JURNAL NASIONAL ILMU KOMPUTER

Jurnal Nasional Ilmu Komputer
e-ISSN: 2746-1343
Vol. 2, No. 4, November 2021

Aplikasi Kasir Pada Adibah *Boutique Berbasis Desktop*

Zaid Romegar Mair & Helen Yunita Sari

Program Studi Teknik Informatika Politeknik Sekayu

Email: romegardm@gmail.com

Abstract

Computers as human aids have advantages including speed, accuracy, and efficiency in data processing compared to manual systems. Computers have spread in various fields, both in the world of education and the world of work, including in the field of sales. Adibah Boutique has problems in terms of, among others, the irregularity of the management system, especially profit and loss, sales calculations (transaction activities), data collection of goods and preparation of sales reports still using manuals, cashier operators still use worksheet applications to complete each work activity, thus providing the impression of an impact that is less effective and efficient in terms of time and energy generated every day. Another problem in terms of the goods coding system and the absence of evidence between the seller and the buyer after the transaction raises a very basic problem, one solution is to use a desktop-based application that can manage sales information systems more easily thereby reducing the problems that occur in The Adibah Boutique. This application can be used as a commercial medium by the owner or staff of Adibah Boutique to make it easier to make sales transactions to consumers.

Keywords: *Application, sales, Boutique.*

1. Pendahuluan

Dari hari kehari kemajuan teknologi di bidang penjualan yang terus berkembang salah satunya adalah komputerisasi di bidang penjualan. Adibah *Boutique* mempunyai masalah dalam hal yaitu antara lain belum teraturnya sistem manajemen khususnya laba rugi, perhitungan masih menggunakan manual, masalah lainnya yaitu dalam sistem pengkodean barang dan bagaimana cara mengatasi sistem penjualan yang kurang dalam pengorganisasian penjualan dan kurang terstrukturnya sistem penjualan yang ada dalam Adibah *Boutique*, selain itu tidak adanya tanda bukti antara penjual dan pembeli setelah bertransaksi menimbulkan suatu permasalahan yang sangat mendasar, begitu pula yang terjadi dalam hal stok data barang dan juga dalam hal penyusunan laporan penjualan semuanya masih dilakukan dengan manual dalam proses penyelesainya.

Salah satu solusinya adalah dengan menggunakan aplikasi berbasis desktop yang dapat mengelola sistem informasi penjualan dangan lebih mudah Dengan demikian akan mengurangi permasalahan yang tejadi pada Adibah *Boutique* tersebut. Maka penulis tertarik meneliti **"Aplikasi Kasir pada Adibah *Boutique* berbasis *Desktop*"**, yang dapat digunakan untuk pengelolahan data penjualan pada Adibah *Boutique*.

2. Tinjauan Literatur

2.1 Aplikasi

Asropudin (2013:6), Aplikasi adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas - tugas tertentu.

Menurut Hengky W. Pramana (2012:17) "Aplikasi adalah satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas seperti

Published by: Training & Research Institute JERAMBA ILMU SUKSES

sistem perniagaan, *game*, pelayanan masyarakat, periklanan, atau semua proses yang hampir dilakukan manusia".

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah suatu perangkat lunak yang merupakan program dimana program tersebut dapat digunakan oleh pemakai untuk melaksanakan hal-hal yang bersifat umum serta untuk mengotomasikan tugas-tugas individual yang bersifat berulang (Antoni, Fikari & Akbar, 2018; Antoni & Akbar, 2019; Antoni, Jie & Abareshi, 2020; Antoni, Herdiansyah, Akbar & Sumitro, 2021).

2.2 Boutique

Menurut Arifah A. Riyanto (2003:120), Butik adalah suatu usaha pembuatan busana dengan jahitan kualitas tinggi dengan penjualan pelengkap busananya.

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa butik adalah toko busana yang menjual busana kualitas tinggi dan juga menjual berbagai macam pelengkap busana.

2.3 Database

Menurut Abdulloh (2018:103), *Database* adalah kumpulan informasi yang disimpan dalam komputer secara sistematik sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi.

Menurut Agus Saputra (2011:1), *Database* merupakan suatu kumpulan data yang saling berhubungan dan berkaitan dengan subjek tertentu pada tujuan tertentu pula.

Berdasarkan pendapat para ahli maka penulis menyimpulkan bahwa *database* adalah sekumpulan data yang disimpan secara sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi.

2.4 Microsoft Visual Studio 2010

Menurut Ruli (2017:1), *Microsoft Visual* Studio adalah sebuah perangkat lunak lengkap yang dapat digunakan untuk melakukan pengembangan aplikasi, baik itu aplikasi bisnis, personal, ataupun komponen aplikasi lainnya dalam bentuk aplikasi *console,* aplikasi *windows,* ataupun aplikasi web.

