

SISTEM APLIKASI KASIR BERBASIS WEB PADA TOKO SEJAHTERA SEMBAKO CILEDUG

Rachman Ardiansyah H¹, Said Abdan Syakur², Dedi Setiawan³
Prodi Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Banten

E-mail :

¹rachmanardiansyah264@gmail.com, ²saidabdan12@gmail.com, ³deddyisutin@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan Kerja Praktek ini mewujudkan ruang lingkup pekerjaan di bidang ini dan memberikan pengalaman kerja langsung sehingga mahasiswa dapat lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan kerja setelah menyelesaikan dunia perkuliahan. Kegiatan ini berlangsung selama satu bulan satu bulan, di toko sejahtera yang beralamat di JL. Inpres XV No. 69 Gaga, Kec. Larangan, Tangerang, Banten. Saat melakukan kegiatan langsung ini, mahasiswa diberi tugas untuk membuat Situs Web yang akan memudahkan konsumen dan penjual untuk bisa mengakses nya dari internet. Dan tentunya juga untuk memajukan toko sejahtera agar lebih bisa banyak di kenal orang dengan mudah. Berdasarkan apa yang dilakukan selama pelatihan, mahasiswa bertindak tepat di tempat kerja untuk menciptakan rasa syukur atas tugas dan wewenang apa yang ada di tempat magang. Yang terpenting, kerja praktek memberi mahasiswa pengalaman dan mengenal dunia pekerjaan yang sesungguhnya.

Kata Kunci : Stok Barang, Pendataan Barang.

ABSTRACT

This practical work activity embodies the scope of work in this field and provides hands-on work experience so that students can more easily adapt to the work environment after completing the world of lectures. This activity lasts for one month and one month, at the prosperous shop which is located at JL. Inpres XV No. 69 Gaga, Kec. Prohibition, Tangerang, Banten. When doing this hands-on activity, students are given the task of creating a website that will make it easier for consumers and sellers to access it from the internet. And of course also to promote the prosperous store so that more people can know more easily. Based on what was done during the training, students act appropriately in the workplace to create a sense of gratitude for what duties and authority lie in the internship. Most importantly, practical work gives students experience and get to know the real world of work.

Keywords : Stock of Goods, Data Collection of Goods.

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penjualan adalah suatu transfer hak atas benda-benda. Dari penjelasan tersebut dalam memindahkan atau mentransfer barang dan jasa diperlukan orang-orang yang bekerja di bidang penjualan seperti pelaksanaan dagang, agen, wakil pelayan, dan wakil pemasaran. Dari beberapa pengertian di atas disimpulkan bahwa titik pusat dari sebuah usaha perdagangan khususnya Toko "Sejahtera" adalah penjualan.

Toko "Sejahtera" adalah unit dagang yang menyediakan semua kebutuhan manusia

mulai dari kebutuhan pokok, sembako, dan lain-lain. Dengan banyaknya produk yang disediakan dibutuhkan buku besar yang digunakan untuk mencatat nama produk dan harganya, serta buku transaksi yang digunakan untuk mencatat semua transaksi penjualan yang terjadi. Dengan cara pencatatan tersebut karyawan harus memberi label harga disetiap produk selain itu pembuatan pada akhir bulan mengalami kesulitan karena harus merekap semua transaksi penjualan yang dicatat pada buku besar. Hal ini tidak menutup kemungkinan terjadi kesalahan pencatatan dan waktu yang digunakan untuk membuat laporan menjadi kurang efektif dan efisien.

