

APLIKASI KASIR PADA RESTORAN KAFFEINE MEDAN BERBASIS WEB

¹⁾Sona Reamisa, ²⁾Yuniar Andi Astuti

^{1,2)}Politeknik Unggul LP3M

e-mail: ¹⁾soniadamanik98@gmail.com, ²⁾andiyuniar45@gmail.com

ABSTRAK

Aplikasi Kasir berbasis web merupakan aplikasi untuk melakukan pembayaran pesanan pada kasir yang dijalankan dengan menggunakan bantuan aplikasi browser. Aplikasi kasir berbasis web sangat mudah dijalankan oleh komputer dikarenakan tidak membutuhkan memory komputer yang besar sehingga proses berjalannya aplikasi menjadi lebih cepat. Restoran Kaffeine merupakan rumah makan dengan pelanggan yang cukup banyak terutama disaat jam makan siang ataupun juga jam makan malam, dimana proses pembayaran masih dilakukan dengan proses perhitungan manual, tentunya hal ini akan memperlambat proses pembayaran sehingga dapat menyebabkan antrian pembayaran di kasir. Untuk menghindarkan terjadinya antrian yang panjang dalam proses pembayaran di kasir, Restoran Kaffeine membangun suatu aplikasi Kasir berbasis web dikarenakan aplikasi ini dapat dijalankan hampir disemua komputer mulai dari komputer dengan kemampuan menengah hingga berkemampuan tinggi. Dengan adanya aplikasi ini antrian pada proses pembayaran dikasir dapat dihindari.

Kata kunci : Kasir, Berbasis Web, Restoran

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang terjadi pada jaman sekarang ini membuat mudahnya informasi untuk didapatkan sehingga membuat masyarakat menjadi lebih mudah dalam beraktifitas. Dampak dari kemajuan teknologi ini juga berimbas pada bidang kuliner, dimana banyak para pelanggan menyebarkan testimoni terhadap suatu masakan pada tempat-tempat makan ataupun restoran melau media sosial yang saat ini menjadi salah satu ajang untuk penyebaran informasi di dunia maya.

Efek dari testomoni positif pada bidang kuliner biasanya akan membuat tempat kuliner tersebut menjadi ramai dikunjungi oleh masyarakat. Hal ini tentunya akan membuat tempat-tempat kuliner tersebut menjadi lebih dikenal oleh banyak orang atau dengan kata lain tempat kuliner tersebut menjadi terkenal.

Seiring dengan terkenalnya suatu tempat kuliner, akan dibarengi dengan banyaknya pelanggan yang datang ke tempat kuliner tersebut dan permasalahan yang sering timbul adalah antrian di kasir tempat pembayaran para pelanggan untuk melakukan transaksi pesananan makanan yang telah dipesan. Hal ini tentunya dapat membuat para pelanggan menjadi kurang nyaman atau bahkan tidak nyaman jika antrian yang terjadi begitu panjang.

Ada banyak hal yang menyebabkan terjadinya antrian panjang pada kasir pembayaran, salah satunya adalah proses pembayaran masih dilakukan dengan perhitungan manual sehingga proses menjadi lebih lama.

Restoran Kaffeine merupakan salah satu tempat kuliner di Medan yang juga sudah dikenal oleh banyak orang khususnya oleh masyarakat Kota Medan. Restoran Kaffeine juga sering mengalami terjadinya antrian pembayaran pada kasir disaat

pelanggan akan melakukan pembayaran terhadap makanan yang sudah dipesan oleh pelanggan. Hal ini dikarenakan pembayaran masih dilakukan dengan perhitungan manual yaitu petugas kasir masih menghitung item pemesanan dengan bantuan kalkulator konvensional.

2. LANDASAN TEORI

Untuk menyelesaikan permasalahan ini diperlukan teori-teori pendukung yang nantinya akan digunakan sebagai referensi dalam menyelesaikan permasalahan yang diungkapkan

2.1 PENGERTIAN SISTEM DAN INFORMASI

Sistem menurut Tata Sutabri (Sutabri., 2012) mengatakan bahwa pada dasarnya sistem merupakan sekumpulan unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang memiliki fungsi untuk mencapai tujuan bersama.

Faulina (Faulina, 2019) menyatakan bahwa Sistem adalah sekumpulan elemen yang berintegrasi yang saling membutuhkan satu sama lain untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Herliana & Rasyid (A. Herlina & P. M. Rasyid., 2016) mendefinisikan informasi sebagai suatu hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang nyata yang digunakan untuk pengambilan keputusan.

Menurut Azhar Susanto (Azhar Susanto., 2017) Sistem informasi adalah kumpulan dari sub-sub sistem baik fisik maupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan saling bekerjasama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan yaitu mengolah data menjadi informasi yang berguna.