Menurut (Fridayanthie wulansari, 2015) dalam Hidayatullah *Visual Basic* .NET adalah visual basic yang direkayasa kembali untuk digunakan pada *platform* .NET sehingga aplikasi yang dibuat menggunakan *visual basic* .NET dapat berjalan pada sistem komputer apapun, dan dapat mengambil data dari server dengan tipe apapun asalkan terinstal .Net .

Berdasakan penjelasan diatas penulis dapat menyimpulkan *Microsoft Visual* Studio 2010 adalah suatu aplikasi yang telah berkembang yag dapat digunakan pada *platform* .NET sehingga aplikasi yang menggunakan *Visual Studio* ini dapat berjalan di komputer apapun, dan dari server manapun dengan tipe apapun asalkan terinstal .NET.

3. Metode Penelitian

3.1 Analisa Kebutuhan Proses

3.1.1 Kebutuhan Proses

Kebutuhan Proses dari aplikasi ini adalah suatu tampilan dimana terdapat proses

penambahan *admin* aplikasi, dan juga proses transaksi barang yang termasuk di dalamnya proses penambahan barang, hapus barang dan edit barang serta terdapat laporan penjualan harian, bulanan hingga tahunan.

3.1.2 Kebutuhan Sumber Daya

1) Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah laptop dengan spesifikasi sebagai berikut :

2) Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat Aplikasi Penjualan Adibah *Boutique* adalah sebagai berikut :

a) Sistem Operasi

Sistem operasi yang digunakan untuk membuat Aplikasi Penjualan pada Adibah Boutique adalah *Windows 10.*

b) *Visual Basic*

Bahasa Pemrogramman yang digunakan dalam membuat aplikasi kasir Adibah *Boutique* ini adalah *Visual Basic.*

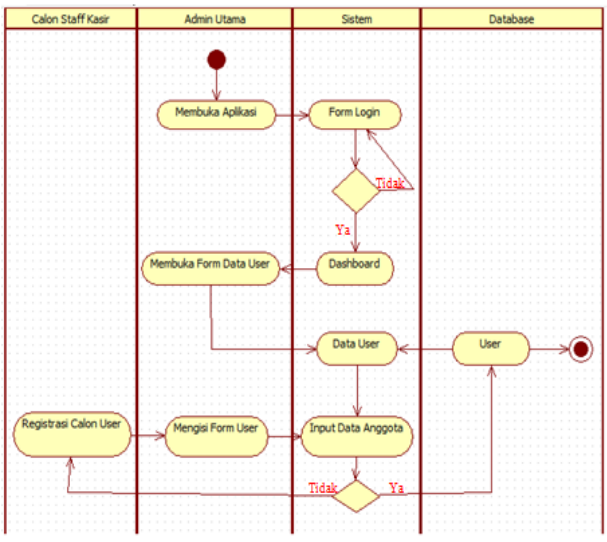
c) *Microsoft Visual* Studio

Aplikasi yang digunakan dalam membuat aplikasi kasir Adibah *Boutique* ini adalah *Microsoft Visual Basic* Studio 2010.

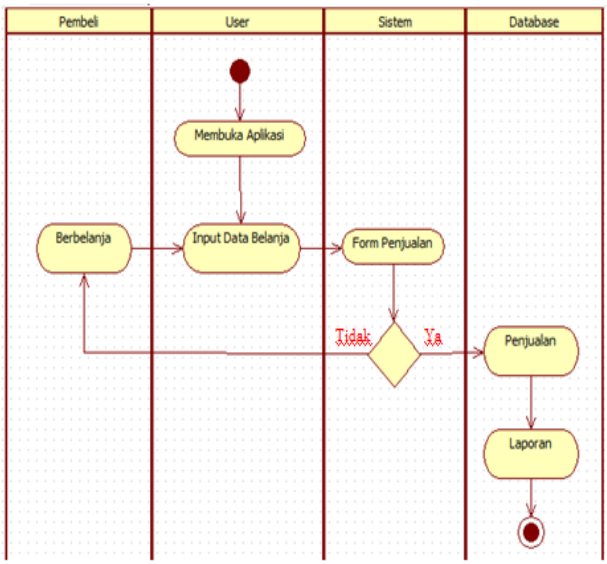
d) *Database Server*

Database Management System (DBMS) yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini yaitu *Microsoft Access* 2007.