Berdasarkan hal tersebut, maka dirancanglah suatu sistem penjualan yang terkomputerisasi untuk mempermudah Toko "Sejahtera" dalam mengelola data produk dan transaksinya. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu merancang aplikasi kasir untuk mendukung kinerja Toko "Sejahtera" agar dapat bersaing dengan lawan bisnis dan dituangkan dalam penulisan kerja praktek dengan judul "Sistem Aplikasi Kasir Berbasis Web Pada Toko Sejahtera Sembako Ciledug".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang menjadi pembahasan dalam penelitian ini adalah :

- a) Bagaimana cara merancang aplikasi kasir berbasis web untuk mengolah data produk dan transaksi di toko "Sejahtera"?
- b) Bagaimana cara membuat aplikasi yang dapat digunakan oleh kasir di toko "Sejahtera", mengimplementasikan bahasa pemrograman PHP, dan mendukung MySQL sebagai database?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka tujuan dalam penelitian dapat diuraikan sebagai berikut :

- a) Konsep aplikasi kasir berbasis web untuk pengolahan data produk dan transaksi di toko "Sejahtera".
- b) Dengan mengimplementasikan bahasa pemrograman PHP dan didukung oleh MySQL sebagai database, kami akan membangun sebuah aplikasi yang dapat digunakan oleh kasir di toko "Sejahtera".

II. TINJAUAN PUSTAKA

Selama masa pelatihan, mahasiswa Kerja Praktek menyelesaikan Tugas sekaligus proyek yang dibangun yaitu membangun Sistem Aplikasi Kasir Pada Toko Sejahtera menggunakan Visual Studio Code. Melalui pengerjaan proyek tersebut, mahasiswa Kerja Praktek dapat mengimplementasikan ilmu yang dipelajarinya.

1) Pengertian Perancangan

Perancangan adalah proses yang mendefinisikan apa yang ingin dilakukan dengan menggunakan teknik yang berbeda, dan perlu menjelaskan arsitektur dan detail komponen, serta kendala yang muncul dalam proses. (Soetam Rizky, 2011)

2) Pengertian Basis Data

Database adalah kumpulan data yang relevan secara logis yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan informasi organisasi. (Connolly dan Beg, 2010)

3) Pengolahan Data

Pengolahan Data adalah proses dimana model memproses data menjadi informasi, dan penerima menerima informasi, membuat keputusan, dan mengambil tindakan. Artinya, ia melakukan tindakan lain yang mengembalikan data. Data dikumpulkan sebagai input dan diproses lebih lanjut oleh model dan lain-lain. untuk membentuk loop. Siklus ini disebut juga dengan siklus pengolahan data (data processing cycle).

4) Website

Website atau web adalah layanan yang digunakan oleh pengguna komputer yang terhubung dengan internet. (Wibisono & Susanto, 2015)

5) PHP

PHP (PHP: Hypertext Preprocessor) adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk menerjemahkan basis kode program menjadi kode mesin yang dapat dipahami oleh komputer server-side dan ditambahkan ke HTML. (Supono & Putratama, 2018: 1)

III. MODEL PENELITIAN

a) Waktu dan Tempat

Kerja Praktek dilakukan di Toko Kerja Praktek Sembako Jl. Inpres XV No. 69 Gaga, Kec. Di Larangan, Tangerang, Banten, tugas tersebut akan dilaksanakan mulai 10 Juni 2022 hingga 20 Juli 2022, dengan jadwal kerja Senin hingga Jumat mulai pukul 09.00 WIB hingga 17.00 WIB.

b) Metode Penelitian

- 1) Pembuatan Aplikasi Kasir diharapkan dapat mendukung proses pengambilan data produk dan transaksi.
- 2) Aplikasi Kasir mempercepat proses pembuatan laporan dan ringkasan transaksi serta mengurangi kesalahan

seperti membuat laporan secara manual.

c) Analisis Sistem

1) Entity Relationship Diagram (ERD) adalah diagram yang menggambarkan desain konseptual dari model konseptual database relasional. ERD juga merupakan citra yang menghubungkan satu objek di dunia nyata dengan objek lainnya, dan dikenal sebagai relasi antar entitas.



