YAYASAN AKRAB PEKANBARU
Jurnal AKRAB JUARA
Volume 5 Nomor 2 Edisi Mei 2020 (230-237)

18

APLIKASI MANAJEMEN KASIR PADA KARISMA MEGA SATRIA BERBASIS DESKTOP

Mareanus Lase, Setiya Rini, Feri Prasetyo H, Dewi Yuliandari, Elbiansyah
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Nusa Mandiri, Universitas Bina Sarana Informatika
(Naskah diterima: 1 Maret 2020, disetujui: 25 April 2020)

Abstract

The purpose of this research is to produce a cashier management application at Karisma Mega Satria. The system approach method uses the waterfall method and data collection uses the method of observation, interview and literature study. The design of cashier management development uses Java Netbeans, and MySQL as a database processor. Based on the analysis, it can be concluded that the cashier management application make the sales process easier, able to manage cashier data, sales reports, customer data and support business processes at the Charisma Mega Satria. With the application of cashier management at Karisma Mega Satria can reduce the negligence, errors, accumulation of documents, presentation of reports that are less accurate.
Keywords: *Cashier Management, Sales, Netbeans, Mysql*

Abstrak

Tujuan dari penelitan ini untuk mengahasilkan sebuat aplikasi manajemen kasir pada Karisma Mega Satria. Metode pendekatan sistem menggunakan metode *waterfall* serta pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara dan studi pustaka. Rancangan pengembangan manajemen kasir menggunakan Java Netbeans, dan MySQL sebagai pengolah database. Berdasarkan analisa yang dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa aplikasi manajemen kasir memudahkan dalam proses penjualan, mampu mengelola data kasir, laporan penjualan, data pelanggan dan mendukung proses bisnis pada Karisma Mega Satria. Dengan adanya aplikasi manajemen kasir pada Karisma Mega Satria dapat mengurangi adanya kelalaian, kesalahan, penumpukan dokumen, penyajian laporan yang kurang akurat.
Katakunci: Manajemen kasir, Penjualan, Netbeans, Mysql

I. PENDAHULUAN

Teknologi adalah salah satu piranti pembantu yang sangat dibutuhkan pada era modernisasi seperti sekarang ini, mengingat kegunaan dan manfaatnya yang sangat berguna untuk perorangan maupun pada tingkat perusahaan sekalipun. Maka diciptakanlah sarana pendukung adalah kom-

puter. Komputer sendiri adalah salah satu sarana terpenting bagi perusahaan dimana kita dapat mengolah data dengan cepat dan tepat sehingga dapat mengefisiensikan waktu.

Perkembangan teknologi komputer yang semakin pesat maka berkembang pula teknologi dan barang pendukung lainnya yang berguna untuk memaksimalkan kinerja dari komputer tersebut sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan si pengguna. Seperti komputer jinjing atau yang lebih popular dengan istilah *laptop*, *flashdisk*, *mouse*, *keyboard* dan lain sebagainya.

Karisma Mega Satria salah satu badan usaha yang bergerak dibidang penjualan berbagai macam komputer dan aksesoris seperti pada umumnya. Pada saat ini dalam proses pencatatan hasil penjualan maupun dalam rekap data masih dalam bentuk tulisan buku baik dari penambahan barang baru, penjualan barang maupun dalam pelaporan keuntungan penjualan, masalah utama yang sering terjadi dalam metode pembukuan ini seperti kesalahan penulisan, membutuhan waktu yang lama dalam mencari data, dan tidak efisien dalam pengelolaan data.

Dengan masalah di atas karisma mengharapkan sebuah aplikasi untuk menunjang kebutuhan sistem yang berjalan saat ini dalam mempermudah pendataan barang, penjualan barang dan pembuatan laporan. Oleh karenanya Karisma Mega Satria membutuhkan sistem kasir untuk melakukan berbagai macam aktifitas dalam menjalankan usahanya, seperti menghitung pembelian barang, transaksi penjualan, menghitung stok sampai pada tingkat laporan hasil penjualan agar bisa dengan jelas mengetahui laba rugi dari hasil usaha tersebut.

II. KAJIAN TEORI

2.1 Program

Menurut Kadir dalam Masyrifah & Haryadi (2017:118) mengatakan bahwa Program adalah “Kumpulan instruksi yang digunakan untuk mengatur komputer agar melakukan suatu tindakan tertentu”. Program juga dapat diartikan sebagai salah satu bagian penting pada komputer, yang mengatur komputer agar melakukan tindakan yang sesuai dengan yang dikehendaki oleh pembuatnya. Suatu program ditulis dengan mengikuti kaidah bahasa pemrograman. Sedangkan menurut Sugoyono dalam Rahman & Santoso (2017:78) ”Program adalah suatu intruksi dalam bahasa komputer yang disusun secara logis dan sistematis”.