3.2 Perancangan Flowchart Diagram



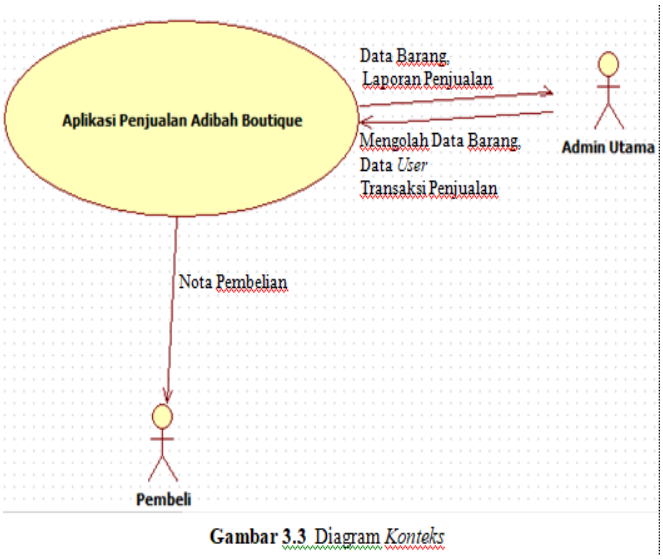
Gambar 3.1 *Flowchart* Pendaftaran *User*



Gambar 3.2 *Flowchart* Transaksi Penjualan

Flowchart menggambarkan proses awal terjadinya input sampai keluarnya output. Dengan melihat diagram *flowchart* tersebut maka *user* dapat melihat proses awal hingga akhir dari aplikasi. Kendati begitu secara garis besar setiap perancangan *flowchart* selalu terdiri dari tiga bagian, yaitu *input*, proses dan *output*.

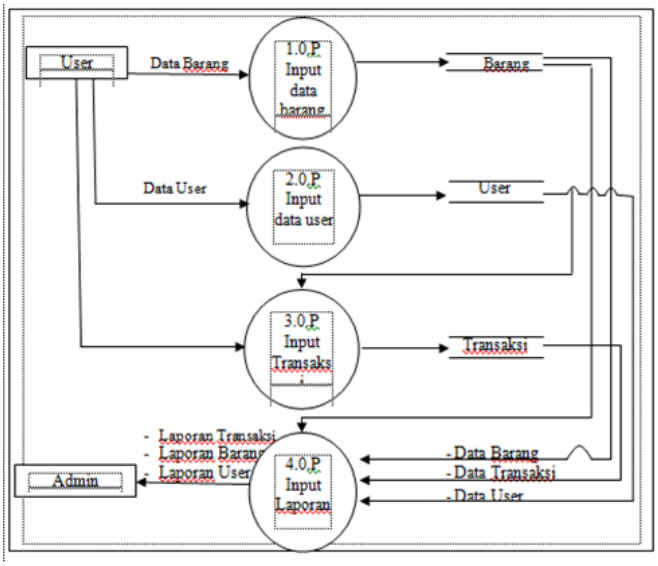
3.3 Perancangan Diagram Konteks



Gambar 3.3 Diagram *Konteks*

Diagram *Konteks* menggambarkan hubungan antara *entity* luar, masukan dan keluaran dari sistem. Diagram *konteks* direpresentasikan dengan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem

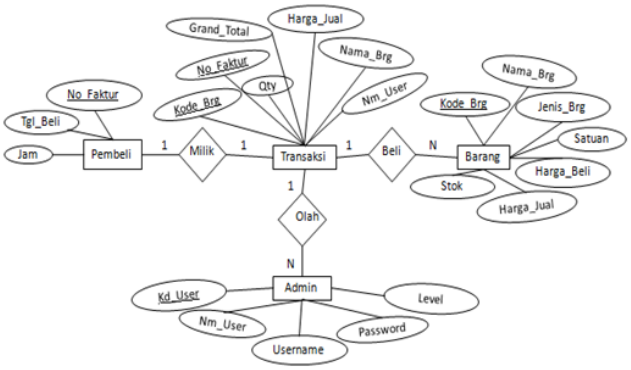
3.4 Perancangan Data Flow Diagram Level 0



Gambar 3.4 Data *Flow* Diagram Level 0

DFD dapat digunakan untuk merepresentasikan sebuah sistem atau perangkat lunak pada beberapa level yang lebih detail untuk merepresentasikan aliran informasi atau fungsi yang lebih detail. DFD menyediakan mekanisme untuk pemodelan fungsional ataupun pemodelan aliran informasi.

3.5 Perancangan ERD



Gambar 3.5 Diagram ERD

ERD menggambarkan persepsi dari pemakai dan berisi objek-objek dasar yang disebut entitas dan hubungan antar entitas tersebut yang disebut *relationship*.

