

# **RANCANG BANGUNG SISTEM KASIR CAFÉ BERBASIS WEB**

**(Studi kasus Café Terserah Raden Mas Kabupaten Kebumen)**

## **PROPOSAL KERJA PRAKTEK**



Disusun oleh:

Rizal Fahmi Al Fattah

5180411301

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS TEKNOLOGI YOGYAKARTA  
2021**

Usulan Penelitian Kerja Praktik

**RANCANG BANGUNG SISTEM KASIR CAFÉ BERBASIS  
WEB**  
(Studi kasus Café Terserah Raden Mas Kabupaten Kebumen)

Diajukan oleh

**Rizal Fahmi Al Fattah**

**5180411301**

Penguji Konten

Penguji Naskah

**(PENGUJI 1)**

**NIK. -**

**(PENGUJI 2)**

**NIK. -**

Mengetahui

Ketua Program Studi Informatika

**Dr. ENNY ITJE SELA, S.Si., M.Kom.**

**NIK. 11111608**

## **ABSTRAK**

Rancang bangun sistem kasir Café Terserah Raden Mas ini membantu pemilik café dalam mempermudah pencatatan keuangan guna mempermudah pencatatan dan mendapat informasi keuangan seperti pendapatan bulanan, pengeluaran bulanan dan lain lain. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah Hypertext Markup Language (HTML), Cascading Style (CSS) berfungsi untuk membuat tampilan utama website dan Hypertext Preprocessor (PHP) berfungsi untuk mengolah data pada database menggunakan Structure Query Language (SQL) supaya tampilan website menjadi dinamis. Dengan adanya sistem aplikasi ini diharapkan agar mempermudah pemilik café dalam mengatur keuangan bisnis cafenya.

Kata kunci : Sistem Kasir, Café, Data

## **KATA PENGANTAR**

Syukur Alhamdulillah kami panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan rohmat dan karunia-Nya, sehingga kami dapat menyelesaikan proposal kerja praktik ini dengan judul : “RANCANG BANGUNG SISTEM KASIR CAFÉ BERBASIS WEB”.

Dalam menyusun penulisan proposal ini kami berterima kasih kepada kedua orang tua saya yang senantiasa memberikan dukungan semangat agar saya segera menyelesaikan perkuliahan saya lalu tidak lupa semua teman-teman saya yang telah memberi saya dukungan ke saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Kami menyadari bahwa pada penulisan proposal ini tidak lepas dari dari kekurangan dikarenakan kurangnya pengalaman dan pengetahuan yang kami miliki. Oleh karena itu kami mengucapkan maaf yang sebesar besarnya atas kekurangan yang terdapat pada proposal ini. Kami berharap dengan proposal ini semoga dapat memberi manfaat bagi semua orang.

Kebumen, 22 Januari 2021

Rizal Fahmi AF

## **DAFTAR ISI**

HALAMAN JUDUL .....	1
HALAMAN PENGESAHAN .....	2
ABSTRAK .....	3
KATA PENGANTAR .....	4
DAFTAR ISI .....	5
DAFTAR TABEL .....	6
DAFTAR GAMBAR .....	7
BAB 1 PENDAHULUAN .....	8
1.1 Latar Belakang.....	8
1.2 Rumusan Masalah .....	8
1.3 Batasan Masalah .....	8
1.4 Tujuan Penelitian .....	9
1.5 Manfaat Penelitian .....	9
1.6 Sistematika Penulisan .....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	11
2.1 Kajian Hasil Penelitian .....	11
2.2 Landasan Teori .....	11
2.2.1 Rancang Bangun .....	11
2.2.2 Sistem .....	11
2.2.3 Kasir .....	12
2.2.4 Database .....	12
2.2.5 Flowchart .....	12
2.2.6 ERD .....	13
2.2.7 UML .....	14
BAB III GAMBARAN UMUM INSTANSI .....	15
3.1 Visi dan Misi .....	15
3.2 Struktur Organisasi .....	15
3.3 Produk .....	16
3.4 Analisis Sistem Saat Ini .....	16
BAB IV TAHAPAN KERJA PRAKTIK .....	17
4.1 Tahapan Kerja Praktik .....	17
4.2 Jadwal .....	17
DAFTAR PUSTAKA .....	19

