



**SINTAMA: Jurnal Sistem Informasi,
Akuntansi dan Manajemen**
journal homepage: <https://jurnal.adai.or.id/index.php/sintama>



Perancangan Aplikasi Pertokoan Berbasis *Desktop* di *Pets Shop Store*

Riza Qurrota Ayun¹, Kiky Zulkifli²

^{1,2}Program Sistem Informasi, Akademi Manajemen
Informatika dan Komputer Taruna, Probolinggo

Penulis Korespondensi. Riza Qurrota Ayun
e-mail : rissa0943@gmail.com,

e-mail : ¹rissa0943@gmail.com,

²kikizulkifli19@gmail.com

ARTIKEL INFO

Article History:

Menerima: 28 Nov 2025
Diterima: 28 Jan 2026
Tersedia Online: 31 Jan 2026

Kata kunci : Aplikasi, *Pets Shop Store*, Pertokoan, Visual FoxPro, Penjualan, Pembelian, Stok Barang

A B S T R A K

Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat pesat dan telah memberikan banyak kemudahan dalam berbagai bidang, termasuk dalam bidang perdagangan dan jasa. *Pets Shop Store* merupakan salah satu UMKM yang bergerak di bidang penjualan berbagai jenis pakan dan perlengkapan hewan peliharaan. Toko ini berlokasi di Jalan Sumber Kedawung, Leces, Kabupaten Probolinggo. *Pets Shop Store* merupakan UMKM yang masih melakukan pencatatan penjualan, pembelian, dan stok barang secara manual sehingga sering terjadi kesalahan pencatatan, keterlambatan laporan, dan kesulitan pencarian data. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi pertokoan berbasis *desktop* guna membantu pengelolaan transaksi dan persediaan barang. Metode pengembangan yang digunakan adalah SDLC model *Waterfall*, meliputi analisis, perancangan, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Aplikasi dikembangkan menggunakan *Microsoft Visual FoxPro 9.0*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perancangan aplikasi pertokoan mampu meningkatkan efisiensi transaksi, akurasi pencatatan data, serta mempermudah pembuatan laporan penjualan, pembelian, dan keuangan.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 28 Nov 2025
Accepted: 28 Jan 2026
Available Online: 31 Jan 2026

Keywords: Retail Application, *Pets Shop Store Visual FoxPro*, Sales, Purchases, Inventory.

A B S T R A C K

The rapid development of information technology has provided many conveniences in various fields, including trade and services. Pets Shop Store is an MSME engaged in the sale of various types of pet food and pet supplies, located on Jalan Sumber Kedawung, Leces, Probolinggo Regency. Pets Shop Store still records sales, purchases, and inventory manually, which often causes recording errors, report delays, and difficulties in data retrieval. This study aims to design a desktop-based retail application to support transaction management and inventory control. The system development method used is the System Development Life Cycle (SDLC) Waterfall model, which includes analysis, design, implementation, testing, and maintenance stages. The application was developed using Microsoft Visual FoxPro 9.0. The results of this study indicate that the designed retail application is able to improve transaction efficiency, enhance data recording accuracy, and facilitate the preparation of sales, purchase, and financial reports.



1. PENDAHULUAN

Perubahan besar dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam dunia perdagangan dan pertokoan. Kemajuan teknologi memungkinkan proses jual beli dilakukan dengan lebih cepat, akurat, dan efisien melalui sistem terkomputerisasi (Rizky & Rialdy, 2025). Pertokoan merupakan salah satu bentuk kegiatan ekonomi yang memiliki peran penting dalam memenuhi kebutuhan masyarakat sehari-hari. Dalam dunia perdagangan, proses jual beli barang menjadi aktivitas utama yang menuntut ketelitian, kecepatan, dan keakuratan dalam setiap transaksinya. Seiring meningkatnya kebutuhan masyarakat terhadap berbagai jenis barang, pengelolaan toko tidak hanya sebatas menjual dan membeli, namun juga mencakup pencatatan stok barang, hingga pembuatan laporan penjualan dan pembelian. Oleh karena itu, sistem pencatatan yang baik menjadi hal yang sangat penting dalam menjaga kelancaran operasional toko.

Di era digital saat ini, masih banyak pelaku usaha, khususnya Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM), yang melakukan proses pencatatan transaksi secara manual menggunakan buku tulis atau lembar kerja sederhana. UMKM merupakan sektor ekonomi yang berperan penting dalam meningkatkan pertumbuhan ekonomi nasional serta membuka lapangan kerja bagi masyarakat (Ndruru & Sianturi, 2025). Metode manual sering kali menimbulkan berbagai kendala. Kesalahan dalam penulisan angka, kehilangan data, serta keterlambatan dalam mengetahui kondisi stok barang menjadi masalah yang sering dihadapi oleh pemilik toko (Arif & Risky, 2025). Selain itu, pencatatan manual membutuhkan waktu yang cukup lama, sehingga efisiensi kerja menjadi berkurang. Padahal, di era digital seperti saat ini, pemanfaatan teknologi informasi sangat berpengaruh terhadap kemajuan usaha, termasuk dalam bidang perdagangan.

Pets Shop Store merupakan salah satu UMKM yang bergerak di bidang penjualan berbagai jenis pakan dan perlengkapan hewan peliharaan. Toko ini berlokasi di Jalan Sumber Kedawung, Leces, Kabupaten Probolinggo. Sejak berdirinya, kegiatan transaksi di Pets Shop Store masih dilakukan dengan cara manual. Setiap transaksi penjualan, pembelian, dan pengelolaan stok barang dicatat pada buku catatan. Hal ini sering kali menimbulkan permasalahan, terutama ketika jumlah transaksi meningkat. Pemilik toko kesulitan untuk memantau ketersediaan barang secara cepat, sering terjadi perbedaan antara stok fisik dengan data catatan, serta lambat dalam mengetahui barang mana yang sudah habis dan perlu dipesan ulang. Tidak jarang juga terjadi kesalahan dalam mencocokkan harga beli dari pemasok dengan harga jual kepada konsumen.

