

**ONLINE SALES ACCOUNTING INFORMATION SYSTEM DESIGN USING  
VISUAL STUDIO AT GBESCOOT**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PENJUALAN *ONLINE*  
MENGUNAKAN *VISUAL STUDIO* DI GBESCOOT**

**Hilda Widi Rahayu<sup>1\*</sup>, Karyadi<sup>2</sup>, Falaah Abdussalaam<sup>3</sup>**

Politeknik Piksi Ganesha<sup>1,2,3</sup>

[hildawidi92@gmail.com](mailto:hildawidi92@gmail.com)<sup>1</sup>, [karyadi1605@gmail.com](mailto:karyadi1605@gmail.com)<sup>2</sup>, [falaah\\_abdussalaam@yahoo.com](mailto:falaah_abdussalaam@yahoo.com)<sup>3</sup>

**ABSTRACT**

*This research was conducted with the aim of analyzing and designing a Sales Information System at the GBESCOOT store. According to the research results that have been obtained by the author, sales at this store are carried out in 3 marketplaces so it is necessary to manually re-record all online sales and count them manually. So that this method is less effective and efficient which causes errors in making sales reports. To minimize these errors, the authors create software engineering for online sales with programming applications with the aim of making it easier to find and obtain information related to sales that occur accurately and efficiently. In this study the authors used a qualitative method with a descriptive approach. The process of collecting data carried out by the author is observation, literature study, and interviews. Microsoft Visual Studio programming language with MySQL as the database used to create this sales information system. The author can conclude that by utilizing the sales information system created, sales data can be inputted and processed quickly and the resulting reports are accurate.*

**Keywords:** *Sales Accounting Information System, Online, Marketplace and Microsoft Visual Studio.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis dan merancang Sistem Informasi Akuntansi Penjualan *Online* di toko GBESCOOT. Menurut hasil penelitian yang telah didapatkan oleh penulis, penjualan pada toko ini dilakukan di 3 *marketplace* sehingga perlu mencatat ulang secara manual seluruh penjualan *online* dan dihitung secara manual. Sehingga cara tersebut kurang efektif dan efisien yang menyebabkan kesalahan dalam membuat laporan penjualan. Untuk meminimalisir kesalahan-kesalahan tersebut, penulis membuat suatu rekayasa perangkat lunak untuk penjualan *online* dengan aplikasi pemrograman dengan tujuan untuk memudahkan mencari maupun mendapatkan informasi terkait penjualan yang terjadi secara akurat dan efisien. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. metode pengembangan *software* yang dipakai adalah metode *waterfall*. Proses pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis yaitu observasi, studi pustaka, dan wawancara. Bahasa pemrograman Microsoft Visual Studio dengan MySQL sebagai *database* yang digunakan untuk membuat sistem informasi penjualan ini. Metode pengembangan *software* yang dipakai adalah metode *waterfall*. Penulis dapat menyimpulkan bahwa dengan memanfaatkan sistem informasi penjualan yang dibuat maka data penjualan dapat diinput dan diolah dengan cepat dan laporan yang dihasilkan akurat.

**Kata Kunci :** *Sistem Informasi Akuntansi Penjualan, Online, Marketplace dan Microsoft Visual Studio.*

## PENDAHULUAN

Tingkat perkembangan teknologi sedang mengalami peningkatan yang cukup pesat, termasuk dalam berdagang. Dengan adanya *E-Commerce* atau toko *online* banyak pihak yang diuntungkan baik pihak produsen, penjual maupun konsumen. Konsep belanja *online* menyediakan banyak kelebihan dan kemudahan jika dibandingkan dengan konsep belanja konvensional. Salah satunya bagi penjual, konsep belanja *online* dapat meminimalkan biaya operasional karena penjual tidak diharuskan mempunyai toko fisik.