## **DAFTAR TABEL**

<b>Tabel 2.1</b> Tabel Flowchart .....	12
<b>Tabel 2.2</b> Tabel ERD .....	13
<b>Tabel 4.1</b> Jadwal Penelitian .....	17

## **DAFTAR GAMBAR**

<b>Gambar 2.1</b> Struktur Organisasi .....	15
---	----

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Arti kata kasir menurut KBBI adalah seseorang yang mengurus dan menyimpan hasil pembayaran terutama uang, dan memasukkannya ke dalam mesin kasir. Dalam menjalankan tugasnya kasir dibantu dengan adanya Sistem Kasir atau bisa juga disebut dengan Point of Sale. Sistem kasir adalah suatu aplikasi berfungsi untuk mempermudah proses penjualan dan pembelian, sehingga pelanggan dapat melakukan pembayaran dan kasir bisa melakukan pendataan transaksi lebih cepat.

Kita sering menemui sistem ini sewaktu kita pergi belanja ke supermarket atau hanya ke toko-toko kecil lainnya. Karena penggunaanya sangat sering dijumpai, Point of Sale ini menjadi penting dan bisa sangat bermanfaat jika diterapkan untuk toko-toko kecil seperti Café atau warung Kopi. Namun karena keterbatasan biaya dan pengetahuan, Café Terserah Raden Mas belum menerapkan sistem ini. Selain itu pencatatan keuangannya masih manual menggunakan buku tulis yang mana akan memakan waktu. Jika masalah ini tidak diatasi maka akan membuat pemilik Café ini merasa capek setiap kali ada transaksi.

Permasalahan yang ada di Café Terserah Raden Mas ini akan dapat diatasi dengan menggunakan sistem aplikasi. Dengan sistem aplikasi ini user / pemilik Café tidak perlu menulis satu persatu transaksi yang masuk, user dapat menginputkan data transaksi dengan mengklik beberapa tombol saja. Dan dengan sistem ini user pun dapat melihat transaksi yang terjadi pada Café tersebut.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah saya paparkan, maka rumusan masalah adalah : “Bagaimana membuat sistem kasir yang dapat membantu pemilik Café Terserah Raden Mas?”.

### **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan dalam permasalahan ini adalah sebagai berikut:

- Sistem ini dapat menginputkan transaksi masuk dan keluar pada Café Terserah Raden Mas ke dalam database.
- Sistem informasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP



(*Hypertext Preprocessor*) dan MySQL sebagai databasenya.

#### **1.4 Tujuan**

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Menghasilkan sistem kasir yang akan mempermudah pemilik Café dalam melakukan pencatatan transaksi keuangan.
- Membantu dan mempersingkat pekerjaan pemilik café dalam hal pencatatan transaksi keuangannya.

#### **1.5 Manfaat**

Dengan adanya sistem ini kami berharap:

- Memberi kemudahan pemilik café untuk melakukan pencatatan transaksi keuangan.
- Memperbanyak ilmu dan pengalaman saya dalam membuat sistem aplikasi.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan terdiri atas 5 bab, masing masing bab akan dijelaskan sebagai berikut:

Abstrak

Kata Pengantar

Daftar Isi

BAB I Pendahuluan

- Latar Belakang

Latar Belakang berisi gambaran umum tentang sistem kasir cafe, penguraian masalah yang melatarbelakangi pemulihan topik, beberapa data dan peluang terkait tentang sistem kasir ini.

- Rumusan Masalah

Rumusan masalah berisi hal yang berkaitan tentang pertanyaan yang akan di bahas pada penelitian ini.

- Batasan

Batasan berfungsi untuk membatasi penyelesaian dalam analisis sistem kasir warung warmino.

