

LAPORAN KERJA PRAKTEK
SISTEM KASIR KVS STORE MOTOSHOP BERBASIS DESKTOP

Diajukan sebagai salah satu syarat
Untuk memperoleh gelar sarjana Teknik Informatika



Disusun Oleh :

Muhammad Wahyu Lambulusy

16650010

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

2019

**PENGESAHAN LAPORAN KERJA PRAKTEK
SISTEM KASIR KVS STORE MOTOSHOP BERBASIS DESKTOP**

Disusun oleh:

Nama : Muhammad Wahyu Lambulusy

NIM : 16650010

Telah diseminarkan pada tanggal: 21 Mei 2019

Dosen Pembimbing



Maria Ulfah Siregar, S.Kom. MIT., Ph.D.
NIP 19780106 200212 2 001

Dosen Penguji



Nurochman, S.Kom., M.Kom
NIP 19801223 200901 1 007

Mengetahui,
a.n. Dekan
Ketua Program Studi Teknik Informatika



Sumarsono, S.T., M.kom.
NIP 19710209 200501 1 003

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan petunjuk-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktek dengan judul “Sistem Kasir KVS Store Motoshop Berbasis Desktop” dengan baik dan tepat waktu, Tujuan penulisan laporan ini adalah untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Kerja Praktek Program Studi Teknik Informatika UIN Sunan Kalijaga. Penyusunan laporan ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, maka dari itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kekuatan dan kelancaran.
2. Bapak Sumarsomo,S.T.,M.kom selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika.
3. Ibu Maria Ulfa Siregar,S.Kom.MIT.,Ph.D selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktek.
4. Bapak Saiful Ramadhan selaku Pemilik KVS Store Motoshop yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan kerja praktek.
5. Irfan Maulana Hakim selaku teman seperjuangan Kerja Praktek yang telah bersama-sama menyelesaikan Sistem Kasir.
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang terlibat dalam pembuatan penyusunan laporan ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa pembuatan tugas akhir dan penyusunan laporan ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga penyusunan laporan ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, Mei 2019

Penulis,

Muhammad Wahyu Lambulusy

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABLE	vi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Kerja Praktek.....	2
1.3. Batasan Kerja Praktek	2
1.4. Tujuan Kerja Praktek.....	2
1.5. Manfaat Kerja Praktek.....	2
BAB II KERJA PRAKTEK	3
2.1. Gambaran Umum Instansi	3
2.2.1. KVS Store Motoshop.....	3
2.1.2. Logo KVS Store Motoshop.....	3
2.2. Ruang Lingkup Kerja Praktek	3
BAB III LAPORAN KEGIATAN	4
3.1. Hasil Analisis	4
3.2. Pembahasan	5
3.2.1. Analisis Kebutuhan.....	5
3.2.1.1. Kebutuhan Fungsional.....	5

3.2.1.2. Kebutuhan Non Fungsional	5
3.2.2. Pembagian Sistem.....	6
3.2.3. Perancangan DFD (Data Flow Diagram)	6
3.2.4. Perancangan ERD (Entity Relationship Diagram)	10
3.2.5. Desain Table Database	10
3.3. Implementasi Program	13
3.3.1. Halaman Login.....	13
3.3.2. Halaman Kasir.....	13
3.3.3. Halaman Admin	15
BAB IV PENUTUP	18
4.1. Kesimpulan	18
4.2. Saran	18

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo KVS Store Motoshop.....	3
Gambar 3.1 DFD Level 0.....	7
Gambar 3.2 DFD Level 1.....	7
Gambar 3.3 DFD Level 2 Login.....	8
Gambar 3.4 DFD Level 2 CRUD barang.....	8
Gambar 3.5 DFD Level 2 Transaksi.....	9
Gambar 3.6 DFD Level 2 CRUD Anggota.....	9
Gambar 3.7 Rancangan ERD.....	10
Gambar 3.8 Halaman login.....	13
Gambar 3.9 Halaman Kasir.....	14
Gambar 3.10 Halaman Transaksi.....	14
Gambar 3.11 Halaman Admin.....	15
Gambar 3.12 Halaman Barang.....	16
Gambar 3.13 Halaman Anggota.....	16
Gambar 3.14 Halaman Laporan.....	17

GAMBAR TABLE

Tabel 3.1 Desain Tabel User	11
Tabel 3.2 Desain Tabel Nomor Bukti Transaksi	11
Table 3.3 Desain table Daftar Barang	12
Tabel 3.4 Desain Tabel Bukti Transaksi	12

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan komputer pada saat ini merupakan suatu kebutuhan setiap instansi atau perusahaan. Kemajuan suatu instansi atau perusahaan dapat dilihat dari bagaimana memanfaatkan teknologi computer sebagai alat bantu dalam menyelesaikan masalah. Hal tersebut sangat menunjang dalam pengoperasian suatu instansi atau perusahaan baik skala kecil, menengah maupun perusahaan besar dalam persaingan bisnin yang semakin ketat.

Salah satu aspek penting untuk mendukung kelangsungan perkembangan suatu intansi adalah penerapan teknologi dengan penggunaan aplikasi untuk dapat mencatat transaksi dan mengelolah laporan. Dalam hal ini aplikasi yang dimaksud adalah aplikasi kasir dan aplikasi untuk mengelolah hasil laporan di KVS Store Motoshop yang beralamat di Jln. K.H. Ahmad Dahlan 139, Notoprajan, Ngampilan, Yogyakarta.