2.2 PENGERTIAN APLIKASI

Aplikasi menurut Dhanta dikutip dari Sanjaya (Azhar., 2019) adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas- tugas tertentu, misalnya Microsoft Word, Microsoft Excel. Aplikasi berasal dari kata application yang artinya penerapan lamaran penggunaan.

Menurut Jogiyanto dikutip oleh Ramzi (Ramzi, 2013) aplikasi merupakan penerapan, menyimpan sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan ke dalam

suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk menerapkan atau mengimplementasikan hal atau permasalahan yang ada sehingga berubah menjadi suatu bentuk yang baru tanpa menghilangkan nilai-nilai dasar dari hal data, permasalahan, dan pekerjaan itu sendiri.

2.2 PENGERTIAN RESTORAN DAN KULINER

Ninemeier dan Hayes (Ninemeier, Jack D., 2006), Restoran merupakan suatu operasi layanan makanan yang mendatangkan keuntungan dengan basis utamanya yaitu penjualan makanan dan minuman kepada orang-orang dan tamu dalam kelompok kecil.

Menurut Gardjito (M., 2017), makanan yang diolah dari bahan pangan hasil produksi setempat, dengan proses yang telah dikuasai masyarakat dan hasilnya adalah produk yang citarasa, bentuk dan cara makannya dikenal, dan menjadi ciri khas kelompok masyarakat tertentu.

3. METODE PENELITIAN

3.1 METODE PENGUMPULAN DATA

Adapun teknik untuk pengumpulan data adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Dalam metode observasi ini yang dilakukan penulis adalah melakukan pengamatan dan mempelajari semua permasalahan yang ada dilapangan khususnya dalam rangka memajukan dan dapat bersaing dengan dunia Restoran pada Kaffeine Medan.

2. Studi Pustaka

Dalam metode ini penulis melakukan dengan mencari bahan referensi yang berhubungan atau berkaitan secara langsung dalam menyelesaikan permasalahan melalui internet, jurnal dan buku-buku.

3.2 TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data adalah kegiatan yang dilakukan untuk merubah data hasil penelitian menjadi informasi yang digunakan untuk mengambil kesimpulan. Fungsi teknik analisis data dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan data sehingga mudah dipahami dan dapat menarik

kesimpulan mengenai karakteristik berdasarkan data yang dikumpulkan.

Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini adalah :

1. Data Hasil Penelitian.

Data hasil penelitian dala teknik analisis ini digunakan untuk menganalisis data dengan mendiskripsikan atau menggambarkan data-data yang sudah dikumpulkan.

2. Perancangan Sistem

Percangan adalah langkah pertama dalam pembuatan website pemesanan hasil pemesanan pakaian pada perusahaan Kaffeine Medan. Pada fase ini elemen-elemen dari model analisa dikonversikan. Dengan menggunakan satu dari sejumlah metode perancangan, fase perancangan akan menghasilkan perancangan *Flow of Document*, DFD (*Data Flow Diagram*), ERD (*Entity Relationship Diagram*), Database, Relasi Database, Perancangan Antarmuka, sampai ke pembuatan program

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Uraian sistem yang diusulkan untuk Perancang Aplikasi Kasir Pada Restoran Kaffeine Berbasis Web adalah sebagai berikut :

1. Proses penginputan makanan dan minuman yang tersedia

Admin memasukan makanan dan minuman yang tersedia pada Restoran Kaffeine.

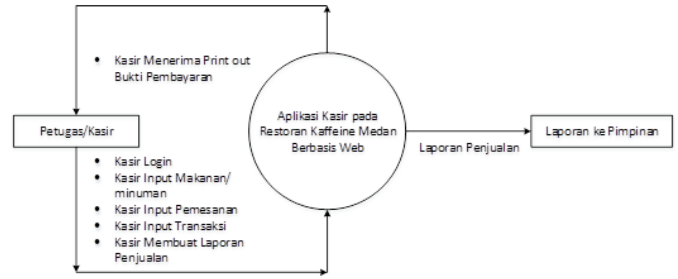
2. Proses penginputan pembelian makanan dan minuman

Pada proses ini, kasir akan menginput semua makanan dan minuman yang dipesan oleh pelanggan secara langsung ke dalam sistem

3. Pembayaran makanan/minuman yang dipesan
Setiap makanan ataupun minuman yang telah dipilih akan dimasukkan ke dalam tabel pemesanan selanjutnya dilakukan proses pembayaran.

