PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN DI MOOCOW CAFE CIREBON

ARTIKEL

Diajukan sebagai salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Sistem Informasi Jenjang S1 (Strata Satu) Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Oleh :

Boyike Tegar Nurdiana

10512013

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

BANDUNG

2017

ABSTACT

on Moocow Cafe found some weaknesses as in the sales process, data processing and report items that have not been properly computerized. Thus it is necessary to apply a system that automated and integrated into an application that connects to the database, so that it will facilitate the cashier, barista and any staff in the sales process and data processing.

The method used in this research is the method of object-oriented approach and the development of systems with a prototype model. The research method using descriptive methods. Methods of data collection using observation and interviews. System design tool that is used to describe system models including use case diagrams, use case scenario, activity diagrams, sequence diagrams, class diagrams, object diagrams, component diagrams and deployment diagrams.

We make this design Sales Application on Moocow Cafe sales process can be more effective.

Keyword: Applications, Sales, Data Processing

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Di era globalisasi dengan kemajuan teknologi di berbagai bidang, dari waktu ke waktu selalu terus berkembang salah satunya adalah komputer. Komputer merupakan sarana untuk menyelesaikan pekerjaan dengan cepat dan efisien, aplikasi pada komputer di bidang penjualan salah satunya adalah aplikasi penjualan. Oleh karena itu, diperlukan suatu pengorganisasian yang lebih baik. Pengorganisasian merupakan keseluruhan proses pengelompokan alat-alat, tugas-tugas, wewenang dan tanggungjawab, sehingga tercipta suatu kesatuan yang utuh dan bulat dalam rangka pencapaian tujuan yang telah ditentukan.

Di era globalisasi ini, penggunaan aplikasi sudah semakin berkembang pesat. Dimana semakin banyak digunakan di perusahaan-perusahaan atau instansi-instansi. Banyak sekali manfaat yang dirasakan dari penggunaan aplikasi di zaman sekarang, yang dapat diterapkan di berbagai bidang, salah satunya adalah penerapan aplikasi di bidang penjualan makanan dan minuman di cafe, sehingga pengelolaan data dapat di kerjakan dengan cepat, efektif dan efesien. Sehingga memudahkan perusahaan-perusahaan dan instansi-instansi dalam mengolah suatu data.

Penjualan merupakan suatu unsur penting dalam suatu perusahaan atau badan usaha yang bergerak dalam bidang perdagangan, karena dengan penjualan perusahaan berharap mendapat keuntungan yang bisa untuk melanjutkan usaha perusahaan tersebut, karena itu perlu pelayanan yang selektif mungkin. Untuk mendukung kegiatan sistem penjualan dibutuhkan suatu sistem penjualan yang terkomputerisasi agar dapat memperlancar serta mempermudah proses pengolahan data transaksi penjualan.

Cafe merupakan salah satu bentuk dari organisasi yang di dalamnya terdapat kegiatan jual beli makanan dan minuman, di mana semuanya berada di bawah tanggungjawab pada seorang pemilik toko. Segala kegiatan yang berlangsung tidak bisa dimonitoring secara keseluruhan tanpa adanya suatu pengorganisasian yang tepat, seperti pada Cafe Moocow yang berlokasi di kota Cirebon. Pengorganisasian pada Cafe Moocow masih dikatakan belum efesien, Pengolahan data bahan baku dan penjualan masih manual yaitu dengan cara ditulis, sehingga terkadang menyebabkan kesalahan pada penulisan data bahan baku dan data penjualan. Dan juga pengolahan stok bahan baku belum terkomputerisasi sehingga pihak gudang sulit untuk melakukan pengecekan stok barang dan pembuatan laporan persediaan stok barang.

Kegagalan sistem manual dalam penjualan disebabkan oleh sistem tersebut tidak dikembangkan sesuai dengan perkembangan perusahaan yang dari hari ke hari bertambah pesat dan komplek. Dan sistem manual tidak lagi bekerja secara sempurna, maka diperlukan peranan komputer yang dapat melaksanakan pengolahan berbagai transaksi penjualan.

