

# APLIKASI PENGOLAHAN DATA PENJUALAN MAKANAN DAN MINUMAN PADA RUBY QUEEN CAFE SAMARINDA

Riza Noerzainy<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Manajemen Informatika, STMIK Widya Cipta Dharma

<sup>1)</sup>Jl. M. Yamin No.25, Samarinda, 75123

E-mail : rizac64@gmail.com<sup>1)</sup>

## ABSTRAK

Aplikasi Berbasis Desktop merupakan aplikasi yang dibangun untuk proses pengolahan berupa input data menu, data bahan baku, data supplier, data penjualan, data pembelian, serta laporan-laporannya. Penelitian ini dilakukan pada Ruby Queen Cafe Samarinda dengan menggunakan metode penelitian yaitu metode pengumpulan data, observasi, wawancara, studi lapangan, studi pustaka, analisis kebutuhan dan implementasi.

Pada penelitian ini telah dibuat pengolahan data penjualan pada Ruby Queen Cafe Samarinda dengan desain sistem menggunakan Flow Of Document, Context Diagram, Data Flow Diagram, dan Hierarchy Plus Input Process Output. Aplikasi ini dibangun menggunakan software yaitu Visual Basic 6.0 dan dikombinasikan dengan database Microsoft Access 2007.

Dari hasil implementasi sistem, dapat disimpulkan bahwa Aplikasi ini dirancang sebagai solusi bagi pihak keuangan Ruby Queen Cafe Samarinda dalam proses pengolahan data penjualan.

**Kata Kunci:** Aplikasi, Penjualan, Cafe

---

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era globalisasi saat ini mendorong keinginan dan tuntutan kebutuhan manusia terhadap suatu hal serba cepat, tepat, dan akurat. Kebutuhan teknologi bukan hanya sebagai pelengkap untuk menjalankan aktivitas kerja tetapi menjadi kebutuhan dalam pencapaian tujuan yang diinginkan oleh suatu organisasi seperti dunia usaha guna kelancaran dalam pemrosesan transaksi seperti transaksi penjualan. Untuk itu perlu dibangun sebuah aplikasi dan sebuah basis data yang dapat menampung data dalam jumlah banyak dan apabila dilakukan pengaksesan terhadap suatu data lebih mudah untuk mendapatkannya serta cepat melakukan perhitungan dalam jumlah banyak sehingga informasi yang diperoleh lebih baik dan dapat memberikan kemudahan kepada pihak manajemen dalam mengetahui kinerja usaha yang dijalaninya.

Sistem penjualan pada Ruby Queen Cafe dimulai dari pembelian bahan baku yang dilakukan oleh koki kepada supplier. Kemudian nota pembelian diberikan kepada kasir untuk di rekap total penjualan dan pembelian per hari dan hasil rekap dimasukkan kedalam buku catatan penjualan dan pembelian. Daftar pesanan disimpan dalam map besar dalam jangka per hari untuk dapat melihat, daftar makanan atau minuman yang mana yang tidak terlalu menarik dan harus di update. Untuk proses pemesanan customer, karyawan cafe mencatat semua pesanan dan daftar pesanan langsung diberikan kepada koki. Jika pesanan telah selsesai di buat oleh koki, daftar

pesanan diberikan kepada kasir untuk dihitung total penjualan terhadap customer tersebut. Customer juga mendapat nota penjualan dari kasir pada saat membayar pesanan yang sudah di pesan.

Dengan adanya keterbatasan tersebut, pihak Ruby Queen Cafe mulai menyadari perlu adanya aplikasi terhadap penjualan yang dilakukan secara tunai, maka penulis menyusun sebuah rancangan program aplikasi penjualan serta pembuatan laporan penjualan dari informasi tersebut dengan menggunakan program aplikasi Visual Basic 6.0 dan database Access 2007.

Berdasarkan latar belakang yang disampaikan di atas maka dibuatlah laporan Tugas Akhir ( TA ) yang berjudul “Aplikasi Pengolahan Data Penjualan Makanan dan Minuman Pada Ruby Queen Cafe Samarinda”.

