

## SISTEM PENJUALAN TUNAI DAN KREDIT PROPERTY DI PT SANGGRAHA PROPERTY

Asep Ririh Riswya  
STMIK Mardira Indonesia, Bandung  
Email: asepririh@stmik-mi.ac.id

### *Abstract*

*The purpose of the study was analyzing accounting information systems sales in the PT Sanggraha Property. Writing method in this study uses qualitative research by using two types of data namely primary and secondary data. Taking technique used is the method of observation, interview and documentation. In this study was using a qualitative descriptive data analysis, which describes the accounting information systems sales to PT Sanggraha Property. The results of this study are expected to provide information regarding the accounting information system sales in the PT Sanggraha Property. That was helping the company to manage the system with better sales and in line with expectations. The conclusion of this study isthey must improve sales accounting information system applied in order to have a good systems and alsohave a policies and authorization in payment process.*

*Keywords: information systems , sales information systems*

### **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis sistem informasi penjualan pada PT Sanggraha Property. Metode penulisan dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian Deskriptif dengan menggunakan dua jenis data yaitu data primer dan sekunder. Teknik pengumpulan yang digunakan adalah dengan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, menggunakan analisis data deskriptif kualitatif, yang menggambarkan sistem informasi penjualan pada PT Sanggraha Property. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi mengenai sistem informasi penjualan pada PT Sanggraha Property. Sehingga membantu perusahaan untuk mengelola sistem penjualan dengan lebih baik dan sesuai dengan harapan. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah sistem penjualan kredit dan tunai harus dapat ditingkatkan agar menjadi sistem yang lebih baik dan juga memiliki kebijakan dan otorisasi yang tepat dalam proses pembayaran.

**Kata kunci:** sistem informasi; sistem informasi penjualan

### **PENDAHULUAN**

Suatu perusahaan ataupun badan usaha dalam menjalankan kegiatan operasi perusahaan memerlukan pencatatan yang baik, yang kemudian dapat

menghasilkan laporan yang akurat sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan sebuah keputusan. Salah satu teknik operasional perusahaan ini adalah laporan penjualan, perusahaan

tentu membutuhkan pencatatan yang baik, cepat, tepat dan akurat, sehingga menghasilkan laporan yang baik pula, yaitu laporan penjualan. Juga sebagai alat pengambilan keputusan bagi perusahaan itu sendiri, terutama dalam manajemen perusahaan.

PT Sanggraha Property merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang property, dimana penjualannya ada yang berupa jadi bangunan dan tanah. Dalam hal pencatatan, ternyata Perusahaan ini masih menggunakan system manual, yaitu masih menggunakan Microsoft office. Sehingga dalam membuat laporan, Perusahaan ini harus menggabungkan data-data penjualan menjadi 1 laporan global. Sedangkan data-data penjualan itu, harus diambil dari beberapa staff penjualan, yang menyebabkan pembuatan laporan menjadi lama.

Ada beberapa permasalahan yang ditemukan yaitu kesulitan dalam mendapatkan data penjualan dari berbagai pihak penjualan, proses pencarian data transaksi penjualan memerlukan waktu yang agak lama dan pembuatan Laporan Penjualan yang tidak dapat dikerjakan secara singkat. Sehingga perlu untuk menyediakan form transaksi Penjualan secara kredit dan tunai yang akan dikerjakan oleh berbagai Pihak Penjualan dan menyediakan menu pencarian dan form laporan yang formatnya dibuat sesuai dengan laporan yang dibutuhkan PT Sanggraha Property.

Tujuan yang ingin dicapai dari pembuatan Sistem Penjualan Tunai dan Kredit Property di PT Sanggraha Property ini untuk menyediakan *interface* yang dapat mempermudah *user* dalam mengolah data report dan memperoleh informasi yang cepat, akurat dan tepat sesuai kegiatan penjualan property PT. Sanggraha Property tersebut, sehingga perusahaan dapat mendapatkan data penjualan yang

akurat dan sesuai dengan keinginan perusahaan.

## LANDASAN TEORI

### Sistem Informasi

Terdapat dua kelompok pendekatan di dalam mendefinisikan sistem, yaitu sistem yang menekankan pada prosedur dan sistem yang menekankan pada komponen atau elemennya. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur, menurut Jerry FitzGerald, Ardra F. FitzGerald, Warren D. Stalling, Jr., *Fundamentals of Systems Analysis* (edisi kedua; New York: John Willey & Sons, 1981, hal 5) mendefinisikan sistem sebagai *suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu*. Definisi pendekatan sistem yang menekankan pada elemen atau komponennya sebagai yaitu *kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu*.

