

Perancangan dan Implementasi Aplikasi Penjualan dan Stock di Tanjung Uncang, Kecamatan Batu Aji

Diny Anggraini Adnas¹, Ricky²

Universitas Internasional Batam

e-mail: diny.anggriani@uib.ac.id¹, 2031164.ricky@uib.edu²

Abstrak

Perkembangan teknologi hingga hari ini sudah banyak memberikan dampak positif bagi masyarakat. Perkembangan teknologi telah banyak digunakan oleh banyak orang, termasuk organisasi yang menggunakan teknologi dengan tujuan untuk mempermudah pekerjaan mereka sehari-hari. Sistem manajemen yang digunakan oleh perusahaan-perusahaan sebagai contohnya PT. Citicom Computer Technology yang menggunakan sistem aplikasi manajemen yang dapat mencatat penjualan barang, barang masuk, ataupun barang keluar dari perusahaan. Tetapi, aplikasi yang dimiliki oleh PT. Citicom Computer Technology telah digunakan selama lebih dari 10 tahun. Maka dari itu, pengabdian kepada masyarakat ini memiliki tujuan untuk merancang sistem aplikasi penjualan dan stock yang lebih baru dengan menggunakan metode *Software Development Life Cycle (SDLC) Prototype*. Untuk pengumpulan data-data yang dibutuhkan untuk perancangan sistem aplikasi penjualan dan stock ini menggunakan metode observasi dan wawancara dengan PT. Citicom Computer Technology. Perancangan sistem aplikasi menggunakan bahasa *Java* dengan program *Netbeans* sebagai *text editor Front End* dan *Back End*, dan juga *XAMPP Control Panel* sebagai server dan service *MySQL* beserta *Java Kit Development*.

Abstract

Technological developments to this day have had many positive impacts on society. In an era where technological developments have been widely used by many people, including organizations that use technology with the aim of facilitating their daily work. The management system used by companies, for example PT. Citicom Computer Technology, uses a management application system which can record sales of goods, goods entering or leaving the company. However, the application owned by PT. Citicom Computer Technology has been used for more than 10 years. Therefore, this society service has the goal of designing a sales and application system stock newer using method Software Development Life Cycle (SDLC) Prototype. To collect the data needed for the design of the sales and stock application system using the method of observation and interviews with PT. Citicom Computer Technology. The design of the application system uses the Java language with programs Netbeans as text editor Front End and Back End, and also XAMPP Control Panel as servers and service MySQL along with Java Kit Development.

Keywords: *Information System, System Application, Management Application System, SDLC Prototype*

Pendahuluan

Di masa sekarang, teknologi sistem informasi sudah banyak sekali digunakan oleh berbagai organisasi dengan tujuan untuk mempermudah aktivitas bisnis mereka agar menjadi lebih baik (Alamyar & Nurmiati, 2022). Teknologi sistem

informasi juga mempengaruhi berbagai bidang diluar dari bisnis seperti pendidikan, telekomunikasi, dan lainnya (Aklani & Lim, 2021).

Dengan adanya teknologi sistem Informasi, hal-hal yang sebelumnya masih dilakukan dengan manual ataupun

manajemen yang dimiliki tidak tersusun dengan rapi, hal-hal seperti ini dapat terselesaikan dengan adanya sistem informasi (Laia et al., 2022).

Citicom didirikan pada Desember 2001 dengan nama yang terdaftar sebagai CV. Link Global Inti Media. Pada awalnya perusahaan Citicom ini berfokus dan bergerak pada *Software House Business Line*. Perusahaan *Software House* merupakan sebuah tempat usaha yang memberikan sebuah solusi masalah dengan cara membuat atau mengembangkan sebuah program aplikasi atau perangkat lunak sesuai yang dibutuhkan oleh pelanggan (Nabila & Winarti, 2023). Perusahaan Citicom pada saat ini merupakan tempat usaha yang membuat program aplikasi sesuai yang dibutuhkan oleh pelanggan contohnya toko, kantor, hotel, dan kebutuhan yang dibutuhkan oleh pelanggan dan klien yang lainnya. Berjalan waktu dan berkembangnya perusahaan, tidak hanya membuat program aplikasi saja, tetapi juga menjual produk *hardware* periferal. Dikarenakan perkembangan perusahaan, nama perusahaannya berubah menjadi "Citicom - Computer" pada tahun 2004. Semakin berkembangnya perusahaan yang menjadi lebih besar, nama perusahaan berubah menjadi PT. Citicom Computer Technology yang diluncurkan pada bulan Maret 2008.