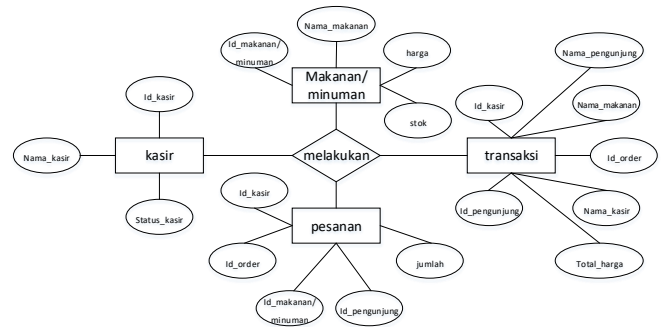
4. Pemberian bukti pembayaran kepada pelanggan
Pelanggan yang telah melakukan pembayaran akan mendapatkan bukti pembayaran yang dicetak langsung oleh kasir.

Diagram konteks yang digunakan pada aplikasi kasir dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Diagram Konteks Aplikasi Kasir pada Restoran Kaffeine Medan

Perancangan Entitas yang akan digunakan sebagai acuan untuk menghubungkan tabel yang saling berhubungan pada database aplikasi kasir pada Restoran Kaffeine Medan adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Entity Relationship Diagram Aplikasi Kasir Restoran Kaffeine Medan

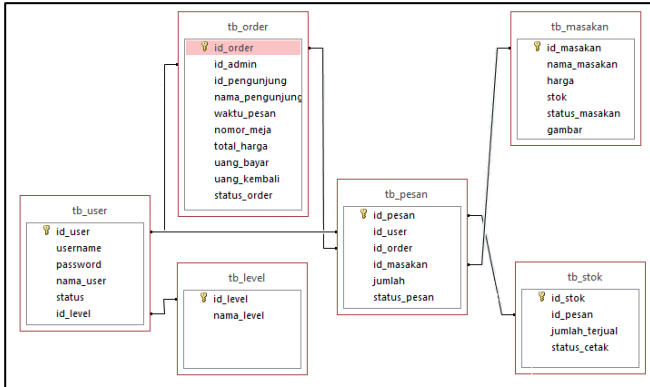
PERANCANGAN DATABASE

Database merupakan suatu kumpulan file-file yang berguna dalam hal menyimpan data-data untuk proses pengambilan keputusan. Berikut adalah rancangan database pada Aplikasi Kasir Restoran Kaffeine Medan:

Adapun tabel-tabel yang diusulkan pada Aplikasi Kasir Restoran Kaffeine Medan adalah sebagai berikut:

- Tabel Level User
- Tabel Makanan/Minuman
- Tabel Pemesanan/transaksi
- Tabel Kategori
- Tabel Pengguna

Tabel-tabel tersebut memiliki hubungan satu dengan yang lain untuk memberikan informasi yang dibutuhkan oleh aplikasi. Hubungan/relasi yang terjadi pada tabel-tabel tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini:



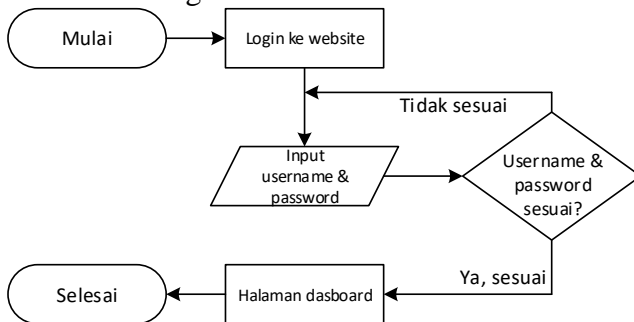
Gambar 3. Relasi Tabel pada Aplikasi Kasir Restoran Kaffeine Medan

PERANCANGAN SISTEM

Perancangan sistem bertujuan untuk merancang komponen masukan, keluaran, dan interface aplikasi yang dibangun berdasarkan rencana. Berikut ini adalah susunan flowchart yang digunakan pada Aplikasi Kasir Restoran Kaffeine Medan.