Jadi sistem adalah kumpulan dari bagian atau komponen baik fisik maupun nonfisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerjasama secara harmonis untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Sistem informasi menurut Robert A. Leitch dan K. Roscoe Davis, *Accounting Information Systems*, (1983, hal. 6), *Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu sistem organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan*.

### Pemodelan Sistem Dalam Pembuatan Program

Untuk mendapatkan spesifikasi perangkat lunak yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna, para pengembang melakukan pemodelan-pemodelan secara visual. Langkah ini

sering dinamakan pemodelan visual. Pemodelan visual adalah proses penggambaran informasi-informasi secara grafis dengan notasi-notasi baku yang telah disepakati sebelumnya (Nugroho, 2005:16-17). Tujuan utama pemodelan visual adalah untuk memungkinkan adanya komunikasi antara pengguna, pengembang, penganalisis, tester, manager, dan siapapun yang terlibat dalam proyek, menunjukkan interaksi antara pengguna dengan sistem, obyek-obyek dalam sistem, dan antar sistem itu sendiri (Sholih, 2006:1-2).

Untuk melakukan pemodelan sistem atau perangkat lunak, kita akan menggunakan notasi-notasi UML (*Unified Modeling Language*) yang kita gambarkan lewat sarana perangkat lunak *Rational Rose*.

*Rational Rose* adalah kakas (tool) pemodelan visual untuk pengembangan sistem berbasis objek yang sangat handal untuk digunakan sebagai bantuan bagi para pengembang dalam melakukan analisis dan perancangan sistem. *Rational Rose* digunakan untuk melakukan pemodelan sistem sebelum pengembang menulis kode-kode dalam bahasa pemrograman tertentu. *Rational Rose* mendukung pemodelan bisnis, yang membantu para pengembang untuk memahami sistem secara komprehensif. Ia juga membantu analisis sistem dengan cara pengembang membuat diagram *use case* untuk melihat fungsionalitas sistem secara keseluruhan sesuai dengan harapan dan keinginan pengguna. Kemudian, ia juga menuntun pengembang untuk mengembangkan *Interaction Diagram* untuk melihat bagaimana objek-objek saling bekerja sama dalam menyediakan fungsionalitas yang diperlukan (Nugroho, 2005:21).

Untuk membangun sistem informasi yang akan dibangun, UML menyediakan beberapa diagram visual yang menunjukkan berbagai aspek dalam sistem. Ada beberapa diagram yang disediakan dalam UML antara lain:

a. Diagram use case (*use case diagram*)

Diagram *use case* menyajikan interaksi antara *use case* dan aktor. Dimana actor dapat berupa orang, peralatan, atau system lain yang berinteraksi dengan sistem yang dibangun. *Use case* menggambarkan fungsionalitas sistem atau persyaratan-persyaratan yang harus dipenuhi sistem dari pandangan pemakai (Sholih, 2006:7).

b. Diagram aktivitas (*activity diagram*)

Diagram aktivitas menggambarkan aliran fungsionalitas sistem. Pada tahap pemodelan bisnis, diagram aktivitas dapat digunakan untuk menunjukkan aliran kerja bisnis (*business work flow*). Dapat juga digunakan untuk menggambarkan aliran kejadian (*flow of events*) dalam *use case* (Sholih, 2006:8).

c. Diagram sekuensial (*sequence diagram*)

Diagram sekuensial digunakan untuk menunjukkan aliran fungsionalitas dalam *use case* (Sholih, 2006:9).

d. Diagram kolaborasi (*collaboration diagram*)

Diagram kolaborasi juga digunakan untuk memperlihatkan aliran-aliran pada *use case*. Sementara sekuensial diagram berurutan menurut waktu, kolaborasi diagram berfokus pada relasi-relasi yang terjadi antara objek yang satu dengan objek-objek yang lainnya (Nugroho, 2005:93).

e. Diagram kelas (*class diagram*)

Diagram kelas adalah diagram yang digunakan untuk menampilkan beberapa kelas serta paket-paket yang ada dalam sistem atau perangkat lunak yang sedang kita kembangkan (Nugroho, 2005:110).

f. Diagram statechart (*statechart diagram*)

Diagram statechart menyediakan sebuah cara untuk memodelkan bermacam-macam keadaan yang mungkin dialami oleh sebuah obyek (Sholih, 2006:14).

g. Diagram komponen (*component diagram*)

Diagram komponen menunjukkan model secara fisik komponen perangkat lunak pada sistem dan hubungannya antara mereka (Sholih, 2006:15).

h. Diagram deployment (*deployment diagram*)

Diagram deployment menampilkan rancangan fisik jaringan dimana berbagai komponen akan terdapat di sana (Sholih, 2006:17).