Perusahaan Citicom sudah beroperasi selama lebih dari 10 tahun yang merupakan waktu yang cukup lama. Salah satu permasalahan yang dihadapi oleh perusahaan Citicom adalah terlalu lamanya aplikasi yang telah mereka gunakan untuk pekerjaan di perusahaan yang belum di *update*.

Oleh karena itu, dengan arah jalan pengabdian kepada masyarakat Fakultas Ilmu Komputer di Universitas Internasional Batam dan dalam keahlian kami di bidang perancangan aplikasi dan berdasarkan permasalahan yang di hadapi oleh perusahaan Citicom, kami berniat untuk merancang sebuah aplikasi penjualan dan

stock yang lebih *update* daripada yang telah dimiliki sebelumnya (Saputra et al., 2023).

Dengan dirancangnya aplikasi penjualan yang lebih *ter-update*, dapat memudahkan perusahaan dalam pekerjaan mereka sehari-hari.

Masalah

Aplikasi manajemen telah membantu pekerjaan yang dimiliki oleh perusahaan maupun tempat usaha yang lebih kecil lainnya. Pekerjaan manajemen pembelian maupun penjualan yang dimana di beberapa tempat masih dilakukan secara manual untuk pencatatannya. Adanya teknologi, terciptanya sebuah sistem aplikasi yang menjadi sebuah solusi dari masalah tersebut.

Dengan adanya sistem aplikasi manajemen yang telah digunakan oleh PT. Citicom Technology Computer, membantu dalam pekerjaan yang dimiliki oleh perusahaan dalam kegiatan sehari-hari. Namun, permasalahan yang dimiliki oleh PT. Citicom Technology Computer adalah aplikasi manajemen yang dimiliki oleh perusahaan telah digunakan selama lebih dari 10 tahun lamanya dan belum adanya perbaruan dari aplikasi yang digunakan oleh perusahaan selama ini.

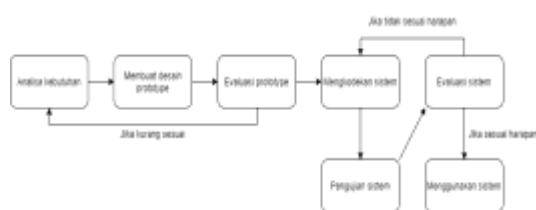
Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan yang ada, penulis berniat untuk merancang sebuah aplikasi penjualan dan *stock* yang lebih baru daripada yang telah dimiliki dan digunakan oleh perusahaan sebelumnya. Dengan adanya sistem yang lebih baru ini, diharapkan dapat membantu PT. Citicom Technology Computer dalam hal performa maupun fungsi-fungsi yang digunakan di aplikasi manajemen perusahaan.

Metode

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan informasi yang menjadi dasar pembuatan dan juga penyusunan luaran yaitu observasi dan wawancara (Permana & Sujana, 2021). Observasi merupakan proses pengamatan langsung oleh penulis dengan mengunjungi lokasi

PT. Citicom Computer Technology. Selain observasi, juga akan dilakukan wawancara sebagai proses komunikasi antara penulis dan pihak perusahaan. Wawancara ini bertujuan untuk mengumpulkan data dan informasi yang relevan dengan kebutuhan terkait aplikasi yang diinginkan PT. Citicom Computer Technology.

Setelah pengumpulan informasi yang dibutuhkan telah terkumpul, metode yang digunakan untuk merancang aplikasi penjualan dan *stock* yaitu metode SDLC *Prototype*.



Gambar 1. Metode SDLC *Prototype*

Metode yang digunakan untuk merancang sistem aplikasi ini menggunakan metode SDLC *Prototype* sebagai berikut (Maulani et al., 2022):

1. Analisa Kebutuhan

Pada tahap ini penulis melakukan identifikasi perangkat lunak dan juga kebutuhan lain yang dibutuhkan untuk perangkat lunak atau aplikasi yang akan dibuat.