- Tujuan

Tujuan berisi hal yang akan dicapai dalam menganalisis sistem kasir warung warmindo.

- Manfaat

Manfaat berisi hal yang akan didapatkan dengan analisis sistem kasir warung warmindo ini.

- Sistematika Penulisan

Berisi ringkasan bab dan subbab dari proposal analisis sistem kasir warung warmindo ini.

## BAB II Tinjauan Pustaka

- Kajian Hasil Penelitian

Berisi kajian dari penelitian / jurnal yang hampir sama seperti yang dibahas pada proposal penelitian.

- Landasan Teori

Berisi definisi dan materi sebagai dasar menjawab rumusan masalah yang ada.

## BAB III Hasil Analisis

- Database sistem

Berisi penjelasan perancangan database Sistem Kasir Warung Warmindo.

- Perhitungan transaksi sistem

Berisi penjelasan perhitungan transaksi Sistem Kasir Warung Warmindo

- Jalannya program sistem kasir

Berisi penjelasan jalannya program program Sistem Kasir Warung Warmindo beserta hasilnya

## BAB IV Kesimpulan

Berisi kesimpulan dari hasil analisis sistem kasir warung warmindo ini.

## BAB V Penutup

- Daftar Pustaka

Berisi alamat link, dokumen, dan sumber-sumber yang memberi saya referensi dalam membuat proposal analisis sistem kasir Café ini.

- Lampiran

Berisi data, gambar dan dokumen untuk mendukung proposal sistem kasir Cafe ini.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Hasil Penelitian**

Penelitian oleh Muhammad Ridwan (2016), dengan judul **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KASIR PADA TOKO INDONESIAN ADVENTURE** membahas tentang pengelolaan dan pemesanan persediaan barang di Toko Indonesia Adventure. Muhammad Ridwan (2016) menyatakan bahwa sistem informasi kasir pada Toko Indonesian Adventure dapat memudahkan baik kasir, admin maupun pemilik untuk mengelola Toko Indonesian Adventure seperti pencetakan bukti pembayaran, pemesanan, persediaan barang dan mempermudah dalam pencarian data. Serta diharapkan dengan adanya perancangan sistem informasi kasir pada Toko Indonesian Adventure yang diusulkan ini akan membantu aktivitas terhadap kasir, sehingga akan memberikan kemudahan baik bagi konsumen, kasir maupun pihak perusahaan.

Sistem tersebut mengolah data konsumen, data penduduk, data biaya kirim, data distributor data penjualan, data pemesanan, data pembelian, data diskon, data voucher, data provinsi, data kab/kota, data retur, data user dan data laporan. Sistem mengolah data tersebut dalam bentuk proses login, proses pemesanan, proses pembelian produk, proses penjualan, proses retur penjualan, proses output laporan. Sistem dapat memberikan nota pembelian ke pembeli, dan juga dapat memberikan laporan penjualan, laporan pembelian, laporan retur, laporan pemesanan ke pada pemilik kasir toko tersebut.

#### **2.2 Landasan Teori**

##### **2.2.1 Pengertian Rancang Bangun**

Menurut KBBI arti dari rancang bangun adalah desain bangunan. Jadi arti rancang bangun di sini adalah membangun sebuah sistem aplikasi dengan cara mendesain tampilannya terlebih dahulu.

##### **2.2.2 Pengertian Sistem**

Sistem juga merupakan kumpulan-kumpulan elemen yang saling terkait dan bekerja sama untuk memproses masukan (input) yang ditunjukkan kepada sistem tersebut dan mengelola masukan tersebut sampai menghasilkan keluaran (output)

yang diinginkan. Muhammad Ridwan (2016). Output ini bisa berupa laporan grafik, diagram batang dan sebagainya.