### Activity diagrams

*Activity diagrams* menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. *Activity diagram* merupakan *state diagram* khusus, di mana sebagian besar *state* adalah *action* dan sebagian besar transisi di-*trigger* oleh selesainya *state* sebelumnya (*internal processing*). Oleh karena itu *activity diagram* tidak menggambarkan *behaviour* internal sebuah sistem (dan interaksi antar subsistem) secara eksak, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas secara umum. Sebuah aktivitas dapat direalisasikan oleh satu *use case* atau lebih. Aktivitas menggambarkan proses yang berjalan, sementara *use case* menggambarkan bagaimana aktor menggunakan sistem untuk melakukan aktivitas

### Object Oriented Analysis and Design

*Object-Oriented Analysis and Design* adalah metode analisis yang memeriksa kebutuhan dari sudut pandang kelas kelas dan objek yang ditemui dalam ruang lingkup permasalahan yang mengarahkan arsitektur *software* yang didasarkan pada manipulasi objek-objek system atau subsistem. OOAD merupakan cara baru dalam memikirkan suatu masalah dengan menggunakan model yang dibuat menurut konsep sekitar dunia nyata. Dasar pembuatan adalah objek, yang merupakan kombinasi antara struktur data dan perilaku dalam satu entitas.

Menurut Mathiassen *Object-Oriented Analysis and Design* (OOAD) adalah metode untuk menganalisa dan merancang sistem dengan pendekatan berorientasi objek. Object diartikan sebagai suatu entitas yang memiliki identitas, *state*, dan *behavior*.

OOAD mencakup analisis dan desain sebuah sistem dengan pendekatan objek, yaitu analisis berorientasi objek (OOA) dan desain berorientasi objek (OOD). OOA adalah metode analisis yang memeriksa syarat / keperluan yang harus dipenuhi sebuah sistem dari sudut pandang kelas-kelas dan objek-objek yang ditemui dalam ruang lingkup perusahaan. Sedangkan OOD adalah metode untuk mengarahkan arsitektur software yang didasarkan pada manipulasi objek-objek sistem atau subsistem.

### Penjualan

Penjualan adalah suatu kegiatan dimana perusahaan atau penjual menyerahkan barang atau jasa kepada pembeli, dan kemudian pembelimelakukan pembayaran atas barang atau jasa yang diterimanya dengan cara tunai atau kredit. Penjualan tunai adalah penjualan yang dilaksanakan oleh perusahaan dengan cara mewajibkan pembeli untuk melakukan pembayaran harga barang terlebih dahulu sebelum barang diserahkan perusahaan kepada pembeli, setelah uang diterima perusahaan barang kemudian diserahkan pembeli dan transaksi penjualan tunai dicatat perusahaan (Mulyadi, 2001:3). Sedangkan penjualan kredit adalah penjualan yang dilaksanakan perusahaan dengan cara mengirimkan harga sesuai order yang diterima dari pembeli dan untuk jangka waktu tertentu perusahaan mempunyai tagihan kepada pembeli tersebut (Mulyadi, 2001:3).

Dengan adanya aktivitas penjualan, maka terjadilah pertukaran barang atau jasa, antara pembeli dan penjual, yang berakibat pembeli memperoleh barang atau jasa sedangkan penjual memperoleh

pembayaran baik berupa uang atau Check.

### **Sistem Penjualan Tunai**

Aktivitas perusahaan pada umumnya berujung pada kegiatan penjualan. Penjualan merupakan suatu fungsi yang dianggap sebagai ujung tombak dalam suatu perusahaan Karena fungsi itulah perusahaan memperoleh pendapatan. **Sistem penjualan** adalah “suatu kesatuan proses yang saling mendukung dalam usahanya untuk memenuhi kebutuhan pembeli dan bersama – sama mendapatkan kepuasan dan keuntungan” McLeod (2001 : 5). Sedangkan menurut Mulyadi (2001 : 452) **Sistem penjualan tunai** adalah sistem yang melibatkan sumber daya dalam suatu organisasi, prosedur, data, serta sarana pendukung untuk mengoperasikan sistem penjualan, sehingga menghasilkan informasi yang bermanfaat bagi pihak manajemen dalam pengambilan keputusan.