2.2 Netbeans

Menurut Haqi, Heri Satria Setiawan, (2019:2) Netbeans merupakan perangkat lu-

nak yang digunakan untuk membangun perangkat lunak yang lain. Netbeen dapat digunakan untuk membangun perangkat lunak berbasis java Standart Edition, Java Enterprise Edition, Java Micro Edition, JavaFX, PHP, CFC++, Ruby, Groovy, dan Phyton. Java adalah bahasa pemrograman yang sangat terkenal dan dapat digunakan untuk menulis program. Menurut Irnawati, (2015:4) java adalah bahasa pemrograman yang dapat dijalankan di berbagai komputer termasuk telpon genggam.

2.3 Basis Data

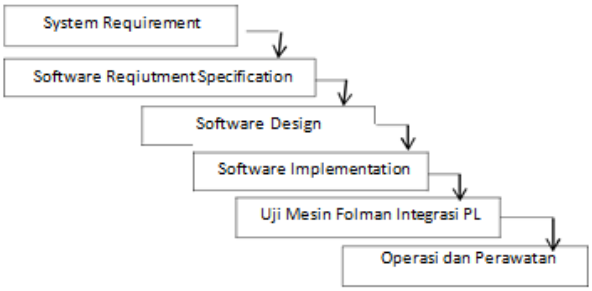
Menurut Kristanto, (2018:79) Basis data adalah kumpulan data, yang dapat digambarkan sebagai aktifitas dari satu atau lebih organisasi yangberelasi. Sedangkan menurut Hidayatullah, (2018:142) "Basis data dapat didefinisikan sebagai himpunan kelompok data yang saling berhubungan yang dapat diorganisasikan sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah".

2.4 Mysql

Menurut Irnawati, (2015:4) MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (bahasa inggris: *Database Management System*) atau DBMS yang *multithread, multi-user*, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. Sedangkan menurut Hidayatullah, (2018:175) MySQL adalah sala satu aplikasi DBMS yang sudah sangat banyak digunakan oleh para pemrogram aplikasi *web*.

III. METODE PENELITIAN

Menurut Yurindra (2017:42) "*Waterfall* merupakan model yang membangun perangkat lunak bedasarkan Daur Hidup Perangkat Lunak (SDLC), yaitu model yang mempunyai struktur yang dimulai dari perencanaan, analisis, *design* dan implementasi".Tahap-tahap yang terdapat dalam metode ini yaitu:



Gambar .1 Metode Waterfall

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan penelitian ini adalah:

a. Observasi

Kegiatan obsevasi dilakukan di Karisma Mega Satria yang berada di jl. Perum BCM kandang roda, cikarang selatan Bekasi

b. Wawancara

Kegiatan wawancara dengan mendatangai Karisma Mega Satria dan bertemu pemi-

lik dan staff karyawan bagian kasir untuk mengetahui tentang alur penjualan dan manajemen kasir yang selama ini berjalan.

c. Studi Pustaka

Dalam proses pengumpulan data, selain dengan cara observasi dan wawancara juga melakukan studi pustaka dengan mengumpulkan informasi-informasi yang relevan dengan topik. Informasi ini diambil dari buku-buku ilmiah, jurnal ilmiah dan laporan penelitian, karangan-karangan ilmiah dan sumber-sumber tertulis baik tercetak maupun elektronik lainnya.

IV. HASIL PENELITIAN

4.1. Analisis Kebutuhan

Prosedur penjualan aksesoris komputer merupkan salah satu sistem transaksi yang meliputi penginputan barang datang, penjualan barang, proses transaksi penjualan barang serta pembuatan laporan. Dalam perancangan program tersebut dibutuhkan suatu prosedur untuk mempermudah proses transaksi jual beli berdasarkan kebutuhan pengguna, antara lain:

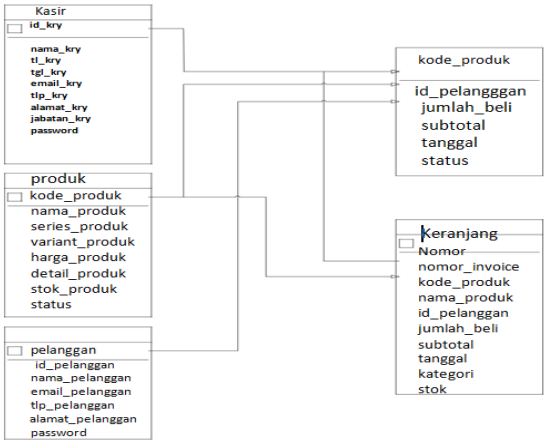
1. Kebutuhan karyawan
   a. Menginput barang datang dari suplier
   b. Melayani pembeli sesuai dengan barang yang diinginkan oleh pembeli
   c. Melaporkan hasil penjualan perhari dan perbulan.
2. Kebutuhan manajer
   a. Mengeloh barang masuk dan keluar dengan menambahkan kode sebagai identitas
   b. Mengelola kategori untuk menentukan jumlah stok barang yang tersedia

4.2. Perancangan Basis Data

4.2.1. Entity Relationship Diagram (ERD)

Gambar.2. *Entity Relationship Diagram (ERD*)

4.2.2. Logical Record Structure (LRS)



Gambar.3. Logical Record Structure (LRS).

4.3. Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka dibagi menjadi tiga bagian yaitu halaman Amin, halam Kasir dan halaman Pelanggan

a. Halaman Login

Halaman login input data login username dan password

Gambar 4. Halaman Login

b. Halaman Home Admin

Gambar 5. Halaman Admin

c. Halaman Menu Barang pada Admin

Gambar 6. Halaman Data Barang

d. Halaman Ganti password pada Admin

Gambar. 7. Halaman Data Siswa

e. Halaman Menu Kasir pada Admin

Gambar.8. Halaman Kasir pada Admin

f. Halaman Menu Cetak Laporan Harian pada Admin

Gambar 9. Halaman Laporan Harian

g. Hasil Cetak Laporan Periode pada Admin

Gambar. 10. Halaman Cetak Laporan Data Siswa

h. Halaman Tampil Utama Kasir pada Admin

Gambar. 11. Utama kasir

i. Halaman Ganti Password pada Kasir

Gambar. 12. Halaman Ganti Password Kasir

j. Menu Utama Transaksi pada Kasir

Gambar. 13. Halaman Transaksi pada Menu Kasir

k. Menu Utama Pelanggan

Gambar.14. Halaman Utama pada Pelanggan

l. Menu Registrasi pada Pelanggan

Gambar.15.Halaman Registrasi pada Pelanggan

m. Menu Halaman Login pada Pelanggan

Gambar.16.Halaman login pada Pelanggan

n. Menu Halaman Menu Utama pada Pelanggan

Gambar.17. Halaman Utama pada Pelanggan

o. Menu Halaman Transaksi pada Pelanggan

Gambar.18.Halaman Transaksi pada Pelanggan

V. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil perancangan dan pengujian yang telah lakukan secara keseluruhan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi manajemen kasir dapat menjadi salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mempermudah pekerja dalam proses penjualan, mampu mengelola data kasir, laporan penjualan, data pelanggan dan mendukung proses bisnis pada Karisma Mega Satria.
2. Aplikasi manajemen kasir pada Karisma Mega Satria dapat mengurangi adanya kelalaian, kesalahan, penumpukan dokumen dan penyajian laporan yang kurang akurat

3. Pengguna aplikasi manajemen kasir ini terdiri dari bagian Adminstrasi, bagian Kasir dan bagian Pelanggan, dimana setiap pengguna memiliki fitur yang bereda-beda.

DAFTAR PUSTAKA

Bay Haqi, M.Kom & Heri Satria Setiawan, S.E., M. T. I. 2019. *Aplikasi Absesnsi Dosen dengan Java dan smartphon sebagai barcode reader*.

Irnawati, E. F. 2015. PEMROGRAMAN JAVA WEB Yogyakarta: Penerbit Gava Media.

Kristanto, A. 2018. *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI DAN APLIKASINYA*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.

Masyrifah, M., & Haryadi, E. 2017. *Simnasiptek 2017*, *1*(1), 118–125.

Priyanto, Hidayatullah & Juahari Khairun Kawistara. 2017. *Pemrograman Web Edisi Revisi*. 453. Bandung: Informatika Bandung.

Rahman, F., & Santoso, S. 2017. Aplikasi Pemesanan Undangan Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, *1*(2).

Yurindra. 2017. *software angineering*. Yogjakarta: Penerbit Deepublish