

Perancangan Sistem Informasi Kasir Dan Pembukuan Ditoko Wuri Grosir

¹Dodi Afriansyah, ²Aliy Hafiz
e-mail: ¹ dodiafriansyah@gmail.com , ²hafizdahsyat@gmail.com
^{1,2}Fakultas Ilmu Komputer, ITBA Dian Cipta Cendikia

Abstrak

Di dalam sistem yang diusulkan telah menghasilkan suatu aplikasi program dengan kelebihan-kelebihannya sebagai berikut : Sistem informasi ini mudah dioperasikan oleh operator tanpa memiliki latar belakang pendidikan khusus dibidang komputer Memiliki fasilitas untuk menambah (*Entry*), memperbaiki (*Edit*), dan menghapus (*Delete*), data laporan yang tersimpan dalam data base. Penyajian informasi dan Laporan dapat dengan cepat diperoleh sehingga memudahkan **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KASIR DAN PEMBUKUAN DITOKO WURI GROSIR**

Kata Kunci : Sistem Informasi, Kasir

Abstract

In the proposed system has resulted in an application program with the following advantages: This information system is easy to operate by operators whitout having a special educational background compared to computers having the facility to add to repair and delete report data stored in a database. The presentation of information and reports can be quickly obtained so as to facilitate the design of CASHIER INFORMATION SYSTEM AND BOOKKEEPING IN Wuri Grosir STORE

Keywords: *Cashier information system.*

1. Pendahuluan

1.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka penulis mengidentifikasi permasalahan yang pada toko WURI GROSIR adalah, Belum adanya sebuah sistem untuk mempermudah melakukan proses transaksi penjualan kepada konsumen yang efektif dan pembukuan stok barang pada toko WURI GROSIR.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah yang muncul adalah : merancang sebuah sistem kasir dan pembukuan untuk mempermudah pekerjaan pada toko WURI GROSIR

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari penyimpangan dari permasalahan yang ada.

Maka disusun batasan masalah dalam penelitian yaitu, bagaimana merancang dan membangun sebuah sistem kasir dan pembukuan stok barang pada toko WURI GROSIR.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penelitian bertujuan untuk :

- a. Merancang dan membangun sebuah sistem kasir dan pembukuan stok barang.
- b. Mempermudah pegawai toko WURI GROSIR dalam melakukan transaksi kepada konsumen.
- c. Mempermudah memonitoring stok barang yang ada pada toko WURI GROSIR.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Mempermudah dan mempercepat pekerjaan dalam hal transaksi kepada konsumen dan pembukuan pada toko WURI GROSIR

2 Tinjauan Pustaka

2.1 Pengertian Sistem

Pengertian Sistem Menurut Jeperson Hutahaean dalam bukunya yang berjudul *Konsep Sistem Informasi* (2014:1), “sistem adalah suatu himpunan suatu “benda” nyata atau abstrak (*a set of thing*) yang terdiri dari bagian-bagian atau komponen-komponen yang saling berkaitan, berhubungan, berketergantungan, saling mendukung, yang secara keseluruhan bersatu dalam satu kesatuan (Unity) untuk mencapai tujuan tertentu secara efisien dan efektif”.

2.2 Karakteristik Sistem

Supaya sistem itu dikatakan sistem yang baik memiliki karakteristik yaitu:

Menurut (Hutahean, 2014), Karakteristik sistem adalah sistem yang mempunyai komponen-komponen, batas sistem, lingkungan sistem, penghubung, masukan, keluaran, pengolah dan sasaran.

karakteristik sistem dapat dibagi menjadi 8 bagian, yaitu :

1. **Komponen**

Elemen-elemen yang lebih kecil yang disebut sub sistem, misalkan sistem komputer terdiri dari sub sistem perangkat keras, perangkat lunak dan manusia.

2. **Boundary (Batasan Sistem)**

Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup dari sistem tersebut.