Selain itu juga karena perkembangan teknologi semakin maju dan modern. Sehingga segala sesuatu harus dikerjakan dengan efektif dan efisien, termasuk dalam mendapatkan suatu informasi. Suatu perusahaan dapat dengan cepat dan mudah mendapatkan suatu informasi, jika perusahaan tersebut menggunakan sistem informasi. Selain itu, perusahaan dapat bertahan dengan keadaan persaingan yang terjadi di dunia bisnis saat ini. Salah satu sistem yang diperlukan oleh perusahaan adalah sistem informasi akuntansi penjualan sehingga dengan adanya sistem informasi penjualan ini dapat dilakukan pengelolaan akuntansi yang baik sehingga kualitas kerja dapat meningkat, termasuk pelayanannya dan yang paling utama adalah mencapai tujuan usaha itu sendiri.

Toko GBescoot merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penjualan (*Retail*) *online* dengan *workshop* yang berdomisili di Komplek Serra Valley De Lima Ciwaruga, Kabupaten Bandung Barat. GBescoot merupakan sebuah toko yang menjual skuter Listrik merk "Fiido" dengan berbagai *sparepart* dan aksesorisnya. Sehubungan dengan sedang maraknya berbagai kendaraan listrik sehingga

penjualannya pun makin tinggi. Toko ini berjualan secara *offline* maupun *online* di 3 *marketplace* (Tokopedia, Shopee dan Bukalapak). Selama ini admin maupun pemilik toko melihat penjualan *online* dari laporan penjualan yang telah disediakan oleh masing-masing *marketplace*, tetapi karena penyajian laporan penjualan berbeda satu sama lain membuat admin maupun pemilik toko sulit untuk membaca maupun memahami laporan penjualan tersebut. Selain itu masalah bagi admin untuk merekap secara manual semua transaksi yang terjadi di ketiga *marketplace* tersebut yang selanjutnya akan dimasukkan ke laporan keuangan dan prosesnya cukup memakan waktu atau kurang efektif.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan kinerja toko GBescoot dibutuhkan sebuah sistem informasi akuntansi penjualan untuk mempermudah dalam proses penjualan dan pelaporannya. Dengan persoalan tersebut, penulis tertarik untuk membuat program penjualan berbasis komputer agar transaksi yang dilakukan toko *online* GBescoot di 3 *marketplace* dapat lebih terstruktur, dan mempermudah pembuatan laporan penjualan. Sistem yang dibuat akan memiliki fungsi nota penjualan, serta menampilkan laporan penjualan. *Software* yang digunakan penulis adalah Microsoft Visual Studio dengan MySQL sebagai *databasenya*.

## Perancangan

Perancangan ialah suatu kegiatan yang bertujuan mendesain sistem baru untuk tujuan memecahkan masalah – masalah yang terjadi di suatu usaha dengan alternatif sistem yang sudah dipilih (Theresia, Perwito, and Hartanto 2021), sehingga perancangan penting dalam tahapan mendesain sistem yang baru agar lebih terstruktur.

Desain adalah proses mencari tahu apa yang perlu dilakukan untuk membuat objek atau sistem tertentu. Ini sering melibatkan penggunaan teknik dan prinsip yang berbeda, untuk membuat rencana terperinci yang dapat diikuti untuk membuat produk jadi menurut (Sofyan et al., 2016).

### **Sistem**

Sistem berasal dari bahasa Latin (*systema*) dan Bahasa Yunani (*sustema*), artinya suatu kesatuan komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran isu, materi maupun energi. Selain itu, pendapat Kurnia Cahya Lestari dan Arni Muarifah Amri (2020) mengemukakan bahwa sistem yakni dua atau lebih komponen yang saling berafiliasi serta berinteraksi menghasilkan suatu grup yang akhirnya dapat menghasilkan tujuan.

Sistem merupakan sekumpulan mekanisme yang saling bekerjasama bagi tujuan tertentu salah satunya adalah untuk menyediakan informasi yang cepat dan akurat (Rani Nurdianti, Tina Yusepa, Karyadi and Falaah Abdussalaam, 2022)

### **Informasi**

Informasi adalah hasil proses atau hasil pengolahan data yang bersumber dari hasil gabungan, analisis, penyimpulan, serta pengolahan sistem informasi komputerisasi. Informasi juga telah diatur dan diproses agar informasi dapat menyampaikan arti.