**Sistem penjualan tunai** merupakan sistem yang dilakukan oleh perusahaan dengan cara mewajibkan pembeli melakukan pembayaran harga terlebih dahulu sebelum barang diserahkan oleh perusahaan kepada pembeli. Setelah uang diterima perusahaan, barang kemudian diserahkan kepada pembeli dan transaksi penjualan tunai kemudian dicatat oleh perusahaan (Mulyadi, 2001:455).

### **Sistem Penjualan Kredit**

Menurut Mulyadi (2008:210) penjualan kredit dilakukan oleh perusahaan dengan cara mengirimkan barang sesuai dengan order yang diterima dari pembeli dan untuk jangka waktu tertentu perusahaan memiliki tagihan kepada pembeli tersebut. Untuk menghindari tidak tertagihnya piutang, setiap penjualan kredit yang pertama kepada seorang pembeli selalu didahului dengan analisis terhadap dapat atau tidaknya pembeli tersebut diberi kredit.

Adapun prosedur-prosedur penjualan kredit adalah sebagai berikut:

a). Prosedur order penjualan.

Dalam prosedur ini bagian penjual menerima order dari pembeli dan menambahkan informasi penting pada surat order dari pembeli. Bagian penjualan kemudian membuat faktur penjualan dan mengirimkannya kepada bagian yang lain untuk memungkinkan bagian tersebut memberikan kontribusi dalam melayani order dari pembeli.

b). Prosedur Pengiriman.

Dalam prosedur ini bagian gudang menyiapkan barang yang diperlukan oleh pembeli dan bagian pengiriman mengirimkan barang kepada pembeli sesuai dengan informasi yang tercantum dalam faktur penjualan yang diterima dari bagian gudang.

c). Prosedur Pencatatan Piutang.

Dalam Prosedur ini bagian akuntansi mencatat tebusan faktur penjualan kedalam kartu piutang.

d). Prosedur Penagihan.

Dalam prosedur ini bagian penagihan menerima faktur penjualan dan mengarsipkannya menurut abjad. Secara periodik bagian penagihan membuat surat tagihan dan mengirimkannya kepada pembeli tadi yang dilampiri dengan faktur penjualan.

e). Prosedur Pencatatan Penjualan

Dalam prosedur ini bagian akuntansi mencatat transaksi penjualan kedalam jurnal penjualan.

Menurut Mulyadi (2008:214) dokumen yang digunakan dalam penjualan kredit adalah sebagai berikut :

1. Surat Order Pengiriman dan Tembusannya.

Surat order pengiriman merupakan dokumen pokok untuk memproses penjualan kredit kepada pelanggan.

2. Faktur Penjualan dan Tembusan.

Faktur penjualan merupakan dokumen yang dipakai sebagai dasar untuk mencatat timbulnya piutang tebusan surat order pengiriman terdiri dari :

1). Faktur penjualan merupakan lembar pertama yang dikirim oleh fungsi penagihan kepada pelanggan.

2). Tembusan Piutang merupakan tembusan faktur yang dikirim oleh

fungsi penagihan dan akuntansi sebagai dasar untuk mencatat piutang kedalam buku besar.

3. Rekapitulasi harga pokok penjualan. Merupakan dokumen pendukung yang digunakan untuk menghitung total harga pokok produk yang dijual selama periode akuntansi. Data yang dicantumkan dalam rekapitulasi harga pokok penjualan berasal dari kartu persediaan. Secara periodik harga pokok produk yang dijual selama jangka waktu tertentu dihitung dalam rekapitulasi harga pokok penjualan dan kemudian dibuatkan dokumen sumber berupa bukti memorial untuk harga pokok produk yang dijual dalam periode akuntansi tertentu.

4. Bukti Memorial Merupakan dokumen sumber untuk dasar pencatatan kedalam jurnal umum. Dalam sistem penjualan kredit, bukti memorial merupakan dokumen sumber untuk mencatat harga pokok produk yang dijual dalam periode akuntansi tertentu.

