**LAPORAN**

**“APLIKASI KASIR SEDERHANA”**

**OO ANALISIS DAN OO DESIGN**

****

**Oleh:**

**WD Ismi Oktaviani (21916063)**

**La Ode Hilman Fauzan Hasim (21916073)**

**Sulqaida P (21916074)**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH KENDARI**

**KENDARI**

**2021**

**KATA PENGANTAR**

Puji syukur Saya panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena dengan rahmat, karunia, serta anugrahnyalah kami dapat menyelesaikan laporan **OO Analisis dan OO Design** ini sebatas pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki. Kami sangat berharap laporan ini dapat berguna dalam rangka menambah wawasan serta pengetahuan kita mengenai materi **Pembuatan Aplikasi Kasir Sederhana.**

Kami juga menyadari sepenuhnya bahwa di dalam tugas laporan ini terdapat kekurangan-kekurangan dan jauh dari apa yang kami harapkan. Untuk itu, kami berharap adanya kritik, saran dan usulan demi perbaikan di masa yang akan datang, mengingat tidak ada sesuatu yang sempurna tanpa sarana yang membangun.

Semoga laporan sederhana ini dapat dipahami bagi siapapun yang membacanya. Sekiranya laporan yang telah disusun ini dapat berguna bagi kami sendiri maupun orang yang membacanya. Sebelumnya kami mohon maaf apabila terdapat kesalahan kata-kata yang kurang berkenan dan kami harap agar dapat dimaklumi.

Kendari, 17 Agustus 2021

Penulis

**DAFTAR ISI**

**HALAMAN JUDUL** i

**KATA PENGANTAR** ii

**DAFTAR ISI** iii

**BAB I PENDAHULUAN** 1

1. Latar Belakang 1
2. Tujuan 1
3. Manfaat 1

**BAB II PEMBAHASAN** 3

1. OO Analisis Aplikasi Kasir Sederhana 3
2. Langkah-langkah Pembuatan Aplikasi Kasir Sederhana 3
3. OO Design 5

**BAB III PENUTUP** 6

1. Kesimpulan 6

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Koperasi merupakan bagian dari kata susunan ekonomi, hal ini berarti bahwa dalam kegiatannya koperasi turut mengambil bagian bagi tercapainya kehidupan ekonomi yang sejahtera, baik bagi orang-orang yang menjadi anggota perkumpulan itu sendiri maupun untuk masyarakat disekitarnya. Koperasi sebagai perkumpulan untuk kesejahteraan bersama, melakukan usaha dan kegiatan di bidang pemenuhan kebutuhan bersama dari para anggotanya. Koperasi mempunyai peranan yang cukup besar dalam menyusun usaha bersama dari orang-orang yang mempunyai kemampuan ekonomi terbatas. Dalam rangka usaha untuk memajukan kedudukan rakyat yang memiliki kemampuan ekonomi terbatas tersebut, maka pemerintah Indonesia memperhatikan pertumbuhan dan perkembangan perkumpulan-perkumpulan koperasi. Cita-cita Koperasi memang sesuai dengan susunan kehidupan rakyat Indonesia. Meski selalu mendapat rintangan, namun Koperasi tetap berkembang. Seiring dengan perkembangan masyarakat, berkembang pula teknologi yang dapat memajukan koperasi. Perkembangan dan perubahan teknologi ini di maksudkan agar selalu dapat mengikuti perkembangan zaman. Sesuai latar belakang ini maka kami berniat untuk memajukan koperasi dalam bidang teknologi dengan membuat sebuah aplikasi kasir yang berbasis komputer untuk memudahkan dalam pemrosesan transaksi penjualan pada koperasi tersebut dan sesuai dengan tugas yang diberikan kepada kami.

1. **Tujuan**

Adapun tujuan dari pembuatan laporan ini yaitu :

- Membantu perusahaan mengintegrasi system dengan menghasilkan aplikasi kasir sederhana untuk membantu karyawan kasir lebih cepat dalam proses transaksi.

- Menciptakan sebuah program aplikasi sederhana yang berbasis system untuk mempermudah pengoperasian sebuah koperasi secara otomatis melalui komputer agar lebih efektif dan efisien.

**C. Manfaat**

Adapun manfaat dari pembuatan laporan ini yaitu :

- Dapat membantu mempercepat proses kerja dan transaksi penjualan dari pada koperasi tersebut

- Dapat membantu sebuah koperasi dalam mengecek stok barang yang tersedia tanpa harus menghitungnya secara langsung.