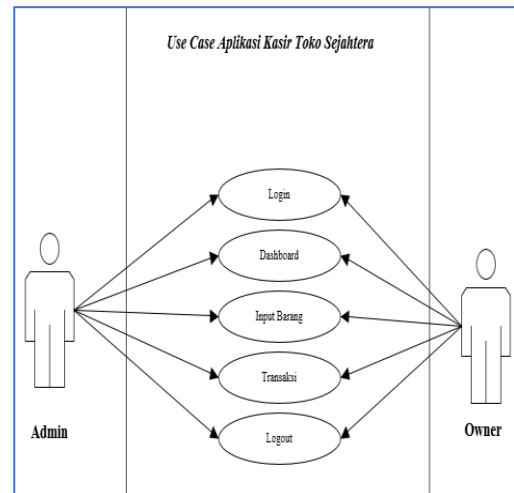
Gambar 3.1 Erd

1. Sequence Diagram adalah diagram yang mendeskripsikan interaksi antara objek untuk memenuhi suatu tugas tertentu. Activity diagram menunjukkan logika kondisional untuk urutan aktivitas sistem yang diperlukan untuk menyelesaikan suatu proses bisnis.

Simbol	Nama	Keterangan
	Object Lifeline	Menyatakan kehidupan suatu objek
	Actor	Orang atau divisi yang terlibat dalam suatu sistem
	Message	Menyatakan arah tujuan antara Object Lifeline
	Message (return)	Menyatakan arah kembali dalam 1 Object Lifeline
	Message (return)	Menyatakan arah kembali antara Object Lifeline
	Activation	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi

Gambar 3.2 Sequence Diagram

2. Use case diagram merupakan pemodelan perilaku (behavior) dari suatu sistem informasi. Use case diagram digunakan untuk mengetahui fitur apa saja yang ada pada sistem anda dan siapa yang berhak menggunakan fitur tersebut.



Gambar 3.3 Use Case Diagram

3. Diagram kelas adalah diagram yang digunakan untuk merepresentasikan kelas, komponen kelas, dan hubungan antar kelas.

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Generalization	Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor).
2		Nary Association	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		Class	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		Collaboration	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
5		Realization	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6		Dependency	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7		Association	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

Gambar 3.4 Class Diagram

4. Diagram aktivitas dimaksudkan untuk menggambarkan alur kerja atau aktivitas suatu sistem atau proses bisnis atau menu yang berada dalam perangkat lunak. Diagram aktivitas menunjukkan aktivitas sistem, bukan aktivitas aktor.

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Activity	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		Action	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		Initial Node	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		Activity Final Node	Bagaimana objek dibentuk atau diakhiri.
5		Decision	Digunakan untuk menggambarkan suatu keputusan / tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu
6		Line Connector	Digunakan untuk menggambarkan suatu keputusan / tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu

Gambar 3.5 Activity Diagram

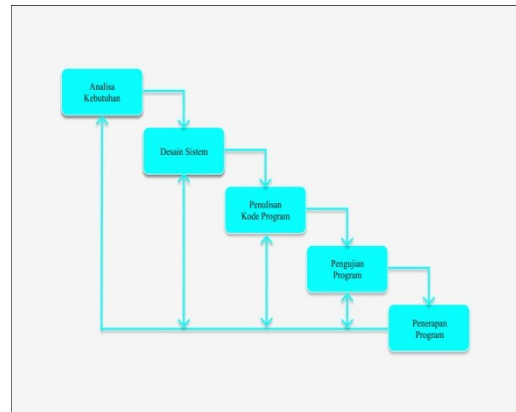
- Flowchart adalah diagram dengan simbol tertentu yang merinci urutan proses dan hubungan antara proses (instruksi) dan proses lain dalam program.