**METODE PENELITIAN**

Dalam penyusunan penelitian ini, metodologi yang digunakan adalah metode deskriptif, yang menurut Winano Surakhmad (1982:180) adalah penelitian yang menggambarkan variabel yang berperan dalam memberikan situasi atau keadaan, serta menggambarkan hubungan yang ada pada variabel tersebut. Metode penelitian ini kemudian dibagi ke dalam dua teknik yaitu teknik pengumpulan data dan teknik pengembangan sistem, terdapat beberapa tahapan yang dilakukan, yang meliputi :

**Teknik Pengembangan Sistem**

Metode yang digunakan untuk pengembangan sistem yaitu dengan menggunakan metodologi *Object Oriented Analysis Design* (OOAD). Metode OOAD merupakan metode analisis yang memeriksa *requirements* dari sudut pandang kelas dan objek yang ditemui dalam ruang lingkup permasalahan yang mengarahkan

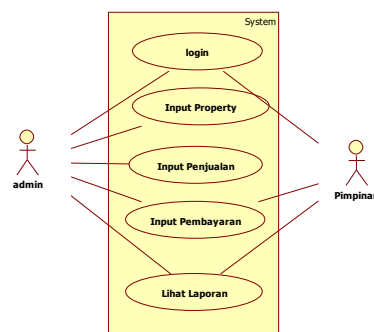
arsitektur *software* yang didasarkan pada manipulasi objek-objek system atau subsistem. Keunggulan metode ini adalah dalam memandang masalah dari sudut pandang yang berbeda, mudah dikonversi dari model struktural.

Dimana tahapan sistemnya adalah sebagai berikut :

1. Menentukan kebutuhan sistem yang akan dikembangkan.
2. Visualisasi konsep dan domain model.
3. Menjelaskan interaksi antar kelas (*class*) melalui diagram interaksi (*interaction diagram*).
4. Realisasi kelas-kelas (mungkin juga *interface*) yang terlibat dalam sistem melalui diagram kelas (*class diagram*). Informasi yang disertakan dalamnya adalah:
  - a. Kelas, asosiasi antar kelas dan atribut.
  - b. *Interface*, beserta operasi dan konstantanya.
  - c. *Methods*
  - d. Jenis atribut
  - e. *Navigability*
  - f. *Dependencies*
5. Implementasi

**PEMBAHASAN**

**Perancangan Sistem Use Case Diagram**



Gambar 1 Use Case Diagram Sistem Penjualan Tunai dan Kredit Property

Use Case Diagram di atas menyajikan interaksi antara use case dan aktor. Dimana aktor dapat berupa orang, peralatan, atau sistem lain yang

berinteraksi dengan sistem yang sedang dibangun.

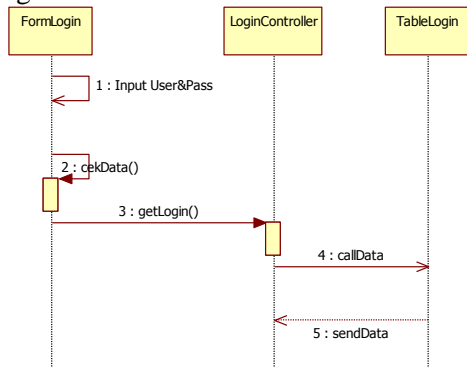
Skenario *use case* digunakan untuk memudahkan dalam menganalisa skenario yang akan kita gunakan pada fase-fase selanjutnya dengan melakukan penilaian terhadap skenario tersebut.

*Sequence Diagram* untuk proses login menjelaskan alur untuk masuk pada Sistem Penjualan Tunai dan Kredit Property di PT. Sanggraha Property, Tbk.

Proses yang terjadi antara lain:

1. User memasukkan username dan password.
2. Login mengecek validitas login dengan mengirimkan data dari *interface* login kepada *entity user* yang terdapat dalam *database* sistem.
3. Jika login valid maka User akan masuk ke halaman utama masing-masing (*interface* halaman utama untuk setiap aktor berbeda-beda).