- Dapat membantu pertumbuhan koperasi ke arah yang lebih maju sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi yang ada

- Dapat membantu sebuah koperasi dalam membuat sebuah laporan yang terhubung langsung dengan system.

**BAB II**

**PEMBAHASAN**

1. **OO Analisis Aplikasi Kasir Sederhana**

Aplikasi ini dibuat bertujuan agar dapat membantu transaksi penjualan yang dilakukan oleh kasir pada suatu koperasi, baik koperasi yang ada di sekolah, universitas dan tempat-tempat umum lainnya. Aplikasi ini memberikan kemudahan bagi user dalam melihat harga barang, tanpa harus susah mencari di buku daftar harga karena harga dan gambar dari produk tersebut telah disediakan didalam system. Kemudian aplikasi ini dapat merecord setiap penjualan yang terjadi. Dengan menggunakan aplikasi ini, kasir tidak perlu melakukan pencatatan secara manual melainkan secara system. Petugas kasir hanya perlu menginput apa yang dibeli oleh pelanggan dan data barang yang dijual telah disediakan di dalam system tersebut secara lengkap. Aplikasi ini juga sudah dilengkapi dengan system database yang akan membantu kasir untuk lebih mudah dalam menginput dan mengecek stok barang yang masih ada atau yang tersisa. Aplikasi ini merupakan aplikasi sederhana yang dibuat mencakup teori yang diajarkan di kelas, berikut penjelasan dari aplikasi yang kami buat.

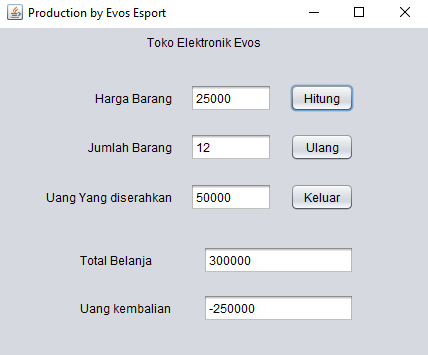
Pada menu pertama jTextField1 untuk memasukan harga barang yang ingin kita beli, jTextField2 yaitu untuk memasukan jumlah barang dimana berapa banyak jumlah yang ingin dibeli, sedangkan pada menu jTextField3 adalah jumlah uang yang di berikan dari pembeli untuk kasir, setelah memasukan data tersebut barulah mengklik menu button hitung yaitu untuk mengetahui berapa total belanja dan uang kembalian tersebut. Maka secara otomatis akan muncul total belanjaan yang kita beli dan juga akan muncul uang kembalian dari uang yang kita serahkan kepada kasir. Jika ingin memasukan data Kembali maka klik menu Button Ulang fungsinya untuk mengulang atau memasukan data secara otomatis akan hilang data yang kita masukan sebelumnya. Sedangkan pada menu button keluar berfungsi untuk keluar dari halaman aplikasi tersebut.

1. **Langkah-Langkah Pembuatan Aplikasi kasir Sederhana**
2. Pertama kita masuk ke aplikasi neatbens untuk membuat projek aplikasi kasir sederhana.
3. Klik file kemudian klik menu Swing GUI Forms, pilih JFrame Form
4. Classnya beri nama belanja dan package belanja klik finish
5. Kemudian klik jlabel simpan bagian atas beri nama Toko Elektronik Evos
6. Klik jlabel kedua beri nama Harga barang lalu pilih juga untuk jTextField dan pilih juga jButton Hitung
7. jLabel ketiga beri nama jumlah barang lalu pilih juga untuk jTextField dan pilih juga jButton Ulang
8. jLabel keempat beri nama uang yang diserahkan lalu pilih juga untuk jTextField dan pilih juga jButton Keluar
9. jLabel kelima beri nama total belanja lalu pilih juga untuk jTextField
10. jlabel keenam beri nama uang kembalian lalu pilih juga untuk jTextField

Hasil dari run coding yang dibuat untuk aplikasi kasir sederhana



Hasil data yang dimasukan



1. **OO Design**

Toko Elektronik Evos

Harga Barang

Hitung

Jumlah Barang

Ulang

Uang Yang Diserahkan

Keluar

Total Belanja

Uang Kembalian

**BAB III**

**PENUTUP**

1. **Kesimpulan**

Kesimpulan berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya, dapat diambil kesimpulan antara lain:

1. Perancangan yang telah dilakukan dapat membantu perusahaan dalam melakukan proses pengadaan barang yang lebih cepat dan terintegrasi, mempercepat proses bisnis dalam koperasi.
2. Mempermudah dalam pembayaran dan membantu transaksi penjualan yang dilakukan oleh kasir