Aplikasi kasir dan laporan ini dibangun berdasarkan analisis kebutuhan dari pemilik KVS Store Motoshop. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman JAVA (Desktop) dengan menggunakan Netbeans sebagai IDE nya, serta menggunakan Database MySQL. Bahasa pemrograman ini dipilih karena menyesuaikan kebutuhan aplikasi untuk kasir itu sendiri serta keterbatasan beberapa sumber daya.

Hasil dari perancangan aplikasi ini diharapkan dapat membantu memudahkan kinerja KVS Store Motoshop untuk kebutuhan sehari-hari, dan untuk mengimbangi kemajuan di era globalisasi ini. Daripada mengolah dan mencatat transaksi dengan cara manual, maka aplikasi ini adalah solusi terbaik untuk mengatasinya.

1.2 Rumusan Kerja Praktek

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dalam latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya adalah bagaimana merancang dan membangun aplikasi kasir dan pelaporan berbasis desktop dengan menggunakan bahasa pemrograman java dan database MySql.

1.3 Batasan Kerja Praktek

Agar penyusunan kerja praktek ini tidak keluar dari pokok permasalahan yang dirumuskan, maka ruang lingkup pembahasan dibatasi pada :

1. Sistem kasir berbasis desktop ini dirancang dengan bahasa pemrograman JAVA dan database MySQL
2. Kerja praktek di laksanakan di KVS Store Motoshop Jl. K. H. Ahmad dahlan 139, Notoprajan, Ngampilan, Yogyakarta.
3. Fitur sistem terdiri dari kasir dan admin
4. Sistem Informasi di kelolah oleh administrator dan pegawai

1.4 Tujuan Kerja Praktek

Adapun tujuan kerja praktek ini adalah sebagai berikut :

- a. Membuat sistem kasir KVS Store Motoshop berbasis desktop.
- b. Memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk menerapkan ilmu yang dijiwai oleh visi dan misi program studi teknik informatika UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- c. Membantu peserta kerja praktek untuk lebih memahami dunia kerja sesuai dengan bidang ilmu yang dipelajari
- d. Membentuk mahasiswa yang terampil dan mampu bekerja sama

1.5 Manfaat Kerja Praktek

Manfaat yang didapat dari pelaksanaan kerja praktek ini adalah :

1. Memudahkan administrator untuk mengelolah data KVS Store
2. Memudahkan pegawai dalam melakukan transaksi

BAB II

KERJA PRAKTEK

2.1 Gambaran Umum Instansi

2.2.1. KVS Store Motoshop

KVS Store Motoshop ini di didirikan pada 3 april 2017 yang berlokasi di Jln. K.H. Ahmad Dahlan 139, Notoprajan, Ngampilan, Yogyakarta 55262. Toko ini menjual Aksesoris, Apprels, Merchandise dari motor touring perlengkapan touring.

2.2.2. Logo Toko



Gambar 2.1 Logo KVS Store Motoshop

2.2 Ruang Lingkup Kerja Praktek

KVS Store Motoshop sebagai tempat pelaksanaan kerja praktek saat ini masih menerapkan sistem kasir secara manual, masih sangat perlu peningkatan dalam bidang teknologi informasi, salah satunya dengan Sistem kasir berbasis desktop. Oleh karena ruang lingkup kerja praktek hanya berada pada wilayah perancangan dan pengembangan pada pengolahan data kasir berbasis desktop.

BAB III

Laporan Kegiatan

3.1 Hasil Analisis

Dalam pengerjaan kerja praktek di KVS Store Motoshop pengumpulan data kebutuhan dilakukan dengan wawancara langsung dengan pemilik KVS Store Motoshop (Saiful Ramadhan) .

Setelah dilakukan pengumpulan data dan wawancara kebutuhan sistem terhadap pihak KVS Store Motoshop, kami merancang sistem untuk program Point of Sale yang dapat dipakai sesuai kebutuhan yang diinginkan KVS Store Motoshop, yaitu untuk kasir dan untuk pelaporan penjualan. Adapun metode yang digunakan dalam pembuatan program ini adalah metode Agile Extreme Programming. Extreme Programming (XP) adalah model model pengembangan perangkat lunak yang mencoba menyederhanakan berbagai tahapan dalam proses pengembangan sehingga menjadi lebih efisien dan fleksibel. Pendekatan ini digunakan karena proyek pengembangan aplikasi ini tidak dilakukan secara berurutan. Proses perencanaan, analisa, desain, dan proses lainnya akan perputar terus sesuai kebutuhan pengembangan. Pendekatan Extreme Programming meliputi fase-fase sebagai berikut:

1. Perancangan (*Planning*)

Tahap perancangan meliputi pengambilan, pengumpulan, dan penolahan data, serta penjadwalan perancangan sistem, hingga uji coba, dan evaluasi sistem.

2. Analisis (*Analisis*)

Tahap analisis membuat aliran kerja manajemen sistem yang akan dijalankan. Spesifikasi kebutuhan sistem, yaitu melakukan perincian mengenai kebutuhan dalam pengembangan sistem dan membuat perancangan yang berkaitan dengan sistem. Fase analisis dan spesifikasi kebutuhan dijalankan secara bersamaan.

3. Perancangan (Design)

Tahap perancangan ini membuat desain aliran kerja manajemen dan desain pemrograman yang diperlukan untuk pengembangan sistem. Bagian dari fase ini meliputi perancangan ERD, perancangan DFD dan perancangan database.

4. Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi ini menerapkan rancangan dari tiap tahap sebelumnya. Pada tahap implementasi ini dilakukan pembuatan database sesuai dengan rancangan, serta instalasi program pada KVS Store Motoshop. Serta dilakukan pengujian dan evaluasi serta perbaikan sistem agar bisa dipakai dengan optimal.

5. Perawatan (Maintenance)

Pada tahap ini dilakukan pemeliharaan terhadap program yang dilakukan oleh orang tertentu yang ditunjuk. Jika ada error maka orang tersebutlah yang bertanggung jawab untuk memperbaikinya.

3.2 Pembahasan

3.2.1. Analisis Kebutuhan

3.2.1.1. Kebutuhan Fungsional

Dalam sistem kasir ini terdapat dua actor pengguna, yaitu admin, pegawai. Yang keduanya memiliki peran masing-masing.

Kebutuhan fungsional dari sistem kasir KVS Store Motoshop Motoshop antara lain

1. Admin atau pegawai membutuhkan username dan password untuk mengakses sistem ini.
2. Admin dapat melakukan CRUD barang.
3. Admin dapat melakukan CRUD Anggota.
4. Admin dapat melihat seluruh laporan transaksi.

5. Pegawai dapat melakukan transaksi.

3.2.1.2. Kebutuhan Non Nonfungsional

Adapun kebutuhan non fungsional yang dimiliki antara lain :

1. Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan untuk sistem kasir ada KVS Store Motoshop Motoshop ini adalah sebagai berikut :

- Laptop, dengan spesifikasi sebagai berikut :
 - a. Processor Intel Dual Core
 - b. Ram 4GB
 - c. Hardisk 512GB

2. Kebutuhan Perangkat Lunak

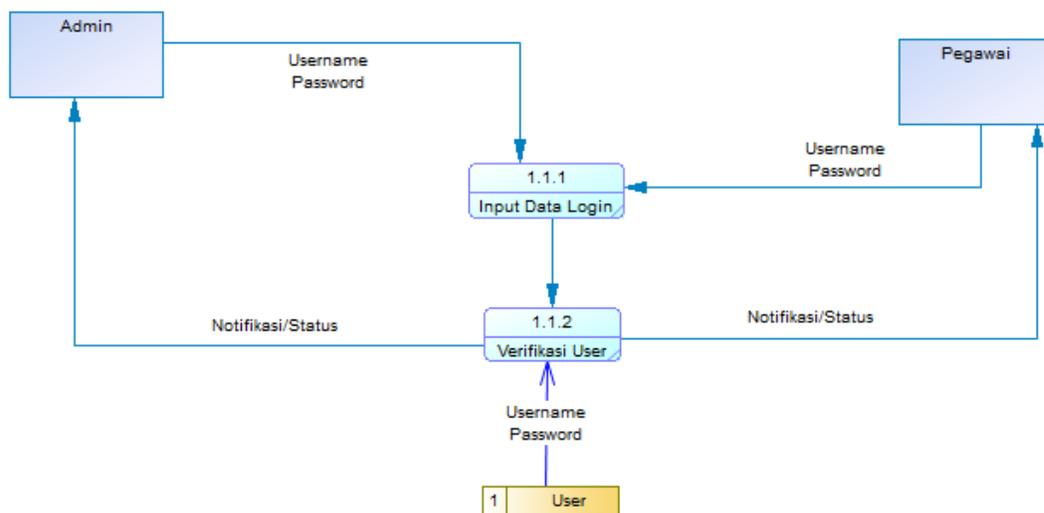
Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk membangun sistem ini adalah :

- Sistem Operasi : Windows
- Java Netbeans
- XAMPP

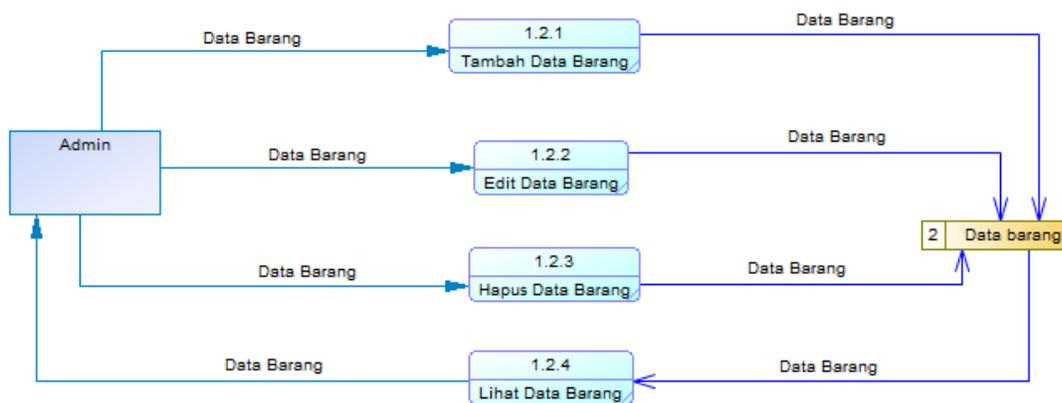
3.2.2. Pembagian Sistem

Sistem kasir KVS Store Motoshop ini dibuat oleh dua orang, yaitu Muhammad Wahyu Lambulusy dan Irfan Maulana Hakim. Sistem ini memiliki dua tampilan yaitu tampilan admin dan tampilan transaksi atau kasir yang ditujukan untuk pegawai toko. Pembuatan sistem kasir ini dilakukan secara berkelompok dengan pembagian yang sudah ditentukan sesuai kesepakatan kelompok. Pembagiannya adalah sebagai berikut :