3. **Environment (lingkungan Luar Sistem)**

Lingkungan dari sistem adalah apapun di luar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut. lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi dari sistem dan dengan demikian harus tetap dijaga dan dipelihara. Sedang lingkungan luar yang

merugikan harus ditahan dan dikendalikan, kalau tidak akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem.

4. Interface (Penghubung Sistem)

Penghubung merupakan media perantara antar sub sistem. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem lainnya. *Output* dari satu sub sistem akan menjadi input untuk *subsistem* yang lainnya dengan melalui penghubung. Dengan penghubung satu subsistem dapat berinteraksi dengan sub sistem yang lainnya membentuk satu kesatuan.

5. Input (Masukan)

Masukan adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa *maintenanceinput* dan sinyal *input*. *Maintenance* input adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. Sinyal *input* adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran.

6. Output (Keluaran)

Keluaran adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukan untuk *subsistem* yang lain atau kepada supra sistem.

7. Proses (Pengolahan Sistem)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah atau sistem itu sendiri sebagai pengolahnya. Pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran. Suatu sistem produksi akan mengolah masukan berupa bahan baku dan bahan-bahan yang lain menjadi keluaran berupa barang jadi.

8. Objective and Goal (Sasaran dan Tujuan Sistem)

2.3 Klasifikasi Sistem

Menurut (Tyoso, 2016),Klasifikasi sistem informasi adalah suatu bentuk kesatuan antara satu komponen dengan satu komponen lainnya, karena tujuan dari sistem tersebut memiliki akhir tujuan yang berbeda untuk setiap perkara atau kasus yang terjadi dalam setiap sistem tersebut. Sehingga sistem tersebut dapat diklasifikasikan menjadi beberapa sistem, diantaranya yaitu:

1. Sistem Abstrak dan Sistem Fisik

- a) Sistem Abstrak (*AbstractSystem*) merupakan sistem yang berupa suatu konsep atau gagasan, atau sistem yang berupa suatu ide-ide atau suatu pemikiran yang bersifat non fisik yaitu tidak terlihat secara fisik.
- b) Sistem Fisik (*PhysicalSystem*) merupakan sistem yang terlihat secara fisik

2. Sistem Deterministik dan Sistem Probabilistik

- a) Sistem Deterministik (*DeterministicSystem*) merupakan suatu sistem yang bergerak atau beroperasi dengan cara yang dapat diperkirakan secara tepat, dan dapat mengetahui interaksi yang terjadi pada setiap bagian-bagiannya.
- b) Sistem Probabilistik (*ProbabilisticSystem*) merupakan suatu sistem yang tidak dapat memperkirakan hasil akhirnya atau kondisi masa depannya secara tepat karena memiliki unsur probabilitas (kemungkinan atau tidak tentu).

3. Sistem Terbuka dan Sistem Tertutup

- a) Sistem terbuka (*OpenSystem*) merupakan sistem yang berhubungan dan mendapatkan pengaruh dari lingkungan luar untuk mendapatkan inputan dan melakukan proses sehingga menghasilkan keluaran. Karena sistem ini merupakan sistem yang mendapatkan pengaruh dari

lingkungan luar atau merupakan sistem yang terbuka, maka sistem ini harus memiliki pengendalian yang baik, sehingga secara relatif tertutup,

- b) Sistem tertutup (*CloseSystem*) kebalikan dari sistem terbuka, yaitu sistem yang tidak berhubungan dan tidak mendapatkan pengaruh dari lingkungan luar, sehingga sistem ini tidak melakukan pertukaran materi, energi, ataupun informasi, dan secara otomatis akan bekerja tanpa adanya campur tangan dari lingkungan luar.

4. Sistem Alamiah dan Sistem Buatan

- a) Sistem Alamiah (*NaturalSystem*) merupakan sistem yang terjadi karena proses-proses alam tanpa adanya campur tangan manusia, karena memang tidak ada campur tangan manusia dan merupakan proses yang alamiah.
- b) Sistem Buatan (*HumanMadeSystem*) merupakan sistem yang dirancang oleh manusia atau merupakan sistem yang proses terjadinya melibatkan campur tangan manusia. Sistem ini juga melibatkan mesin, sehingga sering kali disebut Human Machine System.

