

APLIKASI KASIR BERBASIS *WEB* DI MAJU MILK CENTER

M. Yusup, Ida Afriliani, M. Naufal

Email: mchmmdysp@gmail.com

DIII Teknik Komputer Politeknik Harapan Bersama

Jln. Mataram No. 09 Tegal

Telp/Fax (0283) 352000

ABSTRAK

Maju Milk Center salah satu bisnis kedai di bidang kuliner yang cukup populer di Tegal. Diketahui sistem pencatatan pembayaran pada Kedai Maju Milk Center mengalami kesulitan dan masih menggunakan pencatatan yang belum terkomputerisasi atau masih menggunakan sistem manual. Maka untuk itu perlu dibuatkan aplikasi kasir berbasis *web* yang mampu mengatasi masalah dalam pelayanan transaksi sehingga dapat memberikan kepuasan terhadap konsumen maupun pemilik usaha. Pada perancangan aplikasi ini menggunakan UML (*Unified Modeling Language*), fitur aplikasi ini berupa data menu, transaksi kasir, laporan data penjualan. Aplikasi ini dibuat menggunakan *Framework Codeigniter* serta *PHP* sebagai bahasa program dan *MySQL* untuk *database* penyimpanan sehingga tidak perlu media kertas lagi.

Kata Kunci *Website*, *Kasir*, *UML (Unified Modeling Language)*.

1. Pendahuluan

Teknologi informasi (TI) berkembang sangat cepat. Dampak dari perkembangan TI tersebut memberi kemudahan-kemudahan bagi masyarakat untuk memenuhi segala kebutuhannya. Tuntutan masyarakat yang menginginkan kemudahan dalam setiap aktivitas dan kebutuhannya, merupakan tantangan bagi para pelaku bisnis untuk memberikan pelayanan secara maksimal bagi para konsumennya dengan cara menyediakan berbagai fasilitas yang memadai guna memenuhi kebutuhan mereka. Banyak fasilitas dari dunia digital yang dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang usaha yang mana salah satunya adalah aplikasi Web[1].

Maju Milk Center salah satu bisnis kedai di bidang kuliner yang cukup populer di Tegal memiliki beberapa cabang dan setiap harinya memiliki pembeli yang banyak.

Diketahui sistem pencatatan pembayaran pada Kedai Maju Milk Center mengalami kesulitan dan masih menggunakan pencatatan yang belum terkomputerisasi atau masih menggunakan sistem konvensional. Dimana pelayan atau kasir masih menggunakan buku dalam pencatatan laporan penjualan sehingga menjadi kurang efektif dan efisien.

Dari analisis permasalahan tersebut perlu dibuatkan aplikasi kasir berbasis web

yang mampu mengatasi masalah dalam pelayanan transaksi.

2. Metode Penelitian

Salah satu metodologi untuk merancang sistem-sistem perangkat sebagai berikut:

1. Rencana atau *Planning*

Rencana atau *Planning* merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian dengan mengumpulkan data. Tahap ini adalah tahapan dimana menetapkan rencana untuk pengerjaan software atau membuat desain aliran kerja manajemen dan desain pemrograman yang diperlukan untuk melakukan pengembangan sistem informasi serta agar dapat memberikan gambaran yang jelas bagaimana suatu sistem dibentuk.

2. Analisis

Analisis berisi langkah-langkah awal pengumpulan data, penyusunan dan penganalisaan hingga menghasilkan produk. Langkah pertama ini diawali dengan komunikasi kepada pengguna. Langkah ini merupakan analisis terhadap kebutuhan akan suatu sistem. Pengumpulan data informasi pada tahapan ini dapat dilakukan dengan sebuah penelitian, wawancara atau studi literature. Sistem analisis

akan menggali informasi sebanyak mungkin dari user-nya sehingga nantinya akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh seorang *user*.

3. Desain/Perancangan

Perancangan sistem merupakan tahap pengembangan setelah analisis sistem dilakukan. Aplikasi Kasir Berbasis Web Di Maju Milk Center menggunakan UML untuk alur kerja.

4. Implementasi

Tahapan inilah yang merupakan tahapan nyata dalam mengerjakan suatu software, artinya penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Dapat pula diartikan sebagai pegujian program, program akan diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk nantinya dapat menjamin bahwa persyaratan sistem telah terpenuhi. Setelah pengujian sistem maka perangkat lunak ini bisa diimplementasikan.