Informasi adalah hasil proses atau hasil pengolahan data dari hasil gabungan, analisis, penyimpulan, serta pengolahan sistem informasi komputerisasi. Informasi juga sudah diatur dan diproses agar informasi bisa menyampaikan arti yang merupakan seluruh beban biaya selama proses produksi awal hingga akhir pembentukkan produk kecuali biaya

bahan baku dan biaya tenaga kerja namun masih berkaitan penanganan produk hingga produk terjual (Raflie, Auliasari, and Primaswara P, 2021).

### **Akuntansi**

Akuntansi berasal dari bahasa Inggris yaitu '*to account*' yang berarti menghitung atau mempertanggungjawabkan sesuatu yang ada kaitannya dengan pengelolaan bidang keuangan dari suatu perusahaan kepada pemilik perusahaan atas kepercayaan yang telah diberikan pada pengelola keuangan untuk menjalankan aktivitas perusahaan (Sujarweni, 2018).

### **Sistem Informasi Akuntansi**

Menurut Romney & Steinbart (2015), Sistem Informasi Akuntansi adalah sebuah sistem untuk melakukan pengumpulan, pencatatan, penyimpanan, serta pengolahan data berupa informasi untuk pengambilan suatu keputusan tertentu. Sistem ini dirancang untuk mengumpulkan dan menyimpan data pada pihak yang mengambil keputusan sebagai informasi yang relevan serta bisa diandalkan.

Sistem Informasi Akuntansi merupakan subsistem dari sistem informasi yang bertujuan untuk mengolah, memproses, dan menganalisa data transaksi keuangan yang akan membentuk informasi berupa laporan keuangan yang nantinya akan dipergunakan menjadi pengambilan keputusan (Sadiah et al., 2021).

Dari kedua pengertian akuntansi diatas, penulis menyimpulkan bahwa sistem informasi akuntansi yakni dilakukannya pengumpulan, pencatatan atau pengelolaan dan penyimpanan data sebagai rancangan sistem informasi yang akan membentuk laporan keuangan yang akan dipergunakan untuk pengambilan keputusan.

## **E-Commerce atau Perdagangan Elektronik**

Merujuk pada artikel ilmiah (Muhammad Prakarsa & Fanny Kusuma Hafiz, 2022), *Electronic Commerce (E-commerce)* merupakan aktivitas bisnis yang dilakukan dengan menggunakan manfaat dari media internet. Dengan adanya *e-commerce* ini daya beli masyarakat akan lebih luas.

### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian merupakan cara ilmiah yang dilandasi metode keilmuan yang dipergunakan untuk menerima data dengan tujuan tertentu. Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif, metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat, yang dipergunakan untuk meneliti pada kondisi ilmiah (eksperimen) dimana peneliti menjadi instrument, teknik pengumpulan lebih menekankan pada makna (Sugiyono, 2018). Dengan menggunakan metode ini, maka penelitian tidak menggunakan hipotesis karena penelitian ini tidak dapat menentukan dugaan ataupun jawaban sementara untuk hasil penelitiannya. Sehingga penulis hanya ingin mendapatkan atau memperoleh informasi dan menguraikan atau menggambarkan permasalahan yang ada di dalam objek penelitian.

Metode pengumpulan data yang dipakai penulis dalam penelitian ini yaitu :

#### 1. Observasi

Penulis melakukan penelitian langsung dengan melaksanakan praktek kerja lapangan sebagai admin *online* di GBEScoot dengan memahami proses kerja yang sudah ada guna mengetahui permasalahan apa saja yang terjadi dalam proses penjualan dan mencari solusi untuk permasalahan tersebut.

#### 2. Wawancara

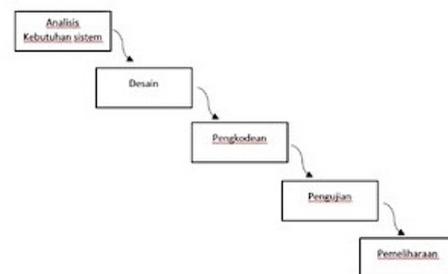
Dilakukannya wawancara adalah

salah satu metode yang dipakai oleh penulis selain melakukan observasi. Wawancara dilakukan penulis dengan narasumber yang dapat memberikan data yang penulis perlukan dalam penelitian ini. Pada metode ini penulis melakukan wawancara kepada pemilik toko dan bagian-bagian yang terlibat dalam proses penjualan *online* GBEScoot.