5. Sistem Sederhana dan Sistem Kompleks

Dilihat dari tingkat kerumitannya sistem juga dapat dibagi menjadi sistem sederhana dan sistem kompleks. Contoh dari sistem sederhana yaitu sistem yang ada pada sepeda, sedangkan contoh dari sistem kompleks yaitu terjadi pada otak manusia

Menurut Jerson Hutahaean dalam bukunya yang berjudul *Konsep Sistem Informasi* (2014:6), Sistem dapat diklasifikasikan dalam beberapa sudut pandang diantaranya sebagai berikut :

- a. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem abstrak (*abstract system*) dan sistem fisik (*physical system*).
Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik. Sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik.
- b. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem alamiah dan sistem buatan manusia.
Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak hasil buatan manusia. Sistem buatan manusia yang melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin disebut dengan *human-machine system*.

2.4 Pengertian Informasi

Menurut Muhammad Muslihudin dan Oktafianto dalam bukunya yang berjudul *Analisis dan perancangan sistem informasi* (2016:9) “informasi merupakan hasil pengolahan data, sehingga menjadi bentuk yang penting bagi penerimanya dan mempunyai kegunaan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan yang dapat dirasakan akibatnya secara langsung saat itu juga atau secara tidak langsung pada saat mendatang”.

2.5 Pengertian Sistem Informasi

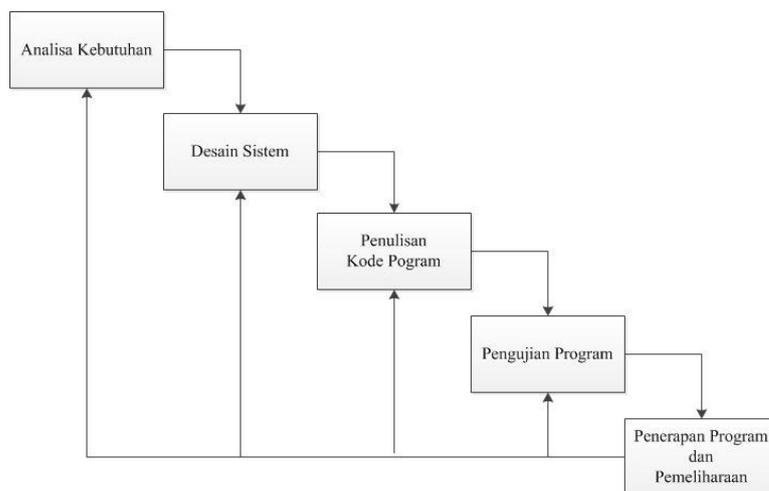
Menurut Eliesabet Yuniati Anggraeni dan Rita Irviani dalam bukunya yang berjudul *Pengantar Sistem Informasi* (2017:1), Sistem adalah kumpulan orang yang saling bekerja sama dengan ketentuan-ketentuan aturan yang sistematis dan terstruktur untuk membentuk satu kesatuan yang melaksanakan suatu fungsi untuk mencapai tujuan. Sistem memiliki beberapa karakteristik atau sifat yang terdiri dari komponen sistem, batasan sistem, lingkungan luar sistem, penghubungan sistem,

masukan sistem, keluaran sistem, pengolahan sistem dan sasaran sistem. Sedangkan informasi adalah data yang diolah menjadi lebih berguna dan berarti bagi penerimanya, serta untuk mengurangi ketidakpastian dalam proses pengambilan keputusan mengenai suatu keadaan.