3.6 Perancangan Tabel

Nama tabel : tbl_barang
Primary key : kode_barang
Foreign key : -

Tabel 3.1 Tabel Barang

Nama *field*	Tipe data	Ukuran	Keterangan
kode_barang	*Text*	15	*Primary key*
nama_barang	*Text*	100	
jenis_barang	Text	25	
satuan	*Text*	25	
harga_beli	*Long integer*		
harga_jual	*Long integer*		
stok	*Integer*		

Nama tabel : tbl_jual

Primary key : faktur_jual
Foreign key : -

Tabel 3.2 Tabel Jual

Nama *field*	Tipe data	Ukuran	Keterangan
faktur_jual	*Tetx*	15	*Primary key*
tanggal_jual	*Date/Time*		
jam	Text	15	
*grand*_total	*Long Integer*		
dibayar	*Long Integer*		
kembalian	*Long Integer*		

Nama tabel : tbl_rinci_jual
Primary key : -
Foreign key : faktur_jual dan kode_barang

Tabel 3.3 Tabel Rinci Jual

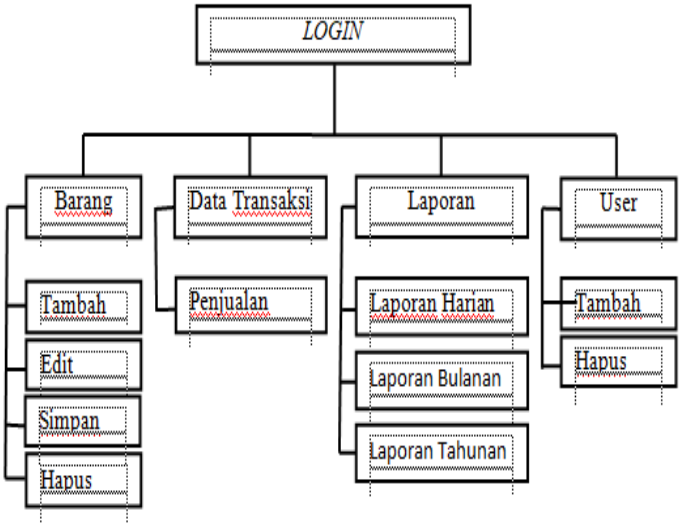
Nama *field*	Tipe data	Ukuran	Keterangan
faktur_jual	*Text*	15	*Foreign key*
kode_barang	*Text*	15	*Foreign key*
qty	Int	25	
total_harga	Varchar	50	

Nama tabel : tbl_*user*
Primary key : kode_*user*
Foreign key : -

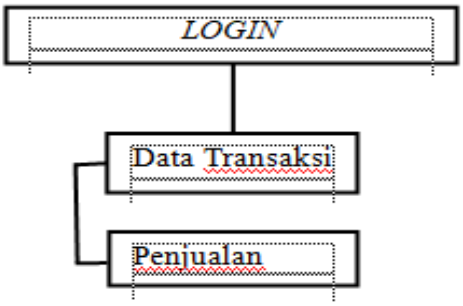
Tabel 3.4 Tabel *User*

Nama *field*	Tipe data	Ukuran	Keterangan
kode_user	*Text*	5	*Primary key*
nama_user	*Text*	30	
username	*Text*	15	
password	*Text*	15	
level	*Text*	15	

3.7 Perancangan Struktur Menu



Gambar 3.6 Perancangan Struktur Menu *Admin* Utama



Gambar 3.7 Perancangan Struktur Menu Pegawai

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Hasil

Aplikasi ini dapat digunakan sebagai media perniagaan oleh *owner* ataupun staff Adibah *Boutique* untuk mempermudah dalam hal melakukan transaksi penjualan kepada konsumen.

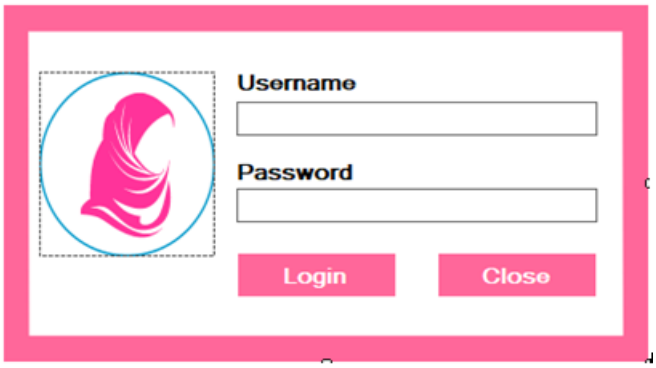
Aplikasi ini dibuat dengan hak akses penuh bagi level *admin* (*owner*) dan hak akses terbatas bagi staff kasir Adibah *Boutique*, hal ini bertujuan untuk menjaga privasi dan keamanan data Adibah *Boutique*.

4.2 Pembahasan

Interface yang berhasil penulis buat pada setiap *form* adalah sebagai berikut :

4.2.1 Halaman Login

Halaman ini menampilkan *form login,* admin/staff kasir (yang selanjutnya akan disebut *user*) harus *login* terlebih dahulu untuk bisa menggunakan aplikasi. *User* harus memasukkan *username* dan *password* yang sesuai dengan data yang telah tersimpan di *database.*



Gambar 4.1 *Form Login*

4.2.2 Halaman Menu Utama

Menu Utama menampilkan 4 pilihan tombol, yaitu tombol **Barang** untuk masuk ke menu barang, tombol **Penjualan** untuk masuk ke menu penjualan (melakukan transaksi), tombol **Laporan** untuk masuk ke menu laporan, dan tombol ***User*** untuk masuk ke menu *user*.