#### 3. Studi Dokumen

Dalam penelitian ini, penulis melakukan studi dokumen yang bersumber pada dokumen periode sebelumnya perihal laporan penjualan *online*. Penulis juga melakukan riset tentang proses transaksi yang terjadi pada 3 *marketplace* yang dipakai yaitu Tokopedia, Shopee dan Bukalapak.

### **Metode Pengembangan Sistem Informasi**



Dalam merancang dan membangun system informasi akuntansi penjualan *online* di Toko GBEScoot, penulis menggunakan salah satu metode pengembangan sistem yakni metode *waterfall*. Setiap tahap dalam metode *waterfall* merupakan pengembangan dari tahap sebelumnya, sehingga metode ini akan berkaitan dan lengkap lalu menjadi turunan dari tahap sebelumnya, layaknya air terjun. Adapun tahapan-tahapan dalam metode ini yaitu :

#### 1. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis pada penelitian ini terdiri dari kegiatan observasi wawancara dan studi dokumen yang bertujuan guna mengumpulkan informasi dan

data-data yang berhubungan dengan sistem yang akan dibuat.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan bertujuan mengolah data yang telah dikumpulkan dan diterjemahkan kedalam aplikasi. Dalam proses ini terdiri dari penggambaran *flowmap*, *diagram konteks* dan *entity relationship diagram (ERD)*.

3. Pengkodean

Pada proses pengkodean data yang sudah dikumpulkan dan diolah kemudian diterjemahkan ke prosedur bahasa pemrograman Visual Studio yang digunakan dalam penelitian ini dan menggunakan *Mysql* untuk sistem databasenya.

4. Pengujian

Proses pengujian ini adalah menguji coba semua fungsi yang telah dibuat apakah berjalan dengan semestinya atau belum, baik dalam sistem input maupun output. sehingga pada saat dilakukan implementasi sistem terhindar dari kesalahan.

5. Pemeliharaan

Proses yang terakhir dapat dilakukan saat program sudah digunakan oleh toko dapat juga dengan cara memasang ulang di perangkat lain yang dipakai di toko.

Kelebihan metode ini adalah metode yang sangat mudah untuk dipahami dan kemungkinan terjadinya perubahan kebutuhan selama pengembangan perangkat lunak kecil. Selain itu metode *waterfall* ini merupakan pendekatan yang sangat metedis, yakni dimana setiap informasi akan tercatat dengan baik. Alur kerja yang diciptakan dengan sistem yang jelas dan terukur.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

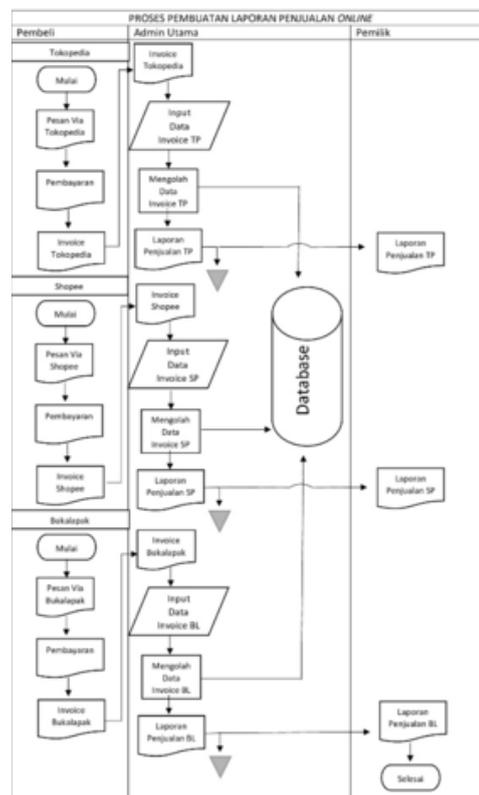
Salah satu cara untuk pemecahan masalah agar tidak terjadi kesulitan

dalam pengelolaan data penjualan *online* di GBEScoot dan meminimalisir kesalahan yaitu dengan cara membuat program. Pengelolaan perihal perhitungan penjualan *online* dan membuat laporan penjualannya. Program ini dirancang menggunakan Bahasa pemrograman *Microsoft Visual Studio*.