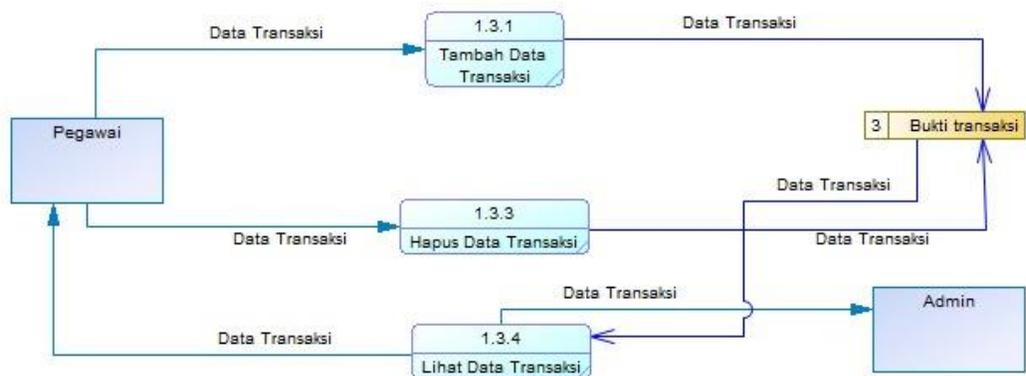
- a. Irfan Maulana Hakim membuat admin.
- b. Muhammad Wahyu Lambullusy membuat kasir.