Gambar 4.3 *Form* Menu Utama

4.2.3.1 Halaman Data Barang

Pada Halaman Data Barang, menampilkan **List** Data Barang yang telah di tambahkan, juga terdapat tombol **Tambah** untuk menambahkan data barang dan terakhir ada ***textbox*** Pencarian Barang, pencarian data barang ini berdasarkan nama barang.

Gambar 4.4 *Form* Data Barang

Berikut menu-menu yang terdapat dalam *Form Input* Barang ketika menekan tombol **Tambah**, yaitu:

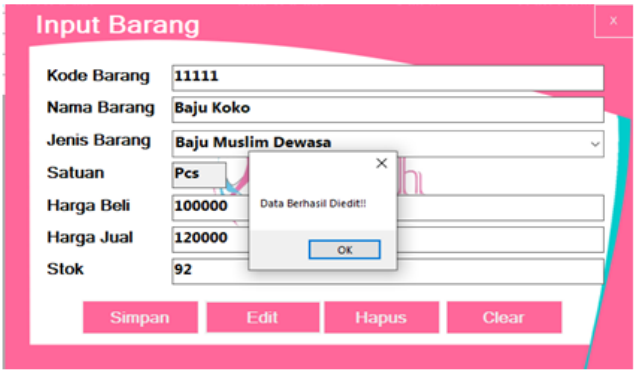
a) Tombol Simpan

Jika pada beberapa inputan data belum diisi maka akan muncul peringatan "Data Harus Diisi Semua!!!", dan setelah semua inputan diisi kemudian menekan tombol **Simpan** maka "Data Berhasil Ditambahkan!!!"

Gambar 4.5 *Form Input* Barang Tombol Simpan

b) Tombol Edit

Ketika data tampil semua, dengan memanggil berdasarkan kode barang, kemudian melakukan pengeditan sesuai data yang diinginkan setelah itu tekan tombol **Edit** maka "Data Berhasil Diedit!!!"



Gambar 4.6 *Form Input* Barang Tombol Edit

c) Tombol Hapus

Ketika data tampil semua, dengan memanggil berdasarkan kode barang, kemudian ketika menekan tombol **Hapus** kemudian muncul peringatan "Data Berhasil Dihapus!!!" maka data yang terpilih akan dihapus.

Gambar 4.7 *Form Input* Barang Tombol Hapus

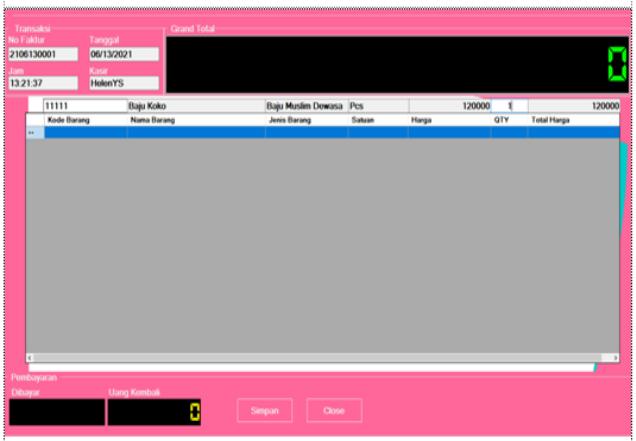
d) Tombol *Clear*

Ketika data inputan telah diisi semua, kemudian tidak jadi menambahkan data maka dapat menekan tombol *Clear* untuk membersihkan data inputan.

Gambar 4.8 *Form Input* Barang Tombol *Clear*

4.2.3.2 Halaman Penjualan

Pada Halaman Penjualan terdapat beberapa tampilan otomatis seperti **No.Faktur, Jam, Tanggal** dan **Nama Kasir** yang bertugas. Untuk memulai transaksi *user* langsung bisa mengetik kode barang pada ***textbox*** yang telah disediakan kemudian menekan ***enter*** dan langsung diarahkan ke ***textbox*** *QTY* yaitu menentukan berapa banyak *item* yang akan di beli kemudian menekan ***enter*** lagi untuk memasukkan belanjaan dalam *list* pembelian barang, begitu seterusnya sampai barang yang dibeli ter-*list* semua, kemudian pada ***Grand Total*** menampilkan jumlah uang yang harus dibayarkan sesuai dengan belanjaan, kemudian *user* memasukkan jumlah uang yang diberikan pembeli pada ***textbox*** Dibayar, kemudian menekan **Simpan** maka **Uang kembalian** akan tertera di *textbox* Kembalian dan *list* belanjaan akan masuk ke *database*. *List* barang belanjaan juga dapat dihapus jika transaksi penjualan diurungkan, atau ada barang yang tidak jadi dibeli, dengan cara menekan salah satu baris pada barang yang tidak jadi dibeli, kemudian menekan tombol **ESC**, maka secara otomatis barang terhapus. Kemudian terdapat tombol *Close* di samping tombol **Simpan**, untuk menyudahi kegiatan transaksi penjualan.