SIMBOL	NAMA	FUNGSI
	TERMINATOR	Permulaan/akhir program
	GARIS ALIR (FLOW LINE)	Arah aliran program
	PREPARATION	Proses inisialisasi/pemberian harga awal
	PROCESS	Proses perhitungan/proses pengolahan data
	INPUT/OUTPUT DATA	Proses input/output data, parameter, informasi
	PREDEFINED PROCESS (SUB PROGRAM)	Permulaan sub program/proses menjalankan sub program
	DECISION	Perbandingan pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk langkah selanjutnya
	ON PAGE CONNECTOR	Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada satu halaman
	OFF PAGE CONNECTOR	Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada halaman berbeda

Gambar 3.6 Activity Diagram

- Model waterfall merupakan model klasik yang sistematis dan berurutan dalam membangun perangkat lunak. Nama model ini sebenarnya adalah "Linear Sequential Model", yang sering disebut sebagai "classic lifecycle" atau metode waterfall. Model ini termasuk model umum dari rekayasa perangkat lunak dan sering dianggap kuno karena pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun

1970, tetapi paling banyak digunakan dalam rekayasa perangkat lunak (SE). Model ini mengikuti pendekatan yang sistematis dan berurutan. Tahapan yang Anda lewati disebut air terjun karena menunggu tahap sebelumnya selesai dan harus dijalankan satu demi satu.



Gambar 3.7 Model Waterfall

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

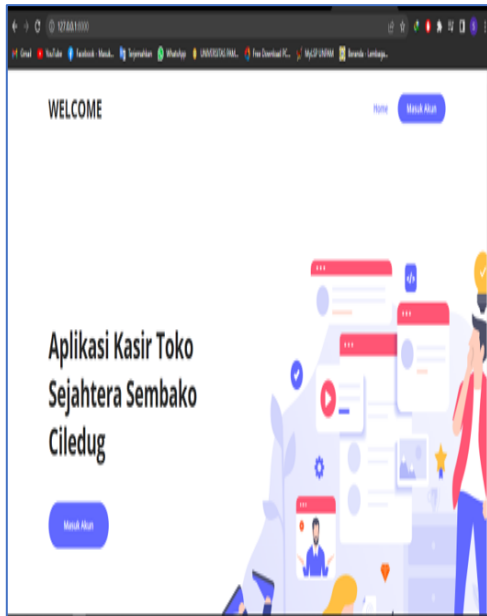
Mendiskusikan Desain Website dengan Aplikasi Kasir sehingga peserta Kerja Praktek dapat membuat Website sesuai dengan kebutuhan Aplikasi Kasir. Berdasarkan hasil diskusi tersebut didapat Desain Website, yaitu berikut :

- HOME : Menampilkan Profil mengenai Aplikasi Kasir dan juga layanan yang disediakan.
- LOGIN : Menampilkan keluar dan masuknya User atau pengguna ke dalam Aplikasi Kasir, menggunakan Email dan Password untuk dapat Sign-in.
- DASHBOARD : Menampilkan pilihan halaman menu User Profil, Barang, Transaksi Pembelian, dan Transaksi Pembelian Barang.
- PROFILE : Menampilkan biodata tentang pengguna atau user yang sedang login.
- DAFTAR TRANSAKSI BARANG : Mencatat jenis barang yang dibeli ketika melakukan transaksi pembelian barang.
- TOTAL PEMBELIAN BARANG : Menampilkan data berupa total harga pembelian barang ketika melakukan transaksi pembelian barang.

7. MASTER BARANG : Menambah produk barang yang ingin dibeli berupa nama barang, dan harga satuan barang.

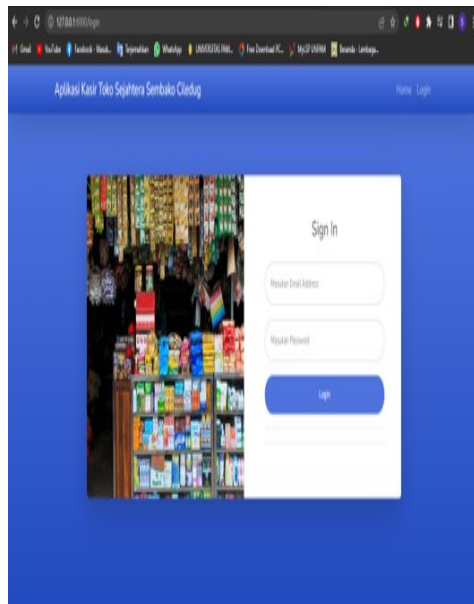
Berikut adalah hasil desain yang kami buat :

