

PERANCANGAN APLIKASI KASIR DI RUMAH MAKAN DAPUR KURNIA JAKARTA TIMUR

Rachmad Danu Prayogo¹, Nunu Kustian², Een Juhriah³

^{1,2,3}Universitas Indraprasta PGRI

TB. Simatupang, Jl. Nangka Raya No.58 C, RT.5/RW.5, Tj. Bar., Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan,
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12530

rachmaddanup96@gmail.com, kustiannunu@gmail.com, eenzuhriah29@gmail.com

ABSTRAK

Pada saat ini keberadaan teknologi informasi menjadi kebutuhan yang mendesak di berbagai perusahaan, oleh karena itu sudah banyak perusahaan yang menggunakan teknologi informasi di bidang usahanya. Saat ini kasir di Rumah Makan Dapur Kurnia Jakarta Timur dalam melakukan proses pendataan stok, proses pemesanan, proses transaksi, dan proses pembuatan laporan masih menggunakan sistem konvensional. Tujuan penelitian pada perancangan aplikasi kasir di Rumah Makan Dapur Kurnia Jakarta Timur mempermudah pendataan stok makanan dan stok minuman agar lebih tepat, dan akurat, mempermudah admin dalam membuat menu makanan dan menu minuman, mempermudah kasir dalam melakukan proses transaksi kepada pelanggan, dan memudahkan kasir dalam pembuatan laporan penjualan yang efisien dan efektif. Metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode *Research and Development* (R&D), dengan pengembangan sistem menggunakan metode *waterfall* dimana pengujian, menggunakan *Black Box testing* yang hasilnya adalah aplikasi kasir yang dapat digunakan dengan baik, efektif, dan efisien.

Kata Kunci: Aplikasi, Kasir, Perancangan

ABSTRACT

Currently the existence of information technology is an urgent need in various companies, therefore many companies have used information technology in their business fields. Currently the cashier at Kurnia Kitchen Restaurant, East Jakarta, in carrying out the stock collection process, ordering process, transaction processing, and reporting process still uses the conventional system. The research objectives of the cashier application design at Rumah Makan Dapur Kurnia, East Jakarta, make it easier to collect data on food and beverage stocks to be more accurate and accurate, make it easier for admins to make food and beverage menus, make it easier for cashiers to process transactions to customers, and make it easier for cashiers to report sales that are efficient and effective. The research method that I use is the Research and Development (R&D) method, with system development using the waterfall method where testing, using Black Box testing, the result is a cashier application that can be used properly, effectively, and efficiently.

.Keyword: Application, Cashier, Designing

PENDAHULUAN

Pada saat ini keberadaan teknologi informasi menjadi kebutuhan yang mendesak di berbagai perusahaan, oleh karena itu sudah banyak perusahaan yang menggunakan teknologi informasi di bidang usahanya. Termasuk usaha di bidang kuliner dimana banyak rumah makan yang sudah mulai menerapkan teknologi informasi ke dalam proses bisnis usahanya tetapi masih ada rumah makan yang menggunakan sistem konvensional seperti pencatatan transaksi, pencatatan pemesanan dan pembukuan laporan di media kertas.

Rumah Makan Dapur Kurnia Jakarta Timur adalah suatu usaha yang bergerak di bidang

kuliner, saat ini kasir di Rumah Makan Dapur Kurnia, dalam melakukan proses pemesanan, proses transaksi, dan proses pembuatan laporan masih menggunakan sistem konvensional seperti mencatatnya di media kertas hal itu karena Rumah Makan Dapur Kurnia masih belum menerapkan teknologi informasi dalam operasional nya.

Tujuan dari penelitian adalah membuat suatu aplikasi kasir di Rumah Makan Dapur Kurnia yang digunakan untuk mempermudah pendataan stok makanan dan stok minuman agar lebih tepat, dan akurat, mempermudah admin dalam membuat menu makanan dan menu minuman, mempermudah kasir dalam

melakukan proses transaksi kepada pelanggan, dan memudahkan kasir dalam pembuatan laporan penjualan yang efisien dan efektif.

Menurut (Rizky, 2011) “Perancangan adalah proses pengembangan spesifikasi baru berdasarkan rekomendasi hasil analisis sistem”. Menurut (Subhan, 2012) “Perancangan adalah proses pengembangan spesifikasi baru berdasarkan rekomendasi hasil analisis sistem”.