Salah satu teknologi informasi yang sangat berguna bagi perusahaan yang bergerak dibidang penjualan untuk kelancaran dalam pencatatan dan pengolahan data barang, jumlah dan harga menu di moocow cafe, data transaksi penjualan serta merubah dan menambahkan jenis dan jumlah barang dan jumlah menu .Karena sifatnya yang tidak lagi menggunakan tulisan tangan dalam pencatatan memasukkan, mengubah, data stok barang serta membuat seluruh laporan hasil transaksi penjualan barang tersebut melainkan menggunakan komputer, sehingga kinerja bagi setiap perusahaan yang menggunakan aplikasi ini menjadi lebih efektif dan efisien. Hal yang terpenting dari *software* ini yaitu *user friendly* atau sangat mudah dioperasikan bagi setiap *user*.

Maka dari itu penulis mencoba membuat aplikasi yang bertujuan untuk membantu mempermudah segala hal yang berhubungan dengan pekerjaan yang ada di Cafe Moocow tersebut khususnya pada proses pengolahan data penjualan.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk membahasnya lebih detil dalam skripsi yang penulis susun dengan judul "**Rancangan Aplikasi Penjualan Pada Moocow Cafe**".

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas penulis akan mengidentifikasikan dan merumuskan masalah-masalah pada proses pengolahan data penjualan.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang ada dalam proses pengolahan data penjualan ini sebagai berikut :

1. Pengolahan data bahan baku dan penjualan masih manual yaitu dengan cara ditulis, sehingga terkadang menyebabkan kesalahan pada penulisan data bahan baku dan data penjualan.
2. Belum adanya laporan penjualan dan laporan pembelian bahan baku pada Cafe Moocow, sehingga menyebabkan pemilik toko tidak dapat mendata setiap bulannya.
3. Data stok bahan baku yang tersedia di gudang belum terkomputerisasi, sehingga terkadang menyulitkan pihak gudang dalam pengecekan bahan baku.
4. Tidak adanya informasi tentang menu pesanan yang masih diproses dan sudah diproses sehingga konsumen dapat membatalkan pesanan tanpa melihat pesanan itu sudah selesai atau masih diproses.
5. Permintaan barang dari dapur ke gudang masih di lakukan oleh barista sehingga dapat mengganggu kerja dari barista tersebut.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, didapat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem yang berjalan pada proses pengolahan data penjualan di Cafe Moocow

2. Bagaimana perancangan sistem informasi yang dapat mempermudah proses pengolahan data penjualan, dan pembuatan laporan guna meningkatkan kualitas pelayanan di Cafe Moocow.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi pengolahan data penjualan pada Cafe Moocow.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi pengolahan data penjualan pada Cafe Moocow.

1.3 Maksud dan Tujuan

Dalam pelaksanaan penelitian ini penulis memiliki maksud dan tujuan sebagai berikut :

1.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun sistem informasi pengolahan data penjualan pada Cafe Moocow untuk meminimalisir permasalahan yang ada.

1.3.2 Tujuan

Tujuan dibuatnya sistem informasi ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan pada proses pengolahan data pada Moocow Cafe.
2. Untuk merancang dan membangun aplikasi pengolahan data penjualan pada Moocow Cafe.
3. Untuk melakukan pengujian aplikasi pengolahan data penjualan pada Moocow Cafe.
4. Untuk mengimplementasikan aplikasi pengolahan data penjualan pada Moocow Cafe.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

1. Dengan adanya penelitian ini dapat mempermudah pihak perusahaan dalam pengolahan data barang, penjualan dan pembuatan laporan di dalam perusahaan tersebut.
2. Penelitian ini di harapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan masukan agar menjadi lebih baik.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Kegunaan secara akademis diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya :

1. Bagi ilmu pengetahuan, untuk mengembangkan ilmu di bidang informatika
2. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan dengan mengaplikasikan ilmu yang telah di peroleh.
3. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan sebagai referensi terhadap pengembangan ataupun pembuatan dalam penelitian yang sama agar menjadi lebih baik.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ada di aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi penjualan ini mencakup proses pengecekan bahan baku, transaksi penjualan, dan pembuatan laporan.
2. Aplikasi ini hanya digunakan untuk kasir, staf logistik, staf keuangan dan barista.
3. Aplikasi ini tidak mengelola data bahan baku yang ada di dapur.