3 Metode Penelitian

3.1 Metode Pengembangan Sistem

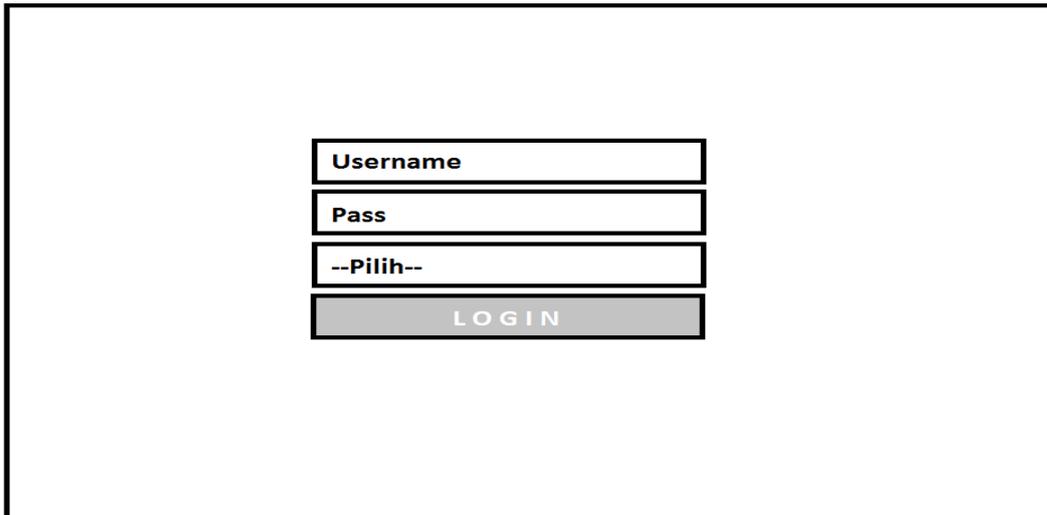
Metodologi pengembangan sistem adalah suatu proses pengembangan sistem yang formal dan presisi yang mendefinisikan serangkaian aktivitas, metode, *best practices* dan *tools* yang terautomasi bagi para pengembang dan manager proyek dalam rangka mengembangkan dan merawat sebagai keseluruhan sistem informasi atau *software*.



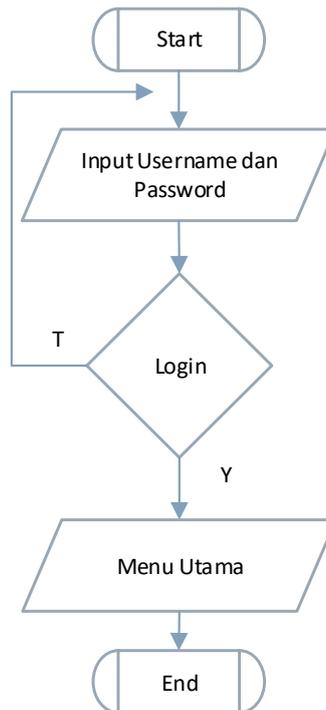
3.2. Metode perancangan sistem

4 Pembahasan dan Hasil

1. Rancangan tampilan menu login



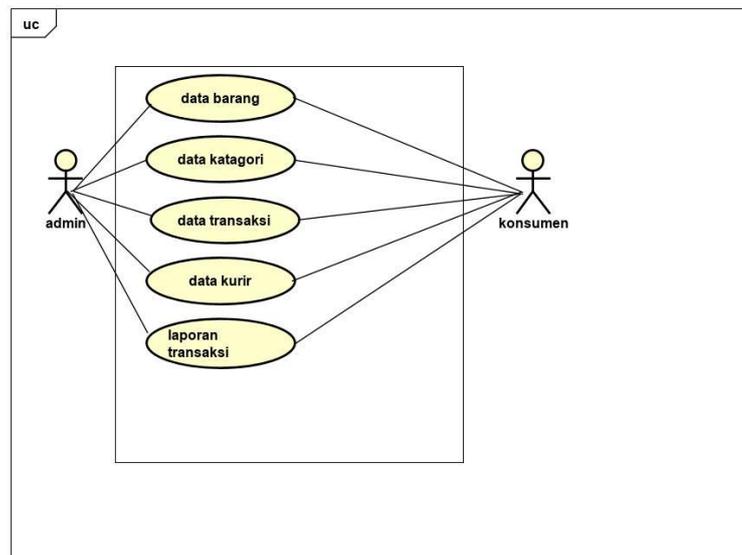
Flowchart sistem lama yang diusulkan dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut :



Gambar 4.3 Flowchart sistem yang di usulkan

4.2.3.2 Context Diagram

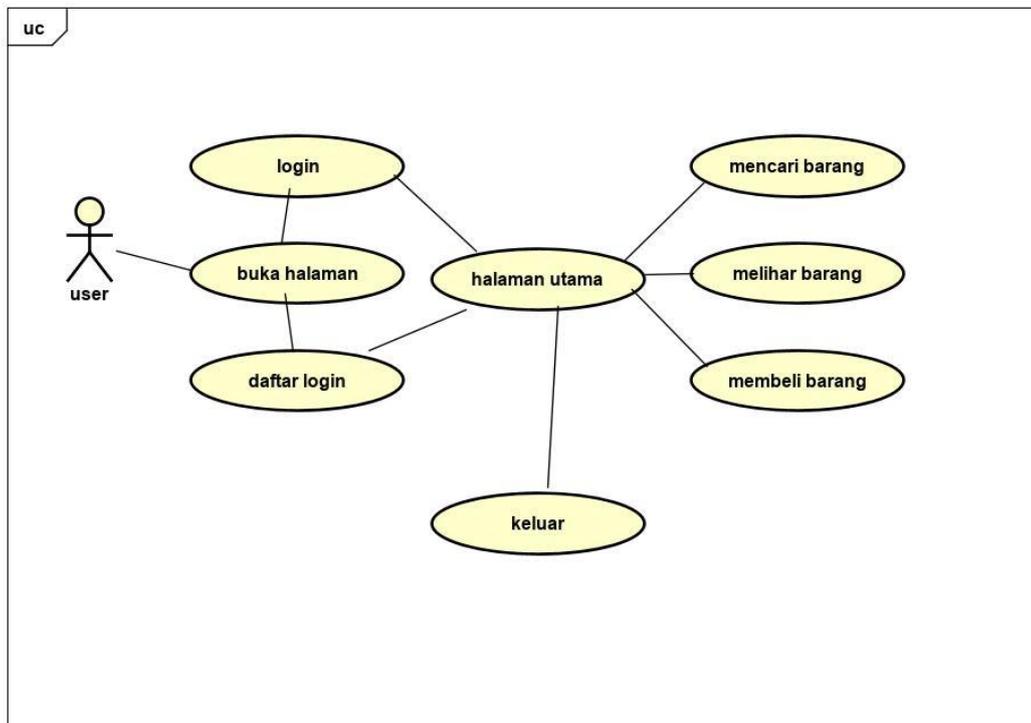
Perancangan sistem dimulai dengan membuat diagram konteks yang menjelaskan secara umum proses dari sistem pembelajaran elektronik yang akan dibuat. Terdapat 3 entitas yang berperan dalam prosen sistem ini, yaitu: Admin, Guru dan Siswa. Context Diagram dapat dilihat pada gambar 4.3 berikut :



Gambar 4.3 context diagram

4.1 Rancangan Logika Aplikasi

Berdasarkan aplikasi yang telah ada, peneliti mengajukan usulan memlalui *Diagram Use Case UML* berikut ini:

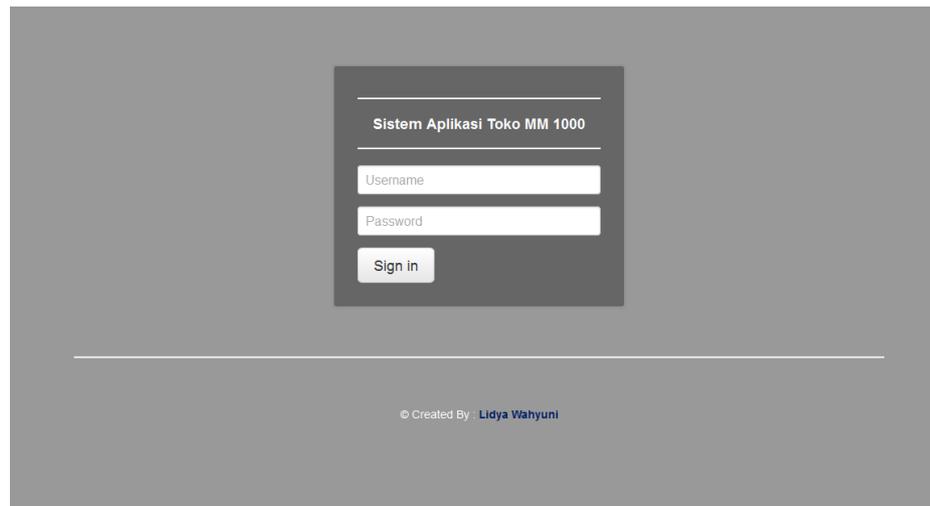


Gambar 4.1. Diagram Use Case usulan

2. Hasil tampilan rancangan menu login

4.2.1 Halaman Awal (Splash Screen)

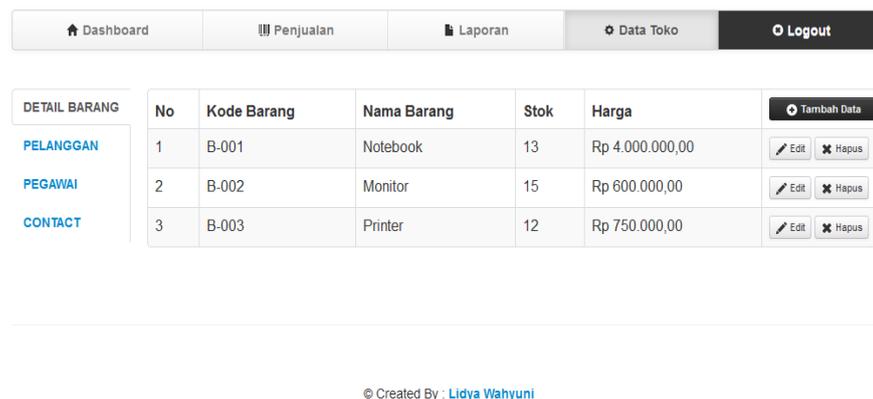
Halaman awal terlihat setelah aplikasi berhasil di install di perangkat Android user. Halaman ini merupakan halaman awal untuk selanjutnya dapat menuju ke menu utama dimana user diharuskan menggeser ikon kepala untuk menuju ke menu utama.



Gambar 4.14. Halaman Awal aplikasi

4.2.2 Menu pendaftaran

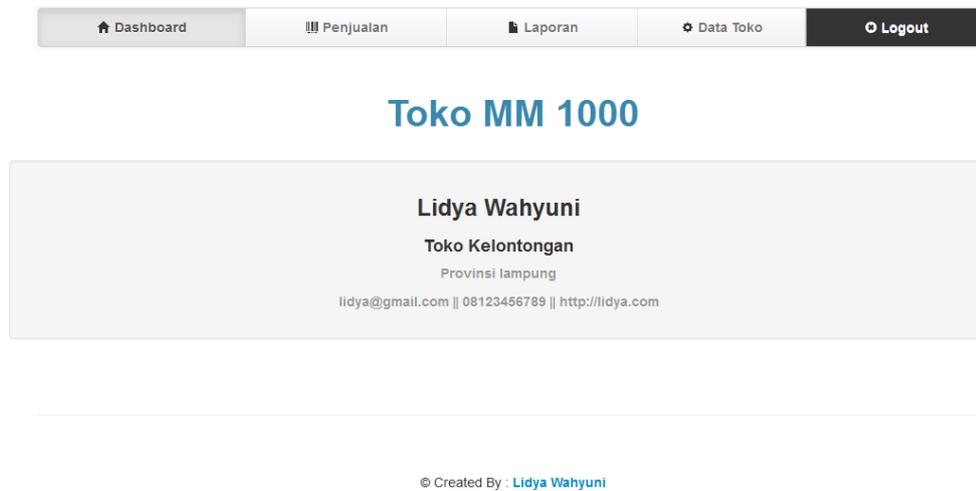
Menu ini adalah menu utama dimana user dapat mendaftarkan akun yang akan digunakan untuk membeli barang material yang dapat dipilih untuk menuju ke halaman belanja.



