

PROPOSAL PROJECT JAVA DATABASE

Sistem Informasi Toko Kelontong

Diajukan untuk Memenuhi Tugas Mata Kuliah Pemrograman Berorientasi Objek

Dosen

Alun Sujjada, S.Kom, MT



Disusun oleh:

Abi Fajar Adhani	(20210040193)
Dava Febrian	(20210040189)
Iqbal Ramadhan	(20210040174)
Raka Adriel Maheza	(20210040137)

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

Universitas Nusa Putra

Jl. Raya Cibat Cisaat No.21, Cibolang Kaler, Kec. Cisaat, Kabupaten
Sukabumi, Jawa Barat 43152

2023

Daftar isi

Daftar isi	2
Bab I	1
Pendahuluan	1
A. Latar Belakang	1
B. Permasalahan – Permasalahan	2
C. Sasaran & Tujuan Proyek Sistem Informasi	2
D. Batasan Masalah	2
Bab II	4
Rancangan Sistem	4
A. Deskripsi Sistem	4
B. Fungsionalitas Aplikasi	4
C. Target User / Pengguna	4
D. Teknologi Perangkat Lunak Yang Digunakan	5
E. Kebutuhan Perangkat Keras yang Digunakan	5
Bab III	10
Metodologi Kerja	10
A. Metodologi Pengembangan	10
Bab IV	10
Kesimpulan	11

Bab I

Pendahuluan

A. Latar Belakang

Di era sekarang ini, teknologi merupakan suatu hal yang sangaterat kaitannya dengan kehidupan manusia sehari-hari. Dimana banyak teknologi yang dimanfaatkan agar memudahkan pekerjaan manusia. Salah satu teknologi yang berperan penting dalam kehidupan adalah teknologi informasi. Saat ini bisnis makanan sudah semakin menjamur di kalangan pengusaha sehingga menyebabkan persaingan semakin ketat. Dalam menjalankan usahanya, beberapa took kelontong masih menggunakan sistem paper-based. Hal tersebut dapat dimanfaatkan oleh karyawan untuk melakukan kecurangan dalam memberikan laporan keuangan. Sistem paper-based juga menyulitkan karyawan dalam melakukan pelayanan terhadap pelanggan, terutama pada jam– jam sibuk. Selain itu, owner cenderung mengabaikan data yang telah tersimpan karena sulit menelusuri tumpukan data yang berjumlah besar. Berdasarkan permasalahan tersebut, beberapa took kelontong membutuhkan suatu aplikasi perangkat lunak yang dapat membantu melakukan manajemen toko dan pelayanan pelanggan dengan lebih baik. Aplikasi perangkat lunak tersebut dapat dijalankan di lokasi toko dan lokasi owner sehingga owner tidak perlu berada di toko sepanjang waktu. Selain itu, aplikasi perangkat lunak tersebut dilengkapi dengan data warehouse sehingga dapat mengubah data yang berjumlah besar dari operasional toko sehari-hari, seperti data transaksi menjadi informasi yang dibutuhkan oleh manajer restoran

B. Permasalahan – Permasalahan

Permasalahan yang sering muncul berhubungan dengan pengelolaan data penjualan sehingga diperlukannya pembuatan sistem informasi ini adalah:

1. Pencatatan penjualan tidak terdata dengan baik
2. Catatan penjualan sering hilang atau bahkan tidak ada
3. Kesulitan dalam memantau laba/rugi pada sebuah rumah makan
4. Proses pengolahan data masih lambat.
5. Kemungkinan terjadinya duplikasi data masih ada.
6. Penyajian informasi belum maksimal.

C. Sasaran & Tujuan Proyek Sistem Informasi

1. Bagi Individu
 1. Sarana dalam melatih keterampilan mahasiswa sesuai dengan pengetahuan yang diperoleh selama mengikuti kegiatan perkuliahan.
 2. Kegiatan belajar dalam mengenal kondisi yang kenyataan dalam dunia kerja.
2. Bagi Akademis
 1. Mengetahui seberapa jauh pemahaman mahasiswa menguasai ilmu yang telah diberikan.
 2. Sebagai evaluasi tahap akhir untuk mengetahui implementasi matrik yang didapatkan mahasiswa berupa teori maupun praktek.
 3. Dari kegiatan penelitian ini dapat memberikan sumbangsih karya tulis ilmiah untuk Universitas.
3. Bagi Instansi
 1. Laporan dapat diakses secara real time.

D. Batasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang terurai di atas dan mengingat waktu penelitian yang tersedia, maka penulis menyadari bahwa perlu ada batasan masalah dalam melakukan penelitian tersebut. Adapun batasan-batasan masalah yang ada, yaitu:

1. Sistem meliputi pengelolaan data barang, data supplier.
2. Dengan aplikasi ini pemilik toko dimudahkan dalam mengawasi sistem dan menerima laporan barang masuk.