Untuk lebih jelasnya berikut adalah gambar *sequence diagram* untuk proses login:



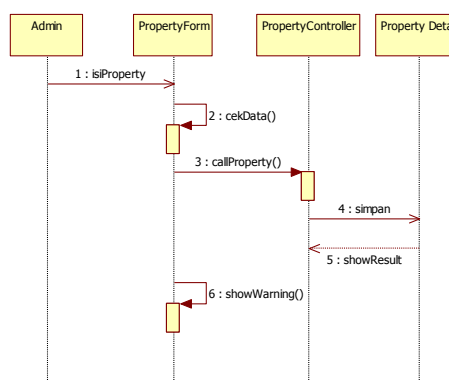
Gambar 2 *Sequence Diagram* untuk proses login

### **Sequence Diagram untuk proses Input Property**

*Sequence Diagram* untuk proses input property menjelaskan alur penginputan data property yang ada pada Sistem Penjualan Tunai dan Kredit Property ini. Bagian yang menangani proses ini adalah bagian operator data atau admin. Proses yang terjadi pada *sequence diagram* untuk proses input property antara lain:

1. Bagian admin atau operator data memasukkan data property berdasarkan tipe dan jenis property tersebut.
2. Sistem memvalidasi data property
3. Jika data property lengkap, maka sistem akan memasukkan data tersebut ke dalam tabel property. Jika data barang tidak lengkap, maka sistem mengeluarkan pesan tidak lengkap.

Berikut adalah gambar *sequence diagram* untuk proses input property :



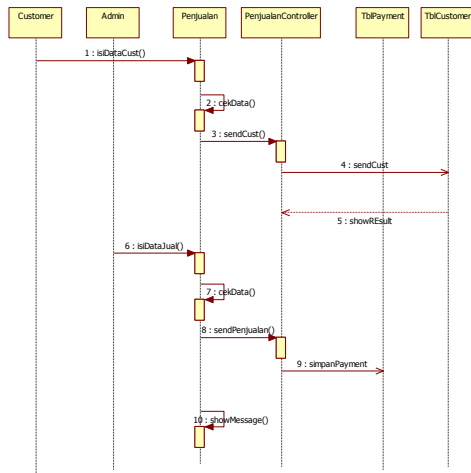
Gambar 3 *Sequence Diagram* untuk proses input property

### **Sequence Diagram untuk proses Input Penjualan**

*Sequence Diagram* untuk proses input penjualan menjelaskan alur penginputan data penjualan property secara tunai dan kredit yang ada pada Sistem Penjualan Tunai dan Kredit Property ini. Bagian yang menangani proses ini adalah bagian admin atau operator data. Proses yang terjadi pada *sequence diagram* untuk proses input penjualan :

1. Bagian admin atau operator data memasukkan data penjualan tunai dan kredit Property.
2. Sistem memvalidasi data transaksi penjualan
3. Jika data transaksi lengkap, maka sistem akan memasukkan data tersebut ke dalam tabel penjualan dan pembayaran property. Jika data transaksi penjualan tidak lengkap, maka sistem mengeluarkan pesan tidak lengkap.

Berikut adalah gambar *sequence diagram* untuk proses input penjualan :



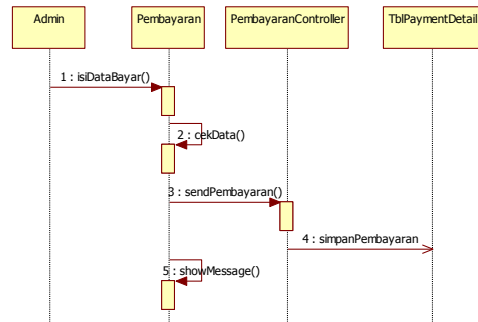
Gambar 4 *Sequence Diagram* untuk proses input penjualan

**Sequence Diagram untuk proses Input Pembayaran**

*Sequence Diagram* untuk proses input pembayaran menjelaskan alur penginputan data penjualan property rutin secara tunai dan kredit yang ada pada Sistem Penjualan Tunai dan Kredit Property ini. Bagian yang menangani proses ini adalah bagian admin atau operator data. Proses yang terjadi pada *sequence diagram* untuk proses input pembayaran :

1. Bagian admin atau operator data memasukkan data pembayaran tunai dan kredit Property.
2. Sistem memvalidasi data transaksi pembayaran
3. Jika data transaksi lengkap, maka sistem akan memasukkan data tersebut ke dalam tabel pembayaran detail property. Jika data transaksi pembayaran tidak lengkap, maka sistem mengeluarkan pesan tidak lengkap.

