

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM KASIR
MENGUNAKAN MODEL PROTOTYPE**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu
Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom.) Pada
Program Studi Sistem Informasi FT UN PGRI Kediri



OLEH :

M. FATKHUR RAHMAN

NPM : 12.1.03.03.0261

**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2016**



Skripsi oleh:

M. FATKHUR RAHMAN

NPM: 12.1.03.03.0261

Judul:

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM KASIR
MENGUNAKAN MODEL PROTOTYPE**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi Sistem Informasi
FT UN PGRI Kediri

Tanggal: 01 Agustus 2016

Pembimbing I

Dr. SURYO WIDODO, M.Pd.
NIDN.0002026403

Pembimbing II

RINI INDRIATI, M.Kom.
NIDN. 0725057003

Skripsi oleh:

M.FATKHUR RAHMAN

NPM: 12.1.03.03.0261

Judul:

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM KASIR
MENGUNAKAN MODEL PROTOTYPE**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi Sistem Informasi UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: 11 Agustus 2016

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr SURYO WIDODO, M.Pd
2. Penguji I : HERMIN ISTIASIH, M.T, M.M.
3. Penguji II : RINI INDRIATI, M.Kom



Mengetahui,

Dekan FT



Dr. SURYO WIDODO, M.Pd.

NIP. 19640202 199103 1 002



ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM KASIR MENGUNAKAN NODEL PROTOTYPE

M. FATKHUR RAHMAN
12.1.03.03.0261
FT – SISTEM INFORMASI
Rahmanfatkhur96@gmail.com
Dr. Suryo Widodo, M.Pd dan Rini Indriati, M.Kom.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan peneliti bahwa sistem informasi pencatatan manual dirasa kurang maksimal, sehingga membuat kualitas informasi yang didapatkan tidak maksimal, kurang efisien dan tentunya kemungkinan terjadinya kesalahan informasi cukup besar. Dokumentasi transaksi hanya berupa penulisan di buku besar.

Permasalahan pengamatan ini adalah (1) Bagaimana membuat rancangan sistem kasir menggunakan model *prototype* di mekar jaya abadi kediri? (2) Bagaimana membuat aplikasi sistem kasir menggunakan model *prototype*?

Penelitian ini menggunakan model *prototype* dimulai dari mendengarkan pelanggan, membangun sistem dan menguji sistem dan pembuatan alur sistem menggunakan UML.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan (1) Tujuan pokok dari sistem ini adalah untuk menghasilkan rancangan sistem penjualan pada toko mekar jaya abadi kediri yang efisien dan efektif oleh sebab itu diperlukan sistem kasir. (2) Perlu adanya aplikasi sistem kasir pada toko Mekar Jaya abadi kediri.

Saran-saran yaitu : (1) Sistem kasir yang dibuat penulis diharap dapat memberikan informasi laporan penjualan dan dapat di kembangkan sehingga dapat memberikan informasi yang lebih layak, (2) Laporan ini sebagai tolok ukur pengembangan sistem informasi sehingga penggunaanya dapat memberikan informasi yang dibutuhkan.

Kata Kunci: Sistem Kasir, Model *Prototype*, Analisa Sistem.

I. LATAR BELAKANG MASALAH

Di era modern ini manusia dituntut untuk bisa melakukan pekerjaannya dengan benar, cepat, tepat dan akurat. Sistem informasi merupakan hal yang sangat penting dan harus ada dalam suatu perusahaan atau kegiatan usaha maupun organisasi, karena sistem informasi dapat menghasilkan informasi usaha yang benar, cepat dan sesuai dengan yang diinginkan, selain itu sistem informasi juga dapat membantu dalam proses pengolahan informasi usaha yang sedang berjalan, seperti: pengolahan data transaksi usaha, penginputan data dan pengecekan data. (Kristianto, 2013)

Mekar Jaya Abadi Kediri adalah sebuah toko perorangan yang didirikan oleh pak Istamar yang berlokasi di Kecamatan Plemahan. Mekar Jaya Abadi Kediri merupakan usaha dagang yang bergerak dalam menjual berbagai macam barang Kadus kemasan kue, mika, fom makana dan lain sebagainya. Sistem penjualan pada Mekar Jaya Abadi Kediri masih menggunakan sistem manual dan belum menggunakan teknologi yang lebih berkompetensi dan

berkomputerisasi. Hal tersebut mengakibatkan kerja karyawan kurang efisien dan pelayanan terhadap Konsumen sedikit terhambat. Laporan pun tidak bisa tepat waktu sehingga pengambilan keputusan sedikit terhambat.

Sistem transaksi penjualan dan pembelian barang yang dikerjakan secara manual perlu adanya pendataan data yang terkomputerisasi sebagai alat bantu dalam pendataan persediaan barang. Hal ini dapat meningkatkan produktifitas kerja para karyawan dan hasil laporan yang diperoleh dapat lebih cepat, tepat akurat, dan rapi.