Melihat permasalahan yang terjadi di Pets Shop Store dan pembuktian dari penelitian sebelumnya bahwa aplikasi pertokoan berbasis desktop maupun web terbukti sangat membantu dalam proses transaksi dan pengelolaan stok barang (Huwaida & Upayarto, 2025), maka peneliti menawarkan perancangan aplikasi pertokoan berbasis desktop dengan judul “Perancangan Aplikasi Pertokoan berbasis Desktop di *Pets Shop Store*”. Aplikasi ini dirancang untuk membantu mencatat transaksi penjualan dan pembelian, memantau persediaan barang, serta menyajikan laporan yang dapat dicetak sewaktu-waktu. Hal ini tentunya akan meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam kegiatan transaksi toko sehari-hari (Putri et al., 2025).

2. STUDI LITERATUR

Perusahaan Dagang

Perusahaan dagang merupakan suatu badan usaha yang kegiatannya melakukan pembelian kepada pihak lain seperti agen, saler atau supplier, lalu menyimpannya dalam persediaan, kemudian tanpa melakukan perubahan dan pengolahan barang menjualnya kembali kepada customer

dengan harga yang lebih tinggi dari harga beli guna untuk menghasilkan laba atau keuntungan (Huwaida & Upayarto, 2025). Menurut Ikatan Akuntan Indonesia (IAI), penjualan adalah peningkatan jumlah aktiva atau penurunan kewajiban suatu entitas akibat penyerahan barang atau jasa kepada pelanggan dalam suatu periode tertentu. Penjualan merupakan sumber utama pendapatan bagi perusahaan dan menjadi indikator keberhasilan dalam menjalankan kegiatan usaha. Proses penjualan juga mencakup pencatatan transaksi secara sistematis agar data yang dihasilkan akurat dan dapat digunakan untuk analisis keuangan. Sedangkan pembelian dapat diartikan sebagai proses memperoleh barang atau jasa dari pihak lain dengan tujuan memenuhi kebutuhan tertentu. Kegiatan pembelian melibatkan pemindahan hak kepemilikan atas barang atau jasa dari penjual kepada pembeli dengan adanya kesepakatan harga dan syarat tertentu. Dalam perusahaan, pembelian menjadi kegiatan penting untuk menjamin ketersediaan barang, baik untuk dijual kembali maupun digunakan dalam operasional (Purwandari & Fauzi, 2020).

Sistem Informasi

Sistem informasi diartikan sebagai suatu kumpulan elemen yang saling berinteraksi dan bekerja sama dalam suatu organisasi untuk mengolah data menjadi informasi. Sistem ini berfungsi untuk mendukung kegiatan operasional, manajerial, dan strategis organisasi dengan menyediakan laporan-laporan bagi pihak internal maupun eksternal. Dengan adanya sistem informasi membuat proses pengolahan data menjadi lebih cepat, tepat, dan efisien sehingga membantu organisasi dalam pengambilan keputusan (Adi Putra, 2025).

Perancangan sistem

Perancangan sistem merupakan tahap dalam pengembangan sistem yang bertujuan untuk menentukan bagaimana sistem akan dibangun dan dijalankan agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Kegiatan ini meliputi perancangan alur proses, struktur data, dan antarmuka sistem. Menurut Jogiyanto (2005) dalam bukunya *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, perancangan sistem adalah proses menyusun elemen-elemen sistem baru untuk memperbaiki atau menggantikan sistem yang lama. Dengan perancangan yang baik, sistem informasi dapat berfungsi lebih efisien, mudah digunakan, serta mendukung kegiatan operasional dan pengambilan keputusan secara optimal. Perangkat keras yang digunakan meliputi satu unit komputer atau laptop dengan spesifikasi minimal prosesor Intel Core i3, RAM 4 GB, dan kapasitas penyimpanan 500 GB. Perangkat ini digunakan untuk menjalankan aplikasi *Visual FoxPro*, menyimpan data, dan menampilkan hasil pengolahan informasi secara cepat dan efisien. *Software* adalah perangkat lunak berupa data atau program yang berfungsi untuk menjalankan perintah tertentu pada komputer. *Software* tidak memiliki bentuk fisik, namun dapat digunakan untuk membantu pengguna dalam mengoperasikan komputer sesuai kebutuhan. *Hardware* adalah perangkat keras komputer yang memiliki bentuk fisik dan dapat disentuh secara langsung, seperti *CPU*, *monitor*, *keyboard*, dan *mouse*. Keduanya saling berkaitan, karena *software* tidak dapat dijalankan tanpa adanya *hardware*.

Microsoft Visual FoxPro 9.0

Visual FoxPro adalah software pengembangan aplikasi berbasis *desktop* yang dikembangkan oleh *Microsoft*. Aplikasi ini digunakan untuk membangun sistem informasi berbasis data dengan bahasa pemrograman yang terintegrasi langsung dengan sistem manajemen database (*DBMS*). *Visual FoxPro* mendukung pembuatan form, laporan, dan query secara visual sehingga memudahkan pengembang dalam merancang aplikasi bisnis seperti sistem pertokoan (Aulia & Nasution, 2025). Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *Xbase*, turunan dari

bahasa dBASE. *Visual FoxPro* bersifat prosedural dan berorientasi objek (OOP), serta memiliki data engine bawaan untuk mengelola database secara langsung tanpa memerlukan sistem manajemen database terpisah. Dengan *Visual FoxPro*, pengguna dapat membuat form, laporan, dan query secara visual sehingga sangat cocok untuk membangun sistem informasi penjualan, pembelian, dan pengelolaan stok barang.

ERD (Entity Relationship Diagram)

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan diagram yang digunakan untuk memvisualisasikan hubungan antara entitas dalam suatu sistem informasi. ERD berperan dalam menggambarkan struktur logis basis data, meliputi entitas, atribut, serta relasi yang menghubungkan antar entitas tersebut. Dengan menggunakan ERD, perancang sistem dapat memahami bagaimana data saling berhubungan dan memastikan integritas data dalam proses pengolahan informasi. Dalam perancangan aplikasi pertokoan di *Pets Shop Store*, ERD digunakan untuk memodelkan hubungan antara tabel penjualan, pembelian, barang, supplier, dan pelanggan, sehingga data transaksi dapat tersimpan secara terstruktur dan mudah dikelola dalam sistem database *MySQL* atau *Visual FoxPro* (Adi Putra, 2025; Marulloh et al., 2021).