Berikut adalah gambar *sequence diagram* untuk proses input pembayaran :



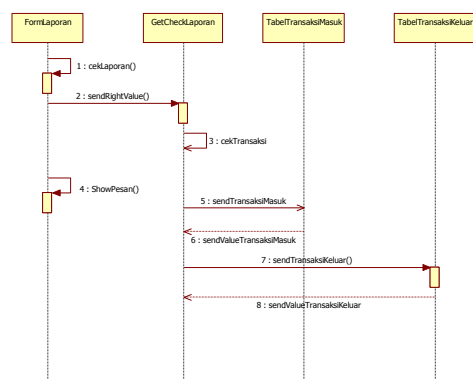
Gambar 5 *Sequence Diagram* untuk proses input penjualan

**Sequence Diagram untuk proses Lihat Laporan**

*Sequence Diagram* untuk proses lihat laporan menjelaskan alur laporan yang dilihat oleh bagian admin dan pimpinan. Proses yang terjadi pada *sequence diagram* untuk proses input lihat laporan :

1. Bagian admin atau Pimpinan mengecek laporan
2. Jika ada laporan yang salah, maka bagian operator data (admin) memperbaiki data tersebut. Jika data tersebut sudah di edit atau di hapus, maka sistem akan menampilkan pesan. Jika data tersebut jadi di edit atau di hapus, maka sistem akan otomatis meng-update data tersebut.

Berikut adalah gambar *sequence diagram* untuk proses lihat laporan :

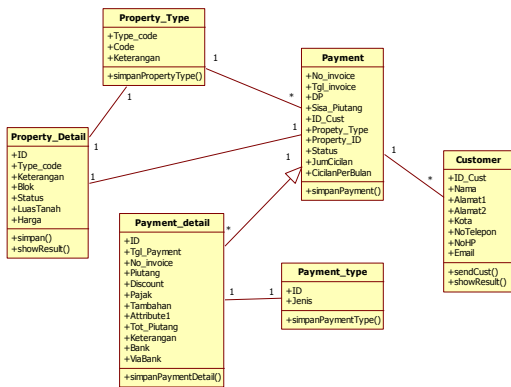


Gambar 6 *Sequence Diagram* untuk proses lihat laporan

**PERANCANGAN SISTEM**  
*Class Diagram*



Class diagram membantu kita dalam visualisasi struktur kelas dari suatu system dan merupakan tipe diagram yang paling banyak dipakai. Class diagram memperlihatkan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas di dalam model desain dari suatu sistem, seperti gambar 4.1 berikut ini:



Gambar 7 Class Diagram Sistem Penjualan Tunai dan Kredit Property

**Relasi antar tabel**

Diagram relasi antar tabel menggambarkan adanya relasi antar tabel yang terdapat dalam Sistem Penjualan Tunai dan Kredit Property. Relasi antar tabel ini berfungsi untuk meminimalisir resiko data redundancy dan pemborosan memory. Relasi antar tabel ditunjukkan pada Gambar 4.2



Gambar 8 Relasi antar tabel

**Perancangan Antarmuka**

Perancangan antarmuka didefinisikan dengan format tampilan yang sangat mempengaruhi dalam pembuatan perangkat lunak, selain itu berfungsi sebagai interaksi perangkat lunak dengan pemakai, gunanya adalah untuk melihat bagaimana proses interaksi yang

dilakukan oleh perangkat lunak dengan pengguna. Maka dari itu tampilan harus di buat sedemikian rupa untuk mempermudah pengguna.

**Penerapan Program Aplikasi**

a. Form Login

Form Login adalah tampilan awal program, yang terdiri dari button login, dan isian username serta password.



Gambar 9 Form Login

b. Form Menu Utama

Form menu utama terdiri dari 6 master menu, yaitu Home, Setting, Transaksi, laporan, Export dan logout.



Gambar 10 Form Menu Utama

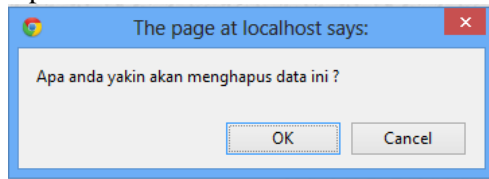
c. Form Master Property

Form master property digunakan untuk menambahkan data property PT. Sanggraha Property ke dalam sistem. Form master property ini terdiri dari form isian, edit dan hapus data master property.