### 2.2.3 Pengertian Kasir

Pengertian kasir menurut saya adalah seorang karyawan yang ditugaskan untuk mengurus penerimaan dan kembalian di sebuah toko. Dari kasir inilah, kita akan mendapatkan data yang bisa kita olah nantinya. Berikut merupakan tugas dan tanggung jawab kasir:

- Mencatat semua transaksi jual beli.
- Membantu pembeli dengan memberi informasi produk yang akan dibeli
- Melakukan pengecekan stok

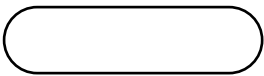
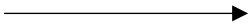
### 2.2.4 Pengertian Database



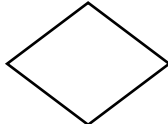
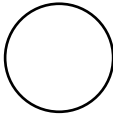
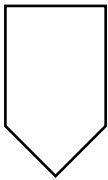
Muhammad Ridwan (2016) menyatakan database adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam computer secara sistematis untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut. Database diperlukan untuk menyimpan data data dari beberapa entity yang ada pada suatu sistem.

### 2.2.5 Pengertian Flowchart

Menurut Indrajani (2011:22), Flowchart merupakan penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program. Flowchart berfungsi untuk menggambarkan algoritma supaya lebih mudah di pahami. Untuk membuat flowchart, membutuhkan beberapa bentuk datar yang digunakan untuk menyimbolkan suatu aksi tertentu. Berikut merupakan beberapa simbol-simbol umum yang terdapat pada flowchart:

**Tabel 2.1** Flowchart

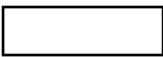

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Terminator	Berfungsi sebagai Start dan End (Pembuka dan penutup) pada flowchart
	Flow Direction	Berfungsi untuk menghubungkan antar simbol


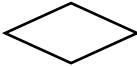
		dan menunjukkan arah menuju proses selanjutnya
	Input – Output	Digunakan untuk menunjukkan adanya suatu input / data yang masuk
	Proses	Digunakan ketika terjadi suatu proses / pengolahan data
	Decision	Digunakan ketika terjadi suatu percabangan / memilih suatu kondisi
	Connector	Digunakan untuk menghubungkan proses pada halaman yang sama
	Connector	Sama seperti connector sebelumnya namun untuk menghubungkan pada halaman yang berbeda

### 2.2.6 Pengertian ERD

Pengertian ERD menurut saya adalah kumpulan dari beberapa tabel yang berisi kumpulan entitas dan atributnya. Dari ERD ini lah kita bisa mengubuhkan antar entitas menjadi sebuah relasi. Untuk mempermudah user membaca ERD, terdapat simbol-simbol dasar pada ERD, diantaranya :

**Tabel 2.2 ERD**

SIMBOL	NAMA	FUNGSI
	Entitas	Menggambarkan suatu entitas, yaitu sekumpulan objek yang unik dan saling berbeda.
	Atribut	Suatu karakteristik yang dimiliki suatu entitas

	Garis	Digunakan untuk menghubungkan antar relasi antar entitas atau entitas dengan atribut
	Relasi	Digunakan untuk menghubungkan antar entitas

### 2.2.7 Pengertian UML

Menurut Nugroho (2010), pengertian UML atau Unified Modeling Language ialah bahasa pemodelan khusus untuk sistem atau perangkat lunak dengan paradigma “berorientasi objek”. Pemodelan atau modeling sebenarnya digunakan khusus untuk menyederhanakan berbagai kendala yang kompleks sehingga nantinya mudah untuk dipelajari dan dipahami. Dari UML ini lah kita bisa tau apa yang bisa dilakukan oleh entitas dalam sebuah sistem.

### **BAB III**

#### **GAMBARAN UMUM INSTANSI**

Instansi yang saya pilih sebagai tempat untuk Kerja Praktek saya adalah sebuah Café yang bernama Café Terserah Raden Mas yang berlokasi di Jalan Kejayan, Tamanwinangun, Kecamatan Kebumen, Kabupaten Kebumen, Jawa Tengah (54313). Café ini didirikan pada tahun 2019 , tapi walau masih termasuk baru namun café ini sudah cukup diminati oleh para anak muda.