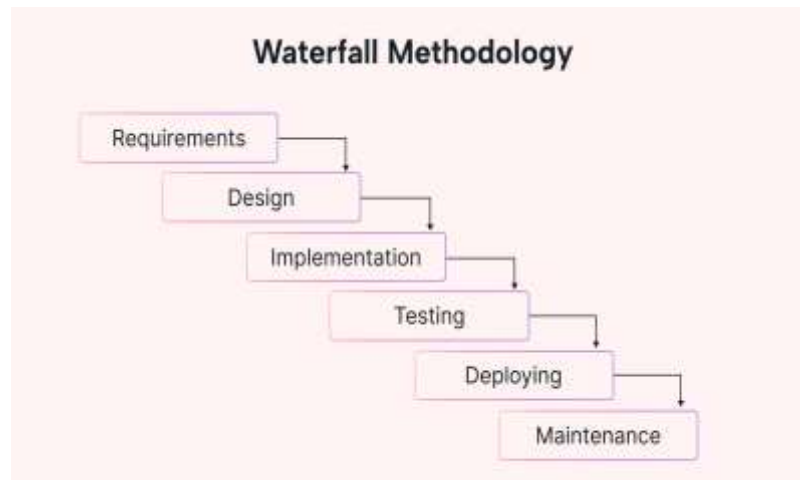
3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan *mixed methods* (kualitatif + kuantitatif) dengan pendekatan SDLC (*System Development Life Cycle*) model *Waterfall*. Penelitian kualitatif merupakan metode yang digunakan untuk memahami suatu fenomena secara mendalam melalui pengumpulan data bersifat deskriptif, seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penelitian kuantitatif adalah metode yang menggunakan data berbentuk angka untuk mengukur dan menganalisis suatu fenomena secara objektif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami proses bisnis *Pets Shop Store* dan kebutuhan pengguna, sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur performa aplikasi dan hasil pengujian sistem (*Penelitian Kualitatif*, n.d.) (Wijaya, 2025).

System Development Life Cycle (SDLC) merupakan metode yang digunakan dalam pengembangan sistem informasi agar prosesnya berjalan secara sistematis dan terarah. SDLC terdiri dari beberapa tahapan, mulai dari perencanaan, analisis, perancangan, implementasi, hingga pemeliharaan. Melalui metode ini, pengembang dapat membangun sistem yang sesuai dengan kebutuhan serta memudahkan pengendalian pada setiap tahap pengembangannya (Marulloh dkk, 2021). Penelitian ini menerapkan model *Waterfall*. Model *Waterfall* merupakan salah satu model dalam SDLC yang dikenal sebagai model air terjun atau sekuensial linier (*sequential linear*). Model ini menggambarkan proses pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara berurutan dan terstruktur, dimulai dari tahap analisis, perancangan (desain), pengkodean, pengujian, hingga pemeliharaan atau dukungan (support). Setiap tahap harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya (Sukanto & Shalahudin, 2018) (Marulloh dkk, 2021).

Model *Waterfall* ini memiliki lima tahap utama, yaitu: analisis, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Penjabarannya sebagai berikut: (1). Tahap Analisis (Requirement Analysis). Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data dan informasi tentang kegiatan yang ada di *Pets Shop Store*, terutama yang berhubungan dengan penjualan, pembelian, dan pengelolaan stok barang. Dari hasil analisis ini, peneliti mengetahui apa saja kebutuhan sistem yang perlu dibuat agar bisa membantu proses kerja toko jadi lebih cepat dan rapi. (2). Tahap Desain (*System and Software Design*).





Gambar 1. Metode Waterfal
1

Tahap ini merupakan proses membuat rancangan sistem berdasarkan hasil analisis tadi. Rancangan ini meliputi pembuatan desain database, form input transaksi, dan tampilan laporan. Semua rancangan ini dibuat agar bisa diterapkan dengan baik menggunakan *Microsoft Visual FoxPro 9.0*. (3). Tahap Implementasi (*Implementation and Unit Testing*). Setelah rancangan sistem selesai, tahap berikutnya adalah membuat programnya. Pada tahap ini peneliti mulai membuat form transaksi, laporan, serta pengolahan data menggunakan *Microsoft Visual FoxPro 9.0*. Tahap ini juga termasuk uji coba awal untuk memastikan program bisa dijalankan dengan baik (Aulia & Nasution, 2025). (4). Tahap Pengujian Program (*Integration and System Testing*). Setelah sistem selesai dibuat, peneliti melakukan pengujian untuk memastikan semua fitur berjalan sesuai dengan kebutuhan, pengujian menggunakan *Black box*. Pengujian ini dilakukan dengan mencoba setiap menu, form, dan laporan, apakah hasilnya sudah sesuai dengan input yang dimasukkan atau belum. (5). Tahap Pemeliharaan (*Operation and Maintenance*). Tahap terakhir adalah pemeliharaan, yaitu memperbaiki kesalahan atau kekurangan yang mungkin ditemukan setelah sistem dijalankan. Selain itu, pada tahap ini juga bisa dilakukan pengembangan atau penambahan fitur sesuai kebutuhan *Pets Shop Store* ke depannya (Zulkifli et al., 2024).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pets Shop Store merupakan sebuah toko yang bergerak di bidang penjualan pakan hewan dan berbagai kebutuhan hewan. Toko ini berlokasi di Jalan Sumber Kedawung, Leces, Kabupaten Probolinggo. Transaksi penjualan masih dilakukan secara manual, yaitu dengan mencatat setiap penjualan dan pembelian ke dalam buku catatan. Cara ini sering kali menimbulkan kendala, seperti kesulitan dalam pencarian data transaksi, ketidaktepatan perhitungan, serta lambatnya proses pembuatan laporan penjualan. Oleh karena itu, diperlukan sistem informasi penjualan yang dapat membantu mengelola data penjualan, pembelian, dan stok barang secara lebih cepat, akurat, dan efisien, sehingga memudahkan kasir maupun pemilik dalam memantau kinerja usaha secara keseluruhan. Berikut stuktur organisasi di *Pets Shop Store*:



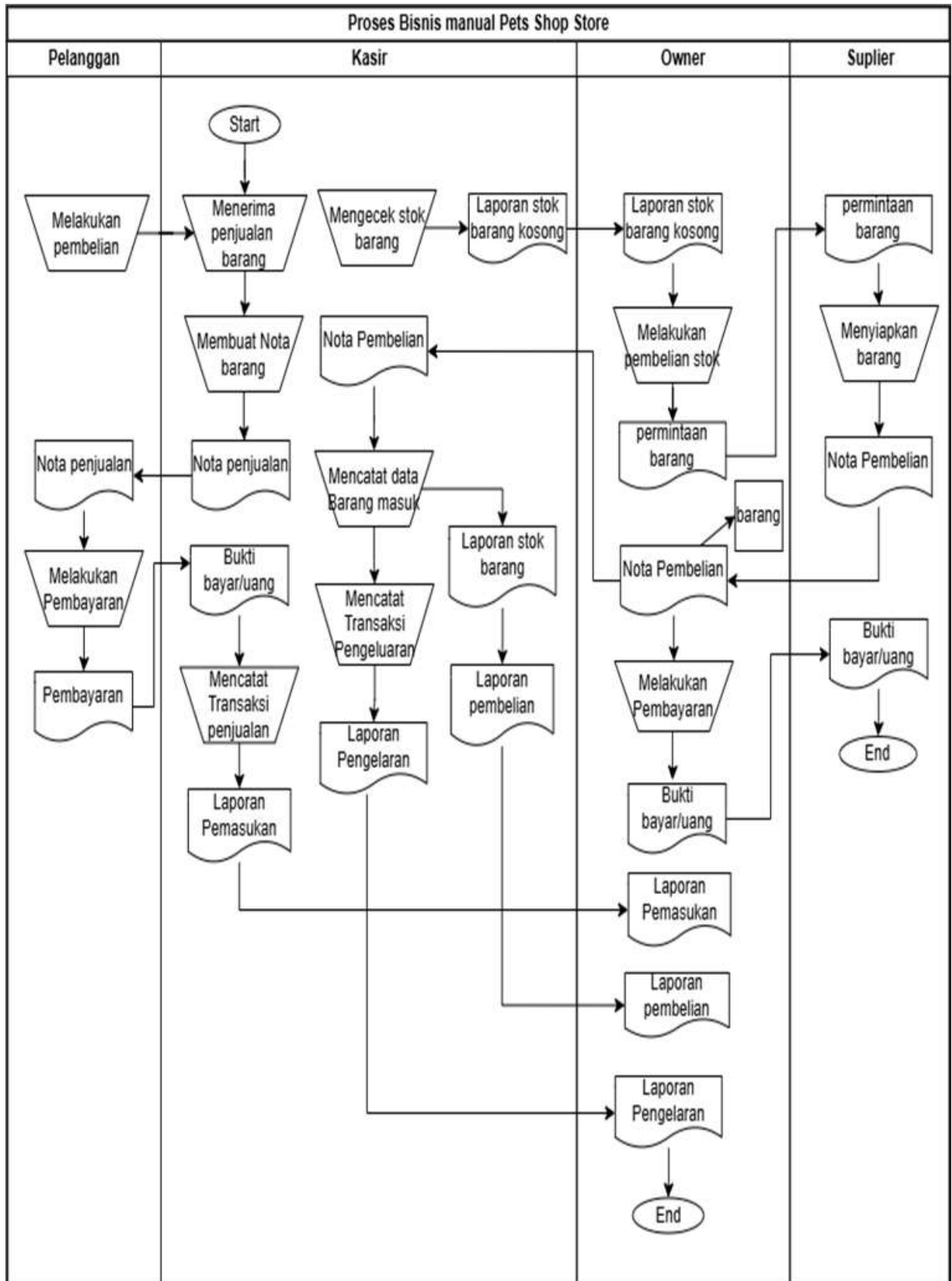
Gambar 2. Stuktur Organisasi Pets Shop Store

Proses Bisnis

a. Proses Bisnis Sebelum Sistem

Pertokoan dapat memperoleh keunggulan bersaing melalui proses bisnis yang dijalankannya. Proses bisnis merupakan rangkaian aktivitas yang dilakukan secara berurutan maupun bersamaan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam kegiatan pertokoan, terjadi proses konversi dari input menjadi output yang melibatkan berbagai aktivitas dan fungsi yang saling berhubungan (Zulkifli et al., 2024). Berikut proses bisnis sebelum sistem di *pets shop store*:

- a) Pelanggan memilih barang yang ingin dibeli/menyebutkan kepada kasir kemudian menyerahkan barang ke bagian kasir untuk di nota.
- b) Kasir memeriksa harga barang kemudian menuliskan nota dan memberikan kepada pelanggan.
- c) Pelanggan melakukan pembayaran sesuai harga yang ada di nota.
- d) Kasir menerima pembayaran dan mencatat uang yang diterima sebagai catatan pemasukan/penjualan.
- e) Kasir mengecek stok barang, jika stok masih ada tidak melakukan pembelian dan apabila stok kosong kasir akan memberitahukan kepada owner untuk melakukan pembelian pada supplier.
- f) Supplier memberikan barang dan nota pembelian kepada owner.
- g) Owner memberikan barang dan nota kepada bagian kasir untuk dicatat
- h) Kasir mencatat stok barang baru dan mencatat pengeluaran atas pembelian barang.
- i) Kasir membuat laporan penjualan/pemasukan dan pembelian/pengeluaran perhari kemudian menyerahkan kepada owner.