Gambar 11 Form Master Property

Ketika data master property akan di hapus, maka akan muncul konfirmasi seperti di bawah ini :



Gambar 12 Form Warning Master Property

d. Form Buat Invoice

Form buat invoice adalah form untuk memasukan data invoice customer PT. SANGGRAHA PROPERTY ke dalam sistem. Form ini digunakan sebagai bukti awal customer melakukan transaksi untuk memesan property. Form Buat invoice terdiri dari form isian, edit dan hapus data Invoice.



Gambar 13 Form Buat Invoice

e. Form Pembayaran Property

Form pembayaran property adalah form untuk merekam data transaksi pembayaran rutin customer ke PT. Sanggraha Property.

Setelah admin/operator data memasukan no invoice yang dicari, maka data invoice tersebut akan dikeluarkan beserta list pembayaran yang harus diisi oleh admin/operator dari data pembayaran yang diisi oleh customer secara manual.



Gambar 14 Form Pembayaran Property

f. Form Laporan Invoice

Form laporan invoice digunakan untuk menampilkan data invoice customer berdasarkan periode yang dipilih dan jenis laporan adalah invoice.



Gambar 15 Form Laporan Invoice

g. Form Laporan Pembayaran Detail

Form laporan pembayaran detail digunakan untuk menampilkan data pembayaran customer berdasarkan periode yang dipilih dan jenis laporan adalah pembayaran detail.



Gambar 16 Form Laporan Pembayaran Detail

### KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari adalah sebagai berikut :

1. Sistem ini mampu mendapatkan seluruh data penjualan dengan cepat.
2. Sistem ini memiliki tampilan yang minimalis dan sederhana, sehingga

user mudah untuk melakukan transaksi dan pencarian data Property.

3. Laporan yang dihasilkan oleh sistem ini cukup rapi, jelas dan akurat.

Sistem penjualan tunai dan kredit property di PT Sanggraha Property yang dibuat sudah sangatlah baik dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan perusahaan. Hanya saja akan lebih baik lagi bila dilakukan pengembangan lebih lanjut lagi dengan membandingkan penggunaan metode lain untuk penjualan tunai dan kredit secara online agar didapatkan hasil yang lebih baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adi Nugroho, ST. MMSI., *Konsep Pengembangan Sistem Basis Data*, Informatika, Bandung, 2004.
- BethaSidik, Ir., *Pemograman Web dengan PHP*, Informatika, Bandung, 2001.
- BethaSidik, Ir. & Husni I. Pohan, Ir., *Pemograman Web dengan HTML*, Informatika, Bandung, 2002.
- Date, C.J., *Pengenalan Sistem Basis Data*, IndeksKelompokGamedia, Jakarta, 2005.
- Fathansyah, Ir., *Basis Data*, Informatika, Bandung, 2002.
- HendriMa'ruf, *Pemasaran Ritel*, GramediaPustakaUtama, Jakarta 2005.
- Jogiyanto, HM, *Analisa & Desain Sistem Informasi*, ANDI, Yogyakarta, 2001.
- Kendall & Kendall, *Analisis & Perancangan Sistem*, IndeksKelompok Gramedia, Jakarta, 2003.
- Lerdrof, R. dan Tatroe, K., *Programming PHP*, O'Reilly, USA, 2002
- Lia Kusyawatno, *Mahir dan Terampil Berkomputer*, Grafindo Media Pratama, 2006
- Meloni, Julie C., *Tech Yourself PHP, MySQL, and Apache All in One*, Sams Publishing, USA, 2003
- Sudarmawan, ST. MT, & Dony Ariyus, *Interaksi Manusia & Komputer*, Andi, Yogyakarta, 2007
- Adi Nugroho (2009), "*Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan Java*", C.V Andi Offset, Yogyakarta.
- Akhmad Dharma Kasman (2013). *Trik Mudah Menguasai OOP dengan PHP*, Lokomedia, Yogyakarta.
- Budi Suro, 2011, "*Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Sekolah pada SMA Tugu Nasional*"
- Probowo Pudjo Widodo & Heriawati (2011), "*Menggunakan UML*", Informatika Bandung, Bandung.
- Revrison Baswir (2000). *Koperasi Indonesia*, Jakarta: Tim Nasional Pengkajian Perkoperasian, Departemen Koperasi.
- Wahana Komputer (2012). "*Membangun WEB Interaktif Dengan Adobe Dreamweaver CS5.5, PHP & MySQL*", C.V Andi Offset, Yogyakarta.