5. Observasi

Dilakukan pengamatan pada objek terkait guna untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk pembuatan sistem. Dalam hal ini observasi dilakukan di Kedai Maju Milk Center cabang Mejasem Kecamatan Kramat Kabupaten Tegal guna mendapatkan informasi dan data yang diperlukan.

6. Wawancara

Teknik pengumpulan data wawancara dengan narasumber untuk mendapatkan informasi dan Analisis yang nantinya akan dijadikan acuan dalam pembuatan produk. ini kami mengumpulkan data dengan cara tanya jawab pada pegawai di Maju Milk Center untuk memperoleh data yang jelas dan akurat.

5. Studi Literatur

Studi literatur adalah mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan. Referensi ini dapat dicari dari buku, jurnal, artikel laporan penelitian.

6. Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Maju Milk Center Jalan Semanggi Raya, Mejasem Barat, Kecamatan Kramat Tegal, Jawa Tengah.

b. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dimulai dari bulan Februari sampai dengan bulan Mei 2021.

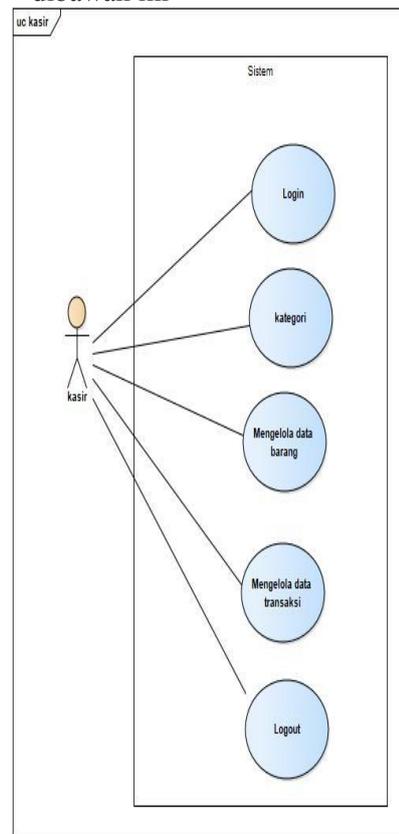
3. Hasil dan Pembahasan

a. Perancangan

Perancangan aplikasi kasir berbasis *website* ini dibuat bertujuan untuk memudahkan pelayan pelayan atau kasir dalam mempermudah pencatatan laporan penjualan. Dalam pembuatan *website* ini menggunakan *Unified Modelling Language (UML)*[2].

1. *Use Case Diagram*

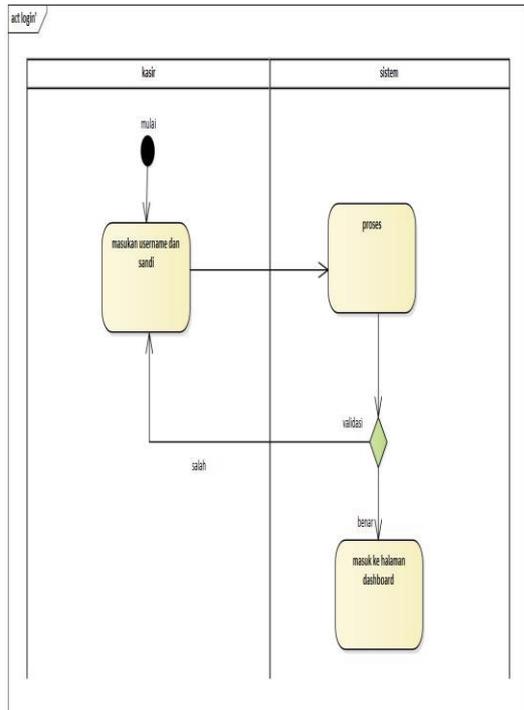
Usecase menunjukkan peran dari pengguna dan bagaimana peran dalam menggunakan sistem[3]. seperti pada Gambar 1 dibawah ini