Gambar 4.9 *Form* Penjualan

4.2.3.3 Halaman Laporan

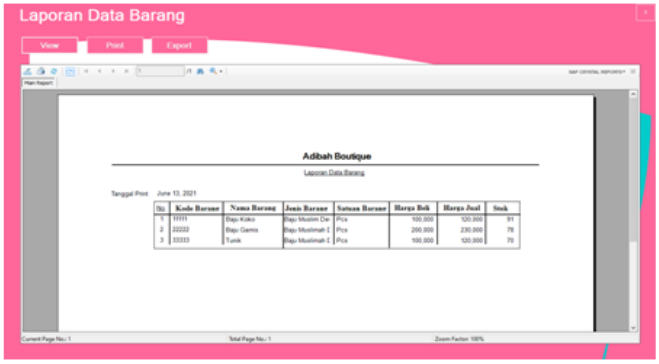
Pada Halaman Laporan terdapat beberapan laporan yaitu Laporan Barang, Harian, Bulanan dan Tahunan. Jika kita menekan salah satu dari tombol, maka akan diarahkan sesuai dengan *label* tombol.

Gambar 4.10 *Form* Laporan

Berikut macam-macam bentuk laporan Barang Dan Penjualan :

a) Laporan Data Barang

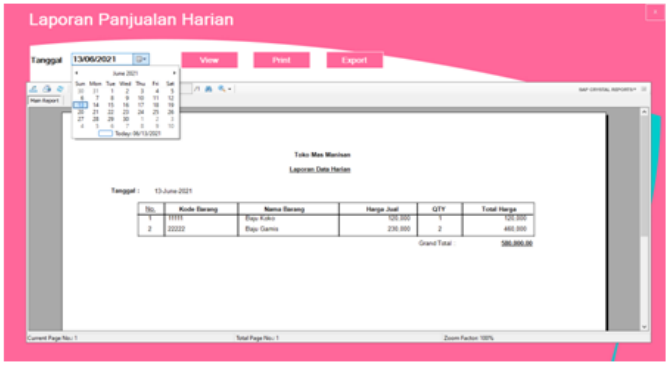
Pada Laporan Data Barang, terdapat 3 tombol yaitu ***View*** untuk menampilkan laporan data barang, kemudian ***Print*** untuk mencetak data barang yang telah ditampilkan, kemudian ***Export*** untuk memuat *file* data barang menjadi *file external* (tidak bergantung pada aplikasi) ke dalam beberapa format.



Gambar 4.11 *Form* Laporan Data Barang

b) Laporan Penjualan Harian

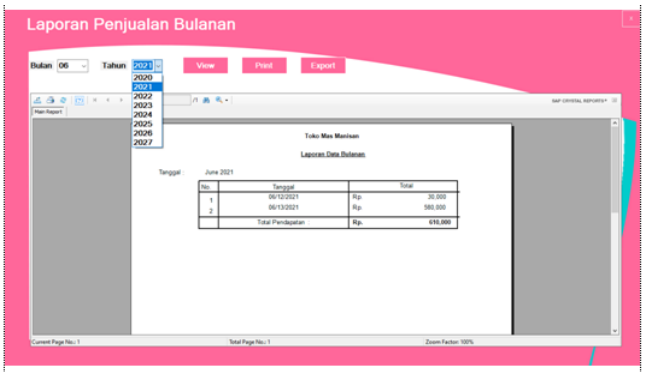
Laporan Penjualan Harian akan di buka (*View*), cetak (*Print*) dan dipindai (*Export*) sesuai waktu yang kita pilih.



Gambar 4.12 *Form* Laporan Penjualan Harian

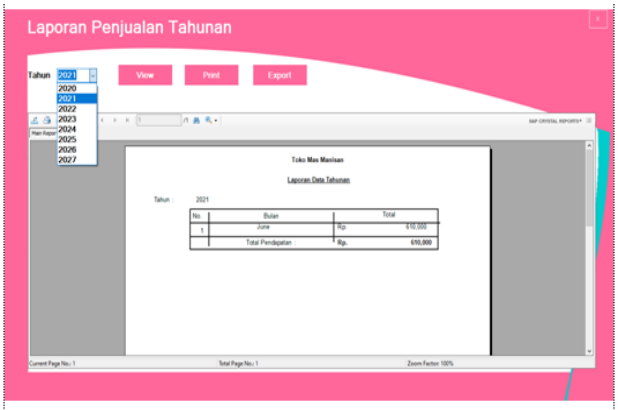
c) Laporan Penjualan Bulanan

Laporan Penjualan Bulanan akan di buka (*View),* cetak (*Print*) dan dipindai (*Export*) sesuai dengan Bulan dan Tahun yang kita pilih.