2. LANDASAN TEORI

2.2 Pengertian Perancangan

Menurut Jogiyanto : “perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah dari suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi.[1,p,196]

2.3 Pengertian Sistem

Sistem adalah kumpulan/group dari sub sistem/bagian/komponen apapun baik phisik ataupun non phisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu[11,p,22]

2.5 Pengertian Aplikasi

Aplikasi merupakan program-program yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk para pemakai yang beroperasi dalam bidang umum,seperti pertokoan , komunikasi, penerbangan, perdagangan, dan sebagainya[3,p,147]

2.6 Pengertian Penjualan

Pengertian penjualan secara umum adalah proses pemindahan hak atas barang dan jasa dari suatu orang atau badan kepada pihak lain disertai penyerah imbalan dari pihak penerima barang atau jasa sebagai timbal balik penyerahan tersebut.[6,p,457]

3. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Penulis melaksanakaan penelitian ini di MooCow Cafe yang ber alamat di Jalan Dr. Cipto Mangunkusumo No 81 Kota Cirebon.

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

MooCow yang baru berusia ± 1,5 tahun ini, telah memiliki 2 cabang yang berada di tengah kota Cirebon dan Indramayu. MooCow merupakan Cafe yang menawarkan berbagai macam jenis minuman Susu, mulai dari jenis Susu Original hingga minuman Susu dengan beberapa variant rasa. Pengunjung akan dimanjakan berbagai pilihan Susu yang menyehatkan.

Awalnya, MooCow bernama MauSusu. Namun, nama MauSusu diganti menjadi MooCow agar dapat diterima berbagai kalangan. Bergantinya nama Cafe ini pun diikuti pelabelan nama bagi pengunjung dan pecinta Susu, yakni neneners. Dibawah pengawasan langsung oleh Ibu Siti Wastira, membuat antusias yang baik dari para penikmat Susu (neneners). "Susu bagi saya adalah minuman menyehatkan untuk berbagai usia. Mulai dari anak-anak hingga dewasa. Maka dari itu, konsepnya disesuaikan dengan spot-spot yang disukai oleh semua kalangan," ujar Ibu dua orang anak yang akrab disapa Tira.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

Visi

Menjadi Cafe Susu yang terbaik di kota cirebon, memberikan kualitas layanan yang memuaskan konsumen dan menjadi pilihan masyarakat dalam mengkonsumsi susu.

Misi

1. Memberi kualitas layanan terbaik kepada konsumen dengan memberikan berbagai jenis menu yang terbaik
2. Memberikan produk susu yang segar dan Penuh Manfaat
3. Memberikan layanan pemesanan dengan cepat dan baik.
4. Membangun hubungan yang baik dengan mitra bisnis.
5. Menjamin kesejahteraan pegawai.

3.2 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rancangan penelitian berdasarkan motode penelitian deskriptif dan action. Metodologi penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif dengan jenis penelitian studi kasus. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu objek, kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu peristiwa yang terjadi saat ini atau sekarang.

3.2.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rancangan penelitian berdasarkan metode deskriptif yaitu suatu metode dalam meneliti status

kelompok manusia, suatu obyek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang.

3.2.2 Jenis Dan Metode Pengumpulan Data

Jenis dan metode pengumpulan data terdiri dari sumber data primer dan sumber data sekunder.

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang didapat langsung dari sumbernya (responden).Responden adalah pemberi informasi yang diharapkan dapat menjawab semua pertanyaan dengan jelas dan lengkap.

1. Observasi

   Observasi adalah suatu pengamatan sistematis yang dilakukan secara langsung terhadap objek di tempat penelitian. Dalam hal ini penulis melakukan observasi langsung kepada pihak penjual atau pedagang.

2. Wawancara

   Merupakan teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi langsung dari sumbernya secara tatap muka dan wawancara langsung dengan objek penelitian (responden).