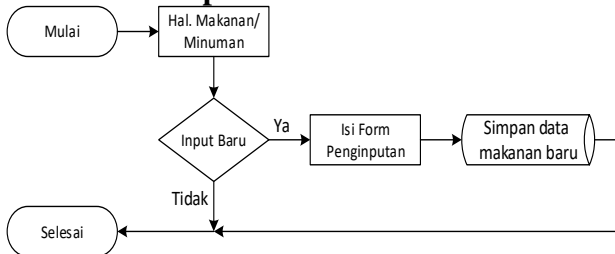
FLOWCHART

- Flowchart Login



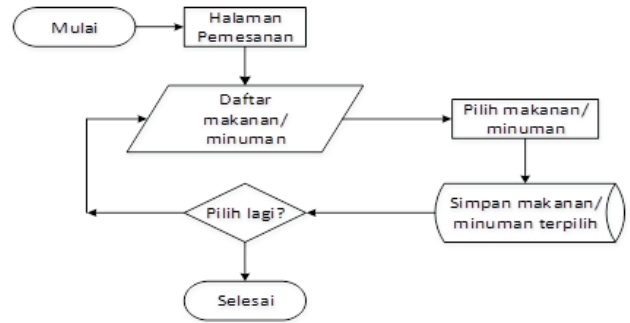
Gambar 4. Flowchart Login

- Flowchart Input Makanan/Minuman



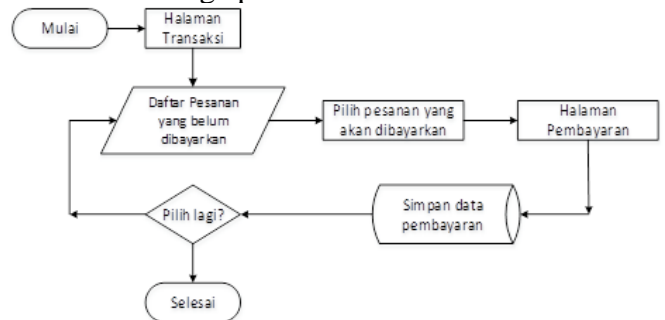
Gambar 5. Flowchart Input Makanan/Minuman

- Flowchart Order Makanan/Minuman



Gambar 6. Flowchart Order Makanan/Minuman

- Flowchart Penginputan data transaksi



Gambar 7. Flowchart Penginputan Transaksi

PERANCANGAN OUTPUT

Perancangan output merupakan perancangan yang dibuat untuk interaksi pengguna dengan sistem sehingga aplikasi menjadi lebih mudah untuk digunakan.

Adapun perancangan output dapat dilihat pada gambar-gambar berikut ini:

Logo	Keterangan Navigasi Menu
Menu 1	
Menu 2	
Menu 3	
Menu 4	

Gambar 8. Perancangan menu utama Aplikasi

Gambar 9. Perancangan tampilan login user

Logo	Menu Aktif, Nama User aktif	
Menu 1	Tampilan Makanan/Minuman yang tersedia	Out put transaksi
Menu 2		
Menu 3		
Menu 4		

Gambar 10. Perancangan informasi makanan

Logo	Menu Aktif, Nama User aktif	
Menu 1	Informasi Transaksi yang belum dibayarkan	
Menu 2		
Menu 3	Informasi Transaksi yang telah dibayarkan	
Menu 4		

Gambar 11. Perancangan informasi transaksi

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Melihat dari hasil penelitian dan pembahasan terhadap Aplikasi Kasir pada Restoran Kaffeine Medan Berbasis Web yang mana telah diuraikan penulis pada bab-bab sebelumnya, maka penulis menyimpulkan bahwa :

1. Proses pembayaran menjadi lebih mudah dan efisien dikarenakan kasir tidak lagi perlu menghitung secara manual terhadap jumlah biaya yang dibayarkan.
2. Pelanggan menjadi tidak perlu antri dalam waktu yang cukup lama dikarenakan proses pembayaran menjadi lebih cepat.

Berikut ini adalah beberapa saran yang dapat menjadi pertimbangan dalam membangun aplikasi kasir:

1. Diharapkan bagi admin untuk selalu mengkoreksi jumlah stok yang tersedia pada aplikasi agar disaat pemesanan makanan terjadi pelanggan tidak kecewa dikarenakan stok yang sudah tidak mencukupi.
2. Agar melakukan backup data secara berkala karena apabila terjadi kerusakan pada sistem, toko tidak kehilangan data secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

A. Herlina & P. M. Rasyid. (2016). Sistem Informasi Monitoring Pengembangan Software Pada Tahap Development Berbasis Web. *Jurnal Informatika*.

Azhar., A. (2019). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.

Azhar Susanto. (2017). *Sistem Informasi Akuntansi – Pemahaman Konsep Secara Terpadu, Edisi Perdana* (Pertama). Lingga Jaya.

Faulina, S. T. (2019). SISTEM INFORMASI PENJADWALAN MATA PELAJARAN (Studi Kasus: SMA TRISAKTI BATURAJA). *Jurnal Tek. Inform. Musirawas*, 4(1), 22–38.

M., G. (2017). *Kuliner Indonesia Yogyakarta*. Gadjah Mada University Press.

Ninemeier, Jack D., D. K. H. (2006). *Restaurant Operation Management: Principles and Practice*. Pearson/Prentice Hall.

Ramzi, M. (2013). *Rancang Bangun Aplikasi Penjadwalan Mata Pelajaran Berbasis Web pada SMK Negeri 1 Cerme*. STIKOM.

Sutabri., T. (2012). *Analisis Sistem Informasi*. Andi.