

SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN TABUNGAN HEWAN QURBAN (Studi Kasus : DKM Masjid Baitirrahman)

Yus Jayusman¹, Abdurrahman², Rahmat Jaenal³, Tiya Cintia Dewi Lestari⁴

^{1,2,3,4}STMIK BANDUNG

Sekolah Tinggi Manajemen dan Informatika Bandung Jl. Cikutra No. 113 A,
Bandung 40124, INDONESIA

Contact Address :

¹yusjayusman@gmail.com.

ABSTRAK

Sistem informasi penjualan dan tabungan hewan qurban merupakan sebuah aplikasi berbasis website yang dirancang untuk memudahkan masyarakat menabung hewan qurban supaya tidak lagi repot harus ke pengurus tetapi sekarang menjadi mudah bisa melakukan dimana pun dan kapanpun, sistem informasi ini menyediakan wadah untuk penjual hewan qurban sehingga pedagang tidak lagi menjajaga hewan qurbannya ke pasar pasar tetapi bisa dilakukan secara online dengan menggunakan sistem informasi ini diharapkan pengurus DKM bisa memberikan laporan yang secara rinci dan tidak perlu menunggu selama 1 sampai 3 di dalam penyajiannya. Oleh karena itu tujuan sistem informasi penjualan dan tabungan hewan qurban ini untuk memudahkan semua elemen masyarakat yang ingin menabung dan menjual hewan tabungannya.

Kata Kunci : Penjualan, Tabungan Qurban, Sistem Informasi.

ABSTRACT

The information system for selling and saving qurban animals is a website-based application designed to make it easier for people to save qurban animals so they don't have to bother having to go to the caretaker but now it is easy to do it anywhere and anytime, this information system provides a forum for qurban animal sellers so that traders do not again selling sacrificial animals to the market but it can be done online by using this information system. It is hoped that the DKM management can provide a detailed report and do not need to wait 1 to 3 for the presentation. Therefore, the purpose of this information system on selling and saving sacrificial animals is to make it easier for all elements of society who want to save and sell their animal savings.

Keywords: Sales, Qurban Savings, information system

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Dengan adanya perkembangan teknologi saat ini semua sistem manual beralih dengan menggunakan teknologi contohnya penjualan, penjualan merupakan kegiatan manusia yang mengarahkan untuk memenuhi dan memuaskan kebutuhan dan keinginan melalui proses pertukaran [1] dimana saat penjualan menggunakan sistem digital sangat diminati oleh masyarakat yang sudah melek teknologi.

Idul Adha merupakan hari raya Islam yang jatuh pada tanggal 10 Dzulhijjah penanggalan Hijriyah. Bermula ketika Nabi Ibrahim yang bersedia mengorbankan putranya Ismail untuk Allah, lalu Ismail digantikan oleh-Nya dengan domba. Pengelolaan qurban yang selama ini masih kurang efektif, karena masih menggunakan format penulisan tabungan yang masih manual, sehingga butuh waktu yang lama dalam pengelolaan tabungan qurban, dan hal tersebut sangat tidak efisien. Selain itu dapat membantu dalam hal pembelian hewan qurban dengan cepat, mudah dan praktis. Sehingga masyarakat setempat dapat membeli dan memilih sesuai dengan keinginan nya.

Maka dibutuhkan suatu sistem yang lebih baik dan mampu mengatasi permasalahan tersebut sehingga pengelolaan qurban pada DKM masjid tersebut lebih maksimal. Oleh karena itu Berdasarkan analisa yang tertera di atas, maka dalam pembuatan laporan skripsi ini diberi judul “SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN TABUNGAN HEWAB QURBAN”.

2. LANDASAN TEORI

Pengertian Qurban

Qurban: atau disebut juga Udhiyah atau Dhahiyyah secara harfiah berarti hewan

sembelihan. Sedangkan ritual kurban adalah salah satu ritual ibadah pemeluk agama Islam, dimana dilakukan penyembelihan binatang ternak untuk dipersembahkan kepada Allah.

Ritual kurban dilakukan pada bulan Dzulhijjah pada penanggalan Islam, yakni pada tanggal 10 (hari nazar) dan 11,12 dan 13 (hari tasyrik) bertepatan dengan Hari Raya Idul Adha. Allah swt.berfirman : “Maka shalatlah untuk Rabbmu dan sembelihlah hewan.” (Q.S. Al- Kausar [108]:2). “Tidaklah anak Adam melakukan suatu amalan pada hari Nahr (Idul Adha) yang lebih dicintai oleh Allah melebihi mengalirkan darah (qurban), maka Hendaknya kalian merasa senang karenanya.” (HR. Tirmidzi, Ibnu Majah dan Al Hakim dengan sanad sahih, lihat Taudhihul Ahkam, IV/450). Hadis di atas didhaifkan oleh Syaikh Al Albani (dhaif Ibn Majah, 671).