Menurut (Sutabri, 2012) “Aplikasi adalah alat terapan yang di fungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya”. Menurut (Sugiar, 2014) “Aplikasi adalah program yang dibuat untuk melaksanakan tugas tertentu yang dibutuhkan oleh pengguna komputer (*user*)”.

Menurut (Muthohari et al., 2016) “Kasir adalah Kasir merupakan bentuk pemberian layanan yang diberikan oleh produsen baik terhadap pengguna barang diproduksi maupun jasa yang ditawarkan”. Menurut (Imansya et al., 2016) “Kasir adalah pemegang kas (uang) orang yang bertugas menerima dan membayarkan uang”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam menyusun jurnal ini adalah metode *Research and Development* (R&D).

Menurut (Sugiyono, 2011) “Metode *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan cara pengamatan langsung di tempat penelitian, yaitu pada Rumah Makan Dapur Kurnia. Peneliti mengamati secara langsung bagaimana proses transaksi, proses pembuatan laporan yang ada di Rumah Makan Dapur Kurnia sekaligus mengumpulkan data serta keterangan-

keterangan yang akan digunakan dalam penelitian.

2. Wawancara

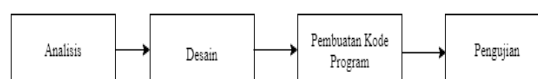
Wawancara yaitu teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab, dalam hal ini penulis melakukan wawancara dengan bertatap muka langsung. Namun, setelah adanya pandemi *Corona Virus Disease-19* (Covid-19) penulis melakukan wawancara melalui media telepon, layanan pesan singkat kepada *owner* Rumah Makan Dapur Kurnia Jakarta Timur terkait mengenai data yang berhubungan dengan judul yang telah ditentukan.

3. Studi Kepustakaan

Metode pengumpulan data dengan studi kepustakaan dilakukan dengan mengumpulkan data dan informasi dari kutipan-kutipan buku-buku, serta beberapa hasil penelitian bahan lainnya yang berkaitan.

Langkah-langkah Pengembangan Sistem

Dalam pengembangan sistem peneliti melakukan langkah-langkah atau tahapan-tahapan yang ada pada model *Waterfall* yang terdiri dari perencanaan, pemodelan, dan konstruksi dengan rincian sebagai berikut :



Gambar 1. Model Waterfall
Sumber : (Sukamto & Shalahuddin, 2013)

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Dalam tahap ini, penulis melakukan proses pengumpulan kebutuhan secara intensif agar dapat dipahami untuk mengatur kebutuhan perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh kasir di Rumah Makan Dapur Kurnia Jakarta Timur ini.

2. Desain

Dalam tahap ini, penulis melakukan desain penghitungan transaksi maupun laporan seperti apa dulu yang dibutuhkan oleh Rumah Makan Dapur Kurnia Jakarta Timur.

Agar dapat membuat perangkat lunak yang mudah dipahami oleh kasir.

3. Pembuatan Kode Program

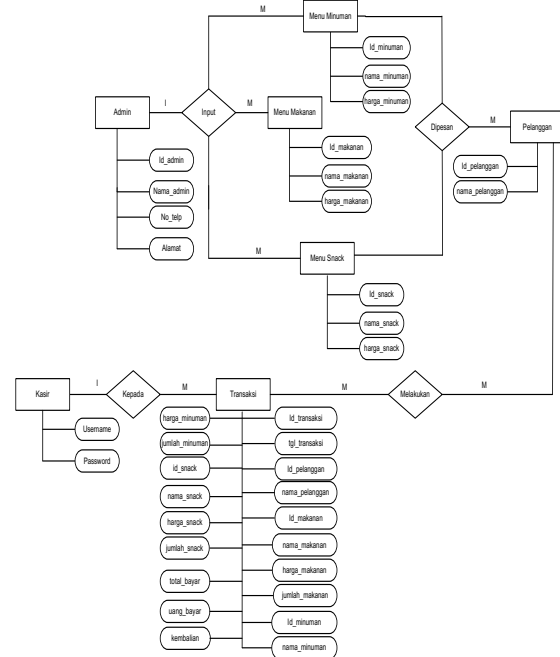
Pada tahap ini, penulis membuat kode program. Yang disesuaikan dengan desain yang sudah ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil pada tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang sudah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pada tahap pengujian, penulis melakukan pengujian terhadap aplikasi dengan menggunakan *black box testing*. *Black box testing* ini menekankan pada fungsionalitas yang ada dari setiap bagian di dalam sistem yang dibuat tanpa mengetahui bait program yang ada.