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Adapun data yang berasal dari sumber data sekunder diperoleh dengan teknik dokumentasi. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang berhubungan dengan objek penelitian. Dalam hal ini, dokumen-dokumen yang diperoleh dianalisis sehingga diperoleh data-data yang sesuai untuk kegiatan pengembangan sistem.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam pembuatan sistem informasi, perlu digunakan suatu metodologi yang dapat digunakan sebagai pedoman bagaimana dan apa yang harus dikerjakan selama pembuatan sistem antara lain, metode pendekatan sistem dan pengembangan sistem. Dalam penelitian ini metode pendekatan sistem yang digunakan ialah metode pendekatan object oriented dan metode pengembangannya adalah metode pengembangan *prototype.*

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang akan digunakan pada Aplikasi penjualan barang berbasis Desktop ini adalah pendekatan berorientasi objek. Dimana dalam melakukan pemecahan suatu masalah, metode ini tidak dilihat bagaimana cara menyelesaikan suatu masalah tersebut tetapi lebih cenderung kepada objek – objek apa yang dapat melakukan pemecahan masalah tersebut. Pendekatan berorientasi objek akan memandang sistem yang akan dikembangkan sebagai suatu kumpulan objek yang berkorespondensi dengan objek – objek dunia nyata.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang akan digunakan pada Aplikasi penjualan barang berbasis Desktop ini adalah model *prototype.* Karena model ini lebih memperhatikan kebutuhan sustem pemakai, secara keseluruhan akan mengacu kepada kepuasan user. Adapun tahap – tahap dari pembuatan *prototype*, sebagai berikut :

Metode pengembangan *prototype* terdiri dari tiga tahapan, yaitu pengumpulan kebutuhan, perancangan sistem serta pengujian terhadap hasil yang telah dibuat. Proses – proses tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Mendengarkan Pelanggan (*Listen to costumer).* Metode pengembangan *prototype* dimulai dengan pengumpulan syarat. *Developer* dan pelanggan bertemu dan mendefinisikan dari seluruh tujuan pembuata *software.*
2. Membangun atau mengubah kembali project yang dibuat. Proses selanjutnya adalah perancangan sementara, dimana proses ini mewakili setiap aspek yang terdapat pada persyaratan pembuatan *software* yang telah disetujui oleh kedua belah pihak.
3. Menguji hasil *project* yang dibuat. *Prototype* dievaluasi oleh pelanggan/pengguna dan digunakan untuk penyaringan terhadap *software* yang dibangun. Proses iterasi sebagai *prototype* yang seimbang untuk memenuhi kebutuhan konsumen ketika pada saat yang sama memungkinkan *developer* untuk memperoleh pemahan terbaik terhadap kebutuhan konsumen.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Perancangan sistem

Perancangan sistem atau desain sistem dilakukan apabila tahap dari analisis sistem telah selesai dilakukan. Berdasarkan pada hasil analisis sistem yang sedang berjalan pada bab sebelumnya, maka diusulkan perancangan sistem baru, dimana kinerja dari suatu sistem yang baru diharapkan dapat mengatasi beberapa permasalahan yang ada sebelumnya.

Use Case

Berikut adalah usecase yang di usulkan di Moocow Cafe adalah sebagai berikut :

Gambar 4. 1 *Use Case Diagram*

4.1.1Activity diagram

Activity diagram adalah cara lain untuk memodelkan aliran kejadian. Adapun beberapa diagram aktivitas yang diusulkan oleh penulis dalam perancangan Aplikasi pada MooCow Cafe adalah sebagai berikut.

1. *Diagram Activity* Pemesanan

Gambar 4. 1 Diagram Activity Pemesanan

2. *Diagram Activity* Penjualan

Gambar 4. 2 Diagram Activity Penjualan

3. *Diagram Activity* Pembelian

Gambar 4. 4 Diagram Activity Pembelian

4. Diagram Activity Pengembalian

Gambar 4. 5 Diagram Activity Pengembalian

5. *Diagram Activity* Pengelolaan Laporan

Gambar 4. 6 Diagram Activity Pengelolaan Laporan

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi Penjualan Merupakan Aplikasi yang dibuat untuk memudahkan dalam mengolah data bahan baku dan penjualan di Moocow Cafe
2. Aplikasi Penjualan ini mempermudah dalam mencetak laporan pejualan, pembelian dan laba rugi pada moocow cafe .
3. Aplikasi ini mempermudah Dalam Melihat Barang yang tersedia, Barang yang menyentuh stok minimal dan barang yang habis.