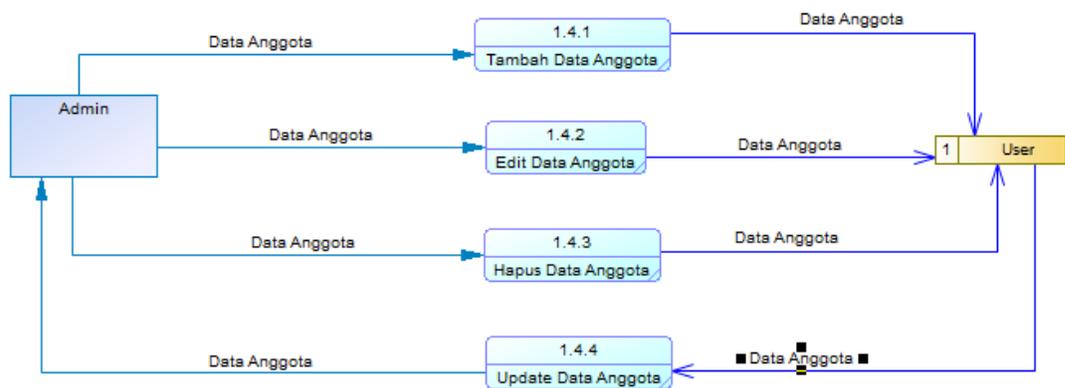
Gambar 3.3 DFD Level 2 Login



Gambar 3.4 DFD Level 2 CRUD barang

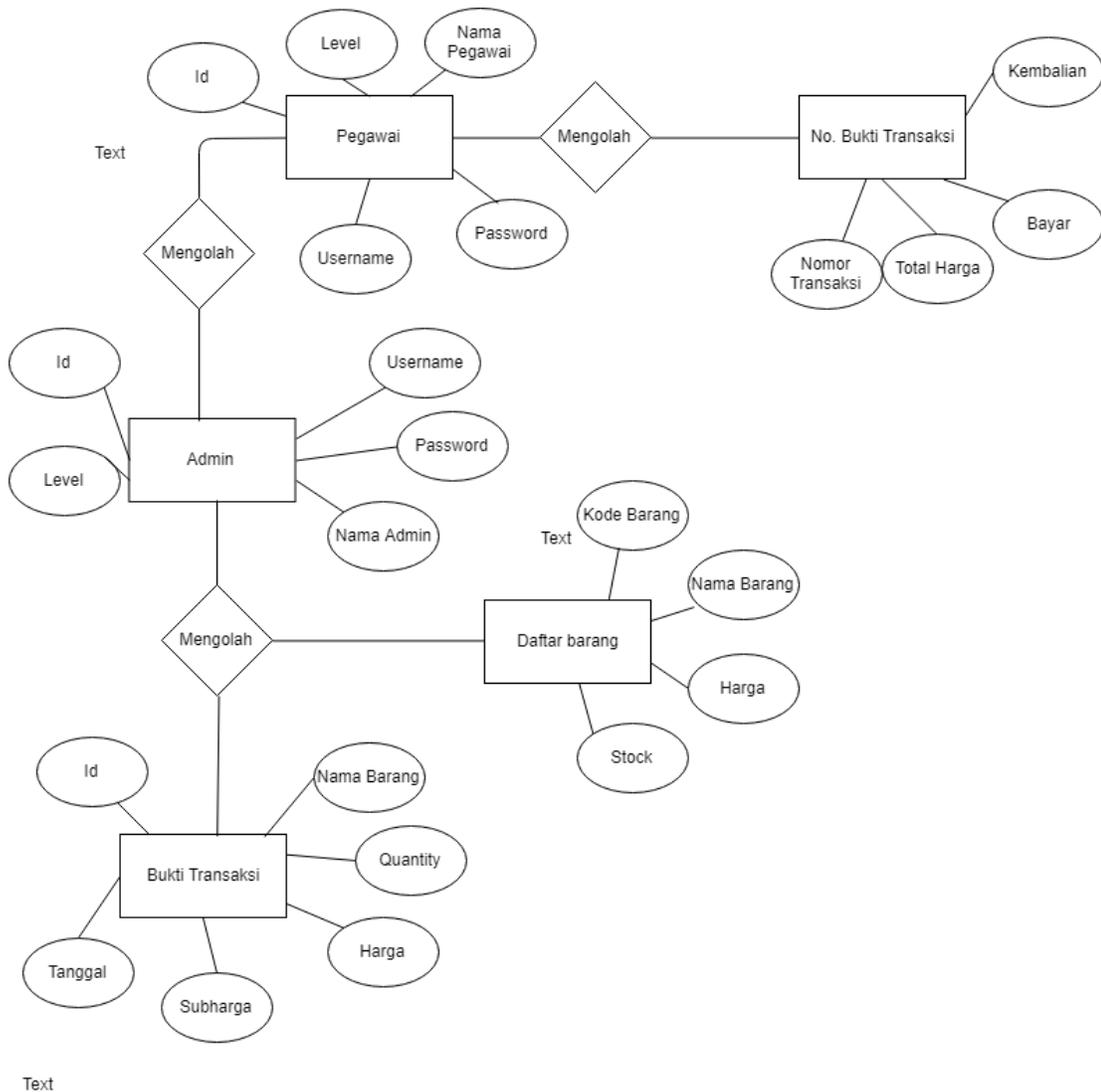


Gambar 3.5 DFD Level 2 Transaksi



Gambar 3.6 DFD Level 2 CRUD Anggota

3.2.4. Perancangan ERD (Entity Relationship Diagram)



Gambar 3.7 Rancangan ERD

3.2.5 Desain Tabel Database

Berdasarkan Entity Relationship Diagram pada gambar dibuat desain database yang menggambarkan data-data yang akan dibutuhkan untuk membentuk baris data. Sistem Kasir ini terdiri dari 4 tabel, yaitu

Berikut susunan table yang menyusun basis data dari sistem kasir KVS Store Motoshop Motoshop

1. Tabel User

Tabel ini Terdiri dari 5 field yag berfungsi untuk menyimpan data admin dan pegawai dari sistem kasir yang telah di bangun.

Tabel 3.1 Desain Tabel User

No	Field Name	Type/Siza	Constraint	Keterangan
1	Id	Int(3)	Primary Key	
2	User	Varchar(20)		
3	Password	Varchar(20)		
4	Nama pegawai	Varchar(20)		
5	Level	Varchar(20)		

2. Tabel Nomor Bukti Transaksi

Tabel ini terdiri dari 4 field yang berfungsi untuk menyimpan total pembelian dari transaksi yang telah dilakukan.

Tabel 3.2 Desain Tabel Nomor Bukti Transaksi

No	Field Name	Type/Siza	Constraint	Keterangan
1	Nomor	Int(10)	Primary Key	
2	total harga	Int(10)		
3	Bayar	Int(10)		
4	Kembalian	Int(10)		

3. Tabel Daftar Barang

Tabel ini terdiri dari 3 field yang berfungsi untuk menyimpan data barang dari sistem kasir yang telah dibangun

Table 3.3 Desain table Daftar Barang

No	Field Name	Type/Siza	Constraint	Keterangan
1	Kode barang	Int (10)	Primary Key	
2	Nama barang	Varchar(20)		
3	Harga	Int(10)		
4	Stock	Int(5)		

4. Tabel bukti Transaksi

Tabel ini terdiri dari 5 field yang berfungsi sebagai bukti pembelian dari sistem kasir yang telah dibangun.

Tabel 3.4 Desain Tabel Bukti Transaksi

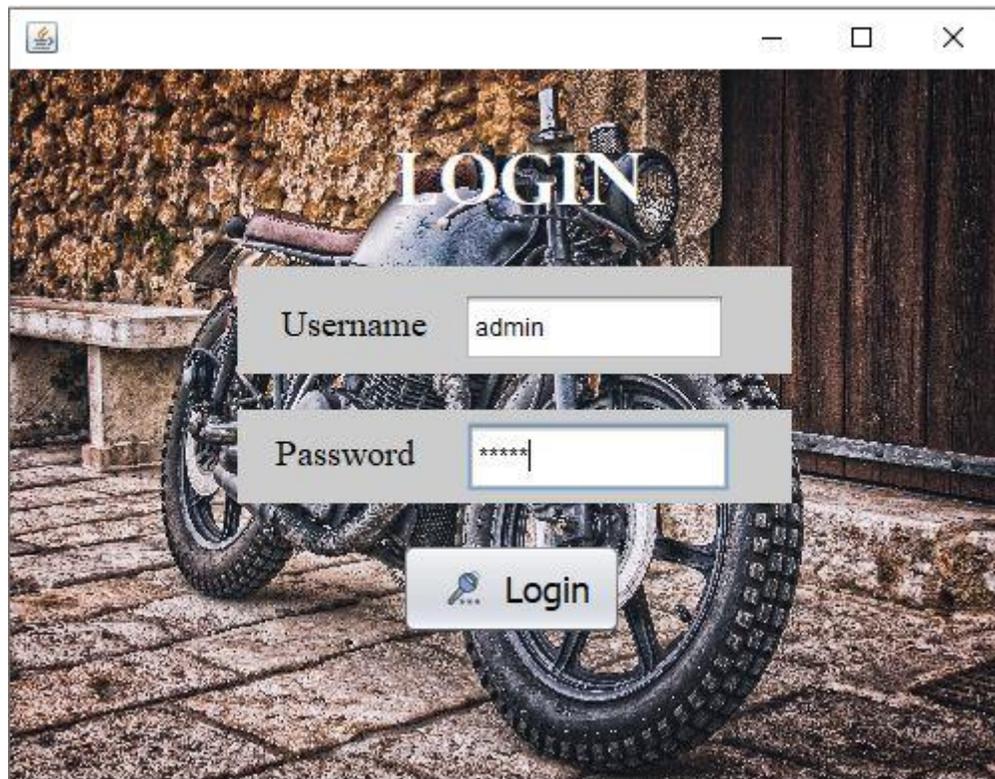
No	Field Name	Type/Siza	Constraint	Keterangan
1	id	Int(5)	Primary Key	
2	nama barang	Varchar(20)		
3	harga	Int(10)		
4	quantity	Int(10)		
5	subharga	Int(10)		
6.	Tanggal	Date		