## 2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

### 1. Rumusan Masalah

Berkaitan dengan uraian dalam latar belakang, maka dapat ditentukan pokok permasalahan yang akan dibahas, adapun identifikasi permasalahan yang akan dibahas adalah “Bagaimanakah Membangun Aplikasi Pengolahan Data Penjualan Makanan dan Minuman Pada Ruby Queen Cafe Samarinda?”.

### 2. Batasan Masalah

Luasnya ruang lingkup permasalahan dan keterbatasan waktu dalam pembuatan laporan, laporan di arahkan pada pokok permasalahannya saja. yaitu Membangun Aplikasi Pengolahan Data Penjualan Makanan dan Minuman Pada Ruby Queen Cafe Samarinda dan juga pengerjaan aplikasi ini tidak

termasuk laporan laba dan rugi. Untuk menghindari meluasnya pokok bahasan dan ruang lingkup permasalahan yang ada pada Ruby Queen Cafe, maka diperlukan batasan masalah yang meliputi sebagai berikut, antara lain:

- Tahap Input : 1). Data Menu  
2). Data Supplier  
3). Data Bahan Baku
- Tahap Proses : 1). Transaksi Penjualan  
2). Transaksi Pembelian  
3). Transaksi Pemesanan
- Tahap Output : 1). Laporan Daftar Menu  
2). Laporan Daftar Supplier  
3). Laporan Daftar Penjualan  
4). Laporan Daftar Pembelian  
5). Laporan Daftar Pemesanan  
6). Nota Penjualan

### 3. Tujuan Penelitian

Tujuan diadakannya penelitian pada Ruby Queen Cafe adalah:

1. Untuk membantu kelancaran proses penjualan pada Ruby Queen Cafe.
2. Untuk merancang Aplikasi Pengolahan Data Penjualan Makanan dan Minuman Pada Ruby Queen Cafe Samarinda.

### 3. BAHAN DAN METODE

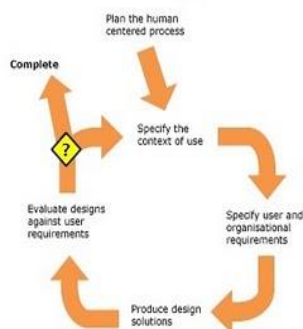
#### 1. Aplikasi

Menurut Dhanta (2009), aplikasi (application) adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Microsoft Word, Microsoft Excel.

#### 2. User Centered Design

UCD (User Centered Design) merupakan paradigma baru dalam pengembangan sistem berbasis web. Perancangan berbasis pengguna (User Centered Design) adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan filosofi perancangan. Konsep dari UCD adalah user sebagai pusat dari proses pengembangan sistem, dan tujuan/sifat-sifat, konteks dan lingkungan sistem semua didasarkan dari pengalaman pengguna.

ISO 13407:1999 Human-centered design process for interact



**Gambar 1 Proses UCD berdasarkan ISO 13407:1999**

Keterangan gambar:

- 1) Memahami dan menentukan konteks pengguna
  - (1) Karakteristik pengguna yang diharapkan
  - (2) Pekerjaan yang dilakukan pengguna
  - (3) Pemecahan secara hirarki atas pekerjaan global

- (4) Tujuan global penggunaan sistem untuk setiap kategori pengguna, termasuk karakteristik tugas yang mungkin mengganggu penggunaan dalam skenario khusus, seperti frekuensi dan lama kinerja.
  - (5) Deskripsi harus mencakup alokasi aktifitas dan langkah operasional antara manusia dan sumberdaya teknologi
  - (6) Pahami lingkungan tempat pengguna akan menggunakan sistem
  - (7) Sangat penting awal langkah untuk menentukan kebutuhan sistem minimal dan optimal dengan memperhatikan
- 2) Menentukan kebutuhan pengguna dan Organisasi

Dalam UCD penting untuk memperluas aktivitas kebutuhan fungsional sistem dengan membuat pernyataan eksplisit kebutuhan pengguna dan organisasi, dalam hubungannya dengan konteks diskripsi penggunaan dalam hal:

- (1) Kualitas perancangan interaksi manusia dan komputer serta workstation,
  - (2) Kualitas dan isi tugas pengguna (termasuk alokasi tugas diantara kategori pengguna yang berbeda),
  - (3) Kinerja tugas yang efektif khususnya dalam hal transparansi aplikasi ke pengguna,
  - (4) Kerjasama dan komunikasi yang efektif diantara pengguna dan pihak ketiga yang relevan,
  - (5) Dibutuhkan kinerja sistem baru terhadap tujuan finansial.
- 3) Solusi perancangan yang dihasilkan
- (1) Dengan menggunakan pengetahuan yang ada untuk mengembangkan suatu proposal solusi perancangan.
  - (2) Membuat solusi perancangan lebih konkrit (dengan simulasi, prototipe, dll).
  - (3) Memperlihatkan prototipe ke pengguna dan mengamatinya saat melakukan tugas spesifik, dengan atau tanpa bantuan evaluasi.
  - (4) Menggunakan umpan balik untuk perbaikan rancangan.
  - (5) Mengulang proses ini sampai tujuan perancangan dipenuhi.
- 4) Evaluasi Perancangan terhadap kebutuhan pengguna
- (1) Formative : menyediakan umpan balik yang dapat digunakan untuk memperbaiki rancangan.
  - (2) Summative: melakukan penilaian apakah tujuan pengguna dan organisasi telah tercapai.

#### 3. Unified Modeling Language (UML)

Unified Modeling Language (UML) adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik atau gambar untuk memvisualisasikan, menspesifikasikan, membangun dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan perangkat lunak berbasis OO (Object Oriented).

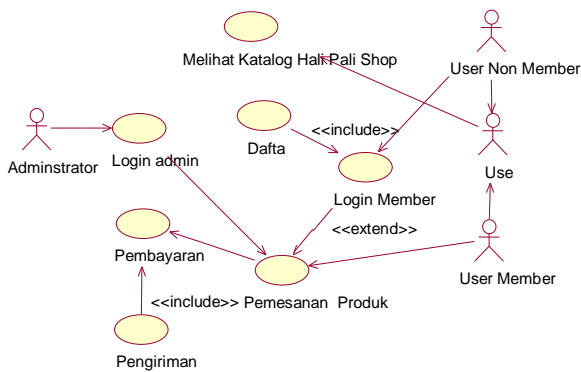
Ada 5 (lima) macam diagram dalam Unified Modeling Language (UML), yaitu :

- 1) Use Case Diagram  
Diagram ini memperlihatkan himpunan use case dan aktor-aktor (suatu jenis khusus dari kelas).
- 2) Class Diagram  
Diagram ini memperlihatkan himpunan kelas-kelas, antarmuka-antarmuka, kolaborasi-kolaborasi dan relasi-relasi antar objek.
- 3) Sequence Diagram  
Diagram ini memperlihatkan interaksi yang menekankan pada pengiriman pesan (message) dalam suatu waktu tertentu.
- 4) Activity Diagram  
Diagram ini memperlihatkan menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir.

**4. RANCANGAN SISTEM/APLIKASI**

Untuk membangun Website E-Commerce Hali Pali Shop dilakukan dengan Perancangan menggunakan UML (Unified Modeling Language), yaitu :

1. Usecase Diagram



**Gambar 2. Skenario Use Case Website E-Commerce Hali Pali Shop**

Keterangan Skenario Usecase :

- (1) Skenario Usecase Katalog Produk  
Aktor : *User member* dan *non member*  
Skenario : Melihat katalog produk Hali Pali Shop.

Tabel 1 Skenario Usecase Katalog Produk

No	Aktor	Sistem
1	Masuk ke halaman utama website	
2		Menampilkan katalog produk yang dipilih

- (2) Skenario Usecase Daftar  
Aktor : *User non member*  
Skenario : Pendaftaran *user non member*.