2. Membuat *Prototype* Tahap

Prototype ini merupakan tahap penulis membuat rancangan sementara yang berfokus pada alur kerja program.

3. Evaluasi *Prototype*

Tahap evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui apakah model *prototype* sudah sesuai dengan harapan.

4. Mengkodekan Sistem

Jika *prototype* telah disetujui, tahap selanjutnya pengembangan aplikasi ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

5. Pengujian Sistem

Tahap pengujian ini biasa dilakukan dengan pengujian seperti

White Box Testing, *Black Box Testing*, dan lain-lain (Wintana et al., 2022).

6. Evaluasi Sistem

Di tahap evaluasi sistem ini, pengguna atau pihak perusahaan melakukan evaluasi perangkat lunak sudah sesuai dengan apa yang diharapkan atau tidak. Jika ya, lakukan tahap selanjutnya. Jika tidak, ulangi tahap mengkodekan sistem dan pengujian sistem.

7. Menggunakan Sistem

Perangkat lunak yang telah diuji dan disetujui siap untuk digunakan.

Pelaksanaan proses dari perancangan sistem aplikasi penjualan dan *stock* di PT. Citicom Computer Technology sebagai berikut:

1. Melakukan pengumpulan data mengenai preferensi aplikasi yang diinginkan oleh mitra dengan wawancara yang dilakukan secara *online* maupun *offline*.
2. Membuat desain kasar dari aplikasi penjualan dan *stock* yang akan di rancang.
3. Merancang *Frontend* dan *Backend* aplikasi penjualan dan *stock* untuk mitra.
4. Konsultasi dengan mitra mengenai *progress* aplikasi yang dibuat apa ada yang perlu di revisi.
5. Mencatat aktivitas setiap kegiatan kedalam *logbook*.
6. Menyusun laporan akhir.

Pembahasan

Pada tahap awal, penulis perlu mengidentifikasi kebutuhan apa saja yang diperlukan oleh perusahaan dan preferensi dari sistem yang diinginkan seperti apa. Oleh karena itu, penulis melakukan interaksi dengan pihak perusahaan dengan meng-*interview* untuk kebutuhan sistem aplikasi. Setelah itu penulis melakukan riset mengenai perangkat lunak apa saja yang

diperlukan untuk membuat sistem aplikasi yang dibutuhkan oleh perusahaan.

Setelah penulis mendapatkan kebutuhan yang diperlukan untuk membuat sistem aplikasi dan kebutuhan fungsi yang diinginkan oleh pihak perusahaan, selanjutnya penulis membuat sebuah rancangan desain kasar dari sistem aplikasi yang akan dibuat.

Selanjutnya, penulis mengirimkan rancangan kasar kepada pihak perusahaan dan meminta *feedback* terhadap rancangan yang telah dibuat. Setelah mendapatkan *feedback* dari pihak perusahaan, penulis melakukan revisi terhadap desain dan meminta *feedback* kembali terhadap pihak perusahaan. Berikut merupakan desain kasarnya dari halaman *login*, halaman utama, dan halaman yang berada di dalam menu-menu sistem aplikasi yang dapat dilihat di gambar 2.



Gambar 2. Desain Kasar dari Sistem Aplikasi

Setelah desain kasar telah disetujui oleh pihak perusahaan, penulis melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu memulai merancang sistem aplikasi sesuai yang dibutuhkan oleh pihak perusahaan. Perancangan sistem aplikasi yang dirancang oleh penulis menggunakan aplikasi *Netbeans* dengan *XAMPP Control Panel* sebagai servis *MySQL* dan juga *Java Development Kit*.

Selama perancangan sistem aplikasi, tentunya juga ada pengujian dari fungsi-fungsi yang ada di dalam sistem aplikasi yang dirancang. Setelah pengujian, jika ada masalah yang terjadi di kode yang dirancang, penulis memperbaiki masalah yang terjadi pada kode sistem aplikasi selama perancangan sistemnya hingga

selesai. Berikut merupakan contoh kode dari sistem aplikasi yang dibuat pada sistem aplikasi yang dapat dilihat di gambar 3.