Dengan tujuan untuk memastikan setiap bagian sudah sesuai dengan alur proses yang ditetapkan dan memastikan semua kesalahan masukan yang dilakukan oleh pengguna dapat ditangani oleh kasir Rumah Makan Dapur Kurnia Jakarta Timur.

Entity Relationship Diagram (ERD)

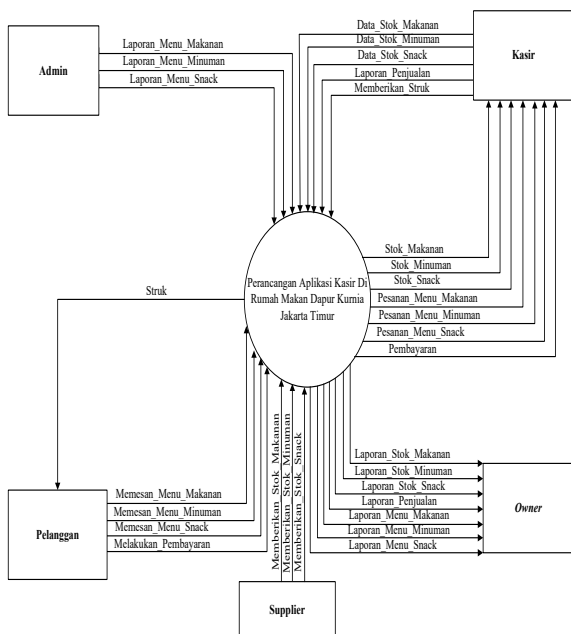


Gambar 3. ERD

HASIL DAN PEMBAHASAN

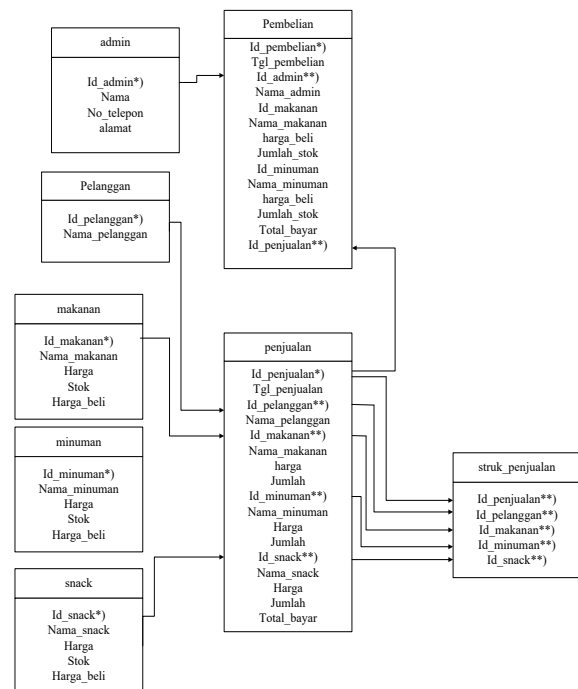
Diagram konteks sistem informasi yang diusulkan pada Rumah Makan Dapur Kurnia Jakarta Timur adalah sebagai berikut :

Diagram Konteks Sistem yang Diusulkan



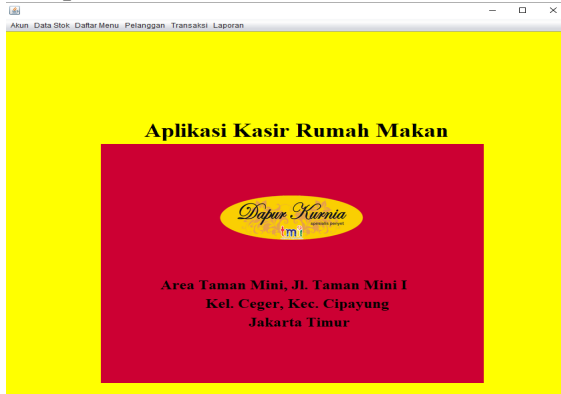
Gambar 2. Diagram Konteks

Normalisasi Tahap Kedua (2NF)



Gambar 4. Normalisasi Tahap Kedua (2NF)

Tampilan Menu Utama



Gambar 5. Tampilan Menu Utama

Menu utama ini berisi 6 menu bar. Menu item yang pertama yaitu, akun yang dapat digunakan untuk menambah data admin dan kembali ke menu *login*. Menu item yang kedua, data stok yang isinya terdapat stok makanan, stok minuman, dan stok *snack* yang digunakan untuk menambah stok. Menu item yang ketiga, daftar menu yang digunakan admin untuk memasukan menu makanan, menu minuman dan menu *snack*. Menu item yang keempat, pelanggan yang digunakan untuk menambahkan data pelanggan. Menu item yang kelima, yaitu transaksi yang digunakan untuk menghitung transaksi dari pelanggan. Menu item yang terakhir, yaitu laporan yang terdiri dari laporan stok makanan, laporan stok minuman, laporan stok *snack* laporan menu makanan, laporan menu minuman, laporan menu *snack* dan laporan penjualan.

