

PEMBANGUNAN SISTEM INFORMASI KASIR PADA PEMANCINGAN SIMANU CONDET JAKARTA TIMUR BERBASIS JAVA NETBEANS

Aditya Pratama¹, Kevin Septianzah², Randi Ramliyana³

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer,
Universitas Indraprasta PGRI

Jalan Raya Tengah No 80, Kelurahan Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur

onadioditya12@gmail.com¹, kevin.septianzah24@gmail.com², randi.ramliyana@gmail.com³

Abstrak

Pemancingan Simanu merupakan suatu usaha yang bergerak di bidang penyewaan kolam ikan serta pejualan makanan dan minuman. Pemancingan Simanu memiliki permasalahan, sering terjadi kesalahan dalam pencatatan dan pembayaran karena keterbatasan manusia dalam hal kecepatan, ketelitian dan dapat timbulnya kurang efektif dan efisien dalam melakukan sebuah pekerjaan dikarenakan sistem yang ada pada saat ini masih menggunakan pencatatan manual. Serta administrasi keuangan perusahaan masih secara manual, menyebabkan timbulnya kehilangan dan kerusakan. Untuk mempertegas dan mempelajari permasalahan seperti yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang dapat peneliti jelaskan adalah membuat aplikasi yang dapat digunakan oleh kasir, yang dapat membantu proses penyimpanan data barang, data konsumen, data *booking*, data pesanan dan proses transaksi dan membuat aplikasi yang dapat membantu kasir dalam pembuatan laporan yang cepat dan akurat sehingga mencegah kerugian bisnis. Adapun tujuan penelitian membangun aplikasi kasir untuk mempermudah *user* dalam pendataan dan mempermudah *user* dalam pembuatan laporan. Untuk memecahkan masalah diatas peneliti menggunakan metode *research and development*, observarsi, wawancara dan studi pustaka. Sehingga peneliti dapat mengambil kesimpulan dari hasil penelitian bahwa tersedianya penyimpanan data menggunakan database dapat mempermudah kasir dalam pencarian data, dan penyimpanan data dan mempermudah kasir dalam pembuatan laporan tanpa harus menyalin data-data kedalam buku.

Kata Kunci: Pembangunan, Sistem Informasi, Aplikasi Kasir, Java, MySQL

Abstract

Simanu fishing is a business engaged in the rental of fish ponds and the sale of food and beverages. Simanu fishing has problems, errors often occur in recording and payment due to human limitations in terms of speed, accuracy and the emergence of less effective and efficient in doing a job because the current system still uses manual recording. As well as the company's financial administration is still manual, causing loss and damage. To emphasize and study the problems as described, the problem formulation that the researcher can explain is to create applications that can be used by cashiers, which can help the process of storing goods data, consumer data, booking data, order data and transaction processes and creating applications that assist cashiers in producing fast and accurate reports so as to prevent business losses. The research objective is to build a cashier application to make it easier for users to collect data and make it easier for users to make reports. To solve the above problems, researchers used research and development methods, observations, interviews and literature studies. So that researchers can draw conclusions from the results of the study that the availability of data storage using a database can make it easier for cashiers to search for data, and store data and make it easier for cashiers in making reports without having to copy data into books.

Keyword: Development, Information Systems, Cashier Application, Java, MySQL

PENDAHULUAN

Pemancingan Simanu memiliki permasalahan, sering terjadi kesalahan dalam pencatatan dan pembayaran karena keterbatasan manusia dalam hal kecepatan, ketelitian dan dapat timbulnya kurang efektif dan efisien dalam melakukan sebuah pekerjaan dikarenakan sistem yang ada pada saat ini masih menggunakan pencatatan manual. Serta administrasi keuangan perusahaan masih secara manual, menyebabkan timbulnya kehilangan dan kerusakan (Markito & Sumirat, 2013). Maka untuk meminimalkan kesalahan yang mungkin terjadi dan dapat memberikan laporan cepat dan tepat. Oleh

karena itu, sistem yang telah ada perlu dibuat yang sudah terintegrasikan agar kinerja lebih efektif dan efisien (Wiliani & Zambi, 2017).