Gambar 3. Kode Sistem Aplikasi yang Dirancang

Setelah sistem aplikasi telah dirancang, penulis melakukan interaksi kembali dengan pihak perusahaan, baik mengunjungi perusahaan maupun secara *online* mengenai perbaikan atau perubahan apa saja yang diperlukan untuk sistem aplikasinya. Setelah perbaikan, penulis konfirmasi kembali dengan pihak perusahaan terkait sistem aplikasi baik dari fungsi, tampilan, dan lain-lain.

Setelah pihak perusahaan telah puas dengan sistem aplikasi yang dirancang, penulis membantu dalam instalasi aplikasi dan arahan penggunaannya.

Selanjutnya berikut ini merupakan tampilan dari halaman-halaman yang ada pada sistem aplikasi yang telah dirancang berdasarkan preferensi dari pihak perusahaan.



Gambar 4. Halaman Login

Pada gambar 4 di atas merupakan halaman *login* dari sistem aplikasi. Sebelum itu, di sistem aplikasi ini memiliki tipe hak akses. Hak akses yang di maksud

sebagai contohnya ada dua tipe akses. Pertama, hak akses untuk *owner*, akun pengguna yang memiliki level akses sebagai *owner* diartikan dapat mengakses semua fungsi yang ada di dalam sistem aplikasi setelah pengguna melakukan *login* pada halaman *login* ini. Kedua, hak akses untuk *staff*, akun pengguna yang memiliki level akses sebagai *staff* memiliki batasan dari fungsi-fungsi apa saja yang bisa digunakan oleh akun pengguna dengan level hak akses *staff* ini.

Selanjutnya penulis akan menampilkan halaman sistem aplikasi setelah akun pengguna yang memiliki hak akses sebagai *owner* setelah melakukan *login* akun di halaman *login* sebelumnya. Berikut merupakan halaman utama yang bisa dilihat sebagai *owner*.



Gambar 5. Halaman Utama (*Owner*)

Seperti yang bisa dilihat di gambar 5 diatas, setelah *owner* telah melakukan *login* maka *owner* akan ditampilkan halaman utama tersebut. Di halaman utama ini terdapat beberapa menu yang bisa di interaksi oleh pengguna yaitu menu *Home*, menu *Master*, dan menu *Transaksi*. Menu *Home* disini berfungsi sebagai tombol yang akan menampilkan halaman utama setelah pengguna menekan tombol *Home* tersebut. Selanjutnya ada menu *Master*, yang dimana menu ini hanya bisa dilihat oleh pengguna yang memiliki hak akses sebagai *owner*. Di menu *Master* ini terdapat beberapa submenu, yaitu submenu barang, jenis barang, *distributor*, pelanggan, dan pengguna. Berikut akan ditampilkan gambar dari halaman submenu barang.



Gambar 6. Halaman Data Barang

Pada submenu barang ini menampilkan halaman yang berisi data barang yang dimiliki oleh perusahaan. Jika pengguna ingin menambahkan data barang, pengguna hanya perlu menekan tombol tambah seperti di gambar yang berwarna biru. Ketika pengguna menekan tombol tambah tersebut, maka sistem akan membawa pengguna ke halaman pengisian data barang yang ingin di tambahkan. Halaman dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 7. Halaman Pengisian Data Barang

Di halaman pengisian data barang ini, pengguna perlu memilih jenis barang terlebih dahulu dengan cara menekan tombol “Pilih” yang berada di ujung kotak jenis barang. Setelah menekan tombol “Pilih” tersebut maka akan ditampilkan *activity* baru seperti gambar yang bisa dilihat berikut ini.



Gambar 8. Pilih Jenis Barang

Setelah pengguna memilih jenis barang, maka kotak jenis barang dan nama jenis barang akan terisi. Selanjutnya pengguna mengisi nama barang, satuan, harga, dan stok. Untuk satuan pengguna tinggal menekan kotak satuan lalu akan ada opsional seperti “PCS”, “Box”, “Unit”, dan beberapa satuan yang lainnya. Setelah halaman pengisian telah diisi semuanya, pengguna tinggal menekan tombol “Simpan” yang berwarna biru yang terletak di bawah tulisan Data Barang. Setelah disimpan, maka data tersebut akan ditampilkan di halaman data barang. Tombol batal disini berguna untuk kembali ke halaman data barang tanpa menambah data apapun.

