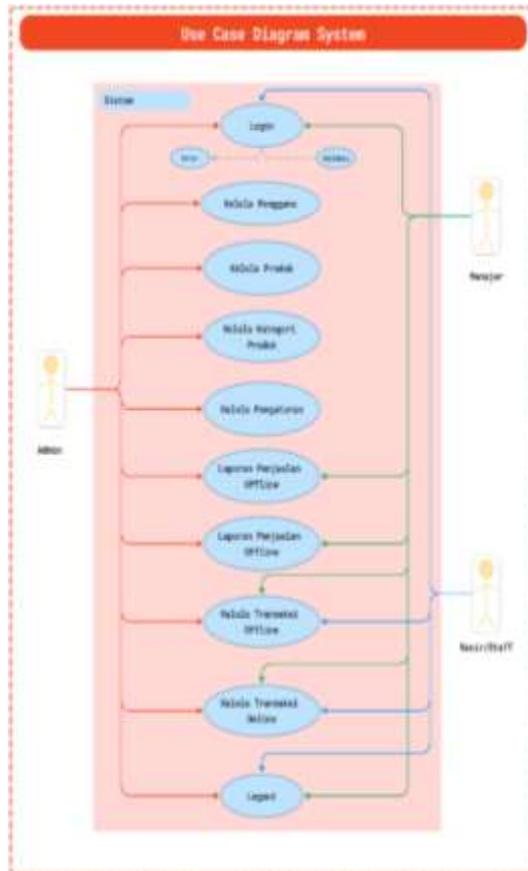
- Pengumpulan informasi disini dilakukan untuk mendapatkan data yang sesuai dan data apa yang digunakan sebagai bahan untuk pembuatan aplikasi tersebut. Di tahap ini segala jenis data akan di kelola dengan baik agar aplikasi yang akan di buat nantinya tidak melebar atau keluar dari topik penelitian dan juga sebagai tolak ukur Batasan agar aplikasi bisa terimplementasi sesuai kriteria yang di inginkan.
- Perencanaan *design* model ini di lakukan untuk menentukan alur dan juga bagaimana data diolah dan model pemecahan masalah yang dilakukan di aplikasi *web* tersebut.

- c. Pembuatan ditahap ini dilakukan pembuatan aplikasi sebagai bentuk implementasi dari pemecahan masalah yang kita temukan. Dalam hal ini aplikasi di buat berdasarkan design model yang dilakukan di tahap sebelumnya. Dan lalu di susun dan di buat agar bisa di gunakan sebagai pemecahan masalah yang efisien.

Pengujian aplikasi disini yaitu setelah aplikasi di buat maka selanjutnya aplikasi diuji dan juga hasil pengujian inilah yang menjadi tolak ukur apakah aplikasi bisa digunakan atau tidak. Jika memang aplikasi tidak layak di gunakan maka aplikasi akan dibenahi dan aplikasi diperbaiki agar bisa menjadi layak digunakan.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Use Case mendeskripsikan interaksi antara aktor dengan aplikasi tersebut.



Gambar 2. Use Case Diagram

Perancangan *class diagram* dalam pembuatan sistem usulan:



Gambar 3. Class Diagram

Gambar 3 mendeskripsikan untuk perancangan *database* yakni total ada 9 tabel yang dimana ada 7 tabel yang teragregasi dan 2 tabel yang merupakan pewarisan dari tabel tersebut diantaranya kategori pewarisan ke produk, penjualan pewarisan dari detail_penjualan dan pengguna pewarisan dari log_aktivitas dan akses transaksi sementara untuk table profile_apk dan penjualan_import masing-masing terhubung ke table pewarisan tersebut.

4. IMPLEMENTASI

4.1 Implementasi Sistem

Implementasi dilakukan dengan Sistem *Interface* berdasarkan rancangan dan juga hasil penelitian yang dilakukan di PT. Oscar Mitra Sukses Sejahtera Cabang Tangerang yaitu sebagai berikut:

a. Halaman Login

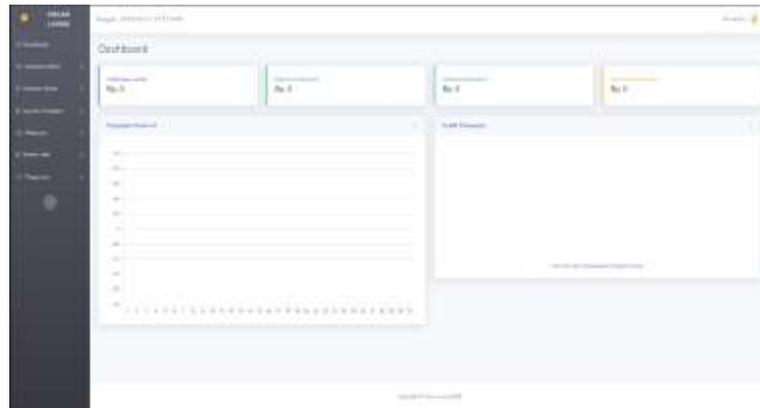
Tampilan Gambar 4. menampilkan halaman login untuk *role super admin*, manajer dan kasir yang berisi *field username* dan *password*, ketiga *role* tersebut akan memasukkan *username* dan *password* yang selanjutnya akan divalidasi oleh sistem.



Gambar 4. Halaman Login

b. Halaman Dashboard

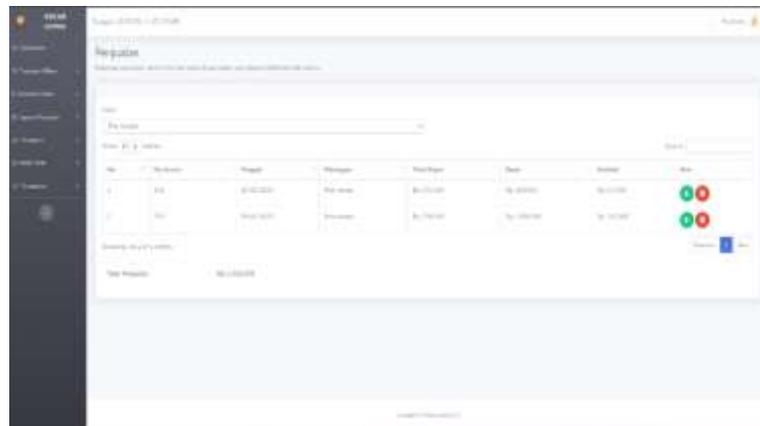
Tampilan Gambar 5 menampilkan halaman *dashboard* yang dimana halaman ini berisi grafik penjualan offline di perminggu, perbulan dan pertahun, serta grafik penjualan berdasarkan kategori, selain itu juga di halaman dashboard terdapat box yang berisi total penjualan per hari, per bulan, per tahun dan total keseluruhan penjualan offline di PT. Oscar Mitra Sukses Sejahtera Cabang Tangerang.



Gambar 5. Halaman Dashboard

c. Halaman Penjualan Offline

Tampilan Gambar 6 menampilkan halaman penjualan *offline* yang berisi tabel penjualan data di dalam tabel di isi oleh kasir dan *super admin* bisa melakukan hapus data dan lihat detail data penjualan *offline*.



Gambar 6. Halaman Penjualan Offline

d. Halaman Detail Penjualan Offline

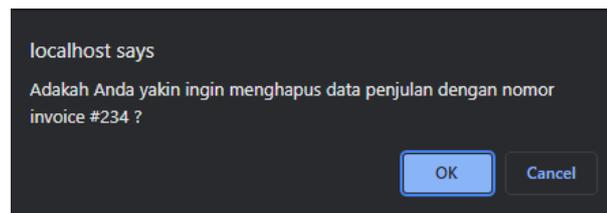
Tampilan Gambar 7 menampilkan detail penjualan *offline* pada halaman ini untuk semua *role* dapat mengaksesnya dan melihat detail penjualan *offline* yang sudah di input oleh kasir.



Gambar 7. Halaman Detail Penjualan Offline

e. Popup Hapus Data Penjualan Offline

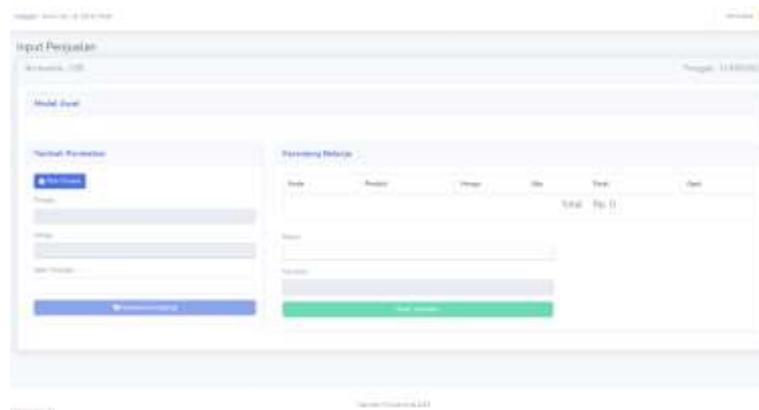
Tampilan Gambar 8 menampilkan *popup* saat *super admin* akan menghapus data penjualan *offline*, admin bisa klik oke untuk menghapus data dan klik cancel untuk membatalkan penghapusan.



