**APLIKASI POS (POINT OF SELL) DENGAN QR CODE BERBASIS ANDROID**



**Disusun Oleh:**

**Kelompok 2**

**D3TI2.C**

**MOCHAMAD FAIZAL (1603079)**

**LUQMANUL HAKIM (1603076)**

**INNEKE WIDIANTI (1603072)**

**RIZALUDDIN SIDQI BAIHAQI (1603082)**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**POLITEKNIK NEGERI INDRAMAYU**

**2018**

**DAFTAR ISI**

**DAFTAR ISI ii**

**DAFTAR TABEL iii**

**DAFTAR GAMBAR iv**

**DAFTAR SINGKATAN v**

**ABSTRAK vi**

**ABSTRACT vii**

**BAB I PENDAHULUAN 1**

* 1. Latar Belakang Masalah 1
  2. Rumusan Masalah 1
  3. Batasan Masalah 2
  4. Tujuan Penelitian 2
  5. Manfaat Penelitian 2
  6. Sistematika Penulisan 2

**BAB II METODOLOGI PENELITIAN 4**

* 1. Alat dan Bahan 4
  2. Alur Penelitian 6
  3. Jadwal Kegiatan 6

**BAB III RANCANGAN SISTEM 7**

**BAB IV EKSPEKTASI HASIL 8**

**DAFTAR PUSTAKA 9**

**DAFTAR TABEL**

Tabel 1 Jadwal Kegiatan ………………………………………………………….. 6

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1 Alur dan Penelitian 6

Gambar 2 Rancangan Sistem 7

**DAFTAR SINGKATAN**

**ABSTRAK**

Toko oleh-oleh khas daerah merupakan salah satu jenis usaha dibidang kuliner yang banyak diminati pengunjung. Beberapa permasalahan yang ada adalah system transaksi keuangan di toko oleh-oleh belum memanfaatkan kasir digital, hanya berupa mesin drawer. Sehingga terdapat batasan pada perhitugan transaksi. Tujuan dari penelitian menghasilkan aplikasi kasir dengan QR Code berbasis android untuk membantu proses transaksi penjualan dan dapat merekapitulasi laporan data transaksi di toko oleh-oleh. Selain itu, pada aplikasi ini ditambahkan fitur Top Up, atau Deposit, dimana customer biasa menyimpan uangnya di toko untuk digunakan melaui aplikasi tanpa mengeluarkan uang cash saat transaksi. Pengujian aplikasi android dilakukan dengan unit test dan menujukan sudah berjalan dengan lancar dan tidak ada method yang error, sehingga dapat dinyatakan lolos, Selain itu, pengujian black box test dapat disimpulkan bahwa aplikasi berjalan sesuian dengan yang telah dirancang.

**Kata kunci :** Android, Kasir, Toko.

***ABSTRACK***

Souvenir shop typical of the region is one type of business in the culinary field of great demand for visitors. Some of the problems that exist is the financial transaction system in the store has not use the digital cashier, just a drawer machine. So there is a limit on the transaction settlement. The purpose of the research produced a cashier application with QR Code based on android to assist the sales transaction process and can recapitulate the transaction data report at the store. In addition, in this application added Top Up feature, or Deposit, where regular customers save money in the store to use through the application without spending cash when the transaction. Testing android application is done with unit test and addressing is running smoothly and there is no method error, so it can be declared escaped, In addition, testing black box test can be concluded that the application runs the contents with which have been designed.

***Keywords : Android, Cashier, Shop***

**BAB I**

**LATAR BELAKANG**

* 1. **Latar Belakang Masalah**

Pada era teknologi dan digital yang terus berkembang saat ini, sangat dibutuhkan sekali sebuah teknologi yang dapat membantu manusia untuk mempermudah kehidupan mereka. Efisien dan kemudahan untuk mendapatkan informasi menjadi hal yang penting saat ini.

Sistem pembayaran merupakan salah satu faktor penting dalam proses bisnis, khususnya untuk toko yang bergerak dalam bidang penjualan produk. Sistem pembayaran yang dilakukan secara manual akan mengakibatkan proses pembayaran yang cukup memakan waktu dan memungkinkan adanya kesalahan dalam pengelolaan data terlebih jika terdapat banyak transaksi dalam 1 waktu. Untuk itu dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat membantu mengatasi permasalahan tersebut.