Untuk mempertegas dan mempelajari dalam memahami permasalahan yang diajukan seperti yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut, membuat aplikasi yang dapat digunakan oleh kasir, yang dapat membantu proses penyimpanan data barang, data konsumen, data *booking*, data pesanan, dan proses transaksi dan membuat aplikasi yang dapat membantu kasir dalam pembuatan laporan yang cepat dan akurat sehingga mencegah kerugian bisnis (Markito & Sumirat, 2013).

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah mempermudah *user* dalam pendataan barang, pendataan konsumen, pendataan *booking*, pendataan pesanan, dan menghitung pembayaran konsumen dan mempermudah *user* dalam pembuatan laporan (Ramadhani dkk., 2018).

Manfaat penelitian dalam tugas akhir ini adalah untuk menggantikan sistem pengolahan data pada Pemancingan Simanu yang selama ini masih konvensional dan mengifisiensikan waktu pekerjaan bagi karyawan di Pemancingan Simanu agar cepat, tepat dan akurat serta mengurangi faktor kesalahan manusia (*human error*) (Maulana dkk., 2020).

PENELITIAN RELEVAN

Peneliti telah melakukan beberapa pengamatan mengenai aturan bisnis yang berjalan di Pemancingan Simanu terutama dalam proses pendataan konsumen, pendataan *booking*, pendataan pesanan dan proses transaksi pembayaran masih dilakukan secara konvensional yang jelas berpotensi menghambat proses selanjutnya. Dengan demikian ada beberapa penelitian yang menjadi acuan peneliti untuk merancang sistem informasi tersebut sebagai berikut :

Penelitian yang pertama diambil dari jurnal dengan judul Rancang Bangun Sistem Informasi Aplikasi Kasir Menggunakan Barcode Reader pada Toko dan Jasa Widodo *Computer* Ngadirojo Kabupaten Pacitan. Berdasarkan hasil penelitian sistem informasi penjualan yang ada di Toko dan Jasa Widodo *Computer* masih dilakukan secara konvensional sehingga diperlukan aplikasi yang mampu membantu proses penjualan petugas toko. Dengan adanya sistem informasi yang telah dibuat, dapat membantu proses pembuatan laporan, pembuatan nota penjualan, perhitungan jumlah harga sehingga pengerjaan menjadi lebih efisien dan akurat. Sistem informasi ini dapat membantu mengurangi tingkat masalah yang terjadi pada proses pembuatan nota penjualan (Jamal & Yulianto, 2013).

Penelitian yang kedua diambil dari dari jurnal dengan judul Perancangan Sistem Informasi Kasir di *I-wash* Cuci Kendaraan Berbasis *Java Netbeans*. Kesimpulan yang dapat ditarik adalah perancangan sistem informasi kasir di *I-wash* cuci kendaraan berhasil dibuat dengan menggunakan aplikasi *java netbeans* 8.2. Pembuatan sistem informasi kasir ini mevisualkan jalannya sistem kasir di *I-wash* cuci kendaraan sesuai dengan data riset yang diterima peneliti. Sistem informasi kasir ini dapat mempermudah pegawai *I-wash* cuci kendaraan dalam melakukan pendataan data pegawai, data pelanggan, data transaksi, sehingga dapat meninggalkan efisiensi dan pelayanan pada *I-wash* cuci kendaraan (Maulana dkk., 2020).