Gambar 4.15. Tampilan pendaftaran

4.2.3 Menu profil

Menu ini adalah menu profil dimana user dapat melihat profil perusahaan yang akan digunakan untuk user melihat perusahaan



Gambar 4.16 Tampilan profil

Menu profil adalah menu halaman utama pada toko Wuri Grosir untuk semua masyarakat yang ingin membeli dapat melihat profil sebelum membeli di Wuri Grosir Bandar Lampung

5 Penutup

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dan hasil dari bab-bab sebelumnya dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Dalam aplikasi sistem informasi kasir dan pembukuan ditoko WURI GROSIR proses pencarian dan penyajian informasi belum dapat dilakukan secara mudah dan cepat, tingkat kesalahan dalam proses pengolahan belum maksimal.
- b. Di dalam sistem yang diusulkan telah menghasilkan suatu aplikasi program dengan kelebihan-kelebihannya sebagai berikut :
 - 1) Sistem informasi ini mudah dioperasikan oleh operator tanpa memiliki latar belakang pendidikan khusus dibidang komputer
 - 2) Memiliki fasilitas untuk menambah (*Entry*), memperbaiki (*Edit*), dan menghapus (*Delete*), data laporan yang tersimpan dalam data base. Penyajian informasi dan Laporan dapat dengan cepat diperoleh sehingga memudahkan aplikasi sistem informasi kasir dan pembukuan ditoko WURI GROSIR

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas mak apenulis menyarankan pada aplikasi sistem informasi kasir dan pembukuan ditoko WURI GROSIR sebagaiberikut :

Diupayakan dapat mengoptimalkan dengan aplikasi sistem informasi kasir dan pembukuan ditoko WURI GROSIR yang telah dibuat untuk menghindari kesalahan dalam pengoperasiannya, dan sebaiknya memberikan pelatihan kepada *user* yang akan mengoperasikan program tersebut guna mencapai hasil yang maksimal.

Perancangan Sistem Informasi Kasir Dan Pembukuan Ditoko Wuri Grosir) , Dodi Afriansyah, Aliy Hafiz

Sistem informasi aplikasi sistem informasi kasir dan pembukuan ditoko WURI GROSIR hendaknya dapat digunakan serta dapat difungsikan

Refrensi

Anggraeni Nova, 2015, *Perancangan sistem informasi simpan pinjam di kud mandiri bayongbong*, Jurnal

Fatta Al Hanif.2014.*Pengantar Teknologi Informasi*. Andi:Yogyakarta.

Fakultas Komputer.2019.*Panduan Skripsi 2019* . Lampung: Universitas Mitra Indonesia.

Haryadi Mulyadi.2015.*Sistem Informasi Manajemen*. Andi:Yogyakarta

Jogyanto, 2015. *Analisis dan Desain (Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis)*, Penerbit Andi: Yogyakarta

Kadir Abdul.2014.*Dasar pemograman WEB dinamis menggunakan PHP*.

Andi:Yogyakarta.

Ladjamudin Al Bahra.2015.*Sistem Informasi*. Andi:Yogyakarta.

M. Shalahuddin dan Rosa A.S.2013.*Perancangan Sistem Informasi*.Andi:Yogyakarta

Nugroho Bunafit, 2015, *Pengantar Pemrograman Web*, Penerbit Andi:Yogyakarta

Satriana Krisna, 2013, *Sistem Informasi Penjualan dan simpan pinjam koperasi teh tambu wonosobo menggunakan lazarus dan mysql*, Jurnal

Sutabri Tata, 2012, *Pengantar Sistem Informasi* , Penerbit Andi:Yogyakarta

Susanti Nani, 2014, *sistem informasi simpan pinjam badan keswadayaan masyarakat studi kasus bkm sarana makmur*, Jurnal