Pada penulisan ini Penulis akan menjelaskan bagaimana penggunaan teknologi QR Code menjadi salah satu solusi untuk mengatasi masalah ini. Disamping itu Penulis juga akan menerangkan bagaimana penerapan teknologi QR Code di sebuah toko oleh-oleh. Untuk Didapatkannya cara penggunaan dan penerapan teknologi QR Code di sebuah toko oleh-oleh, Penulis bekerja sama dengan Arto Jaya sebagai tempat untuk mendapatkan data-data yang di perlukan untuk penulisan ini. Adapun Hasil dari penulisan ini berupa Aplikasi Kasir QR Code Berbasis Android.

* 1. **Rumusan Masalah**

Yang menjadi rumusan masalah pada Proyek 2 ini adalah :

1. Bagaimana merancang Aplikasi POS Dengan QR Code Berbasis Android menggunakan Android Studio?
2. Bagaimana merancang Aplikasi POS Dengan QR Code Berbasis Android yang efisien dan mengurangi potensi kesalahan dalam pengolahan data
3. Bagaimana mengimplementasikan Aplikasi POS Dengan QR Code Berbasis Android ke toko oleh-oleh Arto Jaya
   1. **Batasan Masalah**

Agar pembatasan masalah lebih jelas, maka Penulis memberikan batasan yang dilakukan yaitu :

1. Aplikasi ini hanya untuk pengguna android.
   1. **Tujuan**

Adapun tujuan dari Proyek 2 ini adalah :

1. Mengetahui proses perancangan Aplikasi Kasir QR Code Berbasis Android.
2. Mempermudahkan user mengetahui harga produk yang akan dibeli.
3. Mempermudahkan user mengetahui jumlah harga dari banyaknya produk yang akan dibeli.

**1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diperoleh adalah :

1. Mempercepat proses transaksi.
2. Membantu pengolaan data toko.
3. Memudahkan customer mengetahui harga.
   1. **Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan yang digunakan dalam menyusun proposal Proyek 2 ini adalah ;

**BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini dijelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan, tujuan,

manfaat, keaslian penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II : METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini dijelaskan metode yang digunakan dalam penelitian meliputi

langkah kerja, pertanyaan penilitian, alat dan bahan, serta tahapan dan alur penelitian.

**BAB III : RANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini dijelaskan hasil penelitian dan pembahasannya.

**BAB IV : EKSPEKTASI HASIL**

Pada bab ini dituliskan hasil yang diharapkan.

**BAB II**

**METODOLOGI PENELITIAN**

* 1. **Alat dan Bahan**
     1. **Android Studio**

Android Studio adalah sebuah IDE untuk Android Development yang dikenalkan pihak google pada acara Google I/O di tahun 2013. Android Studio merupakan suatu pengembangan dari Eclipse IDE, dan dibuat berdasarkan IDE Java populer, yaitu IntelliJ IDEA. Android Studio merupakan IDE resmi untuk pengembangan aplikasi Android.

Sebagai media yang menjadi pengembangan dari Eclipse, Android Studio tentunya sudah dilengkapi dengan gaya baru serta mempunyai banyak fitur-fitur baru dibandingkan dengan Eclipse IDE. Berbeda dengan Eclipse yang menggunakan Ant, Android Studio menggunakan Gradle sebagai build environment. Fitur-fitur lainnya yang sudah disematkan pada Android Studio adalah sebagai berikut :

* Menggunakan Gradle-based build system yang fleksibel.
* Bisa mem-build multiple APK .
* Template support untuk Google Services dan berbagai macam tipe perangkat.
* Layout editor yang lebih bagus.
* Built-in support untuk Google Cloud Platform, sehingga mudah untuk integrasi dengan Google Cloud Messaging dan App Engine.
* Import library langsung dari Maven repository
* dan masih banyak lagi yang lainnya
  + 1. **Sublime Text**

Sublime Text adalah sebuah software aplikasi/editor text untuk bahas pemrograman termasuk pemrograman PHP,sublime text mendukung banyak bahasa pemrogrman dan bahasa markup serta fungsinya dapat ditambah dengan plugin.

Sublime Text memiliki banyak kelebihan diantaranya :

* 1. Multiple Selection

Mempunyai fungsi untuk melakukan perubahan pada sebuah kode dalam waktu yang sama dan  dalam baris yang berbeda.