METODE PENELITIAN

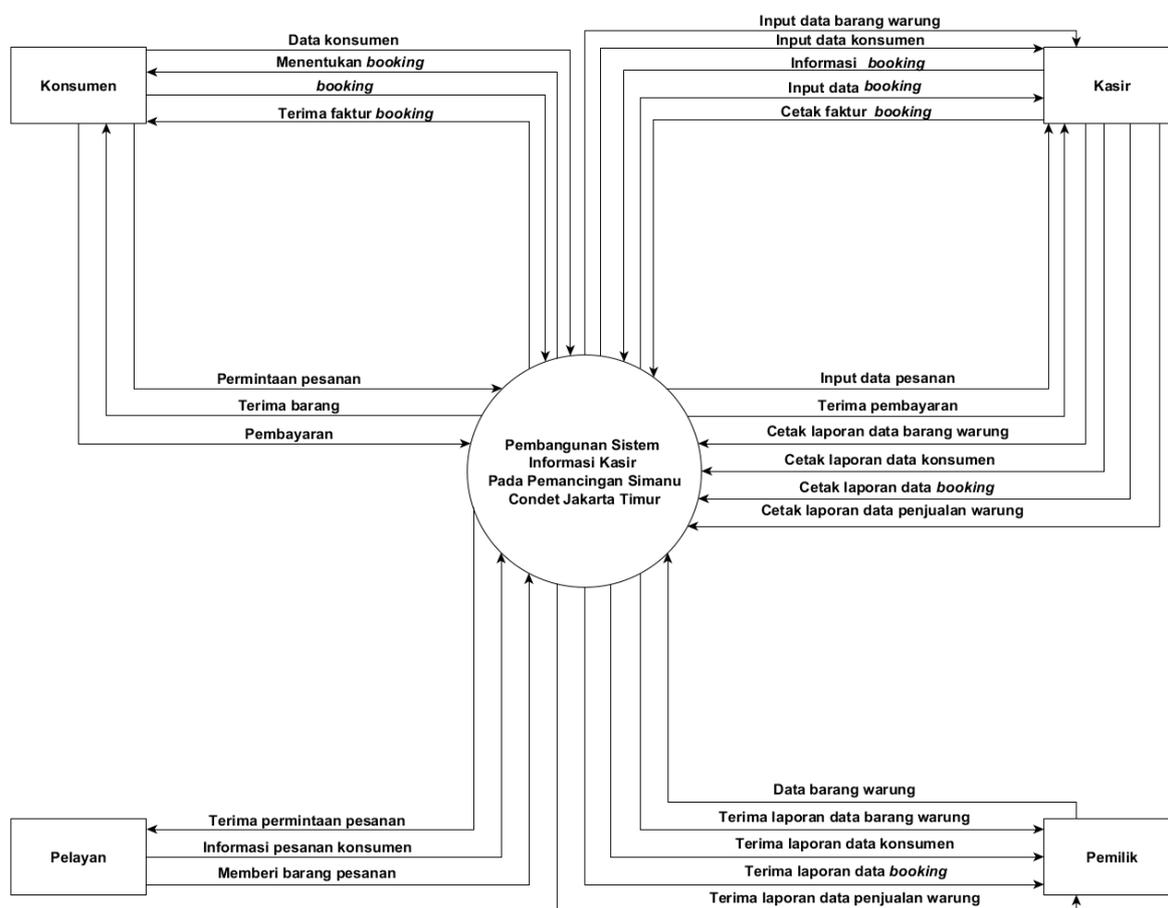
Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode penelitian *Research and Development* yang disingkat *R&D* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras, seperti buku, alat tulis, dan alat pembelajaran lainnya. Akan tetapi dapat pula dalam bentuk perangkat lunak (Suryawinata & Purwanti, 2017).

Dalam pengumpulan data, keterangan dan rancangan program yang dibutuhkan untuk pembangunan sistem informasi kasir pada Pemancingan Simanu yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data-data serta informasi agar mendukung penyempurnaan hasil penelitian ini sebagai berikut :

1. Observarsi (Pengamatan Langsung)
Observarsi dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung dengan mendatangi tempat riset yaitu Pemancingan Simanu mengenai kegiatan-kegiatan pengambilan data dan penjualan barang. Metode ini merupakan kegiatan yang direncanakan, melihat langsung, menganalisa, serta mencatat teratur dan sistematis objek yang akan diteliti (Ramadhani dkk., 2018).
2. Wawancara
Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Lebih jelasnya, wawancara merupakan proses komunikasi yang sangat menentukan dalam proses penelitian. Dengan wawancara data yang diperoleh akan lebih mendalam, karena mampu menggali pemikiran atau pendapat secara detail (Ananda & Zuraidah, 2019).
3. Studi Pustaka
Studi pustaka dengan mengumpulkan data dari buku-buku yang berkaitan dengan masalah yang akan dibahas untuk mendukung data yang telah di dapat (Ramadhani dkk., 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Diagram Alir Data (DAD)



Gambar 1. Diagram Konteks

Gambar diatas adalah merupakan diagram alir data yang menunjukkan setiap proses dari awal pendataan barang, pendataan konsumen, pendataan *booking*, pendataan pesanan, transaksi pembayaran dan rekap semua pendataan menjadi laporan yang diserahkan kepada pemilik Pemancingan Simanu.

a. Pendataan

Pendataan adalah merupakan himpunan dari simbol atau fakta mentah yang tidak mempunyai arti dan nilai apapun secara tersendiri. Secara konseptual, data adalah deskripsi tentang benda, kejadian, aktivitas dan transaksi, yang tidak mempunyai makna atau tidak berpengaruh secara langsung kepada pemakaian (Julianti dkk., 2019).