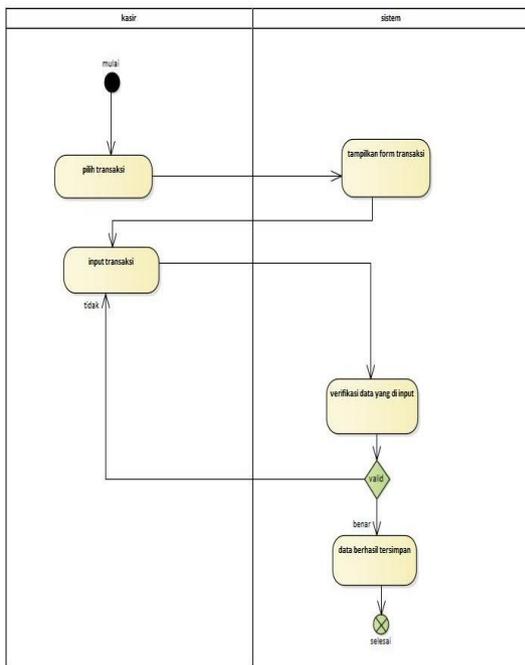
Gambar 1. Use Case Diagram

2. Activity Diagram

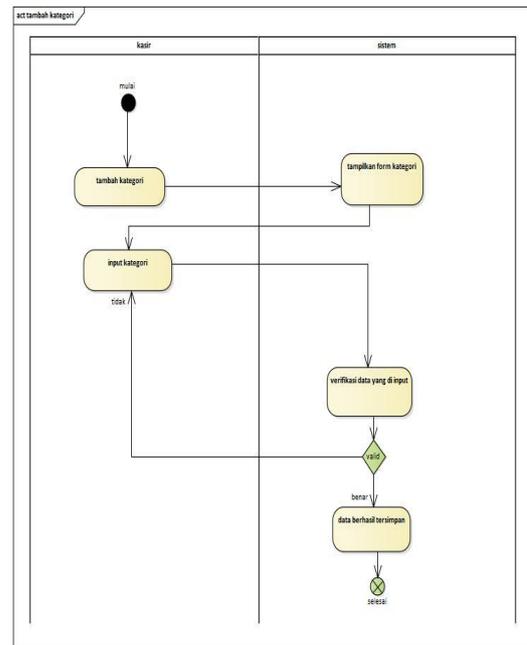
Terdapat *activity* diagram yang digunakan untuk menggambarkan proses urutan aktivitas antara *user* dengan sistem[4]. dalam penelitian ini dapat dilihat seperti pada Gambar 2 – Gambar 8