Di halaman data barang ini, jika ada data barang yang ingin di hapus, pengguna hanya perlu menekan data barang yang ingin di hapus, kemudian akan muncul tombol untuk hapus data tersebut. Begitu juga ketika pengguna ingin mengubah data barang tersebut, pengguna hanya perlu menekan data yang ingin di ubah, maka tombol ubah akan muncul setelah data barang telah di tekan. Berikut merupakan gambar yang menampilkan ketika pengguna ingin mengubah ataupun menghapus data yang diinginkan dengan cara menekan data barang yang ingin di ubah atau di hapus.



Gambar 9. Tombol Ubah dan Hapus Data Barang

Selanjutnya merupakan halaman submenu jenis barang, di halaman ini berisi kode jenis barang dan nama jenis barang yang diperlukan pada saat pengisian data

barang. Berikut merupakan gambar dari halaman submenu jenis barang.



Gambar 10. Halaman Data Jenis Barang

Ketika pengguna ingin menambah data jenis barang, pengguna perlu menekan tombol tambah berwarna biru di sistem yang akan membawa pengguna ke halaman pengisian jenis barang seperti berikut.



Gambar 11. Halaman Pengisian Data Jenis Barang

Di halaman pengisian jenis barang ini, pengguna hanya perlu mengisi nama jenis barang saja, setelah itu tekan tombol simpan untuk menyimpan data jenis barang tersebut. Ketika pengguna ingin mengubah atau menghapus data jenis barang yang ada, pengguna hanya perlu memilih data jenis barang dengan cara menekan data yang diinginkan, lalu tombol ubah atau hapus akan ditampilkan.

Selanjutnya submenu *distributor* di halaman data *distributor* ini akan ditampilkan id, nama, telepon, dan juga alamat *distributor* dari perusahaan. Berikut merupakan gambar dari halaman data *distributor*.



Gambar 12. Halaman Data *Distributor*

Di halaman data *distributor* ini, pengguna dapat menambah data *distributor* dengan menekan tombol tambah berwarna biru, kemudian pengguna akan ditampilkan halaman pengisian data *distributor*.

Di halaman pengisian data *distributor* ini pengguna perlu mengisi nama dari *distributor*, nomor telepon, dan juga alamat *distributor*. Setelah mengisi semuanya, pengguna tinggal menekan tombol simpan untuk menyimpan data *distributor* tersebut. Berikut merupakan gambar dari tampilan halaman pengisian data *distributor*.



Gambar 13. Halaman Pengisian Data *Distributor*

Lalu di halaman data *distributor* ini juga ada fitur untuk mengubah dan juga menghapus data yang ada, dengan cara menekan data yang ingin di ubah atau di hapus.

Selanjutnya ada submenu pelanggan yang menampilkan data pelanggan dari perusahaan. Di halaman data pelanggan ini yang ditampilkan yaitu id, nama, *attention* (nama penanggung jawab pelanggan), telepon, dan alamat pelanggan. Halaman data pelanggan ini dapat di lihat sebagai berikut.



Gambar 14. Halaman Data Pelanggan

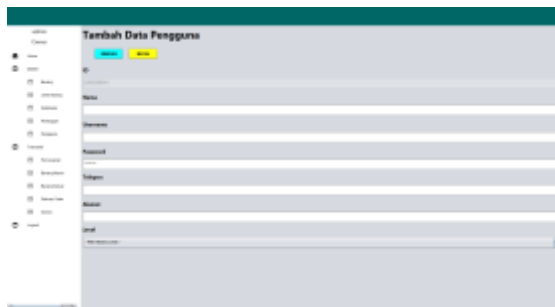
Untuk menambah data pelanggan, pengguna hanya perlu menekan tombol tambah berwarna biru yang dimana akan membawa pengguna ke halaman pengisian data pelanggan. Di halaman pengisian, pengguna perlu mengisi nama pelanggan, *attention*, nomor telepon, dan juga alamat pelanggan. Lalu tekan tombol simpan jika ingin menyimpan data pelanggan yang telah diisi yang akan ditampilkan di halaman data pelanggan. Di halaman data pelanggan ini, pengguna juga dapat mengubah atau menghapus data pelanggan yang diinginkan dengan cara menekan data pelanggan tersebut.

Terakhir, submenu pengguna. Di submenu pengguna berguna untuk menambah, mengubah, dan juga menghapus data pengguna yang digunakan ketika mengakses halaman *login*. Tampilan dari halaman pengguna sebagai berikut.