Tabel 2 Skenario Usecase Daftar

No	Aktor	Sistem
1	Pilih menu daftar	
2		Menerima <i>Request</i>

		<i>Register</i>
3		Menampilkan <i>Form</i> <i>Daftar Member</i> .
4	Menerima <i>Form</i> <i>Daftar Member</i> .	
5	Mengisi <i>Form</i> <i>Daftar Member</i> .	
6		Validasi <i>register/daftar member</i>
7		Menyimpan data member baru
8	Mendapatkan konfirmasi validasi email	

- (3) Skenario Usecase Login Member  
Aktor : *User Member*  
Skenario : Melakukan login dengan mengisi identitas pembuka hak akses, seperti *username* dan *password*.

Tabel 3 Skenario Usecase Login Member

No	Aktor	Sistem
1	Masuk ke menu masuk	
2	Mesngisikan <i>Username</i> dan <i>Password</i>	
3		Verifikasi <i>Username</i> dan <i>Password</i> pada <i>database</i> .
4		Jika akun valid, maka secara otomatis akan masuk ke halaman utama member.
5		Menampilkan halaman utama member

- (4) Skenario Usecase Pemesanan Produk  
Aktor : *User member*  
Skenario : Pemesanan produk oleh *user member* di *website*

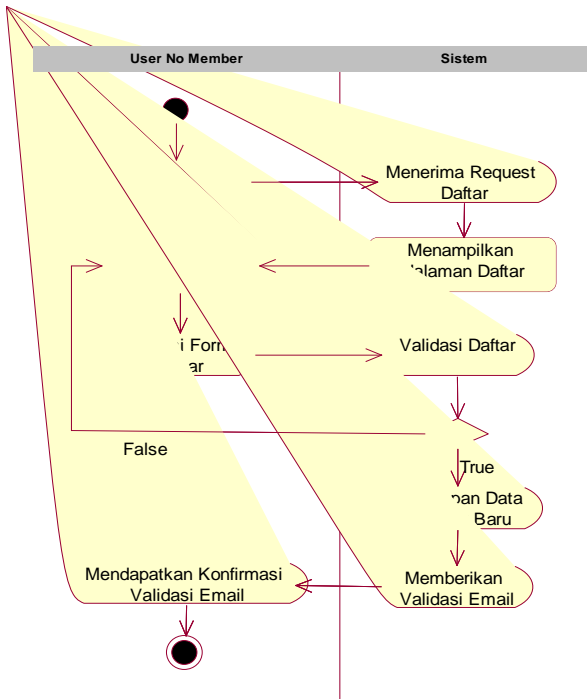
Tabel 4.15 Skenario Usecase Pemesanan

No	Aktor	Sistem
1	Masuk ke menu produk	
2		Menampilakn katalog produk
3	Melihat produk yang akan di pesan	
6		Memasukkan pemesanan produk ke dalam keranjang belanja
7		Menampilkan halaman keranjang belanja

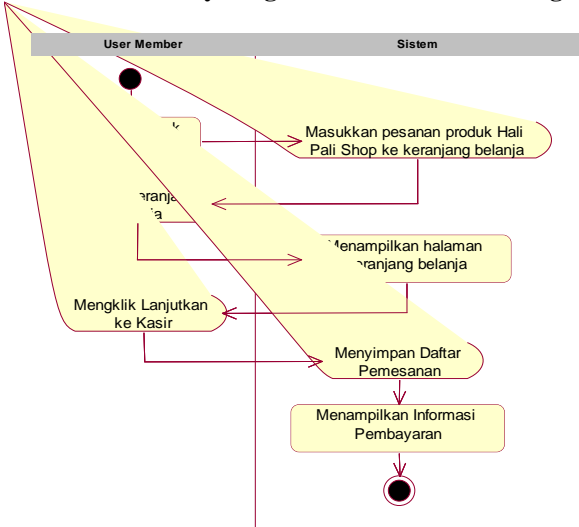
8	Mengklik lanjut ke kasir	
9		Menyimpan daftar pesanan