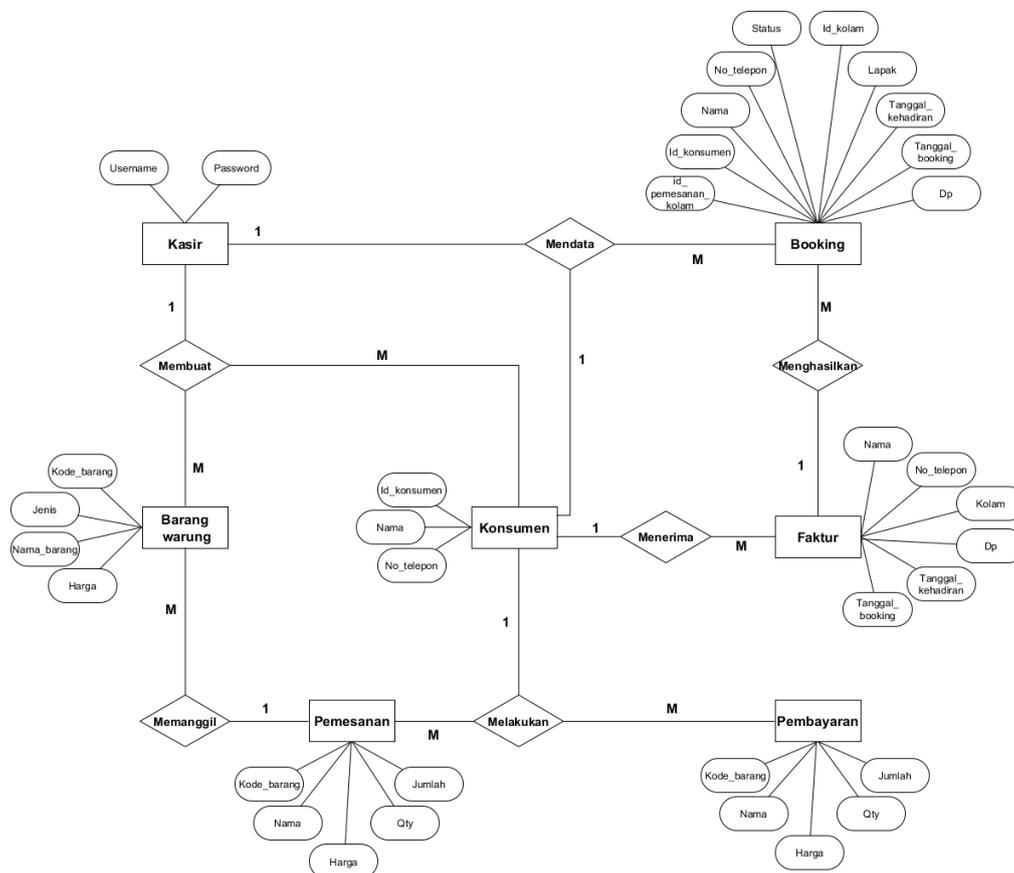
b. Transaksi Penjualan

Transaksi penjualan adalah salah satu hal yang bisa dimanfaatkan untuk suatu pengambilan keputusan bisnis. Kebanyakan transaksi penjualan tidak di manfaatkan kembali, dan hanya disimpan saja sebagai arsip serta hanya dijadikan untuk pembuatan suatu laporan penjualan (Djamaludin & Nursikuwagus, 2017).

c. Laporan

Laporan adalah proses keluaran yang berupa dokumen cetakan komputer, laporan keuangan merupakan sebuah alat penting bagi para pelaku dunia bisnis. Laporan keuangan memuat catatan-catatan tentang kegiatan bisnis yang dilakukan oleh sebuah entitas dalam suatu periode tertentu (Toding & Wirakusuma, 2013).