Gambar 15. Halaman Data Pengguna

Untuk menambah data pengguna sistem aplikasi ini, pengguna hanya perlu menekan tombol tambah berwarna biru, lalu akan ditampilkan pengisian data pengguna yang dapat dilihat berikut ini.



Gambar 16. Halaman Pengisian Data Pengguna

Di pengisian data pengguna ini, ada nama pengguna, *username*, *password*, telepon, alamat, dan juga pemilihan *level* hak akses yaitu hak akses sebagai *owner* dan *Staff*. Jika sudah siap pengisiannya, tekan tombol simpan untuk disimpan ke *database*. Kemudian, akan ditampilkan di halaman data pengguna. Di halaman data pengguna, pengguna juga bisa mengubah dan juga menghapus data pengguna. Untuk mengubah data pengguna, yang tidak dapat diubah hanya *password* saja, maka jika *staff* lupa *password* mereka, diperlukan untuk menambah data pengguna yang baru.

Selanjutnya beralih ke menu transaksi. Di menu transaksi ini berisi beberapa submenu, yaitu pemesanan, barang masuk, barang keluar, *delivery order*, dan juga *invoice*. Menu transaksi ini juga bisa di akses oleh pengguna yang memiliki hak akses *staff*. Jadi pengguna yang bisa mengakses menu transaksi ini yaitu pengguna yang memiliki *level* hak akses sebagai *owner* dan *staff*.

Selanjutnya pengguna yang memiliki *level* hak akses sebagai *staff*. Berikut merupakan tampilan dari halaman utama jika akun yang memiliki akses *level staff* melakukan *login*. Seperti yang bisa dilihat di gambar 17 dibawah ini, akun dengan *level staff* hanya bisa melihat menu *home* dan transaksi.



Gambar 17. Halaman Utama (*Staff*)

Di menu transaksi terdapat beberapa submenu yaitu submenu pemesanan, barang masuk, barang keluar, *delivery order*, dan *invoice*. Di submenu pemesanan barang, diperlihatkan beberapa hal yang penting seperti tanggal pemesanan, dan juga total dari pemesanan. Lalu jika kita menekan *list* dari data pemesanan akan ditunjukkan detail pemesanan barangnya yang diperlihatkan kode barang, nama barang, harga satuannya, jumlah pemesanan, dan subtotal barang. Bisa dilihat dari gambar 18 berikut ini.



Gambar 18. Halaman Utama (*Staff*)

Untuk melakukan penambahan data pemesanan, bisa di tekan tombol tambah berwarna biru. Di halaman pengisian penambahan data pemesanan ini perlu diisi oleh pengguna yaitu id *distributor* yang dimana ketika telah di pilih id *distributor*-nya, maka id dan nama *distributor* otomatis terisi. Kemudian, ada kode barang yang dimana jika telah di pilih, maka kode, nama barang, satuan, dan juga harga satuannya otomatis terisi. Selanjutnya mengisi jumlah barang untuk pemesanannya, lalu tekan tombol *enter* di *keyboard* pengguna saja yang secara otomatis subtotal akan terisi. Setelah sudah terisi, tekan tombol tambah barang yang terletak di paling bawah, lalu

akan muncul *pop up* yang menanyakan kepada pengguna “Mau tambah barang lagi?” dengan pilihan “yes” dan “no”. Setelah pemesanan barang telah terisi lalu di pengisian pemesanan barang disini tombol perbarui dan juga bisa diubah jika ada kesalahan. Terakhir tinggal menekan tombol simpan berwarna biru, lalu penambahan pemesanan barang akan tersimpan.



Gambar 19. Halaman Pengisian Pemesanan Barang

Selanjutnya submenu barang masuk. Di halaman data barang masuk ini memiliki data tanggal masuk dan total masuk. Untuk detailnya ada nama barang masuk, harga barang, jumlah barang yang masuk, dan juga subtotal barang. Berikut gambar dari halamannya.



