

PERANCANGAN SISTEM APLIKASI KASIR PADA TOKO TIP TOP

Syaeful Anas Aklani¹, Melsen²

Universitas Internasional Batam

Email: syaeful@uib.ac.id, 1831046.melsen@uib.edu

Abstrak

Toko Tip Top merupakan usaha umkm di bidang bisnis penjualan barang sembako. Sampai saat ini usaha umkm ini telah memiliki pemilik dan pengelola Toko Tip Top tersebut, pemiliknya yaitu Bapak Siu Cai dan penglolanya adalah Ibu Enny. Dalam transaksi jual beli di Toko Tip Top masih sangat sederhana dan menggunakan catatan secara manual. Hal ini membuat penggunaan sistem manual menjadi tidak praktis dan efisien. Metodologi yang diterapkan pada penelitian ini yaitu metode Agile Extreme Programming, dimana metode ini mempermudah berbagai proses tahapan pengembangan sehingga menjadi lebih fleksibel dan efisien. Hasil dari penelitian akhir berupa pengembangan sistem penginputan data penjualan dan stock barang pada Toko Tip Top.

Kata Kunci: Agile Extreme Programming, Sistem Penginputan Data

Abstract

Tip Top shop is a SME business in the business of selling basic goods. Until now, this MSME business already has the owner and manager of the Tip Top Shop, the owner is Mr. Siu Cai and the manager is Mrs. Enny. In buying and selling transactions at the Tip Top Shop, it is still very simple and uses notes manually. This makes the manual use system impractical and efficient. The methodology applied in this research is the Agile Extreme Programming method, where this method facilitates various development processes so that they become more flexible and efficient. The result of the final research is the development of a sales and stock data input system at the Tip Top Store.

Keywords: Agile Extreme Programming, Input Data System

PENDAHULUAN

Dalam era digital ini, kemajuan dan perkembangan digital dalam bidang teknologi komputer telah berkembang dengan pesat (Danuri, 2019). Salah satunya yaitu penggunaan komputer atau laptop sebagai alat bantu dalam membantu menyelesaikan masalah. Hal tersebut dapat membantu proses pengerjaan pengoperasian suatu instansi atau perusahaan skala kecil, menengah atau perusahaan besar dalam menghadapi persaingan bisnis yang semakin canggih, modern dan juga ketat. Untuk mendukung persiapan pelayanan teknologi informasi tersebut tentunya perlu mempunyai media ataupun alat yaitu komputer yang dipakai untuk mengolah data menurut prosedur yang telah di rumuskan untuk mempermudah dan mempercepat

dalam menyelesaikan pekerjaan (Sudirman & Alaydrus, 2020)

Toko Tip Top merupakan usaha umkm di bidang bisnis penjualan barang sembako dan kost-kost. Toko Tip Top ini beralamat di Nagoya Business Centre Blok V No.19 Kelurahan: Lubuk Baja Kecamatan Lubuk Baja Kota Batam Provinsi Kepulauan Riau. Saat ini Toko Tip Top tidak memiliki data transaksi penjualan dan stok barang yang ada di toko. Hal ini tentunya akan menghambat efektifitas dan pengendali pada data toko, yang mengakibatkan pekerjaan jadi bertambah dan memakan waktu untuk mengecek stok barang di toko dan juga waktu untuk menghitung transaksi penjualan yang terjadi (Bustomi et al., 2021).

Seiring dengan cepatnya perkembangan teknologi informasi saat ini, penggunaan

komputer menjadi alternatif yang baik dalam kebutuhan informasi dan lebih cocok dalam hal pengolahan data dibandingkan dengan informasi yang masih menggunakan sistem manual atau belum sepenuhnya menggunakan sistem komputer. Meskipun perkembangan teknologi informasi semakin canggih dan modern, masih ada toko-toko yang menggunakan sistem pengolahan data secara manual, (Dpd et al., 2021) terutama pada saat pengolahan data penjualan.

Salah satu usaha umkm yang memerlukan teknologi tersebut yaitu Toko Tip Top. Toko Tip Top merupakan mitra kerja sama peneliti. Toko Tip Top bergerak dibidang bisnis barang sembako. Dalam transaksi jual beli di Toko Tip Top masih sangat sederhana dan menggunakan catatan secara manual. Hal ini membuat penggunaan system manual menjadi tidak praktis dan efisien.