**A. Sistem yang dirancang**

1. *Flowmap*

Di bawah ini adalah *flowmap* yang menjelaskan bagaimana rancangan proses sistem yang diusulkan.



**Gambar 2. Flowmap Sistem yang dirancang**

Sumber : Diolah Oleh Penulis, 2023

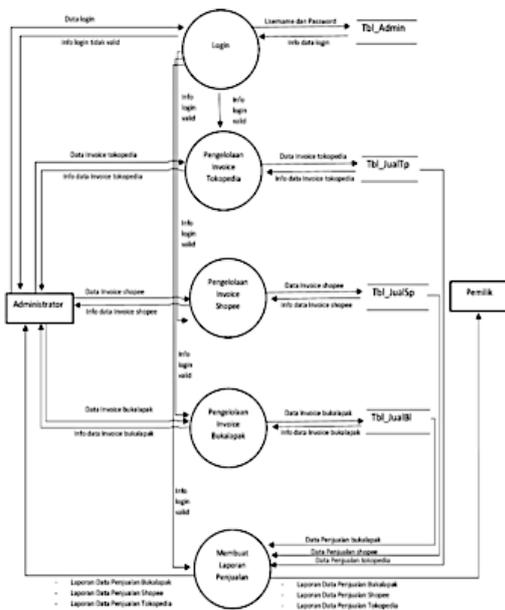
## 2. Diagram Konteks



yang dirancang

Sumber : Diolah Oleh Penulis, 2023

## 3. Data Flow Diagram (DFD) Level 0



**Gambar 4. Data Flow Diagram (DFD) Level 0 yang dirancang**

Sumber : Diolah Oleh Penulis, 2023

4. Entity Relationship Diagram (ERD) Rancangan basis data dibuat menggunakan *Entity Realtions Diagram* (ERD), gambar 5 memperlihatkan hubungan antar entitas atau table dalam basis data sistem informasi akuntansi penjualan yang dirancang oleh penulis.



**Gambar 5. Entity Relationship Diagram (ERD) yang dirancang**

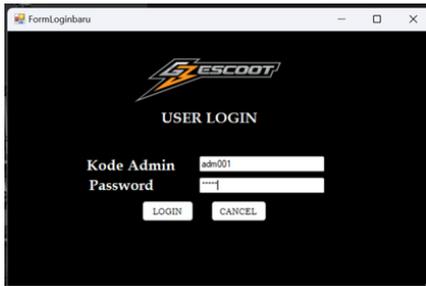
Sumber : Diolah Oleh Penulis, 2023

## B. Rancangan Sistem

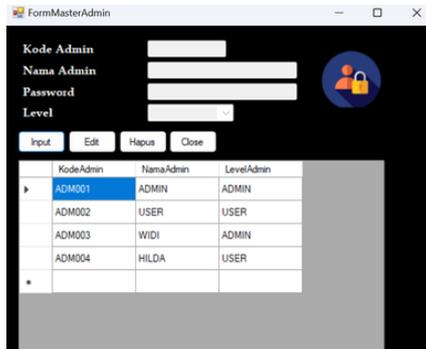
Pada bagian ini, penulis menampilkan gambar *screenshot* beberapa tampilan pada sistem informasi akuntansi penjualan GBEScoot sebagai penerapan dari rancangan proses yang telah diuraikan pada sistem sebelumnya. Diantaranya sebagai berikut :