Gambar 8. Popup Hapus Data Penjualan Offline

f. Halaman Tambah Data Penjualan Offline

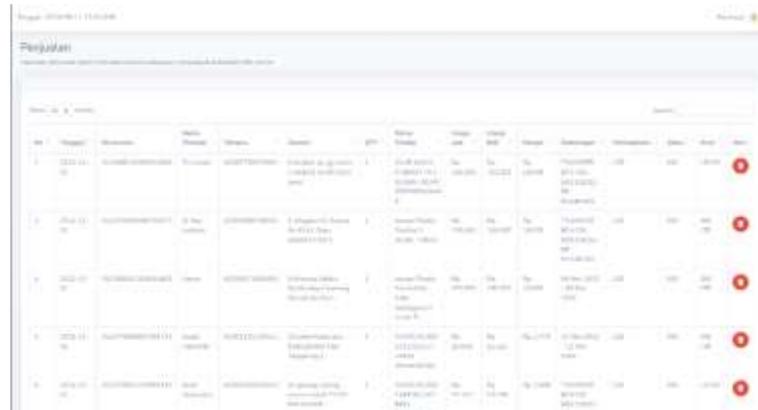
Tampilan Gambar 9 menampilkan *form* transaksi untuk penjualan *offline* yang dimana kasir bisa pilih produk untuk memilih produk yang di beli oleh Pelanggan selanjutnya isi jumlah produk yang di beli dan kasir bisa klik masukkan keranjang maka sistem akan memasukkan data tersebut ke tabel, selanjutnya kasir memasukkan jumlah yang di bayar dan simpan transaksi, sistem akan menyimpan data tersebut di *database*.



Gambar 9. Halaman Tambah Data Penjualan Offline.

g. Halaman Penjualan Online

Tampilan Gambar 10 menampilkan halaman penjualan online yang berisi tabel penjualan data di dalam tabel di isi oleh kasir dan *super admin* bisa melakukan hapus data.



The screenshot shows a web application interface for an online sales system. The main content is a table with columns for 'No', 'Tanggal', 'Kategori', 'Nama', 'Status', 'Detail', 'Total', 'Bayar', 'Kembali', 'Kursi', 'Kategori', 'Status', 'Detail', 'Total', 'Bayar', and 'Kembali'. The table contains several rows of data, each representing a transaction. The interface is clean and professional, with a light blue header and a white background for the table.

Gambar 10. Halaman Penjualan *Online*

4.2 Pengujian Sistem

Pengujian merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari pembangunan sebuah sistem. Karena dengan melakukan pengujian terhadap sistem yang akan diimplementasikan maka dapat diketahui sistem tersebut berjalan sesuai dengan keinginan atau tidak.

Pengujian Black Box

Pengujian *black box* adalah pengujian yang dilakukan hanya dengan mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Pengujian ini hanya dapat mengevaluasi tampilan luarnya (*user interface*-nya), tahap ini merupakan kelanjutan dari tahap implementasi yaitu pengujian terhadap sistem yang dibangun.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan perancangan sistem informasi yang dilakukan pada PT. Oscar Mitra Sukses Sejahtera Cabang Tangerang ini bisa disimpulkan bahwa:

- Sistem informasi Rekap Laporan penjualan ini terbukti mampu membantu rekapitulasi keuangan dengan mudah, sudah sesuai dengan alur pengguna, dapat mengurangi kesalahan dalam pembuatan laporan penjualan sebagaimana dengan kuisioner yang sudah di ajukan kepada 15 responden karyawan PT Oscar Mitra Sukses Sejahtera.
- Dengan Sistem Rekap Laporan Penjualan ini dapat membantu meningkatkan efisiensi karena tidak adanya formula yang error sehingga beberapa tugas administratif, waktu dan upaya dapat dihemat, memungkinkan staf untuk fokus pada tugas-tugas yang lebih penting.
- Sistem informasi penjualan yang baik juga melibatkan keamanan data yang kuat. Selain itu juga sistem ini sudah memiliki multi user yang dimana akses yang di berikan kepada karyawan yang bersangkutan selain itu juga ada akses untuk pimpinan sehingga bisa memantau perkembangan pesanan.