#### **3.1 VISI DAN MISI**

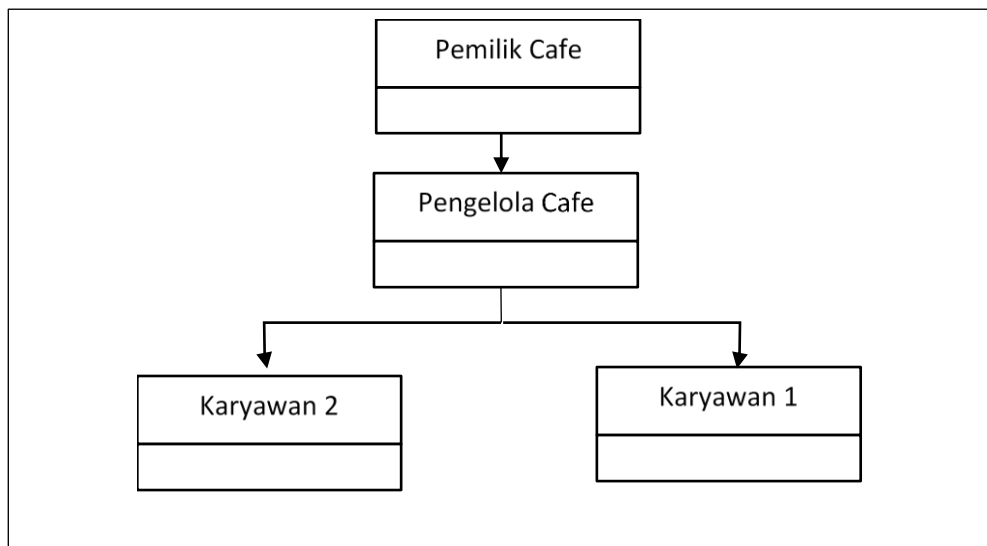
Visi :

“Menjadi café terbaik yang paling digemari anak muda”

Misi :

1. Membuka lowongan pekerjaan dengan mengembangkan usaha di beberapa tempat di Indonesia.
2. Mengutamakan kualitas dalam hal rasa makanan dan pelayanannya.
3. Selalu mengembangkan inovasi inovasi baru di dalam produk makanan minuman serta pelayanannya.

#### **3.2 Struktur Organisasi**



**Gambar 3.1** Struktur Organisasi

Berikut merupakan tugas-tugas dari setiap orang yang ada di organisasi tersebut :

1. Pemilik Café:

- Orang yang mempunyai kepemilikan café.
- Memutuskan segala keputusan untuk café tersebut.

2. Pengelola

- Bertanggung jawab terhadap apa yang terjadi pada café tersebut.
- Mengatur keuangan dan mengambil keputusan dengan segala pertimbangan setelah melalui persetujuan pemilik café.

3. Karyawan 1

- Membuat makanan dan minuman sesuai dengan yang dipesan oleh pembeli.
- Mencuci piring dan gelas setelah digunakan.