Pengertian Penjualan

Penjualan adalah suatu usaha yang terpadu untuk mengembangkan rencana-rencana strategis yang diarahkan pada usaha pemuasan kebutuhan dan keinginan pemebel, guna mendapatkan penjualan yang menghasilkan laba (Marwan, 1991). Penjualan merupakan sumber hidup suatu perusahaan, karena dari penjualan dapat diperoleh laba serta suatu usaha memikat konsumen yang diusahakan untuk mengetahui daya tarik konsumen sehingga dapat mengetahui hasil produk yang dihasilkan. Dalam kegiatan pemasaran yang sangat kompleks dan saling berkaitan yang satu dengan yang lainnya, seperti promosi dan penjualan hendaknya dikelola dengan baik untuk mencapai tujuan perusahaan, yaitu laba

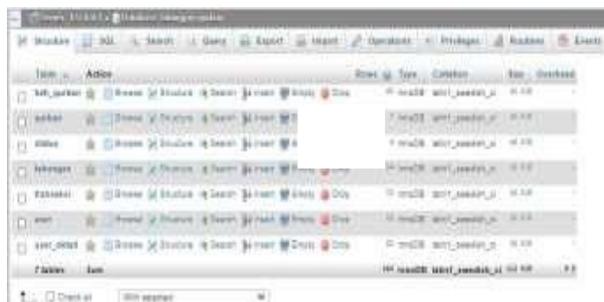
Pengertian Menabung

Pengertian Menabung Secara Umum
Pengertian menabung adalah menyisihkan

Implementasi sistem merupakan tahap yang dilakukan setelah melakukan tahap perancangan sistem yaitu menjelaskan mengenai pembuatan sistem serta tampilan dari aplikasi yang telah dibuat, yang sesuai dengan analisis dan perancangan sebelumnya. Setelah tahap implementasi dilakukan maka dibutuhkan sebuah pengujian untuk membuktikan bahwa aplikasi dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Perangkat keras yang digunakan penulis untuk mengimplementasikan sistem adalah berikut :

- Processor : minimal intel dual core 1.0 Ghz
- Memori : 1 GB
- Harddisk : 80 GB
- Monitor : 14 Inc
- Printer : Epson L3100



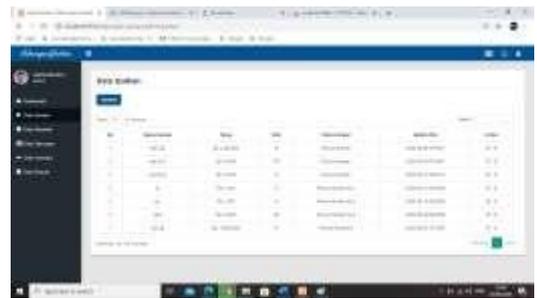
Gambar 3. Database MySQL.

Implementasi Tampilan Program

Berikut tampilan program dari Sistem Informasi Penjualan dan Tabungan Hewan Qurban



Gambar 4. Dashboard Admin

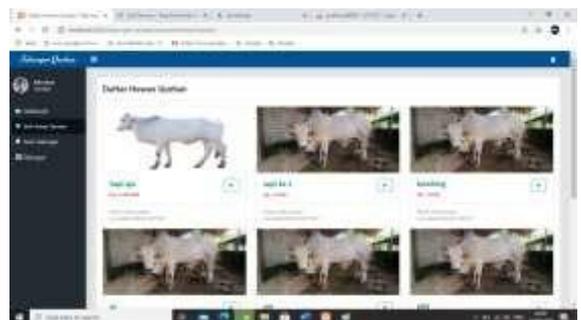


Gambar 4. Data Qurban

Tampilan Data Nasabah



Gambar 5. Data Nasabah



Gambar 6. Tampilan Beli Hewan Qurban

Tampilan Dashboard DKM



Gambar 7. Tampilan Dashboard DKM

4. PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian, perencanaan, impelentasi dan pengujian

yang dilakukan serta pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya dapat diambil kesimpulan bahwa sistem informasi penjualan dan tabungan hewan qurban studi kasus DKM Masjid Baiturrahman Cianjur, di antaranya :

- 1) Memberikan informasi yang benar dan akurat pada saat menabung dan membeli hewan qurban
- 2) Terjadinya simbiosis mutualisme antara penjual dan nasabah yang ingin membeli hewan qurban sehingga bisa bertransaksi dimanapun dan kapanpun yang diinginkan oleh nasabah
- 3) Mempermudah pengurus DKM masjid Baiturrahman Cianjur dalam pencatatan menabung dan mempermudah laporan penjualan hewan qurban

Saran

Sistem informasi ini memiliki banyak bagian yang masih bisa dikembangkan penambahan fitur lainnya, diantaranya :

1. Sistem yang masih bisa dikembangkan lebih lanjut dengan fitur-fitur yang belum tersedia.
2. Dalam pengembangan sistem informasi ini, diharapkan pengembang dapat memperbaiki sistem dari kekurangan - kekurangan yang ada

pada sistem ini, sehingga nantinya perangkat lunak ini mampu mengatasi permasalahan yang ada

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Asauri, 2004. *Manajemen Pemasaran (Dasar, Konsep Dan Strategi)*. Penerbit : PT. Grafindo Persada : Jakarta
- [2] Dull, Richard B., Gelinas, J.U., 2012. *Accounting Information System*. Yogyakarta : Andi
- [3] Jogiyanto, H.M., 2005, *Analisa dan Desain Sistem Informasi*, Penerbit : Andi, Yogyakarta
- [4] Kristanto, Andri. 2003. *Perancangan Sistem Informas dan Aplikasinya*. Penerbit : Gava Media, Jakarta
- [5] Oetomo, Budi Sutedjo Dharma. 2006. *Perencanaan dan Pembangunan Sitem Informasi*. Yogyakarta
- [6] Prinyanto, Ida F. 2013. *Nilai Informasi*. <https://www.academia.edu> . pada tanggal 30 Agustus 2020 83
- [7] Sutanta, Edhy. 2011. *Basis Data Dalam Tinjauan Konseptual*. Penerbit : Andi, Yogyakarta
- [8] I. M. Y. Kusumah, M. T. Hamidah, and L. Apriyanti, "SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS (GIS) PENDISTRIBUSIAN DAGING QURBAN BERBASIS APLIKASI WEB", *JURTIK STMIK Bandung*, vol. 9, no. 2, pp. 38–46, Dec. 2020.