Berdasarkan latar belakang diatas, dengan tujuan untuk membantu usaha tersebut, maka perlu dibuatkan sistem penginputan data penjualan dan stock barang toko. Dengan itu, Penulis akan memberikan solusi dan bantuan dalam bentuk kegiatan PKM berjudul “ Perancangan System Aplikasi pada Toko Tip Top“.

METODE

Metode yang dipilih dalam penelitian ini yaitu metode Agile Extreme Programming. Extreme Programming (XP) adalah model-model pengembangan perangkat lunak yang mencoba menyederhanakan berbagai tahapan dalam proses pengembangan sehingga menjadi lebih efisien dan fleksibel (Zulianti et al., 2020). Peneliti menggunakan pendekatan ini karena proyek pengembangan aplikasi ini tidak dilakukan secara berurutan. Proses perencanaan, analisa, design dan proses lainnya akan berputar terus sesuai kebutuhan pengembangan.

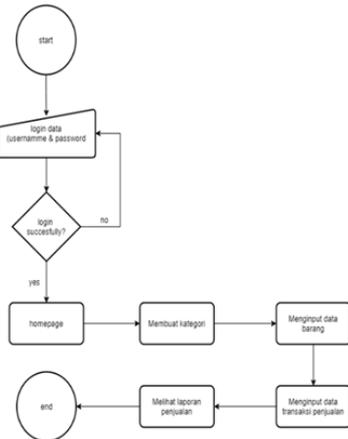
Pada Pendekatan Extreme Programming ini meliputi fase-fase yang akan dilalui, yaitu sebagai berikut:

- a. **Planning**
Di tahap perancangan meliputi pengambilan, pengumpulan dan pengolahan data serta penjadwalan perancangan system, hingga uji coba dan evaluasi system.
- b. **Analisis**
Pada tahap analisis akan dibuat aliran kerja manajemen system yang akan digunakan untuk kebutuhan pengembangan system. Spesifikasi kebutuhan system, yaitu melakukan perincian mengenai kebutuhan dalam pengembangan system dan membuat perancangan yang berkaitan dengan system. Fase analisis dan spesifikasi kebutuhan akan dijalankan secara bersamaan.
- c. **Design**
Pada tahap perancangan akan membuat design aliran kerja manajemen serta design alur pemogramman yang diperlukan untuk pengembangan system. Perancangan ERD, perancangan DFD dan perancangan database merupakan bagian dari fase design.
- d. **Implementation**
Penerapan rancangan dari tahap-tahap sebelumnya akan diimplementasi di tahap ini. Tahap implementasi ini akan membuat sebuah database sesuai dengan rancangan yang telah dibuat, melakukan instalasi, implementasi evaluasi, pengujian dan perbaikan system agar program pada Toko Tip Top dapat digunakan dengan optimal.
- e. **Maintenance**
Di tahap pemeliharaan ini, dilakukan pemeliharaan terhadap program yang dilakukan oleh orang tertentu yang ditunjuk. Jika terjadi error maka orang tersebutlah yang bertanggung jawab untuk memperbaikinya.

PEMBAHASAN

Pada bagian ini, penulis akan menjelaskan keseluruhan perancangan aplikasi sebagai berikut:

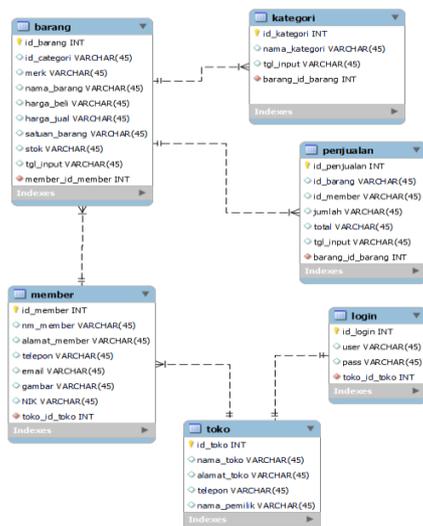
- a. Pelaksanaan/implementasi Perancangan Flowchart



Gambar 1 Rancangan Flowchart

Pada gambar 1, dapat disimpulkan bahwa perancangan flowchart pada aplikasi kasir memerlukan beberapa menu yang saling berhubungan agar aplikasi ini dapat digunakan sepenuhnya oleh pihak mitra.