5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa pada Aplikasi Penjualan di Moocow Cafe ini masih memiliki banyak kekurangan, untuk itu apabila kedepannya penelitian ini akan dilanjutkan, penulis akan memberikan saran mengenai bagian-bagian yang sebaiknya ditingkatkan, yaitu :

1. Mengembangkan kembali Aplikasi Penjualan ini, sehingga Aplikasi Penjualan ini bisa mencakup lebih banyak fitur, sehingga user lebih dipermudah oleh Aplikasi Ini.
2. Menambah fungsi pemesanan *delivery* jika ingin menggunakan sistem *delivery* di Moocow Cafe.
3. Berharap aplikasi yang penulis buat digunakan dalam transaksi penjualan di perusahaan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

[1]Jogiyanto, HM. “Analisis dan Desain Sistem Informasi” Hal 196, Andi OFFSET, Yogyakarta, 2009

[2]Kursini, S. Kom. & Andri Koniyo “Tuntunan Praktis Membangun Sistem Informasi Akuntansi dengan Visual Basic dan Microsoft SQL Server” , Hal 79, Ed 1, Cet 1, C.V ANDI OFFSET, Yogyakarta, 2007

[3] Sutarman “Pengantar Teknologi Informasi”, Hal 147, Ed 1, Cet 1, Bumi Aksara, Jakarta, 2009

[4] Hendrayudi ” Pengertian Aplikasi”,Hal 143, Andi, Yogyakarta 2009

[5] Ali Zaki ” Pengertian Aplikasi”, Hal 11, Andi, Yogyakarta 2007

[6] Kotler, Philip; Keller, Kevin Lane “Marketing Management (12th Edition)”, Hal 457, Prentice Hall, 2006

[7] Jogiyanto, Hartono, 2005. “Analisis & Desain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis” ,Hal 217,Andi, Yogyakarta.

[8] Arief M Rudianto.” Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL”,Hal 152, C.V ANDI OFFSET, Yogyakarta, 2011.

[9] Nyura. Yusni,” Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Handphone dengan J2ME”, Jurnal Informatika Mulawarman , vol. 5, no.3, pp. 18-19, Sept, 2010.

[10]Haviluddin, “Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language)” Jurnal informatika Mulawarman , vol 6, no 1pp. 2-5,,Feb, 2011.

[11]Azhar Susanto “Sistem Informasi Akuntansi”, Hal 22, Lingga Jaya, Bandung, 2013.

[12] Mulyanto, Agus “Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi”, Hal 2-7 Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2009