Gambar 20. Halaman Data Barang Masuk

Lalu untuk pengisian data barang masuknya, perlu menekan tombol tambah terlebih dahulu di halaman data barang masuk. Setelah itu yang perlu diisi di pengisiannya ada id *distributor*, yang secara otomatis mengisi nama *distributor* juga, lalu ada kode barang yang secara otomatis mengisi nama barang, satuan, dan harga. Lalu mengisi jumlah barangnya, kemudian tekan tombol *enter* di *keyboard*

pengguna, yang secara otomatis akan mengisi subtotal barangnya. Setelah itu tekan tombol tambah barang. Setelah mengisi semua barang yang masuk, terakhir tekan tombol simpan untuk data dari barang masuk tersimpan ke *database*. Berikut tampilannya.



Gambar 21. Halaman Pengisian Barang Masuk

Selanjutnya ada submenu untuk barang keluar. Di halaman barang keluar ini terdapat tanggal keluarnya dan total keluar. Begitu juga dengan detail yang berisi nama barang, harga, jumlah barang keluar, dan subtotal. Berikut merupakan tampilannya.



Gambar 22. Halaman Data Barang Keluar

Untuk pengisian data barang keluar sama seperti sebelumnya menekan tombol tambah. Disini untuk halaman pengisian barang keluarnya yang perlu diisi kode barang, yang secara otomatis akan terisi nama barang, satuan barang, harga barang, dan sisa stok barang. Kemudian perlu mengisi jumlah barang keluar, kemudian tekan tombol *enter* di *keyboard* pengguna yang akan terisi untuk subtotal barang keluarnya secara otomatis. Lalu tekan tombol tambah barang. Terakhir untuk menyimpan data barang keluarnya, tekan tombol simpan yang terletak diatas kiri dari

halaman pengisiannya. Berikut merupakan gambar dari halaman pengisian.



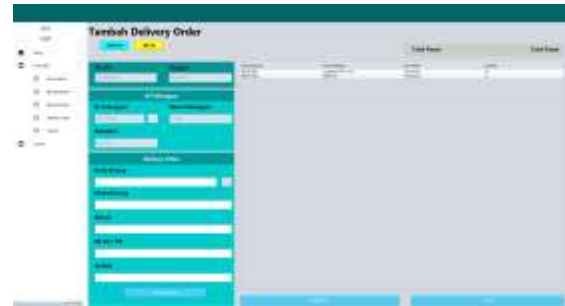
Gambar 23. Halaman Pengisian Barang Keluar

Selanjutnya ada submenu *delivery order* yang menampilkan tanggal *delivery order*. Untuk detailnya ada nama barang, nomor PO/PR, dan jumlah *delivery order*.



Gambar 24. Halaman Data Delivery Order

Untuk ke halaman pengisian *delivery order* perlu menekan tombol tambah berwarna biru. Di halaman pengisian disini yang perlu diisi yaitu id pelanggan yang secara otomatis jika telah diisi, nama pelanggan dan *attention* akan terisi. Selanjutnya perlu mengisi kode barang yang secara otomatis terisi nama barang dan satuan barang. Lalu perlu mengisi nomor PO/PR dan juga jumlah barang. Jika telah mengisi, selanjutnya tekan tombol tambah barang. Terakhir jika telah selesai mengisi dan ingin menyimpan datanya, tekan tombol simpan seperti yang bisa dilihat di gambar berikut ini.



Gambar 25. Halaman Pengisian Delivery Order

Selanjutnya submenu *invoice* yang memperlihatkan data total dari *invoice*, dan nomor *delivery order*. Untuk detailnya diperlihatkan nama barang, nama pelanggan, *attention* (nama yang bertanggung jawab untuk pelanggan), alamat pelanggan, *term invoice*, nomor PO/PR, harga *invoice*, jumlah *invoice*, dan *subtotal invoice*. Bisa dilihat berikut ini.



Gambar 26. Halaman Data Invoice

Untuk pengisian data *invoice* ini, sebelumnya perlu menekan tombol tambah berwarna biru di halaman data *invoice*. Setelah itu perlu mengisi nomor *delivery order*, nomor PO/PR, lalu kode barang yang otomatis akan terisi nama barang, dan satuan barang. Kemudian perlu mengisi berapa hari untuk *term invoice*-nya, harga di *invoice*-nya, jumlah barang *invoice* lalu tekan tombol *enter* di *keyboard* pengguna untuk mengisi subtotal secara otomatis. Lalu perlu mengisi id pelanggan yang akan mengisi nama pelanggan, alamat pelanggan, dan *attention* secara otomatis. Jika telah mengisi semua ini, perlu tekan tombol tambah barang. Setelah itu untuk menyimpan semua ini, tekan tombol simpan lalu data akan tersimpan di *database*. Gambar pengisian bisa dilihat berikut ini.