Bab II

Rancangan Sistem

A. Deskripsi Sistem

Sistem informasi ini dibuat menggunakan Bahasa pemrograman Java yang berorientasi objek sehingga admin, & owner dapat menggunakan/mengakses aplikasi ini secara mudah. Aplikasi ini meliputi proses:

- melihat data supplier dan barang
- mengelola data.

B. Fungsionalitas Aplikasi.

- 1) Admin dapat melihat data barang, dan mengelola data.
- 2) Owner dapat melihat data barang, dan mengelola data.

C. Target User / Pengguna

Target pengguna perangkat lunak ini adalah :

- 1) Admin
- 2) owner

D. Teknologi Perangkat Lunak Yang Digunakan

Teknologi perangkat lunak yang kami gunakan untuk membuat sistem informasi ini adalah:

- 1) Netbeans 8 : IDE pada pengembangan perangkat lunak
- 2) Java : Bahasa pemrograman dalam pengembangan perangkat lunak
- 3) PHPmyadmin : database penyimpanan data

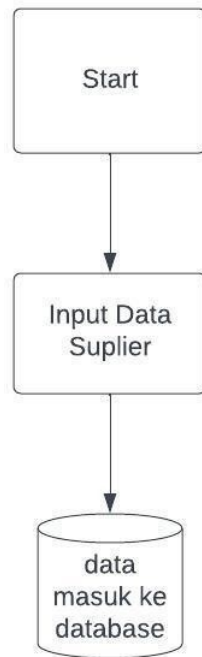
E. Kebutuhan Perangkat Keras yang Digunakan

Teknologi perangkat keras yang kami gunakan untuk membuat sistem informasi ini adalah:

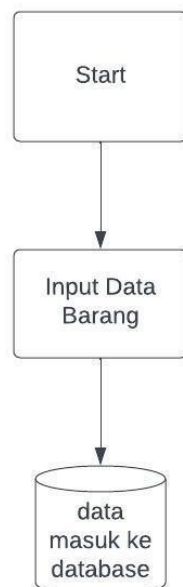
- 1) Computer/laptop : computer/laptop merupakan perangkat keras yang kami gunakan

F. Flowchart

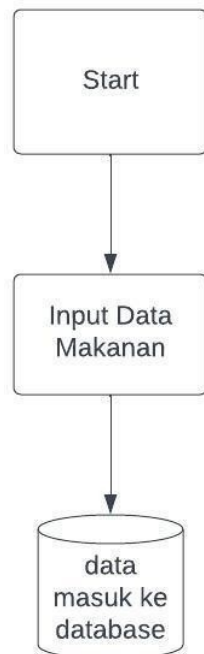
a) Flowchat input Suplier



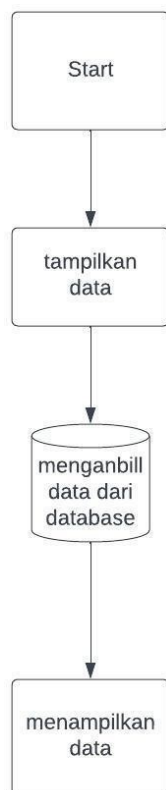
b) Flowchart input barang



c) Flowchart input makanan



d) Flowchat menampilkan data



e) Flowchart edit data



Flowchart hapus data



Bab III

Metodologi Kerja

A. Metodologi Pengembangan

Metode Research and Development (R&D) adalah proses yang digunakan untuk menemukan dan mengembangkan ide-ide baru, produk, atau proses. R&D dapat dilakukan dalam berbagai bidang, seperti teknologi, medis, pertanian, dan lain-lain.

Menurut Sugiyono (2009: 297), penelitian pengembangan atau research and development (R&D) adalah aktivitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (needs assessment), yang kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (development) untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut.

Metode Research and Development (R&D) adalah proses yang digunakan untuk menemukan dan mengembangkan ide-ide baru, produk, atau proses. R&D dapat dilakukan dalam berbagai bidang, seperti teknologi oleh karena itu menggunakan Metode Research and Development (R&D) dirasa cocok digunakan untuk pembuatan dan pengembangan sistem toko kelontong ini.

Dalam prosesnya peneliti melakukan penelitian terlebih dahulu untuk mengumpulkan informasi dan ide-ide, selanjutnya dilanjutkan dengan perencanaan serta pengembangan untuk mengembangkan ide-ide yang diperoleh pada saat penelitian dan yang terakhir adalah melakukan validasi serta penerapan dalam tahap ini berguna untuk mengembangkan sistem sesuai dengan tujuan, yang kemudian akan diterapkan di dunia nyata.

Bab IV

Kesimpulan

Pembuatan aplikasi took kelontongS ini menggunakan metode Research and Development (R&D), dimana semua anggota dapat ikut terlibat secara langsung semua tahapan prosesnya. Dengan dibuatnya perangkat lunak ini kami berharap kendala-kendala yang ada pada pengelolaan data di rumah makan pada saat ini yang masih manual akan segera teratasi sehingga proses transaksi penjualan dan pembelian yang ada di masyarakat dapat berjalan dengan lancar.