Gambar 3. Proses Bisnis Sebelum Sistem

b. Proses Bisnis Sistem usulan/ *System Operating Procedure*

Setelah melihat permasalahan yang ada di *Pets Shop Store*, peneliti akan merancang sebuah sistem yang akan membantu proses operasional toko dan berbagai transaksi yang dilakukan di *Pets Shop Store*. Sistem ini dirancang dengan tujuan memberikan kemudahan dan relevansi pada pemilik toko. Berikut adalah proses bisnis sistem *Pets Shop Store*:

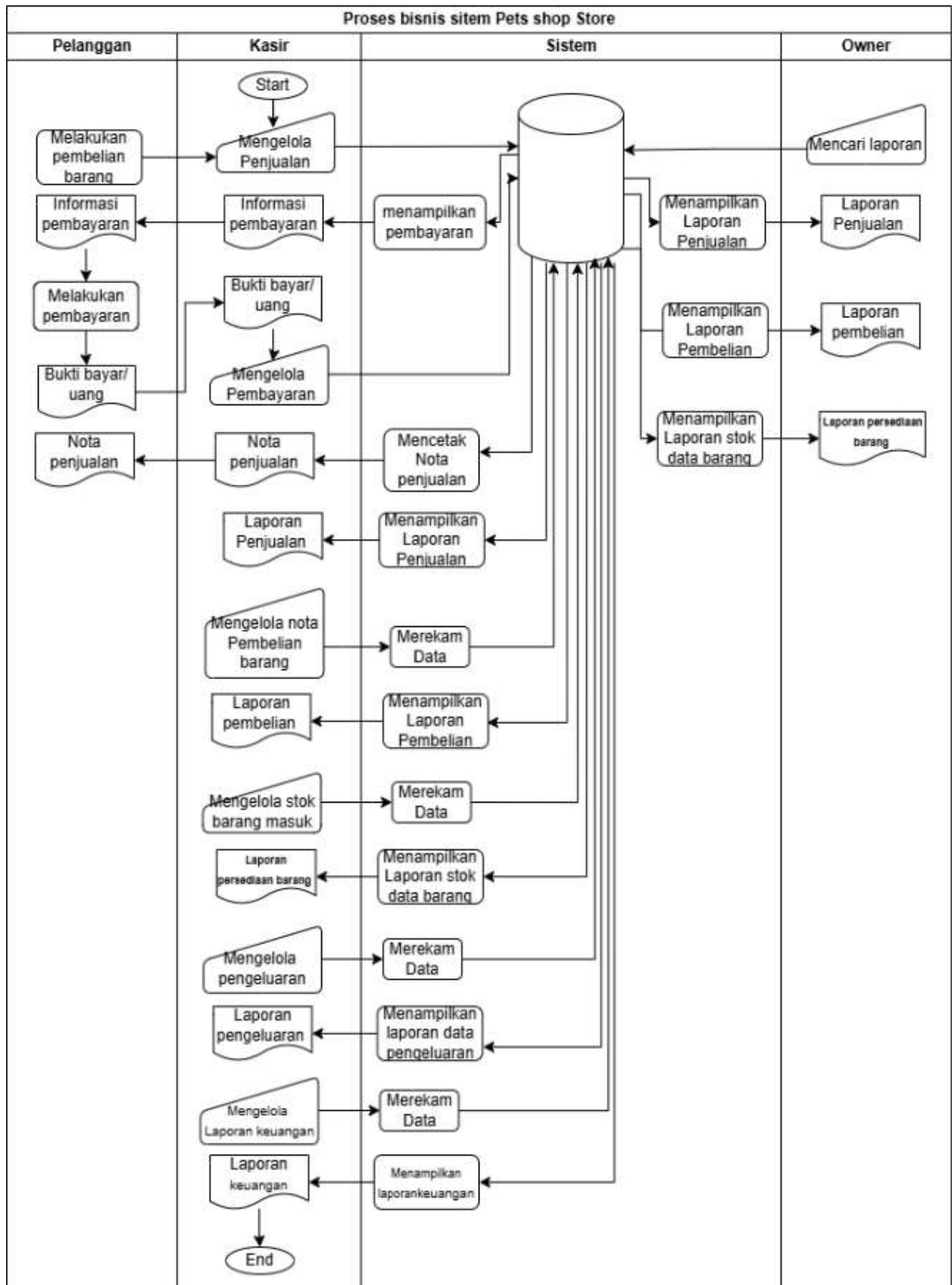
- a) Kasir menginputkan penjualan pada sistem.
- b) Sistem merekam data, lalu mencetak nota pembelian.
- c) Sistem menampilkan laporan penjualan.
- d) Kasir menginputkan pembelian/pengeluaran pada sistem.
- e) Sistem merekam dan menyimpan data.
- f) Sistem menampilkan laporan pembelian/ pengeluaran.
- g) Kasir menginputkan stok barang.
- h) Sistem merekam dan menyimpan data.
- i) Sistem kemudian menampilkan data persediaan barang.
- j) Kasir menginputkan jenis pengeluaran
- k) Sistem akan merekam data
- l) Kasir mengelola laporan keuangan, menginput pendapatan dan pengeluaran
- m) Sistem akan menghitung otomatis untuk melihat laba
- n) Kasir dapat melihat laporan penjualan dan laporan pembelian.
- o) Owner mencari laporan penjualan, pembelian dan laporan persediaan pada sistem.
- p) Sistem menampilkan laporan yang dipilih.