a. Tampilan Home



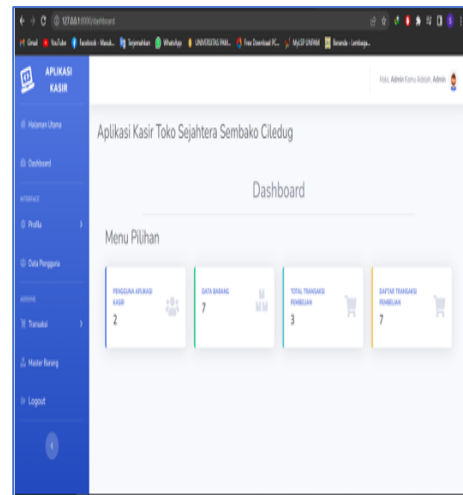
Gambar 4. 1 Tampilan Home

b. Tampilan Login



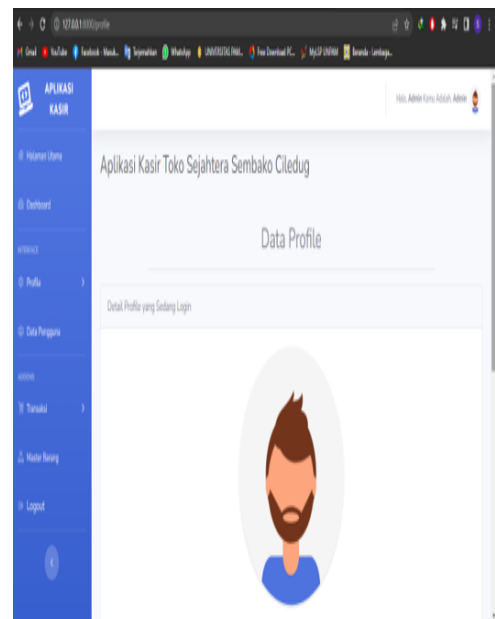
Gambar 4. 2 Tampilan Login

c. Tampilan Dashboard



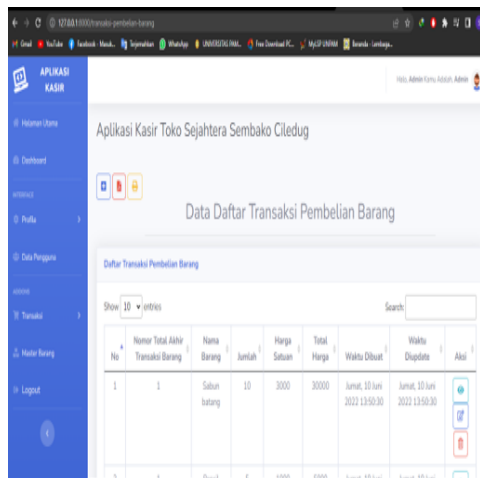
Gambar 4. 3 Tampilan Dashboard

d. Tampilan Profile



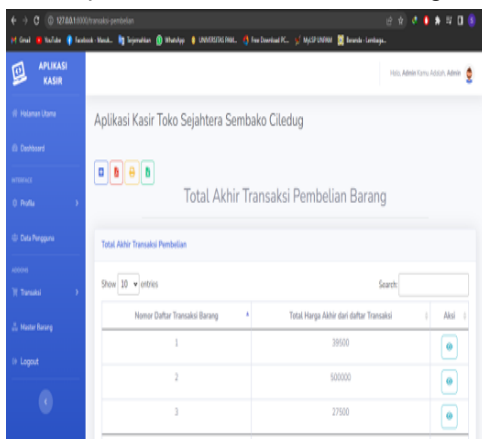
Gambar 4. 4 Tampilan Profile

e. Tampilan Daftar Transaksi Barang



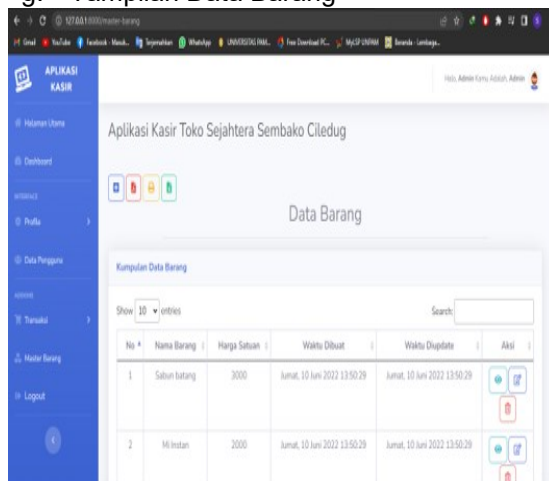
Gambar 4. 5 Daftar Transaksi Barang

f. Tampilan Total Pembelian Barang



Gambar 4. 6 Total Transaksi Barang

g. Tampilan Data Barang



Gambar 4. 7 Tampilan Data Barang

5. KESIMPULAN DAN SARAN

a) Kesimpulan

- 1) Perkembangan media berbasis website ini akan membuat informasi produk mudah didapatkan baik konsumen maupun pengguna website konsumen.
- 2) Dari hasil kuisisioner, mereka menjawab bahwa dengan membangun media berbasis website ini, konsumen dan masyarakat umum dapat dengan mudah memperoleh informasi mengenai layanan pemesanan yang disediakan oleh pengguna internet.

b) Saran

- 1) Desain website ini masih sangat sederhana terutama dari segi tampilan dan keamanan. Cocok untuk fase pengembangan sistem baru. Kami ingin itu semenarik mungkin dan, tentu saja, untuk dikembangkan lebih lanjut dengan informasi tambahan yang lebih berguna bagi administrator dan pengguna situs.
- 2) Perancangan website ini bertujuan agar lebih interaktif sehingga informasi yang diinginkan pengguna lebih bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- Alatas, Husein.(2013). Responsive Web Design dengan PHP & Bootstrap. Yogyakarta:Lokomedia