Perancangan ERD (Entity Relationship Diagram)



Gambar 2 Rancangan ERD (Entity Relationship Diagram)

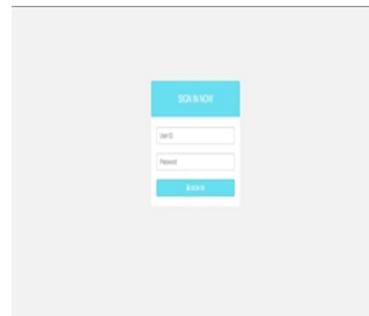
- b. Perancangan ERD yang dibuat untuk pengembangan struktur aplikasi kasir agar tidak memunculkan permasalahan pada saat pengembangan dan development.

Proses implementasi Aplikasi

Di tahap Proses implementasi Aplikasi akan dilakukan proses implementasi atau pengembangan aplikasi menggunakan Bahasa Pemrograman PHP.

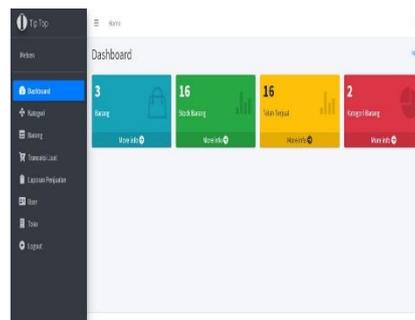
Berikut penulis melampirkan beberapa screenshot yang bisa dilihat dibawah ini:

1. Halaman awal, yaitu login form.
2. Kemudian pihak mitra yang memiliki akses login, mengisi login form dengan username dan password yang telah ada.
3. Dan mitra sudah bisa login dan mengakses keseluruhan aplikasi



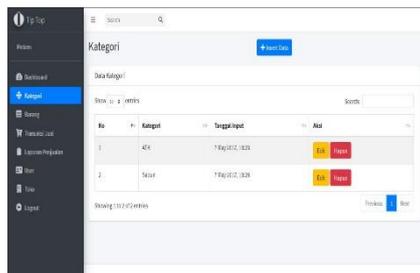
Gambar 3 Form Login

1. Berikut merupakan Dashboard aplikasi yang bisa melihat jumlah barang, stock barang, berapa jumlah barang yang telah terjual dan kategori barang.



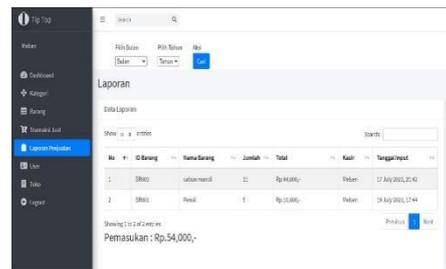
Gambar 4 Dashboard

2. Tampilan interface pada penginputan kategori, mitra dapat menambahkan, mengedit dan menghapus kategori.



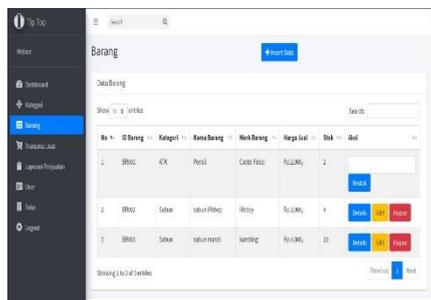
Gambar 5 Tampilan Data Kategori

5. Kemudian laporan penjualan, dapat mencari data berdasarkan bulan dan tahun.



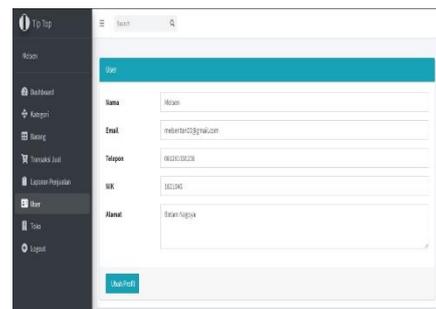
Gambar 8 Tampilan Laporan Penjualan

3. Tampilan interface pada penginputan barang, mitra dapat menambahkan, melihat detail, mengedit dan menghapus data barang.