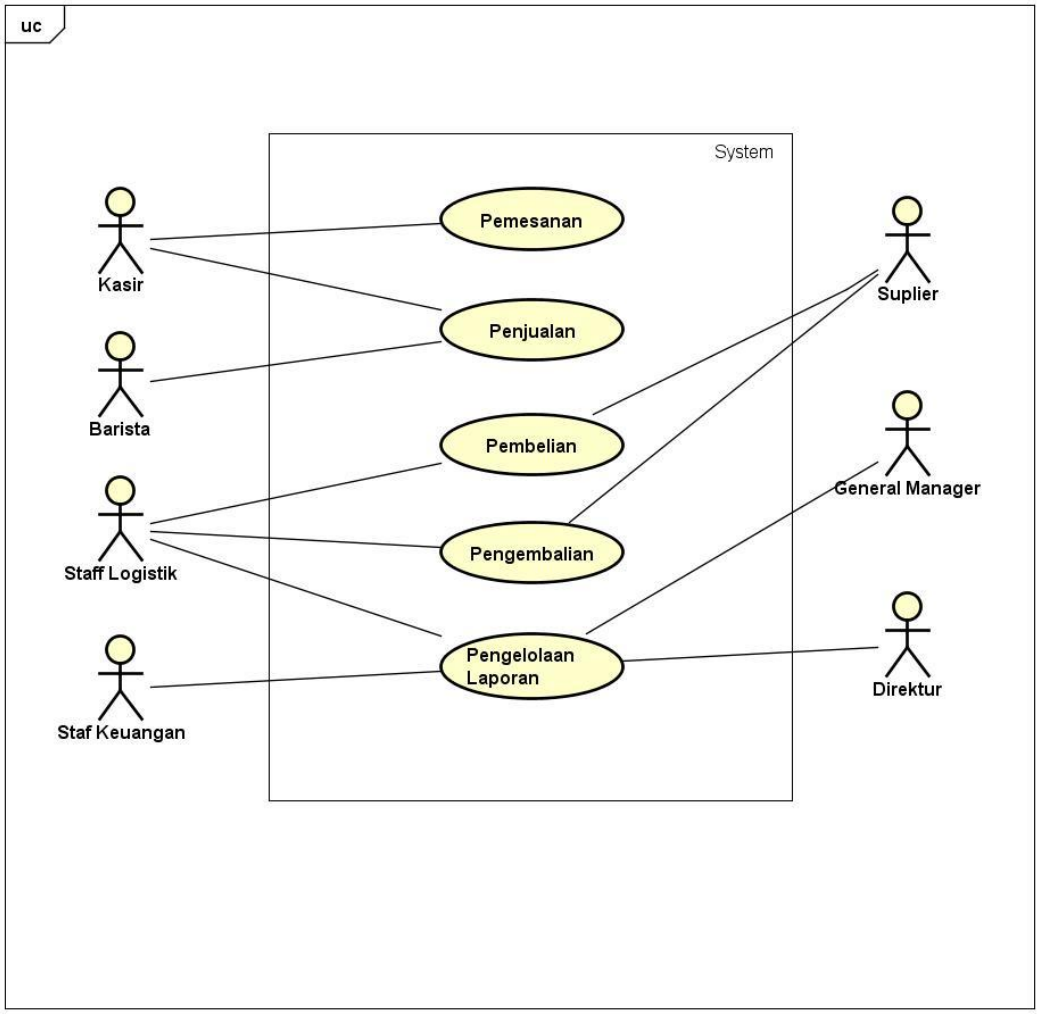
[13] Al Fatta, Hanif. “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk keunggulan bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern”,Hal : 9, CV Andi Offset ,Yogyakarta , 2007

[14] H. Suwandi, "MODUL JARINGAN KOMPUJTER", Bandung: UNIKOM, 2014.

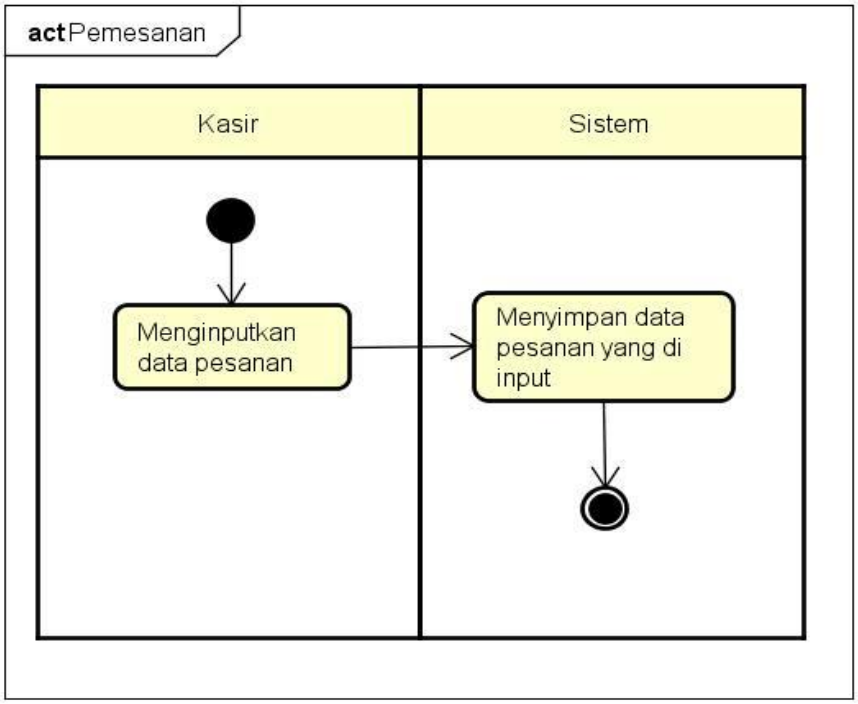
[15] http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/692/jbptunikompp-gdl-reggyrevas-34587-5-unikom_r-i.pdf