- Barkatullah, A. H. (2007). Urgensi Perlindungan Hak-hak Konsumen Dalam Transaksi Di E-Commerce. *Jurnal Hukum IUS QUIA IUSTUM*, 14(2), 247–270. <https://doi.org/10.20885/iustum.vol14.iss2.art8>
- Connoly, T. M., dan C. E. Begg. "Sistem Basis Data: Pendekatan Praktis untuk Desain, Implementasi, dan Manajemen." (2010).
- Wahyudi, Agus. "Pengembangan sistem otomasi dan kendala-kendala yang dihadapinya (studi kasus di Perpustakaan Politeknik Ilmu Pelayaran Semarang)." *Jurnal Pustaka Ilmiah* 3.2 (2017): 352-368.
- Wibawanto, Wandah, and S. Sn M. Ds. *Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif Publisher, 2017.
- Wibisono, G., & Susanto, W. E. (2015). Perancangan Website Sebagai Media

Informasi Dan Promosi Batik Khas Kabupaten Kulonprogo. Jurnal Evolusi - Volume 3 No 2.

Hakim, Lukmanul. 2010. Membangun Web Berbasis PHP dengan Framework Codeigniter. Yogyakarta : Lokomedia.

Heriyanto, Heriyanto. "Thematic analysis sebagai metode menganalisa data untuk penelitian kualitatif." *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi* 2.3 (2018): 317-324.

Mulyani, Sri. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah: Notasi Pemodelan Unified Modeling Language (UML)*. Abdi Sistemika, 2017.

Sibero. Alexander F.K. 2013. Web Programming Power Pack. Yogyakarta: MediaKom.

Soetam Rizky. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Seribu Bintang, 2011.