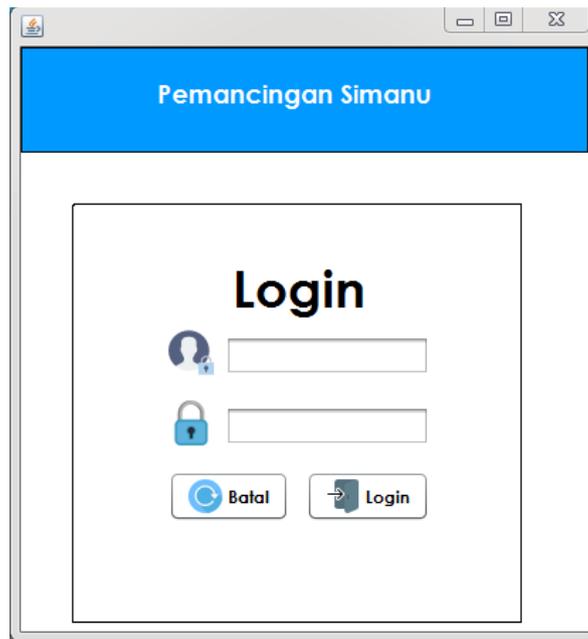
Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 2. Entity Relationship Diagram

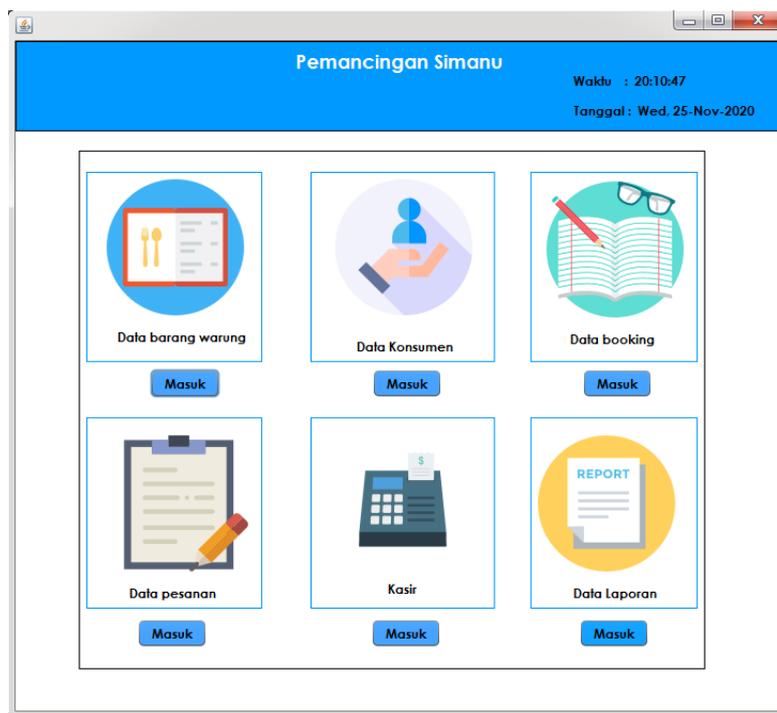
Gambar di atas merupakan bentuk dari *entity relationship diagram* dari sebuah alur data yang akan mengalir dari satu proses ke proses berikutnya hingga menjadi sebuah data yang dapat digunakan untuk pendataan barang, pendataan konsumen, pendataan *booking*, transaksi dan laporan yang dibutuhkan oleh Pemancingan Simanu.

