

**RANCANG BANGUN APLIKASI KASIR BERBASIS WEB PADA TOKO
GOPRAN STORE PAYUPUTAT**

Jimmie¹, Agung Repian²

^{1,2}Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Palembang

Alamat e-mail : ¹Jimmie@um-palembang.ac.id,

Alamat e-mail : ²Agungrefian567@gmail.com,

ABSTRACT

The rapid development of information technology, especially in the field of software and computer-based information systems, has had a significant impact on various sectors of life, including the business world. The use of information technology such as websites and web-based applications increasingly dominates daily activities, including business processes and transactions. However, at the Gopran Store, the transaction recording system which still uses paper media causes various problems, such as errors in recording, damage or loss of documents, as well as inefficiency in the time required for the transaction process. To overcome this problem, this research aims to design and build a web-based cashier application that can simplify the transaction process, increase calculation accuracy, and minimize errors in recording payment receipts. With this application, it is hoped that Gopran Store can increase operational efficiency, speed up the transaction process, and reduce the risk of losses caused by manual recording errors. It is hoped that this research can contribute to advancing information technology systems in the field of small retail businesses.

Keyword: Information Technology, Cashier Application, Transaction System, Web.

ABSTRAK

Pesatnya perkembangan teknologi informasi, terutama di bidang perangkat lunak dan sistem informasi berbasis komputer, memberikan dampak signifikan terhadap berbagai sektor kehidupan, termasuk dalam dunia usaha. Penggunaan teknologi informasi seperti website dan aplikasi berbasis web semakin mendominasi kegiatan sehari-hari, termasuk dalam proses bisnis dan transaksi. Namun, pada Gopran Store, sistem pencatatan transaksi yang masih menggunakan media kertas menimbulkan berbagai permasalahan, seperti kesalahan dalam pencatatan, kerusakan atau kehilangan dokumen, serta ketidakefisienan waktu yang dibutuhkan dalam proses transaksi. Untuk mengatasi masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi kasir berbasis web yang dapat mempermudah proses transaksi, meningkatkan akurasi perhitungan, dan meminimalisir kesalahan dalam pencatatan nota pembayaran. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan Gopran Store dapat meningkatkan efisiensi operasional, mempercepat proses transaksi, serta mengurangi risiko kerugian yang disebabkan oleh kesalahan pencatatan manual. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memajukan sistem teknologi informasi di bidang usaha ritel kecil.

Kata Kunci: Teknologi Informasi, Aplikasi Kasir, Sistem Transaksi, Web.

A. Pendahuluan

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini, khususnya teknologi informasi akan berdampak besar bagi kehidupan manusia. Teknologi informasi adalah suatu studi, dukungan perancangan, implementasi, pengembangan, dukungan atau manajemen system informasi berbasis komputer, terkhususnya pada perangkat lunak. Teknologi memanfaatkan computer elektronik dan perangkat lunak computer untuk mengelola data, memperoleh data, menyusun, menyimpan, dan mengubah data dalam segala macam cara untuk memperoleh informasi yang bermanfaat serta berkualitas. Teknologi Informasi sudah sangat menyebar bahkan sudah menjadi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari. Bisa kita lihat bahwa setiap orang sudah sibuk dengan teknologi informasi seperti Smartphone, Laptop, PC, dan sejenisnya untuk melakukan segala bentuk aktivitas dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi informasi telah berkembang pesat dan memberikan dampak besar dalam kehidupan sehari-hari,

badan hukum, yang didirikan dan berkedudukan di suatu daerah dalam suatu negara. Sistem transaksi dan pencatatan nota barang di toko Gopran Store masih