Gambar 4.13 *Form* Laporan Penjualan Bulanan

d) Laporan Penjualan Tahunan
Laporan Penjualan Tahunan akan di buka (*View*), cetak (*Print*) dan dipindai (*Export*) sesuai Tahun yang kita pilih.

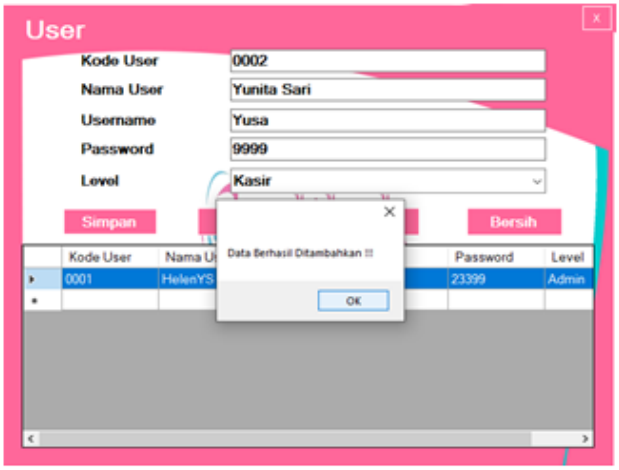


Gambar 4.14 *Form* Laporan Penjualan Tahunan

4.2.3.4 Halaman *User*

Terdapat beberapa pilihan tombol dalam form *User*, yaitu :

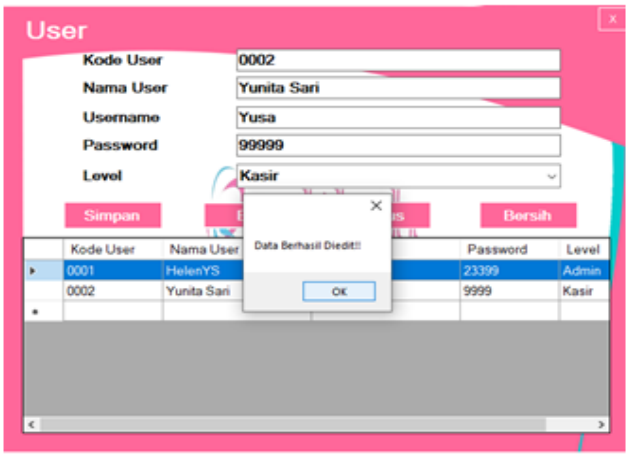
a) Tombol Simpan
Jika pada beberapa inputan data belum diisi maka akan muncul peringatan “Data Harus Diisi Semua!!!”, dan setelah semua inputan diisi kemudian menekan tombol **Simpan** maka “Data Berhasil Ditambahkan!!!”



Gambar 4.15 *Form User* Tombol Simpan

b) Tombol Edit

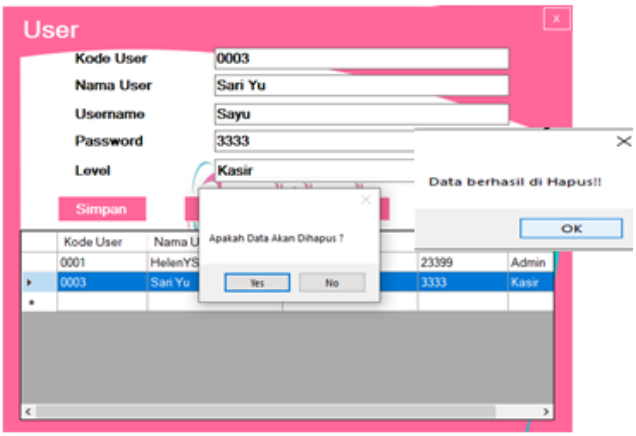
Ketika data tampil semua, dengan memanggil berdasarkan kode barang, kemudian melakukan pengeditan sesuai data yang diinginkan setelah itu tekan tombol **Edit** maka "Data Berhasil Diedit!!!"