Tampilan Aplikasi



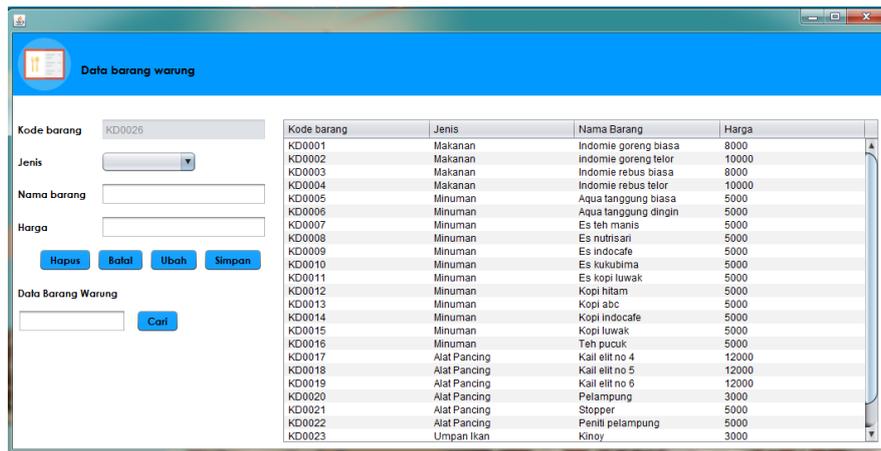
Gambar 3. Tampilan *Form Login*

Pada menu *login* menampilkan *form* untuk masuk kedalam aplikasi kasir.



Gambar 4. Tampilan *Form Menu Utama*

Pada tampilan menu utama ada beberapa menu untuk masing-masing bagian yaitu *form* data barang, *form* data konsumen, *form* data *booking*, *form* data pesanan, kasir, dan data laporan.



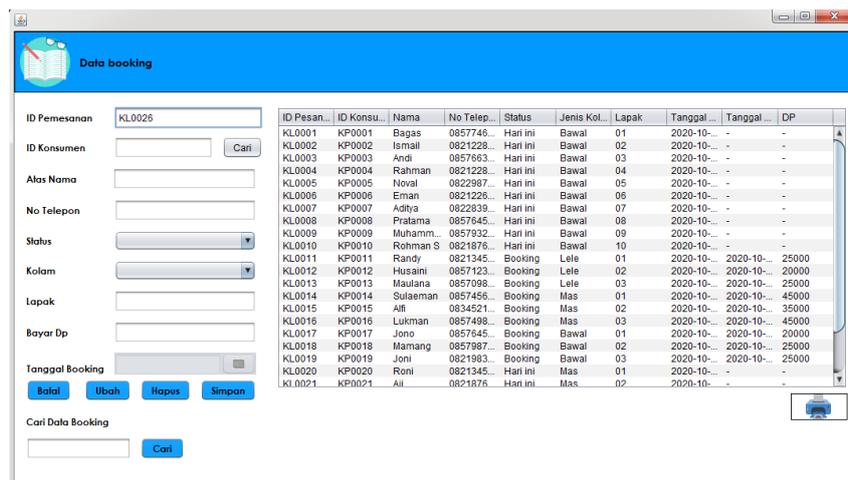
Gambar 5. Tampilan Form Data Barang

Tampilan form data barang yang berfungsi untuk pendataan barang dan disimpan otomatis pada database data barang.



Gambar 6. Tampilan Form Data Konsumen

Tampilan form data konsumen yang berfungsi untuk pendataan konsumen dan disimpan otomatis pada database data konsumen.



Gambar 7. Tampilan Form Data Booking

Tampilan form data booking yang berfungsi untuk pendataan booking dan disimpan otomatis pada database data booking.

Kode Barang	Nama	Harga	Qty	Jumlah
-------------	------	-------	-----	--------

Gambar 8. Tampilan *Form* Data Pesanan

Tampilan *form* data pesanan yang berfungsi untuk pendataan pesanan konsumen dan disimpan otomatis pada *database* data pemesanan.

Kode Barang	Nama	Harga	Qty	Jumlah
-------------	------	-------	-----	--------

Gambar 9. Tampilan *Form* Kasir

Tampilan *form* kasir yang berfungsi untuk pendataan pembayaran konsumen.

Laporan data konsumen	Laporan data booking	Laporan Data Penjualan	Laporan Data Barang
Masuk	Masuk	Masuk	Cetak

Gambar 10. Tampilan *Form* Laporan

Tampilan *form* laporan yang berfungsi untuk masuk ke *form* laporan yang ingin di cetak.