Semakin berkembangnya teknologi saat ini, sudah banyak pula media yang digunakan dalam penyampaian informasi di internet salah satunya adalah Website. Website adalah kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar, animasi suara atau gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis dan dinamis yang membentuk satu rangkaian saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan terkait. Website juga bisa menjadi media untuk melakukan berbagai pemasaran. Misalnya, upaya digital marketing, research, engine marketing. Usaha adalah setiap tindakan, perbuatan, atau kegiatan apa pun dalam bidang perekonomian, yang dilakukan oleh setiap pengusaha untuk tujuan memperoleh keuntungan dan/atau laba. Sedangkan menurut Harmaizar Z dalam buku *Menangkap Peluang Usaha*, usaha adalah kegiatan secara tetap dan terus menerus dengan tujuan memperoleh keuntungan, baik yang diselenggarakan perorangan maupun badan usaha yang berbentuk badan hukum atau tidak berbentuk

menggunakan media kertas yang memungkinkan akan mengalami kekeliruan dalam mencatat transaksi yang bisa mengakibatkan kerugian. Selain itu dengan mencatat transaksi

menggunakan media kertas memungkinkan terjadinya kerusakan seperti, hilang, basah, terbakar. Salah satu solusi untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan pembuatan sistem aplikasi kasir berbasis web. Selain itu dengan adanya sistem ini memudahkan kasir dalam melakukan transaksi pembelian dan pencatatan nota transaksi yang lebih baik agar terhindar dari kesalahan dalam penulisan, mempersingkat waktu dalam bertransaksi yang dianggap kurang efektif dan efisien, karena sering terjadi kesalahan dalam menghitung jumlah yang harus dibayar dan banyaknya waktu yang dibutuhkan. Hasil yang ingin dicapai adalah dengan adanya aplikasi kasir pada toko Gopran Store dapat mempermudah perhitungan dalam transaksi yang dilakukan untuk meminimalisir waktu perhitungan, dan kesalahan yang terjadi dalam pembuatan struk atau nota pembayaran.

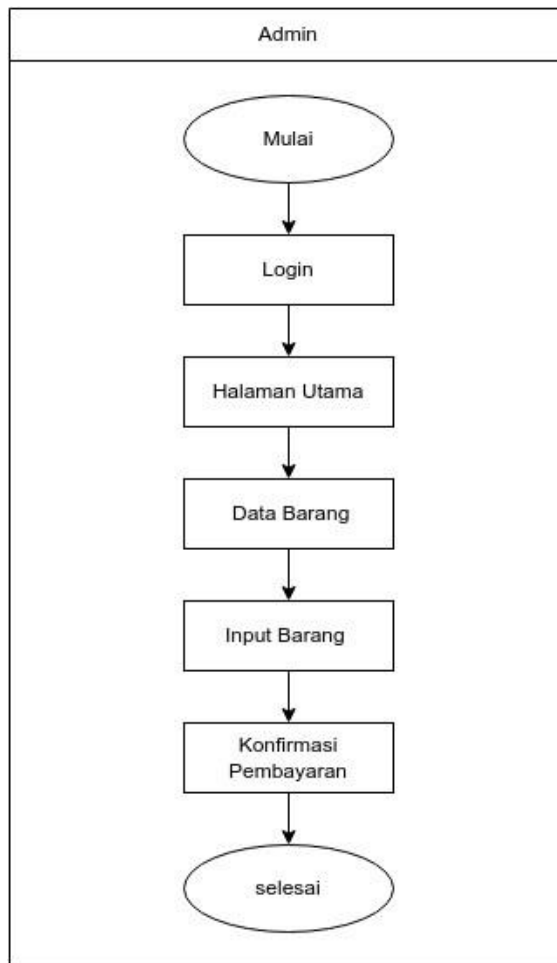
Berdasarkan permasalahan yang telah disampaikan pada latar belakang di atas, penulis mengajukan penelitian dengan judul **“Rancang Bangun Aplikasi Kasir Berbasis Web Pada Toko Gopran**

Store Payuputat”