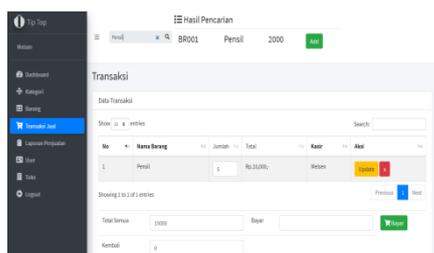
Gambar 6 Tampilan data barang

6. Pada user page, mitra dapat mengubah data user penggunaanya.



Gambar 9 Tampilan User

4. Tampilan interface pada penginputan transaksi penjualan, mitra dapat melakukan pencarian berdasarkan nama barang, dan menambahkan pada transaksi, yang dapat menambahkan jumlah barang, harga yang ditampilkan adalah hasil dari perkalian antara jumlah barang dan harga barang.



Gambar 7 Tampilan Transaksi Jual

7. Luaran Yang dicapai
Luaran yang dicapai selama implementasi berlangsung yaitu pemahaman tentang pembuatan aplikasi kasir.

- c. Keunggulan dan kelemahan
Keunggulan pada aplikasi yaitu dapat membantu perhitungan penjualan yang telah dilakukan, serta penyimpanan data penjualan dan stock barang yang mana sehingga mitra tidak perlu khawatir mengenai data yang dimiliki. Kelemahan sistem ini yaitu masih membutuhkan banyak fitur-fitur lainnya yang pastinya mendukung kinerja toko, akan tetapi saat ini system yang dibuat sudah dapat membantu kinerja toko seperti input data penjualan dan stock barang.

SIMPULAN

Dari hasil analisa dan implementasi yang telah dilaksanakan oleh penulis dengan pengembangan aplikasi system penginputan data penjualan dan stock barang di Toko Tip Top, maka penulis dapat memberikan kesimpulan selama pelaksanaan kerja praktek pada Toko Tip Top sebagai berikut :

- a. Dapat memberikan pemahaman tentang peran dari aplikasi kasir yang dapat diterapkan pada lingkungan pekerjaan mitra usaha.
- b. Berharap bahwa aplikasi kasir dapat dijadikan sebagai bahan perkembangan untuk masa mendatang.
- c. Laporan dari pelaksanaan kegiatan yang dibuat oleh pengabdian berdasarkan format yang telah ditentukan.

Berikut beberapa saran yang dapat diberikan oleh penulis sebagai berikut:

1. Disarankan untuk terus menggunakan aplikasi kasir ini agar data transaksi dan stok barang sinkron dan akurat, sehingga tidak terjadi kehilangan atau perbedaan pencacatan antara di aplikasi dan di buku pencacatan manual.
2. Disarankan untuk tidak memberikan akses atau password kepada orang lain yang tidak berkepentingan mengakses data transaksi dan stok barang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Selama pelaksanaan kegiatan PKM tersebut, penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan kegiatan tersebut.

1. Bapak Dr. Iskandar Itan selaku Rektor Universitas Internasional Batam,
2. Bapak Dr. Hendi Sama Selaku Dekan Fakultas Sistem Informasi Universitas Internasional Batam,
3. Bapak Tony Wibowo, S. Kom., MMSI selaku Kepala Program Studi

Sistem Informasi Universitas Internasional Batam,

4. Bapak Syaeful Anas Aklani, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing Mata Kuliah Kerja Praktek,
5. Orang Tua dan Keluarga Besar Penulis
6. Sahabat dan Teman-Teman Penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Bustomi, M. Y., Rohaeni, N., Aryanto, D., & Faizal, F. (2021). Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Digital Terhadap Pemberdayaan Umkm Di Kabupaten Kutai Timur. *Widya Cipta: Jurnal Sekretari Dan Manajemen*, 5(1), 1–8. <https://doi.org/10.31294/widyacipta.v5i1.9300>
- Danuri, M. (2019). Perkembangan Dan Transformasi Teknologi Digital. *Infokam*, XV(II), 116–123.
- Dpd, H., Barat, S., & By-nc-, C. C. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Akuntansi pada Perusahaan UMKM. 3(1), 50–54.
- Sudirman, A., & Alaydrus, S. (2020). Perilaku Komsumen Dan Perkembangannya Di Era Digital.
- Zulianti, E., Nabyala, F., & Syauqi, A. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Pada Bengkel Motor Savana Berbasis Web Menggunakan Metode Xp (Extreme Programming). 1(1), 12–17.