3.3 Implementasi Program

Pada sub bab ini membahas mengenai hasil atau implementasi kerja praktek yaitu, “**Sistem Kasir KVS Store Motoshop Berbasis Desktop**”.

3.3.1. Halaman Login

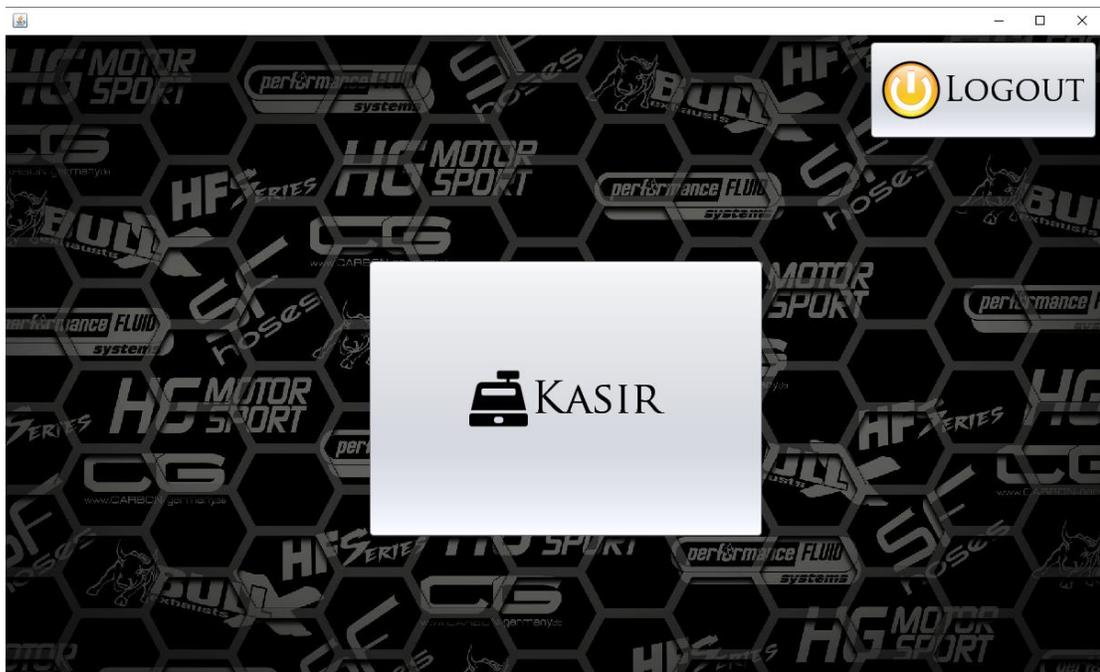
Pada halaman ini user diminta untuk memasukkan username dan password sesuai dengan username dan password yang mereka punya.