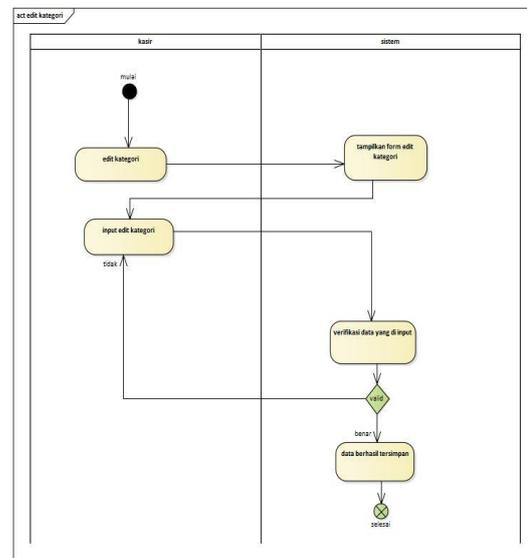
Gambar 2 activity diagram login



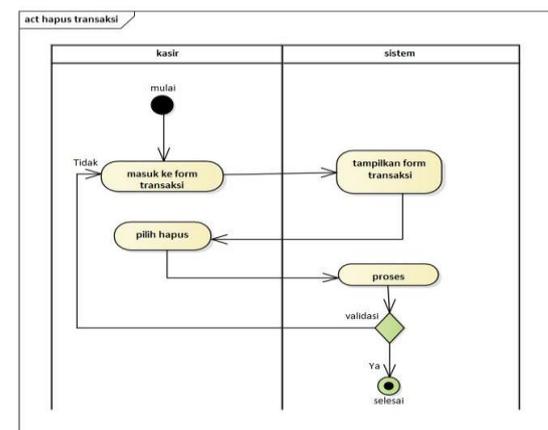
Gambar 3 activity tambah transaksi



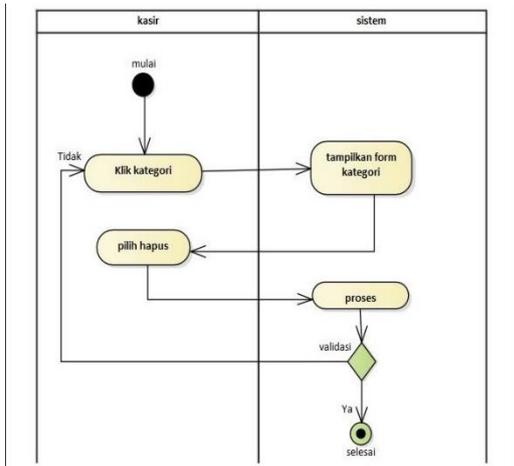
Gambar 4 activity tambah kategori



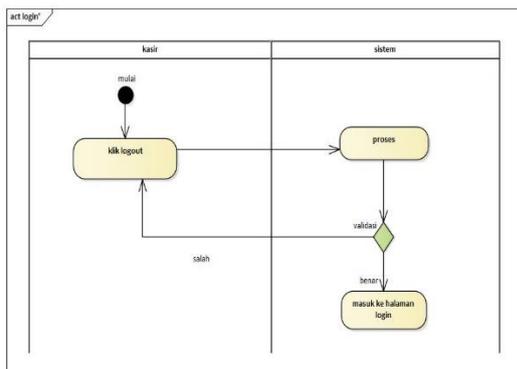
Gambar 5 activity edit kategori



Gambar 6 Activity hapus transaksi



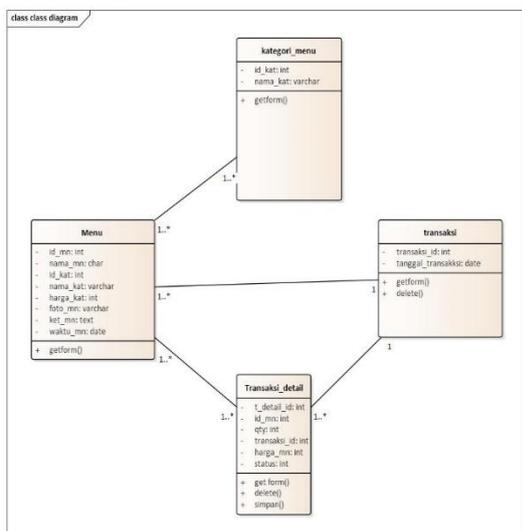
Gambar 7 Activity hapus kategori



Gambar 8 Activity logout

3. Class Diagram

Class diagram yang digunakan untuk menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. Berikut gambar class diagram dalam penelitian ini dapat dilihat seperti pada Gambar 9



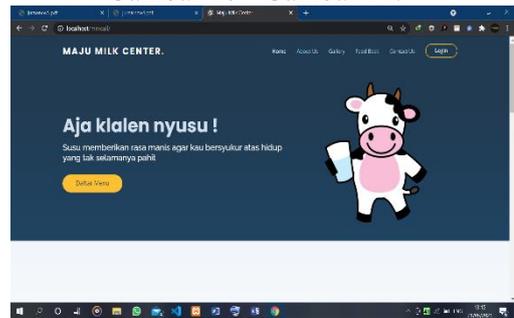
Gambar 9 Class Diagram

b. Implementasi Sistem

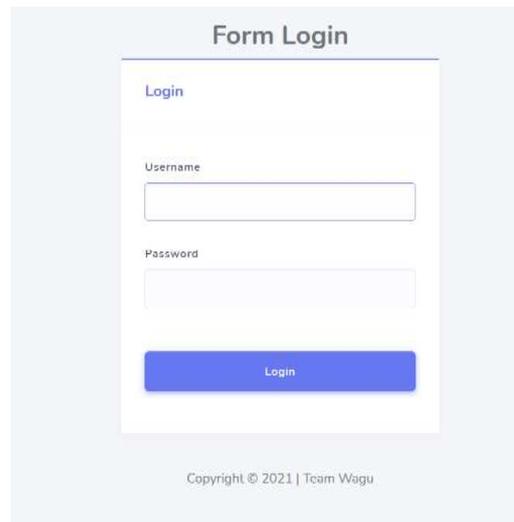
Implementasi sistem adalah prosedur-prosedur yang dilakukan dalam mencoba hasil konsep desain sistem yang telah dirancang sebelumnya.