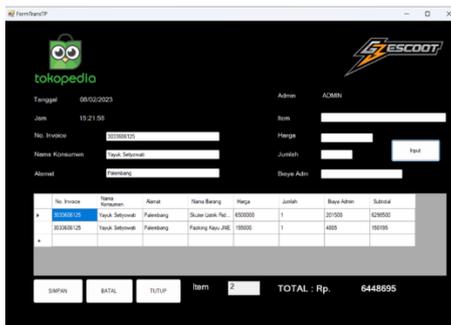
**Gambar 6. Tampilan Menu Utama**



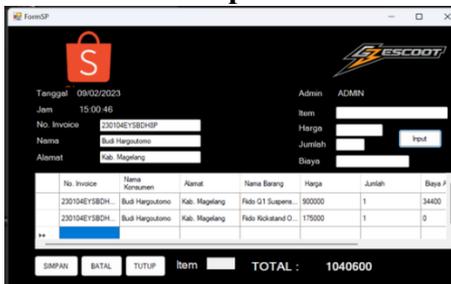
Gambar 7. Tampilan Login



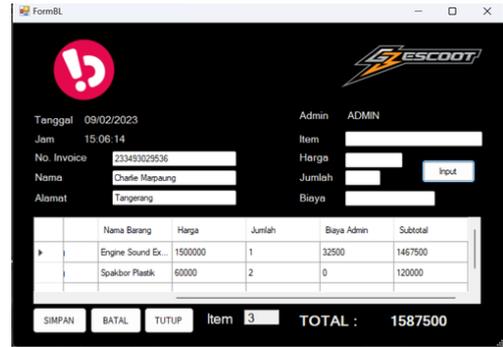
Gambar 8. Tampilan Master Admin



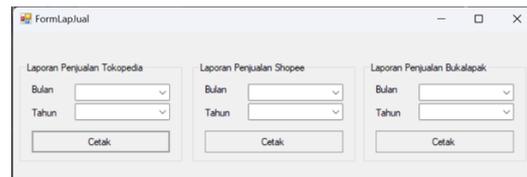
Gambar 9. Tampilan Transaksi Tokopedia



Gambar 10. Tampilan Transaksi Shopee



Gambar 11. Tampilan Transaksi Bukalapak



Gambar 12. Tampilan Menu Laporan Penjualan

LAPORAN PENJUALAN TOKOPEDIA  
GBESCOOT  
BULAN FEBRUARI 2023

Tanggal	No. Invoice	Nama Konsumen	Alamat	Total Penjualan
09-02-2023	23020897308	Panda Prayudha	Kota PengkalPangaj	Rp. 72.215
09-02-2023	2891245065	Global Products	Kota Bengkulu	Rp. 974.905
09-02-2023	2940215893	Nur Izzah	Bandarjaya	Rp. 218.025
09-02-2023	2941513842	Bismillah Asia	Tangerang	Rp. 1.817.400
09-02-2023	2941510982	Aji Pratama	DKI Jakarta	Rp. 236.000
09-02-2023	2942312218	Paradiso Beauty	Kota Balikpapan	Rp. 159.857
Grand Total :				Rp. 2.478.810

Gambar 13. Tampilan Laporan Penjualan Tokopedia

LAPORAN PENJUALAN SHOPEE  
GBESCOOT  
BULAN FEBRUARI 2023

Tanggal	No. Invoice	Nama Konsumen	Alamat	Total Penjualan
09-02-2023	231239VMCFG1Q	Ray	Kab. Bantul	Rp.180.000
09-02-2023	2301016HDHDXR	Mawan	Kota Mataram	Rp1.132.800
09-02-2023	230103COTNTNR1	Nova_Kenariwasto	Kab. Blera	Rp1.440.000
09-02-2023	230104EYSEB04	Budi Harguzono	Kab. Magelang	Rp1.040.600
09-02-2023	230106KEJWASJ7	Azalia	Kota Bekasi	Rp1.120.000
Grand Total :				Rp3.113.400,00

Gambar 14. Tampilan Laporan Penjualan Shopee

LAPORAN PENJUALAN BUKALAPAK  
GBESCOOT  
BULAN FEBRUARI 2023

Tanggal	No. Invoice	Nama	Alamat	Total Penjualan
19-01-2023	12345	widi	jl. suci	Rp.2.050.000
08-02-2023	233491038536	Charlie Mapang	Tangerang	Rp.1.582.500
09-02-2023	233491028536	Charlie Mapang	Tangerang	Rp.1.582.500
09-02-2023	223422231256	Manto	DKI Jakarta	Rp.59.100
09-02-2023	223397447194	Saifullah	Jambi	Rp.334.900
09-02-2023	22324942899	Arief	DKI Jakarta	Rp.149.250
09-02-2023	223248225552	Syarief Dini	Bekasi	Rp.347.000
Grand Total :				Rp6.120.250