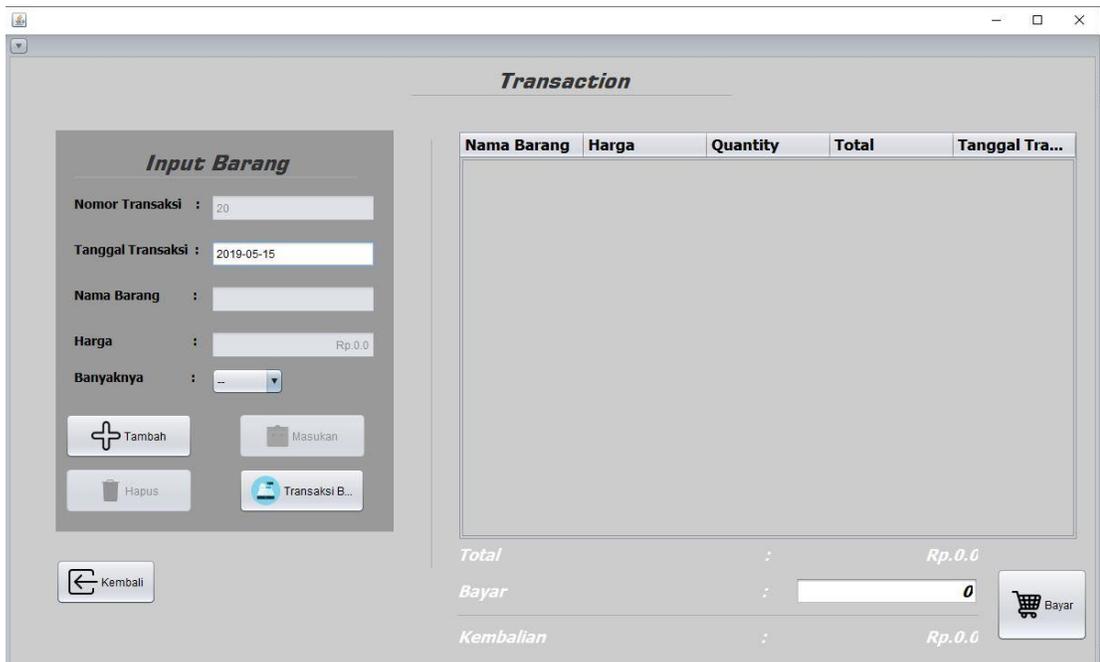
Gambar 3.8 Halaman login

3.3.2. Halaman Kasir

Pada halaman ini, pegawai dapat melakukan transaksi.