c. Use Case Diagram

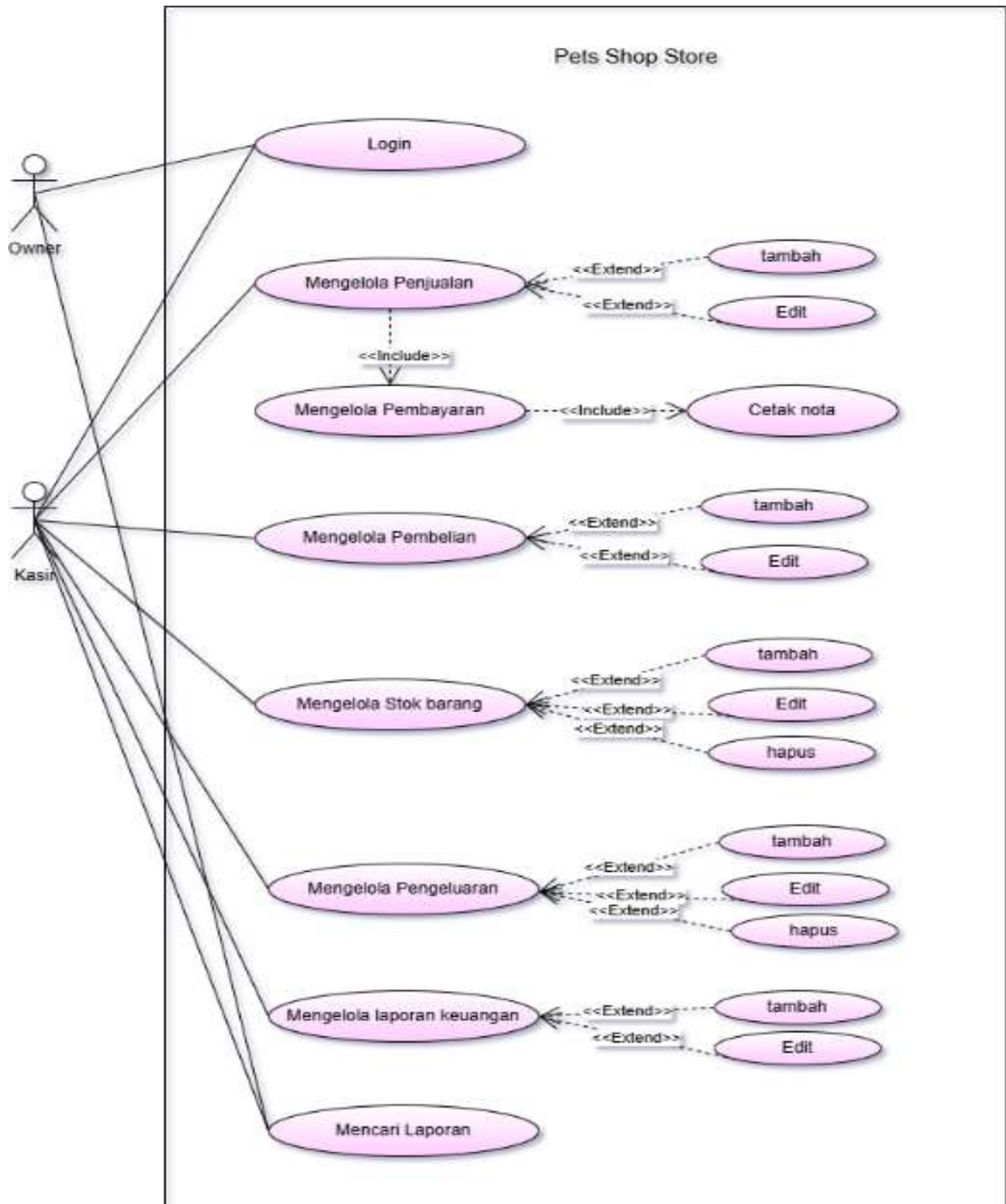
Use case diagram merupakan gambaran dari kumpulan proses yang saling berkaitan dan membentuk satu kesatuan sistem yang utuh, di mana setiap proses dijalankan atau dipicu oleh seorang aktor. Melalui diagram ini, perilaku atau alur kerja sistem informasi yang akan dibangun dapat dijelaskan secara jelas. Diagram use case juga berfungsi sebagai alat bantu visual yang memudahkan dalam memahami hubungan antara pengguna dengan fungsi-fungsi utama dalam sistem (Huwaida & Upayarto, 2025).

d. Class Diagram

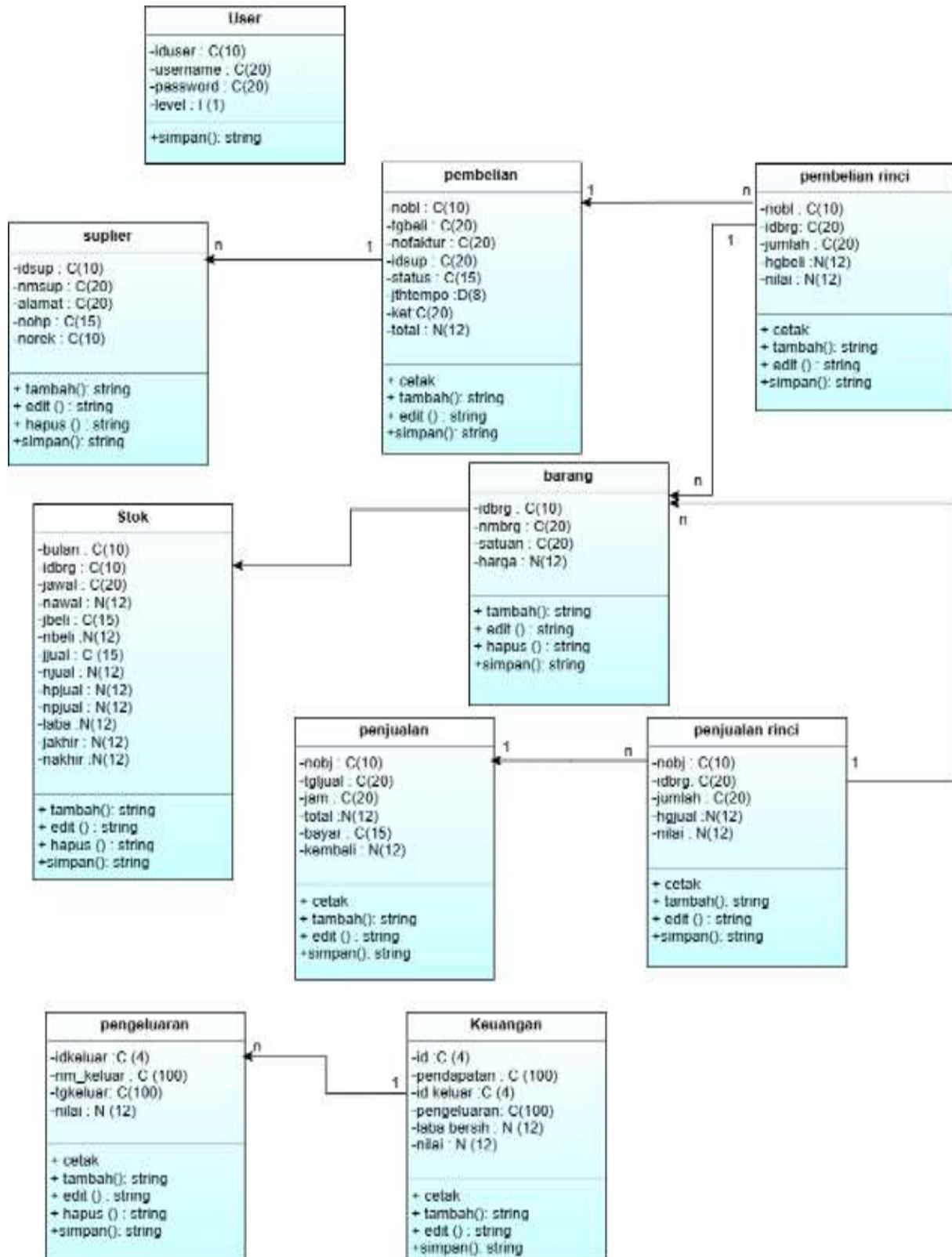
Class diagram adalah suatu diagram yang menggambarkan struktur sistem secara visual melalui representasi kelas-kelas yang membentuk sistem tersebut. Diagram ini menunjukkan hubungan antar kelas beserta atribut dan metode yang dimilikinya, sehingga memberikan gambaran menyeluruh mengenai rancangan atau arsitektur sistem. Dengan adanya class diagram, pengembang dapat lebih mudah memahami bagaimana setiap bagian dari sistem saling berinteraksi dan berkontribusi dalam membangun keseluruhan perangkat lunak (Huwaida & Upayarto, 2025) (Aurellia, 2025).