Laporan Data Barang Warung Pemancingan Simanu
Pemancingan Simanu, Jl Batu Ampar 3 Gg. Mangga Rt.02 Rw.03
Cendek, Jakarta Timur, 0857-9985-429

Kode Barang	Nama Barang	Jenis	Harga
KD0001	Indomie goreng biasa	Makanan	8000
KD0002	Indomie goreng tdior	Makanan	10000
KD0003	Indomie rebus biasa	Makanan	8000
KD0004	Indomie rebus tdior	Makanan	10000
KD0005	Aqua tanggung biasa	Minuman	5000
KD0006	Aqua tanggung dingin	Minuman	5000
KD0007	Es tdh manis	Minuman	5000
KD0008	Es nutrisari	Minuman	5000
KD0009	Es indocafe	Minuman	5000
KD0010	Es kulubima	Minuman	5000
KD0011	Es kopi luwak	Minuman	5000
KD0012	Kopi hitam	Minuman	5000
KD0013	Kopi abc	Minuman	5000
KD0014	Kopi indocafe	Minuman	5000
KD0015	Kopi luwak	Minuman	5000
KD0016	Teh puoak	Minuman	5000
KD0017	Kali elit no 4	Alat Pancing	12000
KD0018	Kali elit no 5	Alat Pancing	12000
KD0019	Kali elit no 6	Alat Pancing	12000
KD0020	Polampung	Alat Pancing	3000
KD0021	Stopper	Alat Pancing	5000
KD0022	Peris polampung	Alat Pancing	5000
KD0023	Kinoy	Umpan Ikan	3000
KD0024	Doho kodl	Umpan Ikan	12000
KD0025	Pokot jitu	Umpan Ikan	2000

Jakarta, Jumat, 27 November 2020
Pemilik Pemancingan
(Mat Sholeh)

Gambar 11. Tampilan Laporan Barang

Tampilan berikut merupakan layar keluaran data barang dari proses *entry* pendataan barang.

SIMPULAN

Sistem Informasi Kasir pada Pemancingan Simanu berbasis java *netbeans* dengan disediakannya penyimpanan data menggunakan database dapat mempermudah kasir dalam pencarian data dan penyimpanan data. Sistem Informasi Kasir pada Pemancingan Simanu berbasis java *netbeans* agar mempermudah kasir dalam pembuatan laporan tanpa harus menyalin data-data kedalam buku.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, I., & Zuraidah, E. (2019). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Pada PT Asia Truk Pratama Jakarta. *Jurnal Informatika*, 6(2), 193–200. <https://doi.org/10.31311/ji.v6i2.6248>
- Djameludin, I., & Nursikuwagus, A. (2017). ANALISIS POLA PEMBELIAN KONSUMEN PADA TRANSAKSI PENJUALAN MENGGUNAKAN ALGORITMA APRIORI. *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 8(2), 671. <https://doi.org/10.24176/simet.v8i2.1566>
- Jamal, A., & Yulianto, L. (2013). *Rancang Bangun Sistem Informasi Aplikasi Kasir Menggunakan Barcode Reader Pada Toko Dan Jasa Widodo Computer Ngadirojo Kabupaten Pacitan*. 5(3), 10.
- Julianti, M. R., Dzulhaq, M. I., & Subroto, A. (2019). *Sistem Informasi Pendataan Alat Tulis Kantor Berbasis Web pada PT Astari Niagara Internasional*. 9(2), 6.
- Markito, L., & Sumirat, E. W. (2013). *PEMBANGUNAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO HARAPAN SENTOSA ELEKTRONIK KECAMATAN KEBONAGUNG KABUPATEN PACITAN*. 6.
- Maulana, I. F., Khotijah, S., & Hapsari, A. T. (2020). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KASIR DI I-WASH CUCI KENDARAAN BEBASIS JAVA NETBEANS*. 7.
- Ramadhani, D. P., Syahfitri, I. C., & Ramadhan, S. (2018). *Sistem Informasi Penjualan Olahan Rumput Laut Pada UD Sastro Jaya Di Pacitan*. 15.
- Suryawinata, H., & Purwanti, D. (2017). *Sistem Monitoring pada Panel Surya Menggunakan Data logger Berbasis ATmega 328 dan Real Time Clock DS1307*. 9(1), 7.
- Toding, M., & Wirakusuma, M. G. (2013). *FAKTOR-FAKTOR YANG MEMENGARUHI KETEPATWAKTUAN PENYAMPAIAN LAPORAN KEUANGAN*. 17.
- Wiliani, N., & Zambi, S. (2017). *RANCANG BANGUN APLIKASI KASIR TIKET NONTON BOLA BARENG PADA X KASIR DI SUATU LOKASI X DENGAN VISUAL BASIC 2010 DAN MYSQL*. 6, 7.