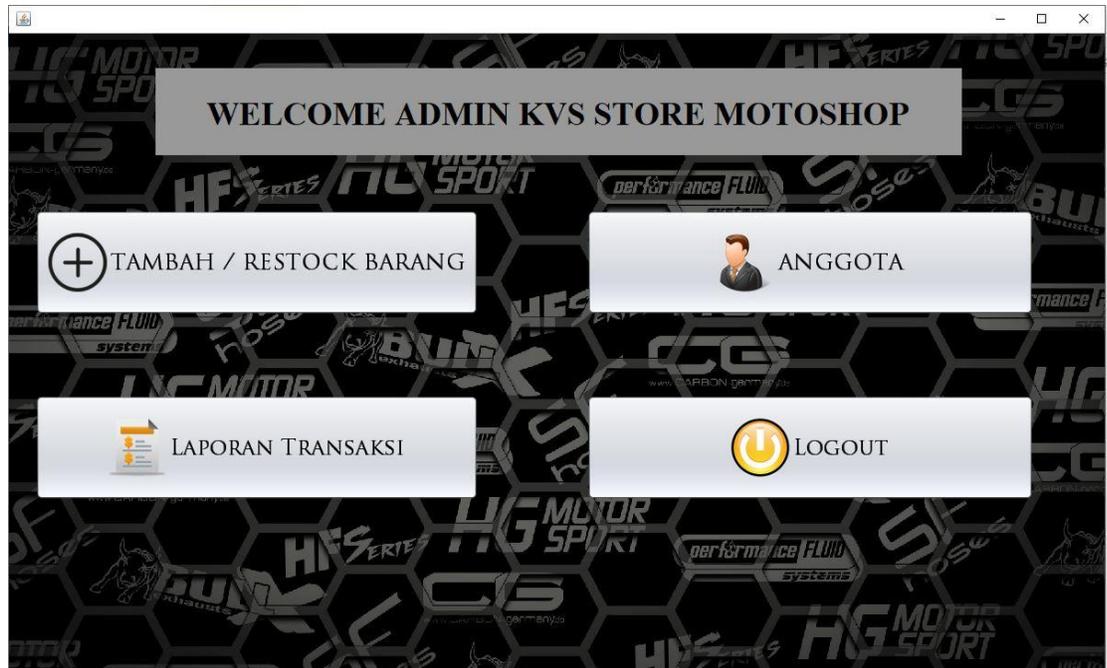
Gambar 3.9 Halaman Kasir



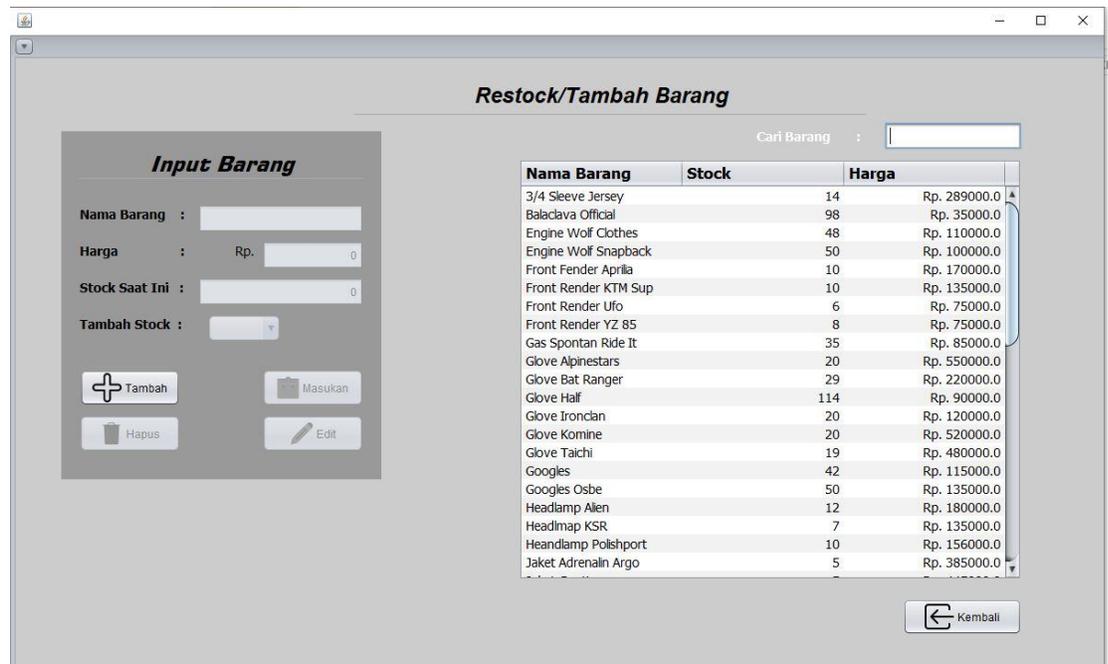
Gambar 3.10 Halaman Transaksi

3.3.3. Halaman Admin

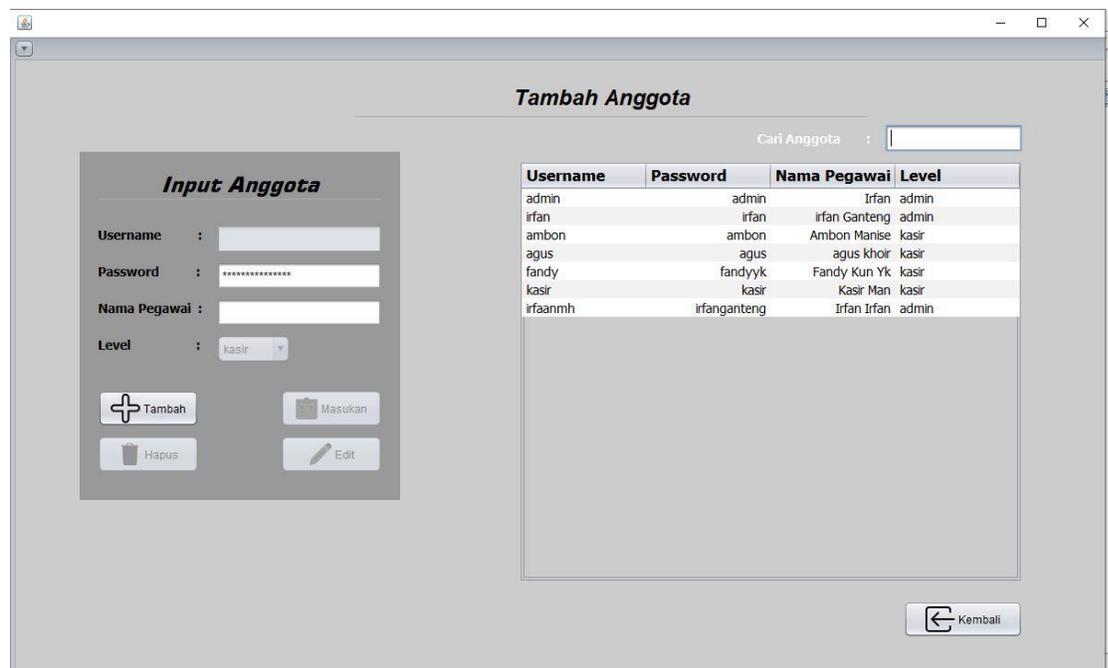
Pada halaman ini admin dapat mengelola barang seperti menambah barang, menghapus barang dan mengedit barang. Admin juga dapat menambah anggota. Serta admin juga dapat melihat laporan hasil penjualan yang telah dilakukan oleh pegawai.



Gambar 3.11 Halaman Admin



Gambar 3.12 Halaman Barang



Gambar 3.13 Halaman Anggota

LAPORAN TRANSAKSI KVS STORE MOTOSHOP

Nomor Transa...	Tanggal	Nama Barang	Harga	Quantity	Total Harga
1	2019-05-14	glove half	90000	1	90000
2	2019-05-14	glove half	90000	1	90000
3	2019-05-14	engine wolf clot...	110000	2	220000
4	2019-05-14	googles	115000	2	230000
5	2019-05-14	3/4 sleeve jersey	289000	1	404000
6	2019-05-14	googles	115000	2	230000
7	2019-05-14	googles	115000	3	345000
8	2019-05-14	googles	115000	1	115000
9	2019-05-15	balaclava official	35000	2	70000
10	2019-05-15	engine wolf clot...	110000	3	330000
11	2019-05-15	front fender apr...	170000	1	170000
12	2019-05-15	gas spontan ri...	85000	2	170000
13	2019-05-15	glove alpinestars	550000	1	550000
14	2019-05-15	rompi contin	318000	1	318000
15	2019-05-15	pet helm	50000	1	368000
16	2019-05-15	SAKLAR KANAN	70000	3	210000
17	2019-05-15	saklar kiri	85000	2	170000
18	2019-05-15	sepatu casual ...	520000	1	520000
19	2019-05-15	short pant dow	290000	1	290000

Total Harga Penjualan

Gambar 3.14 Halaman Laporan

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan pada materi-materi bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan, yaitu dihasilkan rancangan Sistem kasir KVS Store Motoshop berbasis desktop sampai tahap implementasi dengan bahasa pemrograman JAVA dapat memudahkan pihak administrator dan pegawai dalam mengolah data KVS Store Motoshop.

4.2 Saran

Sistem ini masih memiliki banyak kekurangan oleh karena itu penulis menyadari dan menerima dengan sepenuh hati jika terdapat kritik dan saran yang membangun.