Berdasarkan hasil observasi obyek penelitian melalui interview, data primer dan dokumentasi dapat diketahui bahwa pada saat ini Mekar Jaya Abadi Kediri, pencatatan dan pengolahan data barang, serta harga barang, data para pelanggan, data transaksi penjualan, data transaksi pembelian dan persediaan barang yang masih dilakukan secara manual. Dokumentasi transaksi hanya berupa penulisan di buku besar. Hal ini membuat kualitas informasi yang didapatkan tidak maksimal, kurang efisien dan tentunya kemungkinan

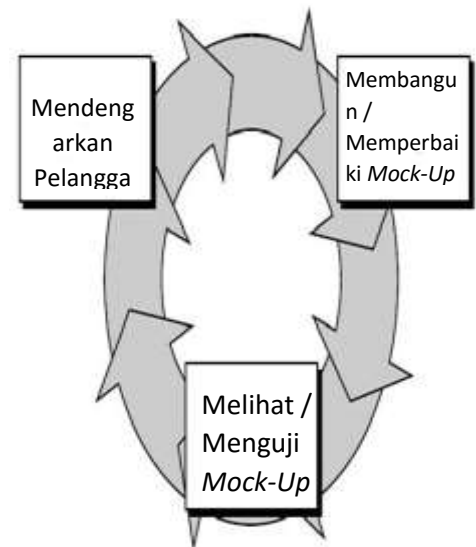
terjadinya kesalahan informasi cukup besar. Banyaknya jumlah barang yang dijual dan tingkat keramaian pembeli juga bisa mengakibatkan penjual mengalami kesulitan untuk mengelola dan menghitung transaksi penjualan secara cepat.

Dengan adanya masalah tersebut, Toko Mekar Jaya Abadi Kediri dirasa perlu untuk merubah metode pengelolaan penjualan yang saat ini sedang berjalan, yaitu menuliskan laporan penjualan masih ditulis di buku besar, menjadi penjualan yang terkomputerisasi dan otomatis. Maka dari itu penulis melakukan penelitian guna membangun suatu “**Sistem Informasi Kasir pada toko Mekar Jaya Abadi Kediri**”

II. METODE PENELITIAN

A. METODE PROTOTYPE

Desain penelitian ini dimodelkan dengan menggunakan model proses *prototype*. Model proses *prototype* merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat suatu program dengan cepat dan bertahap sehingga dapat segera dievaluasi oleh pemakai. Berikut gambar dari metode pengembangan yang digunakan penulis :



Mock-Up dapat disebut juga sebagai *prototype* dan memiliki arti sesuatu yang digunakan sebagai model desain yang digunakan untuk mengajar, demonstrasi, evaluasi desain, promosi atau keperluan lain. Dari gambar diatas alur metode *prototype* dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Mendengarkan Pelanggan

Merupakan proses dari pengumpulan data-data terkait dengan data yang dimana sebagai dasar dalam pembuatan suatu *prototype* yang akan digunakan dalam pembuatan perangkat lunak.

2. Membangun / Memperbaiki *Mock-Up* atau *Prototype*

Merupakan langkah dimana membuat suatu *prototype* dengan menggunakan alat yang digunakan sebagai model *design* yang digunakan

untuk mengajar, demonstrasi, evaluasi *design*, promosi atau keperluan lainnya.

3. Melihat / Menguji *Mock-Up* atau *Prototype*

Proses mendemonstrasikan *prototype* terhadap pengguna untuk mengetahui apakah telah memberikan hasil yang memuaskan, apabila belum maka harus dilakukan *revisi* atau perbaikan sampai pelanggan bisa menerima *prototype* yang sudah dibuat, apabila sudah sesuai dengan apa yang diinginkan oleh pelanggan maka *prototype* yang didemonstrasikan akan diambil sebagai *prototype*. (Shalahuddin dkk, 2011).

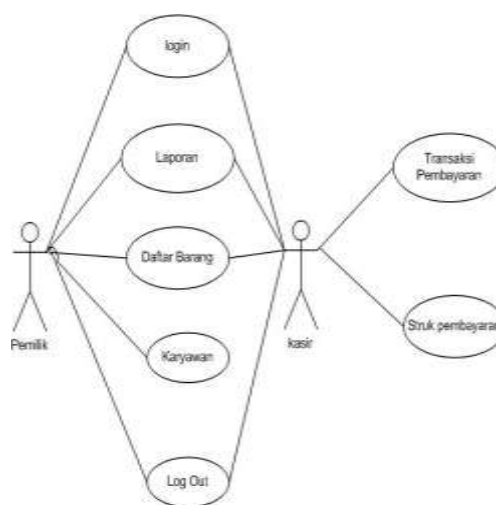
Jadi, *prototype* adalah suatu metode pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sistem analisa secara cepat dan bertahap. Menggunakan 3 tahap yaitu : mendengarkan pelanggan, membangun dan pengujian.