REFERENCES

- Anhar. (2020). *Php & Mysql Secara Otodidak*. Jakarta Selatan: Mediakita.
- Arifin, Kom, M.Kom, N. Y., Borman, Kom, M.Kom, R. I., Ahmad, Kom, M.Kom, I., Tyas, Kom, Mti, S. S., Sulistiani, M.Kom, H., Hardiansyah, St, M.Kom, A., & Suri, S.Pd.,M.Kom, G. P. (2021). *Analisa Perancangan Sistem Informasi*. Batam: Yayasan Cendekia Mulia Mandiri.
- Ariyanti, L., Satria, M. N., & Alita, D. (2020). Sistem Informasi Akademik Dan Administrasi Dengan Metode Extreme Programming Pada Lembaga Kursus Dan Pelatihan. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (Jtsi)*, 90 - 96.
- Asmara, J. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Webstite (Studi Kasus Desa Netpala). *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (Jukanti)*.



- Carolina, I., & Rusman, A. (2019). Penerapan Extreme Programming Pada Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis Web (Studi Kasus Toko St Jaya). *Jurnal Inovtek Polbeng - Seri Informatika*.
- Darmawan, D., & Fauzi, K. N. (2013). *Sistem Informasi Manajemen*. Makassar: Remaja Rosdakarya.
- Fariyanto, F., Suaidah, & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan) . *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (Jtsi)* .
- Fathansyah. (2022). *Basis Data*. Bandung: Informatika Bandung.
- Fatoni, A., & Dwi, D. (2016). Rancang Bangun Sistem Extreme Programming Sebagai Metodologi Pengembangan Sistem. *Jurnal Prosisko*, 17-20.
- Febrian, J. (2020). *Pengetahuan Komputer Dan Teknologi Informasi*. Bandung: Penerbit Informatika.
- Gunawan, I. A., Indrawan , G., & Sariyasa. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Kemajuan Akademik Menggunakan Model Incremental Berbasis Evaluasi Usability Dan White Box Testing. *Sintech Journal*.
- Gunawan, I. A., Indrawan, G., & Sariyasa. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Kemajuan Akademik Menggunakan Model Incremental Berbasis Evaluasi Usability Dan White Box Testing . *Science And Information Technology*.
- Hendrayudi. (2009). *Vb 2008 Untuk Berbagai Keperluan Pemrograman*. Jakarta: Pt. Elex Media Komputindo.
- Hidayatulloh, K., Mz, M. K., & Sutanti, A. (2020). Perancangan Aplikasi Pengolahan Data Dana Sehat Pada Rumah Sakit Umum Muhammadiyah Metro. *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer (Jmik) Vol. 01, No. 01, Maret 2020*, 18 - 22.
- Kinaswara, T. A., Hidayati, N. R., & Nugrahanti, F. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Inventaris Berbasis Website Pada Kelurahan Bantengan. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi 2019* .
- Lena, S., & Burjulus, R. (2021). Perancangan Dan Implementasi Sistem Manajemen Proposal Skripsi (Studi Kasus Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sambas) . *Kumpulan Jurnal Ilmu Komputer (Klik)* .
- Nafisah, S. (2003). *Grafika Komputer*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Nugroho, F. E. (2016). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Studi Kasus Tokoku. *Simetris*, 717.
- Pertiwi, D. H., Agustini, H. E., Effendi, H., & Veronica, M. (2022). Penerapan Extreme Programming (Xp) Pada Sistem Informasi Pembayaran Asuransi Perbaikan Kendaraan Di Cv Tiara Persada Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah Informatika Global* .
- Prof. Dr. Sri Mulyani, A. C. (2016). *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah: Notasi Pemodelan Unified Modeling Language (Uml)*. Bandung: Abdi Sistematika.
- Puriwigati, A. N. (2020). Sistem Manajemen Basis Data. *Sistem Manajemen Basis Data*.
- Rohmat, T. (2018). *Pengantar Sistem Informasi*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Sari, A. O., Abdilah, A., & Sunarti. (2019). Web Programming. In A. O. Sari, A. Abdilah, & Sunarti, *Web Programming* (P. 94). Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sujarwo, A., Sari, A. M., Lestari, R., & Yani, D. (2020). Sistem Informasi Pengajuan Klaim Asuransi Kendaraan Berbasis Web Menggunakan Uml. *Jurnal Sistem Komputer Dan Informatika (Json)*, 294 - 300.
- Sutarman. (2009). *Pengantar Teknologi Informasi* . Jakarta: Jakarta Bumi Aksara.
- Thomson, L. W. (2016). *Php And Mysql Web Development, Fifth Edition*. In L. W. Thomson, *Php And Mysql Web Development, Fifth Edition*. Addison-Wesley Professional.