1. Implementasi Website

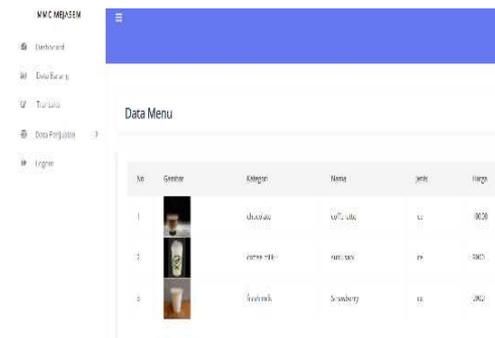
Implementasi perangkat lunak merupakan proses penerapan website. Berikut user interface untuk aplikasi kasir berbasis web: Dapat dilihat pada Gambar 10 - Gambar 14.



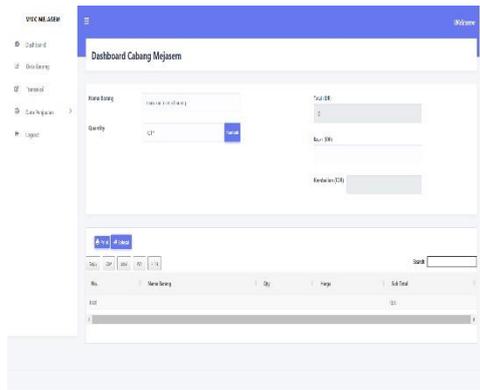
Gambar 10 Tampilan Halaman depan



Gambar 11 Tampilan Halaman Login



Gambar 12 Tampilan Halaman Menu



Gambar 13 Tampilan Form Transaksi

Gambar 14 Halaman Laporan Penjualan

2. Hasil Pengujian

Pengujian alat dilakukan dengan menggunakan *black box* pengujian yang didasarkan pada detail aplikasi seperti tampilan aplikasi, fungsi-fungsi yang ada pada aplikasi, dan kesesuaian alur fungsi dengan bisnis proses yang diinginkan oleh *customer*[5]. Dapat dilihat pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Table 1 Pengujian Form Login

No	Pengujian	Test Case	Hasil	Ket
1	Mengkosongkan semua isian data <i>login</i> , lalu langsung klik tombol 'Log-in'	Kode User: kosong Pass word: kosong	Sistem akan menolak akses login dan menampilkan pesan "isi isian ini"	Valid
2	Hanya mengisi data username dan mengkos	Kode User: admin1 Pass word:	Sistem akan menolak akses login dan menampilkan	Valid

	ongkan data password, lalu mengklik 'log-in'	kosong	lkan pesan "isi isian ini"	
3	Menginput data login benar, lalu mengklik tombol 'log-in'	Kode User: admin1 Pass word: admin1	Sistem menerima akses login dan kemudian akan langsung menuju halaman dashboard	Valid

4. Kesimpulan

Dengan adanya Aplikasi Kasir berbasis *Web* diharapkan bisa membantu efektifitas waktu pekerja dalam pencatatan sehingga menjadi lebih cepat dan efisien. Serta dapat menghasilkan informasi yang cepat, tepat dan akurat. Aplikasi ini dibuat menggunakan *Framework Codeigniter* serta *PHP* sebagai bahasa program dan *MySQL* untuk *database* penyimpanan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Lutfi, "Sistem Informasi Berbasis WEB Pada Kedai Kopi ABG," vol. 2, no. 3, pp. 366–371, 2017.
- [2] G. Taufik, "Perancangan Sistem Informasi Administrasi Puskesmas (SIAPUS) Kecamatan Sawah Besar Design of Administrative Information Systems Puskesmas (SIAPUS) Sawah Besar District," vol. 4, no. 1, 2019.
- [3] A. Hendini, "Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang," *J. Khatulistiwa Inform.*, vol. 2, no. 9, pp. 107–116, 2016, doi: 10.1017/CBO9781107415324.004.
- [4] Haviluddin, "Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language)," *Memahami Pengguna. UML (Unified Model. Lang.*, vol. 6, no. 1, pp. 1–15, 2011, [Online]. Available: <https://informatikamulawarman.files.wordpress.com/2011/10/01-jurnal-informatika-mulawarman-feb-2011.pdf>.
- [5] S. Anardani and A. R. Putera, "ANALISIS PENGUJIAN SISTEM

INFORMASI WEBSITE E-
COMMERCE MANIES,” pp. 72–75,
2015.