B. Analisis Sistem.

Use Case

Dalam *Use case* diagram (*diagram use case*) adalah diagram yang menyajikan interaksi antara *use*

case dan *actor*. Dimana *actor* dapat berupa orang, peralatan atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang sedang dibangun. Terdapat 2 aktor yaitu pemilik dan kasir sebelum melakukan harus login terlebih dahulu. Dalam sistem ini pemilik bisa input barang dan kasir input penjualan dan menghitung persediaan. *Diagram use case* perancangan sistem baru yaitu :



III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Hasil

1. Tampilan Untuk Login

Halaman ini digunakan untuk keamanan data User yang akan menggunakan sistem harus login terlebih dahulu dengan mengisi username dan password sesuai ketentuan sistem. Apabila tidak sesuai maka sistem tidak akan merespon dan tidak dapat dilanjutkan ke menu berikutnya

from login dapat dilihat pada gambar berikut :



2. Tampilan *Input* Barang

Halaman ini berisi *input* data stok barang yang akan di gunakan memasukan data barang. Adapun tampilan dapat dilihat pada gambar berikut:



3. Tampilan *Input* Karyawan

Halaman ini berisi *input* data karyawan yang akan digunakan memasukkan data karyawan. Adapun tampilan gambar sebagai berikut:

4. Tampilan Persediaan

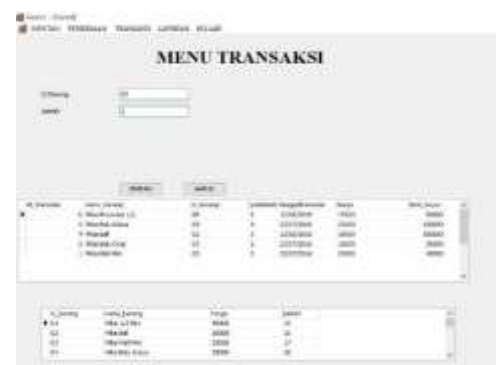


Halaman ini berisi *Persediaan* yang akan digunakan untuk melihat persediaan barang . Adapun tampilan pada gambar berikut:



5. Tampilan Transaksi Penjualan

Halaman ini berisi tentang data transaksi penjualan barang. Adapun tampilan sebagai gambar berikut:



6. Tampilan Laporan Penjualan

Halaman ini berisi data laporan penjualan. Tampilan dapat dilihat pada gambar :



7. Tampilan Laporan Barang Terjual

Halaman ini berisi data barang yang sering terjual. Adapun tampilan dapat dapat dilihat pada gambar berikut :



B. KESIMPULAN

Dari hasil rancangan dan pembuatan program aplikasi sistem penjualan kasir menggunakan dekstop, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut :

1. Telah dihasilkan rancang Sistem Penjualan pada toko Mekar Jaya Abadi Kediri, dalam pembuatan rancangan sistem menggunakan *PowerDesigner*.
2. Telah dihasilkan program aplikasi Sistem Penjualan Kasir dengan spesifikasi beberapa *form* yang terdiri dari data barang, data karyawan, persediaan, transaksi, laporan penjualan dan laporan grafik.

IV. DAFTAR PUSTAKA

- Budiningtyas, F, 2011. "*Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada TOKO SUN CELLULAR Yogyakarta*". Amikom Yogyakarta.
- Damayati, Brigita Yulia, 2013. "*Analisis Dan Perencanaan Sistem Informasi inventory Pada PT. Paloma Agung*" Amikom Yogyakarta.
- Hartono, Jogyanto 2010, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Andi, Yogyakarta.
- Kristianto, 2013. "*Perancangan Sistem Informasi kasir pada toko REJOMARET di wongiri*".Amikom Yogyakarta
- Muhammad, Sangaji,Pujar, Wicaksono,Aminuddin, 2010. "*Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dan Persediaan Barang Pada UD. INDAH JATI SPORT*" Amikom Yogyakarta.
- Pelupessy, Mardo, 2011." *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Sepatu Impor Yogyakarta*" Amikom Yogyakarta
- Roger S. Pressman, 2002. "*Rekayasa Perangkat Lunak pendekatan praktisi (buku satu)*" ANDI Yogyakarta.
- Rosa ,Shalahuddin, 2014. "*Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*". Informatika : Bandung.
- SImanjuntak, E, 2013/2014. "*Sistem Informasi Pemasaran Berbasis Website Pada PT. Trimitra Sebagai Sarana Penjualan Produk Secara Online*". Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jatim
- Sulaeman, M.Eman, 2015. "*Analisis Dan Perencanaan Sistem Informasi Penjualan Parfum Berbasis Desktop Pada De'centro Parfum Yogyakarta*" Amikom Yogyakarta.



Westriningsih. (2010). *Step by Step
Delphi 2010 Programming*.
Semarang: WAHANA
KOMPUTER.