Gambar 4. Proses Bisnis Sistem Usulan



Gambar 5. Use Case Diagram



Gambar 6. Class Diagram

Tampilan Rancangan Sistem

1. Tampilan Login dan Dashboard



Gambar 7. Tampilan Login dan Dashboard

2. Tampilan Master Barang dan Tambah Data Barang

Berikut adalah halaman master menu barang, berisi informasi daftar barang juga terdapat beberapa aksi yaitu menambah data, stok barang, details keterangan barang, edit untuk merubah data dan hapus. Berikut adalah tampilan tambah data barang, berisi form input id barang, kategori, nama barang, merk barang, harga beli, harga jual, satuan barang, stok, dan tanggal input.



Gambar 8. Tampilan Master Barang dan tambah data barang

3. Tampilan Master Pengeluaran dan Tambahan Pengeluaran

Berikut adalah tampilan master pengeluaran yang berisi daftar pengeluaran seperti beban gaji, beban listrik dan beban sewa. Sedangkan tampilan form tambah master pengeluaran yang diisi dengan kode, nama dan nilainya.



Gambar 98. Tampilan Master Pengeluaran

4. Tampilan Transaksi Penjualan dan Form Tambah Transaksi

Berikut adalah tampilan menu transaksi penjualan yang berisi penjualan beserta rinciannya dan tampilan form untuk menambah transaksi penjualan yang akan di inputkan ketika ada penjualan.



Gambar 10. Tampilan Form Transaksi Penjualan dan form tambah penjualan

5. Tampilan Nota Penjualan dan master supplier

Berikut adalah tampilan nota penjualan yang akan di hasilkan oleh sistem nanti ketika aktor memilih cetak transaksi/nota penjualan dan tampilan master supplier yang berisi data supplier seperti nama, no hp dan alamat.



Gambar 11. Tambah Nota Penjualan dan Master Supplier

6. Tampilan form tambah master dan form transaksi pembelian

Berikut adalah tampilan form tambah master suplier yang akan diisi data data suplier baru dan tampilan transaksi pembelian beserta rinciannya.

The image shows two side-by-side screenshots of a web application. The left screenshot is titled 'Form Tambah Master Suplier' and contains several input fields for 'KODE', 'Nama Suplier', 'Alamat', 'No Hp', and 'No rekening'. At the bottom are 'Simpan' and 'Batal' buttons. The right screenshot is titled 'Transaksi Pembelian' and shows a table with multiple columns and rows for recording transactions. At the bottom are 'Tambah', 'Kembali', 'Hapus', 'Cari', and 'Setoran' buttons.

Gambar 12. Tampilan Form Tambah Suplier dan Transaksi Pembelian

7. Tampilan Form Tambah Transaksi Pembelian dan Laporan Keuangan

Berikut adalah tampilan form tambah transaksi pembelian yang akan di isi oleh aktor ketika toko melakukan pembelian atau penambahan stok. dan Berikut adalah tampilan laporan keuangan yang berisi laporan singkat untuk perhitungan laba.

The image shows two side-by-side screenshots. The left screenshot is titled 'Form Pembelian' and features a large 'Rp.' field with the value '0' and buttons for 'Tambah', 'Kembali', and 'Hapus'. Below is a table with columns for 'No', 'Kategori', 'Nama', 'Jumlah', and 'Harga'. At the bottom are 'Simpan' and 'Batal' buttons. The right screenshot is titled 'Pets Shop Store Laporan Keuangan (Laporan Laba/Rugi) Periode dd/mm/yy'. It displays a summary of financial data: 'Pendapatan Rp. XXX.XXX', 'Beban-beban Rp. XXX.XXX', 'laba kotor Rp. XXX.XXX', and 'laba Bersih Rp. XXX.XXX'.

Gambar 13. Tampilan Form Tambah Transaksi Pembelian

8. Tampilan Update Stok dan cari laporan

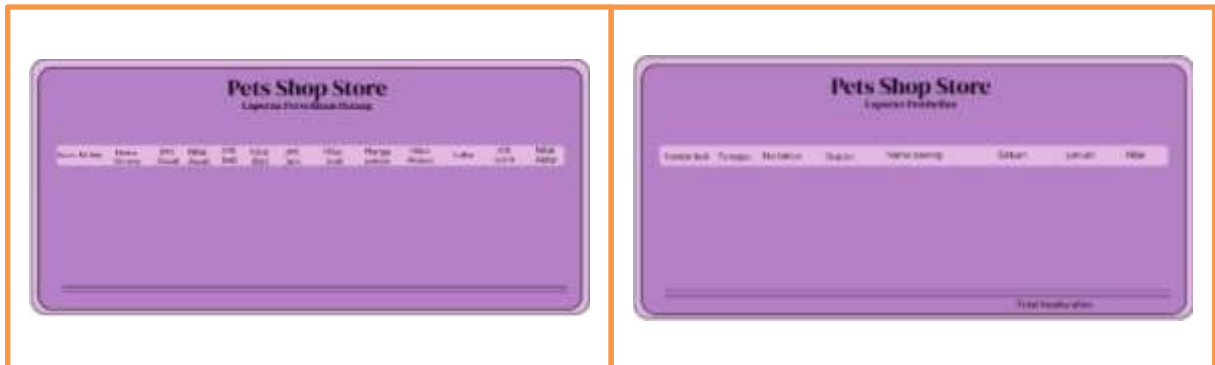
Berikut adalah tampilan update stok yang diupdate setiap bulannya.tampilan cari laporan.