* 1. Command Pallete

Mempunyai fungsi yang berguna untuk mengakses file shortcut dengan mudah,untuk mencari file  tersebut dengan menekan CTRL+SHIFT+P

* 1. Distraction free mode

Fitur ini sangat dibutuhkan oleh pengguna yang sedang fokus dalam pekerjaan,yaitu dapat merubah  tampilan layar menjadi penuh dengan menekan SHIFT+F11

* 1. Find in project

Kita dapat mencari dan memiih file dalam project dengan mudah,dengan menekan SHIFT+P

* 1. Multi platform

Sublime Text sudah tersedia dalam berbagai platform sistem operasi seperti windows,linux,mac os

* 1. **Alur Penelitian**

Identifikasi Masalah

Perancangan Sistem

Pembuatan Proyek

Pengujian

Perbaikan Proyek

Gambar 1

Ket :

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi berasal dari kata *Identify* yang artinya meneliti, menelaah. Identifikasi adalah kegiatan yang mencari, menemukan, mengumpulkan, meneliti, mendaftarkan, mencatat data dan informasi dari “kebutuhan” lapangan. Secara intensitas kebutuhan dapat dikategorikan (dua) macam yakni kebutuhan terasa yang sifatnya mendesak dan kebutuhan terduga yang sifatnya tidak mendesak.

1. Perancangan Sistem

Perencanaan sistem adalah proses membuat sebuah laporan perencananaa sistem yang menggunakan sumber sistem informasi yang berhubungan dan mendukung tujuan bisnis dan operasi organisasi.

1. Pembuatan Proyek

Tahap ini adalah membuat aplikasi yang telah direncanakan.

1. Pengujian

Menguji aplikasi yang telah dibuat.

* 1. **Jadwal Kegiatan**

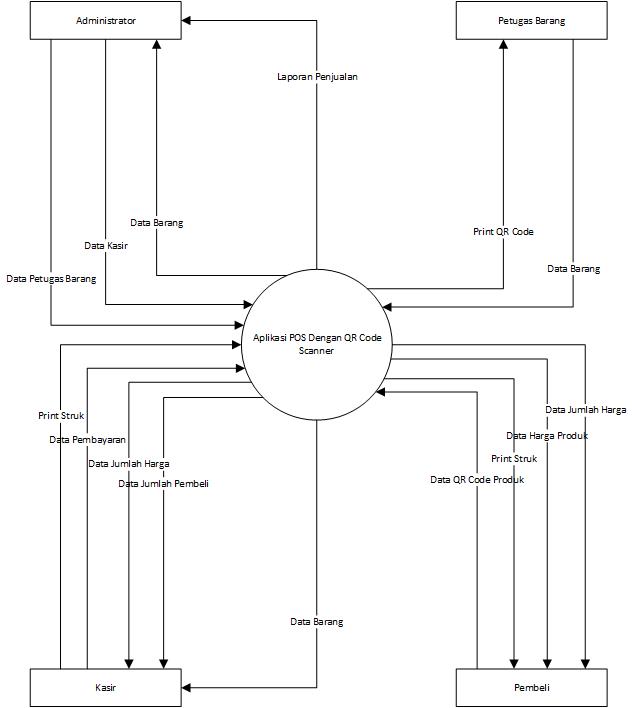
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| NO | Nama | Februari | | | | Maret | | | | April | | | | Mei | | | |
|  | Kegiatan | I | II | III | IV | I | II | III | IV | I | II | III | IV | I | II | III | IV |
| 1 | Identifikasi  Masalah |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 | Analisis Kebutuhan Sistem |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 | Survei |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 | Membuat Aplikasi Proyek |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 | Uji coba Program |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 | Revisi Program |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7 | Implementasi Program |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8 | Penyusunan Laporan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 9 | Presentasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 10 | Revisi Laporan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Tabel 1

**BAB III**

**RANCANGAN SISTEM**

* DFD

****

Gambar 2

* Flowchart Sisi
* Flowchart Sisi Petugas Barang
* Flowchart Sisi Kasir
* Flowchart Sisi Konsumen

**BAB IV**

**EKSPEKTASI HASIL**

**DAFTAR PUSTAKA**

[1] <http://www.komputerdia.com/2017/08/pengenalan-dan-memahami-android-studio-lebih-dekat.html>

[2] <https://mobsternet.blogspot.co.id/2017/01/belajar-html-menggunakan-sublime-text.html>

[3]