Gambar 27. Halaman Pengisian Invoice

Terakhir merupakan fungsi tombol *logout*, yang akan keluar ke halaman *login* kembali. Berikut gambar tombol *logout*.



Gambar 28. Tombol Logout

Berdasarkan hasil luaran yang dihasilkan oleh penulis pada laporan pengabdian kepada masyarakat dengan judul “Perancangan dan Implementasi Aplikasi Penjualan dan Stock di Tanjung Uncang, Kecamatan Batu Aji”. Berikut beberapa saran yang penulis berikan:

1. Diharapkan dengan adanya sistem aplikasi ini dapat membantu PT. Citicom Computer Technology bisnisnya agar menjadi lebih mudah.
2. Sistem aplikasi ini jauh dari kata sempurna, untuk penulis selanjutnya dapat memperbaiki kekurangan dan menambah berbagai fitur yang lebih banyak lagi.

Simpulan

Berdasarkan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang telah dilakukan di PT. Citicom Computer Technology, sistem aplikasi telah dirancang dengan baik. Dengan adanya sistem aplikasi ini dirancang semoga dapat membantu agar menjadi lebih mudah. Sistem aplikasi ini

dirancang menggunakan bahasa *Java* dengan aplikasi *Netbeans 8.2*, *XAMPP Control Panel* yang digunakan sebagai *server* dan juga *service MySQL*, dan *Java Development Kit*. Di sistem ini terdapat dua jenis macam akses, yang pertama adalah “*Owner*”, di mana pengguna dengan level akses “*Owner*” dapat mengakses semua menu, dari menu *master*, dan juga menu transaksi. Jenis akses kedua yaitu “*Staff*”, yang dimana jika pengguna dengan level akses “*Staff*” hanya dapat mengakses menu transaksi saja, menu *master* tidak diperlihatkan untuk pengguna dengan level “*Staff*”.

Daftar Pustaka

- Aklani, S. A., & Lim, D. (2021). *Perancangan Sistem Pencatatan dan Laporan Keuangan Berbasis Web pada CV Chalista Engineering Batam* (Vol. 1, Issue 1).
- Alamyar, I. H., & Nurmiati, E. (2022). Pengaruh Kecanggihan Teknologi Informasi Terhadap Manajemen Pengetahuan. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 3(1), 64–70.
- Laia, O., Halawa, O., & Lahagu, P. (2022). Pengaruh Sistem Informasi Manajemen Terhadap Pelayanan Publik. *Jurnal Akuntansi, Manajemen Dan Ekonomi*, 1(1), 70–76.
<https://doi.org/10.56248/jamane.v1i1.15>
- Maulani, S., Firdaus, E. A., Syani, M., & Kirana, Y. (2022). Perancangan dan Implementasi Aplikasi Informasi Kegiatan Masjid (Studi Kasus: Masjid Al Barakah). *JURNAL NUANSA INFORMATIKA*, Volume 16 Nomor 2.
- Nabila, N. F., & Winarti, O. (2023). Penerapan Digital Marketing Dan Peran Content Creator Pada Media Sosial Guna Meningkatkan Brand Awareness PT. Otak Kanan Surabaya. *JIPM: Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat*, 1(3).

<https://doi.org/10.47861/jipm-nalanda.v1i3.322>

- Permana, M. J., & Sujana, W. (2021). Aplikasi Pembelajaran IPS Berbasis Pendekatan Konstektual. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 1–9.
- Saputra, A. F., Panuntun, F. A., Ariansyah, R., & Djutalov, R. (2023). Pembuatan Aplikasi Manajemen Konter Pulsa Dalam Meningkatkan Efektivitas Penjualan Dengan Metode Agile Model Studi Kasus Yuda Cell. *JORAPI: Journal of Research and Publication Innovation*, 1(2).
- Wintana, D., Pribadi, D., & Nurhadi, M. Y. (2022). *Analisis Perbandingan Efektifitas White-Box Testing dan Black-Box Testing*.