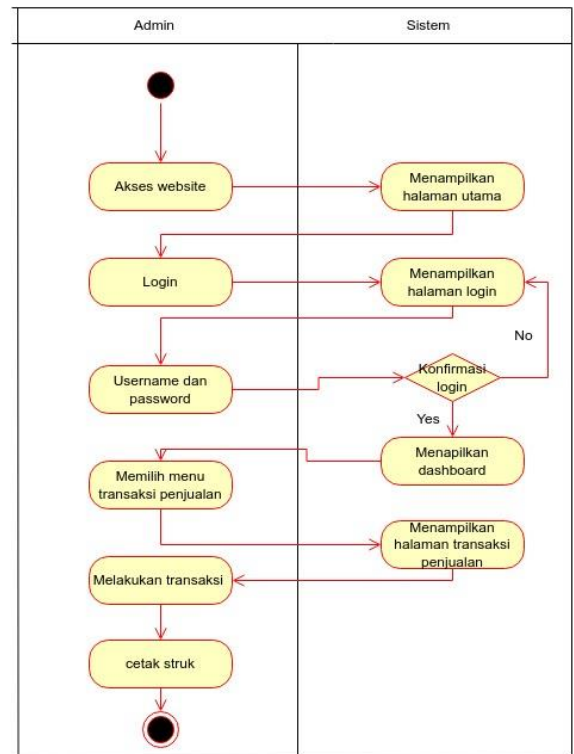
B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Kualitatif. Metode Kualitatif merupakan sebuah metode penelitian yang bersifat deskriptif yang memfokuskan pada pemahaman yang mendalam tentang suatu masalah. Metode penelitian kualitatif sendiri lebih menekankan pada kualitas mengenai gambaran yang jelas. Tak hanya itu, dengan fakta yang ada di lapangan dan cenderung lebih banyak menggunakan analisis. Metode kualitatif berusaha mengungkap makna dan pengalaman subjek penelitian terhadap suatu fenomena yang tidak biasa dengan mudah diukur menggunakan angka atau numerik.

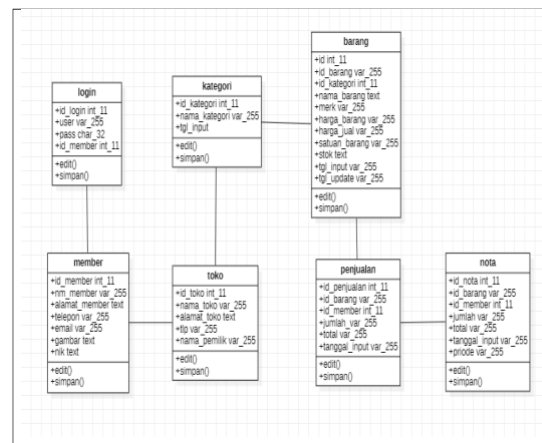
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan



Gambaran sistem yang diusulkan ini adalah gambaran sistem dimana kasir bisa mengakses website aplikasi kasir secara online. Kasir akan diminta memasukkan username dan password untuk masuk ke dalam aplikasi kasir. Setelah itu kasir masuk kedalam menu halaman utama yang bisa digunakan kasir untuk melihat data barang dan menambahkan barang. Setelah menambahkan barang yang di pilih, kasir akan mengkonfirmasi pembayaran dan melakukan transaksi.



Gambar diatas menjelaskan gambaran aktivitas kasir saat



melakukan transaksi penjualan.