[16] http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/667/jbptunikompp-gdl-aseppriman-33301-9-unikom_a-i.pdf

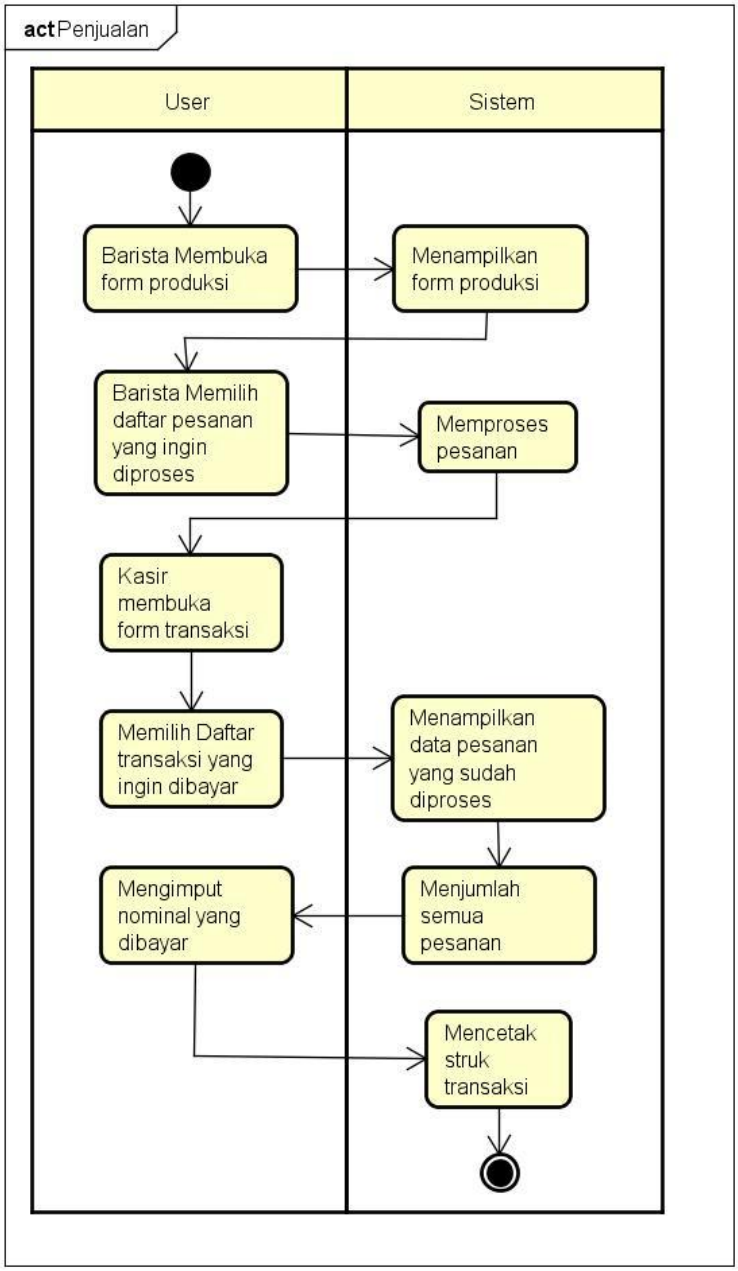
Gambar 4. 1 ***Use Case Diagram***



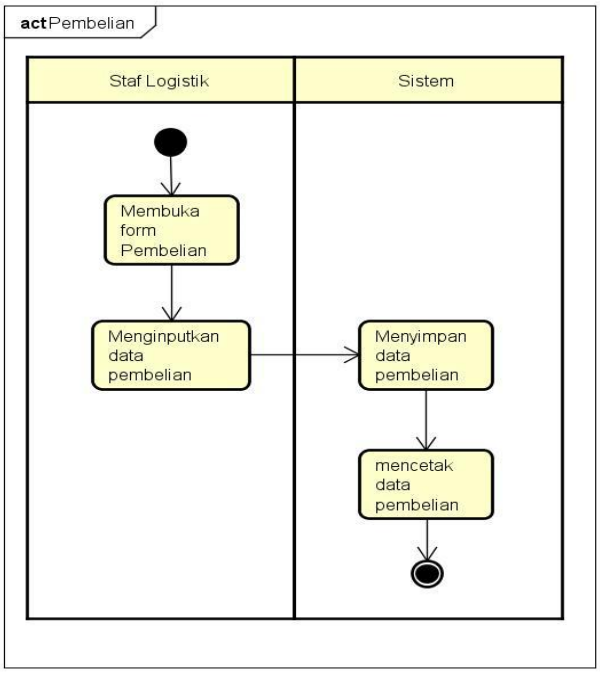