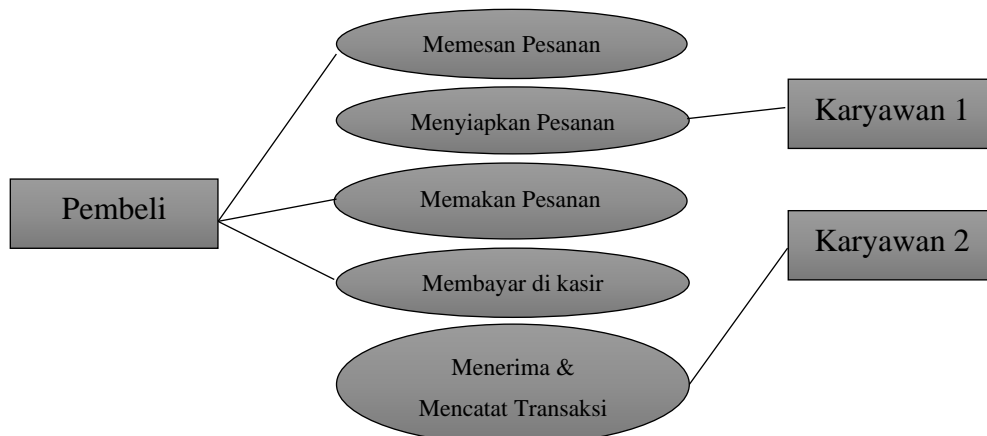
4. Karyawan 2

- Menjadi kasir yang dapat menginputkan apa saja yang dibeli dan menerima uang oleh pembeli.
- Mengantar makanan ke pembeli

### 3.3 Produk

Adapun produk yang dihasilkan dari Café Terserah Raden Mas adalah berupa makanan dan minuman ringan yang cocok untuk pada anak muda seperti Jus buah, kentang goreng dan lain lain.

### 3.4 Analisis Sistem Saat Ini



**Gambar 3.2** Sistem Pembelian di Café saat ini



## **BAB IV**

### **TAHAPAN KERJA PRAKTIK**

#### **4.1 Tahapan Pelaksanaan KP**

a) Bahan dan Materi penelitian

Dari informasi yang sudah saya dapatkan dari pemilik Café Terserah Raden Mas terdapat kurang lebih 18 menu yang bisa di pesan.

b) Alat

Penelitian ini menggunakan alat penelitian berupa perangkat keras dan perangkat lunak, yaitu :

1. Perangkat Keras

- Komputer
- Processor Intel Core i5 7500
- RAM 16GB
- HDD 1 TB
- SSD 126 GB
- VGA GTA 1050 Ti
- Monitor 20 Inch
- Canon D5300

2. Perangkat Lunak

- Sistem Operasi Windows 10 Home
- XAMPP Control Panel
- Text Editor Sublime Text
- Web Browser Google Chrome
- Microsoft Word

#### **4.2 Jadwal**

**Tabel 4.1** Jadwal Penelitian Kerja Praktik

No	Task Name	Februari				Maret				April			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Scope												
2	- Melakukan observasi dan wawancara												

3	- Analisis Software													
4	Desain													
5	- Mendesain database													
6	- Mendesain Flowchart sistem													
7	- Mendesain Tampilan sistem													
8	Development													
9	- Pembuatan sistem aplikasi													
10	Pengujian dan Perbaikan													
11	- Pencarian Bug													
12	- Maintance / perbaikan													
13	Penyesunan Naskah Laporan													
14	- BAB I													
15	- BAB II													
16	- BAB III													
17	- BAB IV													
18	- BAB V													
19	Pengumpulan Naskah													

## DAFTAR PUSTAKA

- Ridwal, M (2016). *Perancangan Sistem Informasi Kasir Padatoko Indonesian Adventure*. Akses 24 Januari 2021
- Kurniawan, A. (2020), *Analisis – Pengertian, Contoh, Tahap, Tujuan, Para Ahli*, (<https://www.gurupendidikan.co.id/analisis/> ), akses 28 Desember 2020.
- Asrofudin. (2015), *Contoh Format Jadwal Penelitian Proposal Skripsi*, (<http://asrofudin.blogspot.com/2015/05/contoh-format-jadwal-penelitian.html> ), akses 1 Januari 2021.
- Caharian. (2020), *Pengertian UML Dan Contoh Yang Sederhana*, (<https://caraharian.com/pengertian-uml.html>), akses 1 Januari 2020.
- Hartono, T. (2020), *Entity Relationship Diagram (ERD): Apa dan Bagaimana Cara Membuatnya?*, (<https://www.dewaweb.com/blog/entity-relationship-diagram/>), akses 5 Januari 2021.
- DosenPendidikan. (2020), *Flowchart adalah*, (<https://www.dosenpendidikan.co.id/simbol-flowchart/> ), akses 5 Januari 2021.