Gambar 4.16 *Form User* Tombol Edit

c) Tombol Hapus

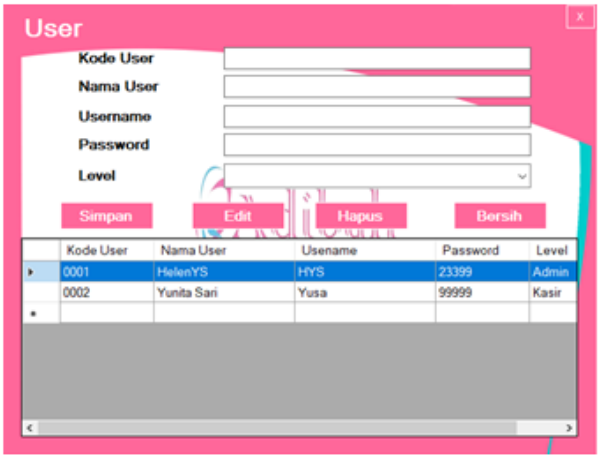
Ketika data tampil semua, dengan memanggil berdasarkan kode barang, kemudian ketika menekan tombol **Hapus** kemudian muncul peringatan "Data Berhasil Dihapus!!!" maka data yang terpilih akan dihapus.



Gambar 4.17 *Form User* Tombol Hapus

d) Tombol Bersih

Ketika data inputan telah diisi semua, kemudian tidak jadi menambahkan data maka dapat menekan tombol **Bersih** untuk membersihkan data inputan.



Gambar 4.18 *Form User* Tombol Bersih

5. Kesimpulan

Berdasarkan tahap demi tahap yang telah dilakukan dalam pembuatan aplikasi ini, maka penulis dapat menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1) Pembuatan aplikasi ini berhasil diselesaikan dengan metode pengembangan *Waterfall*, menggunakan bahasa pemrogramman *visual basic* dengan aplikasi yang digunakan *Microsoft visual* studio 2010, *database* yang digunakan *Microsoft Access* 2007 dan berhasil diuji menggunakan metode *blackbox testing* pada Adibah *Boutique*.
2) Aplikasi ini menampilkan data barang, transaksi penjualan, laporan dan data *user*.

Referensi

A.S., Rosa dan M. Shalahuddin. 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.

Abdulloh , Rohi. 2018. *7 in 1 Programmer Web untuk Pemula.* Jakarta:PT. Elex Media

Komputindo.

Agus Saputra. (2011). *Trik dan Solusi Jitu Pemrograman PHP*. Jakarta:PT. Elex Media Komputindo.

Ahmad Rais Ruli. 2017. *Jurnal Implementasi Aplikasi Pendaftaran dan Pembayaran Kontrakan Ahmad Rais Berbasis Desktop VB .NET dan Microsoft Access.*

Antoni, D., & Akbar, M. (2019). E-supply chain management value concept for the palm oil industry. *Jurnal Sistem Informasi*, *15*(2), 15-29.

Antoni, D., Fikari, D., & Akbar, M. (2018). The readiness of palm oil industry in enterprise resource planning. *Telkomnika*, *16*(6), 2692-2702.

Antoni, D., Herdiansyah, M. I., Akbar, M., & Sumitro, A. (2021). Pengembangan Infrastruktur Jaringan Untuk Meningkatkan Pelayanan Publik di Kota Palembang. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, *5*(4), 1652-1659.

Antoni, D., Jie, F., & Abareshi, A. (2020). Critical factors in information technology capability for enhancing firm's environmental performance: case of Indonesian ICT sector. *International Journal of Agile Systems and Management*, *13*(2), 159-181.

Arifah A. Riyanto. 2003. *Desain Busana*. Bandung: Yapemdo.

Asropudin, Pipin. 2013. *Kamus Teknologi Informasi*. Bandung: Titian Ilmu.

Darmawan, Deni., & Kunkun Nur Fauzi. 2013. Sitem *Informasi Manajemen*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya

Fauzi, F., Dencik, A. B., & Asiati, D. I. (2019). Metodologi Penelitian untuk manajemen dan akuntansi. *Jakarta: Salemba Empat*.

Fridayanthie, Eka. Wida. 2015. Informatika, Jurnal Khatulistiwa Sistem, Perancangan Penjualan, Informasi Hiking, Peralatan Desktop, Berbasis Toko, Pada Outdoor, Cimone Eka, Tangerang Fridayanthie, Wulansari Studi, Program Informatika, Manajemen Tangerang, B S I Sutopo, Letnan Serpong, 3(2), 143-151.

Kadir, Abdul. 2017. *Dasar Logika Pemrograman Komputer.* Jakarta: Gramedia.

Muharto. Arisandy Ambarita. 2016. Metode Penelitian Sistem Informasi:*Mengatasi Kesulitan Mahasiswa dalam Menyusun Proposal Penelitian*.Yogyakarta: Deepublish.

Pramana, Henky W. 2012. Aplikasi Inventory Berbasis Access 2003. Jakarta:PT. Elex Media Komputindo.

Copyrights

Copyright for this article is retained by the author(s), with first publication rights granted to the journal.

This is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution license (http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)