The image shows two side-by-side screenshots. The left screenshot is titled 'Update Stok' and has a 'Pilih Update Stok Bulan' dropdown menu. Below is a table with columns for 'No', 'Kategori', 'Nama', 'Jumlah', and 'Harga'. At the bottom is a 'Laporan' button. The right screenshot is titled 'Pets Shop Store' and contains a 'Cari Laporan' dropdown menu, a 'Periode' input field, and a 'Tampilkan' button. On the right side, there are three checkboxes: 'Laporan persediaan barang', 'Laporan penjualan', and 'Laporan pembelian'.

Gambar 1410. Update stock dan Tampilan Cari Laporan

9. Tampilan Laporan Persediaan Barang dan laporan Penjualan

Berikut adalah tampilan persediaan barang, yang berisi nama barang, stoknya pada bulan ini dan harga awal dan akhir. tampilan laporan penjualan yang berisi rekapan transaksi yang telah di inputkan:



Gambar 15. Tampilan Laporan persediaan dan Laporan Pembelian

4 KESIMPULAN

Dari hasil penelitian ini disimpulkan bahwa proses pencatatan transaksi di *Pets Shop Store* yang sebelumnya dilakukan secara manual menimbulkan berbagai kendala seperti kesalahan pencatatan, kesulitan memantau stok, dan lambatnya pembuatan laporan. Melalui perancangan aplikasi pertokoan berbasis *desktop* menggunakan *Visual FoxPro 9.0* dan metode pengembangan *Waterfall*, sistem yang akan dibuat mampu mempercepat pengolahan transaksi, meningkatkan akurasi data, serta menghasilkan laporan penjualan, pembelian, dan keuangan secara lebih efisien. Berdasarkan hasil perancangan dan pengujian aplikasi pertokoan berbasis *desktop* ini, masih terdapat beberapa keterbatasan yang dapat dijadikan acuan bagi peneliti selanjutnya. Maka dari itu, disarankan kepada peneliti berikutnya untuk melakukan pengembangan fitur yang dapat meningkatkan kemampuan sistem, terutama dalam mendukung proses pengolahan informasi secara lebih lengkap dan akurat. Pengembangan yang dapat dilakukan antara lain menambahkan modul perhitungan laba/rugi yang terintegrasi otomatis dengan data penjualan, pembelian, pengeluaran, serta persediaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, M., & Risky, Z. (2025). Perancangan Sistem Pemesanan pada Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) LA Group Kabupaten Jombang Berbasis Website. *SITEKNIK*, 2(2), 154–163. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15752546>
- Aulia, H.I., & Nasution, M.I.P. (2025). Implementasi Database Management System (DBMS) dalam Meningkatkan Efisiensi Operasional Perusahaan. In *Journal of Management (EJoM)* (Vol. 3, Issue 1). <https://journal.unisan.ac.id/index.php/Epsilon>
- Aurellia, A. (2025). Pemanfaatan Uml Dalam Perancangan Sistem Informasi Produk Kreatif Daur Ulang Sampah Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 13(3S1). <https://doi.org/10.23960/jitet.v13i3S1.8073>
- Huwaida, A., & Upayarto, B. (2025). Sistem Informasi Pembelian Dan Penjualan Pada Toko Zhafirah Cosmetics Berbasis Dekstop. *Jurnal Ilmu Teknik Dan Informatika*, 5, 1–11. <https://doi.org/10.51903/teknik.v5i2.823>
- Iqbal Fahrezi, M., & Qomarats, I. (2025). Perancangan UI/UX Website Marketplace PT Devata Studio Kreatif. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1, 310–320. <https://doi.org/10.59435/menulis.v1i7.548>

- Maruloh, M., Darussalam, M., & Ramdani, E. H. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Persediaan Barang Pada Pt. Cj Trading Menggunakan Metode Waterfall. *Akrab Juara : Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 6(2), 17–26. Retrieved from <https://akrabjuara.com/index.php/akrabjuara/article/view/1406>
- Misnu, A.P. (2025). Perancangan Database Sistem Informasi Penjualan Toko Matrix Menggunakan Erd. *Jurnal Sistem Informasi (TEKNOFILE)*, 3, 307–313.
- Ndruru, A., & Sianturi, A. (2025). Perancangan Sistem Informasi UMKM untuk Mempermudah Penjualan. *Jurnal Kolaborasi Sains Dan Ilmu Terapan*, 3(2), 2025–2055. <https://doi.org/10.69688/juksit.v3i2.69>
- Purwandari, N., & Fauzi, A. (2020). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Pada Toko XYZ Berbasis Desktop. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis (JUNSIBI)*, 1(2), 54–64. <https://doi.org/10.55122/junsibi.v1i2.171>
- Putri, W. D., Purbasari, W., & Setiawan, M. A. (2025). Sistem Informasi Pengelolaan Stok Barang dan Keuangan di Toko Tofik Berbasis Website. *Smart Comp: Jurnalnya Orang Pintar Komputer*, 14(1). <https://doi.org/10.30591/smartcomp.v14i1.7348>
- Rizky, I.A. & Rialdy, N. (2025). Pengaruh Sistem Informasi Akuntansi Dan Kompetensi Sumber Daya Manusia Terhadap Kualitas Laporan Keuangan. *JURNAL LENTERA BISNIS*, 14(1), 548–559. <https://doi.org/10.34127/jrlab.v14i1.1283>
- Wijaya, M. and P. B. and C. A. B. and E. S. (2025). *Buku Referensi Metodologi Penelitian Kombinasi Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Mixed Methods*. PT Media Penerbit Indonesia.
- Zulkifli, K., Romadhonal Gupron, F., & Fitriya, R. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Berbasis Web Di Toko Permata Cell. *JESICA (Jurnal Teknologi Informasi , Sistem Informasi, Dan Data Science)*, 2(1), 22–30. Diambil dari <https://amik-taruna.ac.id/ejournal/index.php/JESICA/article/view/39>