Tampilan Laporan Penjualan

Laporan Penjualan									
Rumah Makan Dapur Kurnia									
Area Taman Mini, Jl. Taman Mini I Kel. Ceger, Kec. Cipayung Jakarta Timur									
ID Transaksi	Tanggal	Pelanggan	Makanan	Harga	Jumlah	Minuman	Harga	Jumlah	Total
001	23/09/2020	Hakimi Zayid	Sate Ayam	20000	2	Kopi	5000	2	90000
002	09/09/2020	Rachmad Nani Aji	Es Susu	15000	4	Kacang	20000	4	180000

Gambar 6. Laporan Penjualan

Sebagai laporan penjualan di Rumah Makan Dapur Kurnia Jakarta Timur, untuk diberikan kepada *owner* agar dapat mengetahui kerugian dan keuntungan di Rumah Makan ini.

SIMPULAN DAN SARAN

Adapun simpulan yang dapat diambil dari perancangan aplikasi kasir di Rumah Makan Dapur Kurnia Jakarta Timur ini di antaranya adalah sebagai berikut :

Program aplikasi yang dibuat oleh penulis dapat memudahkan dan mempercepat kinerja bagian kasir Rumah Makan Dapur Kurnia dalam proses perhitungan pada saat melakukan transaksi penjualan dan juga program aplikasi ini dapat memudahkan kasir Rumah Makan Dapur Kurnia dalam pembuatan laporan penjualan, juga memudahkan dalam pendataan setiap transaksi. Penulis berharap aplikasi ini dapat bermanfaat sesuai kebutuhan admin untuk membuat menu makanan dan menu minuman, begitu juga kasir untuk membuat laporan stok makanan dan stok minuman.

Hasil pembuatan Perancangan Aplikasi Kasir Di Rumah Makan Dapur Kurnia ini masih memungkinkan untuk dapat dikembangkan kedepannya, sehingga dapat menghasilkan sistem yang lebih baik lagi. Adapun saran yang dapat dikemukakan yaitu :

Dalam tahap pengembangan aplikasi selanjutnya, penulis berharap untuk admin atau pihak lainnya dapat mengembangkan aplikasi menjadi yang lebih baik. Bahkan penulis berharap aplikasi ini dapat dikembangkan ke dalam media yang lebih mudah. Dimana kasir dapat melakukan menerima pemesanan maupun transaksi melalui media ponsel.

DAFTAR PUSTAKA

- Imansya, H., Hariani, S., Wulandari, E., Adrian, I., Vol, J., & Tahun, N. (2016). ISSN 2338-137X Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Pujasera Enam Belas ISSN 2338-137X. *Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer Akuntansi*, 5(6), 1–6.
- Muthohari, A., . B., & Rahayu, S. (2016). PENGEMBANGAN APLIKASI KASIR PADA SISTEM INFORMASI RUMAH MAKAN PADANG ARIUNG. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 157–163.
- Rizky, S. (2011). *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Subhan, M. (2012). *Analisa Perancangan Sistem*. Jakarta: Lentera Ilmu Cendikia.
- Sugiar, Y. (2014). *KOMPUTER Si Mesin Pintar*. Bandung: OASEBUKU.
- Sugiyono, P. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukamto, R. A., & Shalahuddin, M. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.

Sutabri, T. (2012). *Analisis Sistem Informasi*.
Yogyakarta: Andi.
[https://books.google.co.id/books?id=ro5eDwAAQBAJ&pg=PP1&dq=sutabri analisis sistem informasi&hl=id&pg=PP3#v=onepage&q=sutabri analisis sistem informasi&f=false](https://books.google.co.id/books?id=ro5eDwAAQBAJ&pg=PP1&dq=sutabri+analisis+sistem+informasi&hl=id&pg=PP3#v=onepage&q=sutabri+analisis+sistem+informasi&f=false)