Gambar 4. 3 Diagram Activity Pemesanan



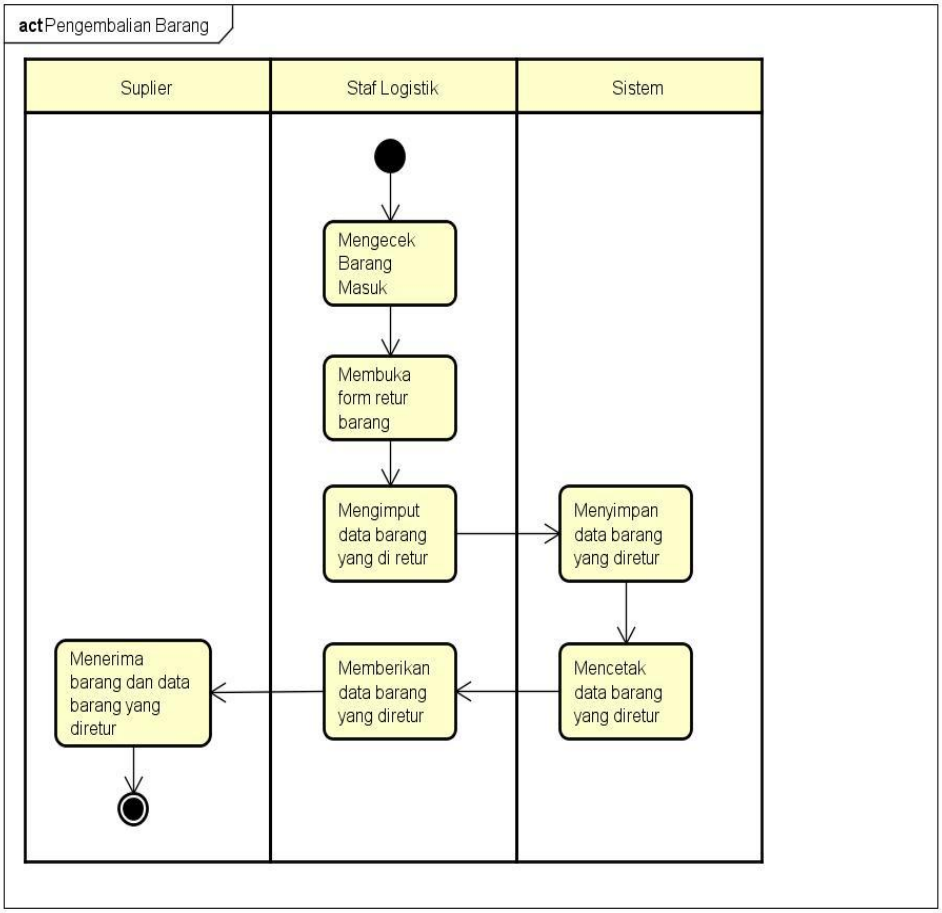
Gambar 4. 4 Diagram Activity Penjualan



Gambar 4. 4 Diagram Activity Pembelian



Gambar 4. 5 Diagram Activity Pengembalian



Gambar 4. 6 Diagram Activity Pengelolaan Laporan