Pada gambar Class Diagram yang menjelaskan relasi antar entitas yang digunakan pada website aplikasi kasir. Rancangan Class Diagram dari aplikasi kasir berbasis website. Dimana, programmer dapat memahami perancangan database ketika membangun website aplikasi kasir.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan uraian hasil penelitian pada bab – bab sebelumnya, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- a. Dengan adanya sistem ini memudahkan admin dalam melakukan transaksi penjualan tanpa harus mencatat transaksi secara manual.
- b. Sistem ini juga dapat mempermudah admin mengelolah pembukuan data barang di toko.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Irawan and Z. Novianto, "Perancangan E-Learning Pada Sman 1 Kota Lubuklinggau Menggunakan Framework Codeigniter (Ci)," *J. Digit. Teknol. Inf.*, vol. 3, no. 2, p. 53, 2020, doi: 10.32502/digital.v3i2.2690.
- [2] M. Septiani, R. Aulianita, V. Sofica, and N. Hasan, "Sistem Informasi Penjualan Kayu Kusen Berbasis Website," *Bianglala Inform.*, vol. 9, no. 2, pp. 103–107, 2021, doi: 10.31294/bi.v9i2.11603.
- [3] C. Rizal, S. Supiyandi, M. Zen, and M. Eka, "Perancangan Server Kantor Desa Tomuan Holbung Berbasis Client Server," *Bull. Inf. Technol.*, vol. 3, no. 1, pp. 27–33, 2022, doi: 10.47065/bit.v3i1.255.
- [4] L. Hakim and Mustaqiem, "Sistem Informasi Penilaian Kinerja Guru Pada Sma Negeri 2 Sampit Berbasis Desktop," *J. Penelit. Dosen FIKOM*, vol. 5, no. 2, pp. 1–6, 2016.
- [5] I. Tangkudung, R. Deddy, and A. Yunus, "Evaluasi website menggunakan metode ISO/IEC 25010," *SemanTECH (Seminar Nas. Teknol. Sains dan Humaniora)*, vol. 1, no. 1, pp. 87–107, 2019, [Online]. Available: <http://jurnal.poligon.ac.id/index.php/semantech/article/view/463>
- [6] A. R. Rahim, S. S. T. PL, and R. Agus P, "Pembuatan Web Desa Karanggeneng Sebagai Sarana

- Informasi Desa Dan Promosi Desa,” *DedikasiMU(Journal Community Serv.*, vol. 1, no. 1, p. 35, 2019, doi: 10.30587/dedikasimu.v1i1.1092.
- [7] R. P. Robot, R. Sengkey, and Y. D. Y. Rindengan, “Aplikasi Manajemen Rawat Inap dan Rawat Jalan di Rumah Sakit,” *J. Tek. Inform.*, vol. 13, no. 4, pp. 1–8, 2018.
- [8] I. Zufria, “Pemodelan Berbasis UML (Unified Modeling Language) dengan Strategi Teknik Orientasi Objek User Centered Design (UCD) dalam Sistem Administrasi Pendidikan Pemodelan Berbasis UML (Unified Modeling Language) dengan,” *J. Sains Teknol.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–16, 2013.
- [9] R. Rosaly and A. Prasetyo, “Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan,” *Https://Www.Nesabamedia.Com*, vol. 2, p. 2, 2019, [Online]. Available: <https://www.nesabamedia.com/pengertian-flowchart/https://www.nesabamedia.com/pengertian-flowchart/>
- [10] B. Fitriani, T. Angraini, and Y. H. G. Putra, “Pemodelan Use Case Diagram Sistem Informasi Inventaris Laboratorium Teknik Mesin,” *Semin. Nas. Sist. Inf. dan Teknol. Inf.* 2018, pp. 626–631, 2018.
- [11] N. A. Maiyendra, “Perancangan Sistem Informasi Promosi Tour Wisata Dan Pemesanan Paket Tour Wisata Daerah Kerinci Jambi Pada Cv. Rinai Berbasis Open Source,” *Jursima*, vol. 7, no. 1, p. 1, 2019, doi: 10.47024/js.v7i1.164.
- [12] W. Aprianti and U. Maliha, “Sistem Informasi Kepadatan Penduduk Kelurahan Atau Desa Studi Kasus Pada Kecamatan Bati-Bati,” vol. 2, no. 2013, pp. 21–28, 2016.
- [13] Y. Wahyudin and D. N. Rahayu, “Analisis Metode Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: A Literatur Review,” *J.*

Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun., vol. 15, no. 3, pp. 26–40, 2020, doi: 10.35969/interkom.v15i3.74.

- [8] D. S. Purnia, A. Rifai, and S. Rahmatullah, "Penerapan Metode Waterfall dalam Perancangan Sistem Informasi Aplikasi Bantuan Sosial Berbasis Android," *Semin. Nas. Sains dan Teknol. 2019*, pp. 1–7, 2019.