### 2. Activity Diagram

Activity Diagram menggambarkan berbagai aliran aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing aliran berawal, decision yang akan mungkin terjadi dan bagaimana mereka berakhir. Activity Diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. Berikut adalah Activity Diagram yang ada pada Website E-Commerce Hali Pali Shop, yaitu:



**Gambar 3. Activity Diagram Daftar Member/Register**

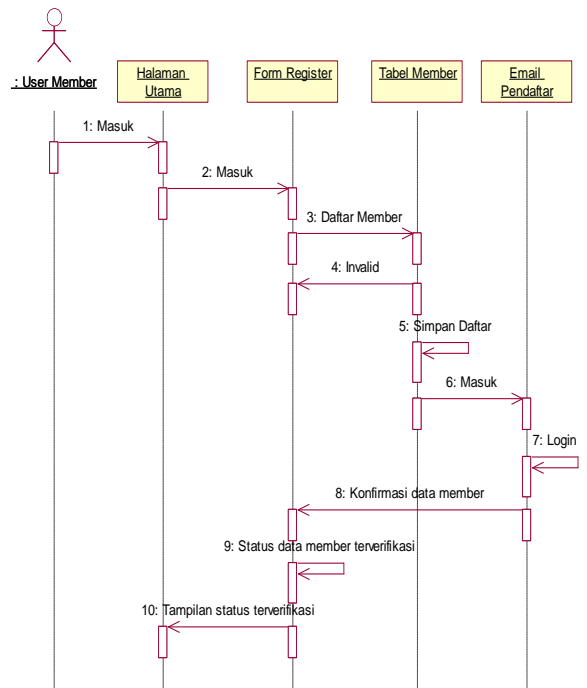


**Gambar 4. Activity Diagram Pemesanan Produk**

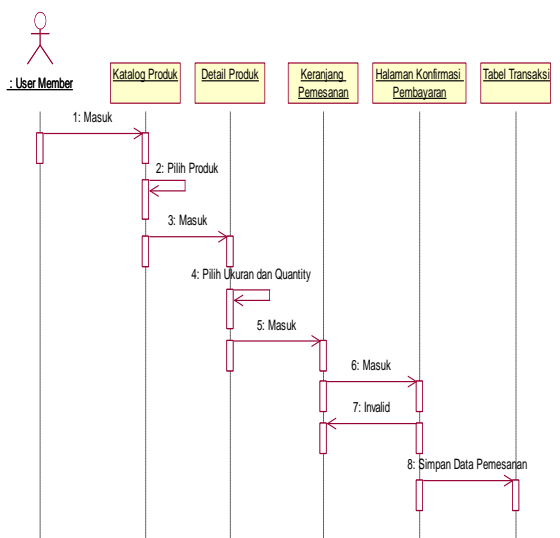
### 3. Sequence Diagram

Sequence Diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan disekitar sistem (termasuk pengguna, display, dan sebagainya) berupa message yang digambarkan terhadap waktu. Sequence Diagram terdiri atas dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait). Sequence Diagram biasa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respons dari sebuah event untuk menghasilkan output tertentu. Diawali dari apa yang men-trigger aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan output apa yang dihasilkan.

Berikut adalah Sequence Diagram yang ada pada Website E-Commerce Hali Pali Shop, yaitu:



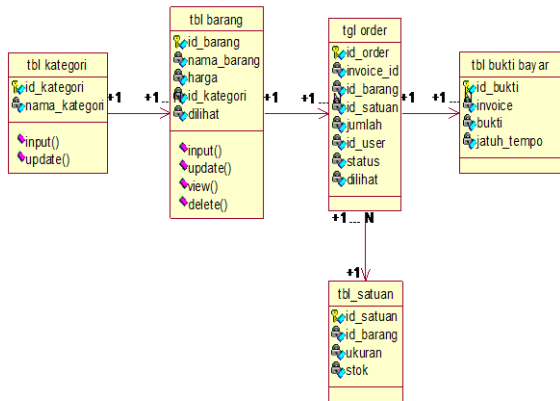
**Gambar 5. Sequence Diagram Daftar Member/Register**



**Gambar 6. Sequence Diagram Pemesanan Produk**

### 4. Class Diagram

Class Diagram digunakan untuk melakukan visualisasi struktur kelas-kelas dari suatu sistem dan merupakan tipe diagram yang paling banyak digunakan.