Gambar 15. Tampilan Laporan Penjualan Bukalapak

## PENUTUP

### Kesimpulan

Pencatatan penjualan *online* pada toko GBEScoot masih dilakukan secara manual menggunakan tulis tangan dengan membuat nota lalu diinput ke dalam *file Microsoft Office Excel*, dikarenakan toko ini berjualan di 3 *marketplace* maka diinput di 3 *file* berbeda. Sehingga seringkali terdapat kesalahan pada proses rekap/ mencatat penjualan dan menyebabkan tidak sesuai laporan penjualan dengan penghasilan yang didapat, selain itu kurang efektifnya proses yang dikerjakan oleh admin untuk membuat laporan penjualan dan mencari informasi penjualan. Solusi dari masalah tersebut dibuatlah sistem informasi penjualan *online* dengan menggunakan program di *Microsoft visual studio* sehingga memudahkan admin dan pemilik untuk mengolah data penjualan dan melihat Laporan penjualan *online* baik di salah satu *marketplace* maupun di ketiga *marketplace*.

### DAFTAR PUSTAKA

- Wuri Lestari, Ira Murwenie, and Falaah Abdussalaam. (2021). Sistem Informasi Penjualan Menggunakan Microsoft Visual Studio 2010 Di Toko Trend Cellular. *JURSIMA (Jurnal Sistem Informasi dan Manajemen STMIK GICI)*.
- Refa Refiani S, Masayu Hamadani, Muthmainnah, Yuda Syahidin. (2022). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Kain Pada CV. Vidi Sukses Berkah Menggunakan Microsoft Visual Basic 2010. *Fair Value : Jurnal Ilmiah Akuntansi dan Keuangan*, 5(2), 1159-1167.
- Amelia Mirani, Dias Novia Murti, Muthmainnah, Cahyadi Agustin. (2022). Perancangan Sistem

Informasi Akuntansi Penyaluran BSU di PT Bank Tabungan Negara menggunakan Microsoft Visual Studio 2010. *Fair Value : Jurnal Ilmiah Akuntansi dan Keuangan*, 5(3), 1525-1537.

- Prakasita N, Dwijanatri, and Mahendra Adhi Nugroho. (2018). "Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Dan Persediaan Di Central Steak and Coffee Boyolali. Nominal, Barometer Riset Akuntansi dan Manajemen 7(1): 69–81.
- Dian Qolby Novyanti, Rizki Amalia Nursyabani, Karyadi, Falaah Abdussalaam. (2022). "Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penerimaan Dan Pengeluaran Kas Di Star Glam Bandung. *Fair Value : Jurnal Ilmiah Akuntansi dan Keuangan* 4(11), 4893-4903.
- Putri Balqis Sulaeman, Falaah Abdussalaam, Euis Hernawati. (2021). Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Dagang Menggunakan Microsoft Visual Studio. *JURSIMA (Jurnal Sistem Informasi dan Manajemen STMIK GICI)*.
- Rani, R. N., Tina, T. Y., Karyadi, K., & Falaah, F. A. (2022). Perancangan sistem informasi akuntansi penjualan obat menggunakan microsoft visual studio 2010 di Klinik Utama Bunda Nanda. *Fair Value: Jurnal Ilmiah Akuntansi dan Keuangan*, 4(Spesial Issue 4), 1968-1980.
- Permana, J. E., Gunawan, E., & Abdussalaam, F. (2022). Perancangan Sistem Informasi Formulir Waktu Penyediaan Dokumen Rekam Medis Rawat Inap Menggunakan Visual Studio 2010. *Jurnal JTIK (Jurnal*

- Teknologi Informasi dan Komunikasi*), 6(3), 453-458.
- Listiyani, I. M., & Widayati, A. (2012). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa Sma Kelas Xi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10(2), 80–94.
- Kadir, A. (2014). *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. Penerbit Andi.
- Firdaus, N., & Kusumaningtias, R. (2021). Perancangan sistem informasi akuntansi pada LAZIS Nurul Falah. *Jurnal Ekonomi Akuntansi Dan Manajemen*, 20(2), 80–100.
- Yusron, R. D. R., & Huda, M. M. (2021). Analisis perancangan sistem informasi perpustakaan menggunakan model waterfall dalam peningkatan inovasi teknologi. *Journal Automation Computer Information System (JACIS)*, 1(1), 26–36.