**Gambar 7. Class Diagram Website E-Commerce Hali Pali Shop**

### 5. IMPLEMENTASI

Setelah dilakukan analisis maka tahap berikutnya pembangunan website, adapun bagian-bagian yang dibangun berupa tampilan website sebagai berikut :

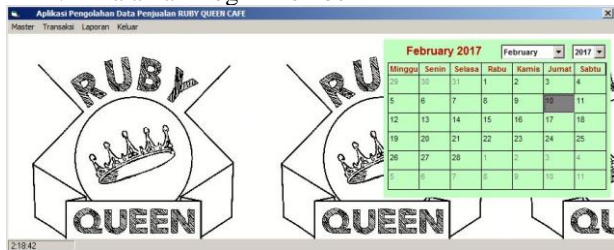
#### 1. Tampilan Website



**Gambar 9. Tampilan Website**

Pada gambar 9 Merupakan tampilan halaman Website E-Commerce Hali Pali Shop. pada halaman ini terdapat slider header, katalog produk, menu daftar dan masuk untuk login member.

#### 2. Halaman Login Member



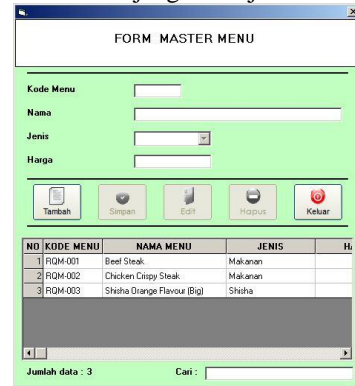
**Gambar 10. Tampilan Halaman Login Member**

Pada gambar 10 merupakan halaman Form Login Member. pada halaman ini User Member harus menginputkan username dan password lalu klik tombol masuk. setelah itu sistem akan memverifikasi ke dalam database. Jika akun valid, maka secara otomatis akan masuk ke halaman dashboard member seperti pada gambar 11. Jika tidak ada data yang dimaksud (data

valid), maka akan kembali ke halaman login member pada gambar 10.

**Gambar 11. Tampilan Halaman Dashboard Member**

### 3. Halaman Keranjang Belanja



**Gambar 12. Tampilan Halaman Dashboard Member**

Pada gambar 12 halaman Detail Produk, sebelum ke halaman ini anda harus mengklik tombol beli pada halaman website. Pada halaman ini Member dapat melakukan pemilihan ukuran produk serta banyak yang akan dipesan. Jika anda belum login member maka akan ada tombol login member, anda harus melakukan login terlebih dahulu. Jika, sudah maka anda harus mengklik tombol tambah ke keranjang.



**Gambar 13. Tampilan Halaman Keranjang Belanja**

Pada gambar 13 merupakan halaman keranjang belanja. halaman ini merupakan daftar list belanja yang sudah member inputkan. jika member ingin meneruskan proses pemesanan maka member harus mengklik tombol lanjutan ke kasir. jika tidak maka member dapat membatalkan pemesanan.

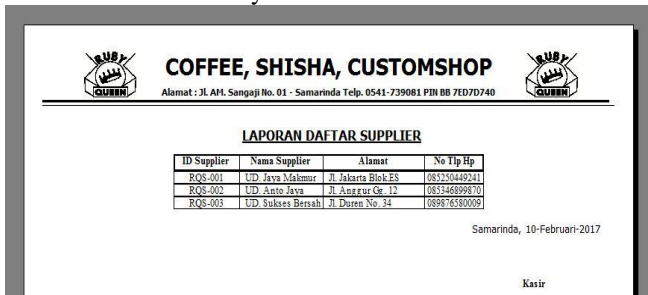
### 4. Halaman Konfirmasi Pembayaran



**Gambar 14. Tampilan Konfirmasi Pembayaran**

Pada gambar 14 adalah halaman konfirmasi pembayaran, dimana member harus mengupload bukti pembayaran yang dilakukan melalui transfer via bank.

## 5. Halaman Riwayat Pemesanan



**Gambar 15. Tampilan Halaman Riwayat Pemesanan**

Pada gambar 15 adalah halaman riwayat pemesanan, ini merupakan fasilitas riwayat transaksi yang pernah dilakukan oleh member. Pada gambar 16 merupakan halaman detail pesanan dari riwayat pemesanan yang dilakukan oleh member disini terdapat status pemesanan, konfirmasi pembayaran serta apa saja yang di beli.



**Gambar 16. Tampilan Detail Pesanan**

## 6. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dari masing-masing bab dan hasil pembahasan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Website E-Commerce Hali Pali Shop dapat mempercepat proses jual beli produk Hali Pali Shop.
2. Dengan adanya Website E-Commerce Hali Pali Shop, maka kegiatan yang telah dilakukan menjadi terarah.
3. Website E-Commerce Hali Pali Shop baru melayani proses pembayaran secara offline atau via transfer.

## 7. SARAN

Dari pembahasan dan kesimpulan maka dapat diberikan saran diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Dapat mengirimkan konfirmasi via email tentang no resi pengiriman barang.

2. Diharapkan aplikasi ini dapat dikembangkan untuk bisa mencatat laba rugi penjualan produk di Hali Pali Shop setiap periode yang ditentukan.
3. Dapat beberapa pilihan pembayaran baik itu offline maupun online dengan paypal.

## 8. DAFTAR PUSTAKA

### Buku:

- Betha, Sidik. 2008. Pemrograman Web dengan HTML. Bandung : Infomatika.
- Burhan, R.M. 2005. Kamus Dunia Komputer dan Internet. Surabaya. Anggota AKAPI. Jakarta : Grafindo.
- Febrian, Jack. 2006. Kamus Komputer dan Teknologi Informasi. Bandung: Informatika.
- Fowler, Martin. 2005. UML Distilled Edisi 3, Yogyakarta: Andi.
- Irwanto, Djon. 2006. Perancangan Object Oriented Software dengan UML. Yogyakarta: Andi.
- Lambropoulos, Niki. 2006. User-Centered Design of Online Learning Communities. Hershey : Idea Group Inc.
- Laudon (Pearson). 2008. Sistem Informasi Manajemen 2 (ed.10). Jakarta : Salemba.
- Nugroho, Adi. 2010. Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek Metode USDP, Jakarta : Andi.
- Nugroho, Bunafit. 2005. PHP dan MySQL dengan editor Dreamweaver MX. Yogyakarta : Andi.
- Nugroho, Bunafit . 2008, Aplikasi Pemrograman Web Dinamis Dengan PHP dan. MySQL, Yogyakarta : Gava Media.
- Pressman, RogerS. 2005. Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktisi (Buku Satu) Yogyakarta :Andi.
- Shelly, Gary B., Dkk. 2007. Discovering E-commerce: A Revolution in Merchandising. Boston : Thomson Course Technology.
- Sutarman. 2009. Pengantar Teknologi Informasi, Yogyakarta : Bumi Aksara.
- Wahana Komputer, 2010. Panduan Belajar MySQL Database Server, Jakarta : Media Kita.
- Wong, John. 2010. China's Emerging New Economy: The Internet and E-commerce. Singapore : Singapore University Press.
- Yuhfizar. 2008. 10 Jam Meng. Internet, teknologi & Apl+cd. Jakarta : Elex Media Komputindo.

### Jurnal Ilmiah:

- Saputra, Roma Darma. 2011. Membangun Website Penjualan Suku Cadang pada Ford Samarinda berbasis Ajax. Samarinda : STMIK WICIDA.
- Wijaya, Shendy. 2010. Membangun Website Mall Mesra Indah dengan teknologi Javascript dan Silverlight dengan metode UCD (User Center Design). Samarinda : STMIK WICIDA.