

# **RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN PADA RUMAH MAKAN SEDERHANA**

***by Sandy Perdana***

File RANCANG\_BANGUN\_APLIKASI\_PENJUALAN\_PADA\_RUMAH\_MAKAN\_SEDERHANA.txt  
(9.71K)

Time Submitted  
17-Jul-2016 09:38AM  
Submission ID  
689969749

Word Count  
1356  
Character Count  
8430

Abstract: Rumah Makan Sederhana is one of the trading business (UD) which is engaged in the sale of food. Eating Simple, established in 1994, located on Jl. Kemiri Sentani, Jayapura. Currently Eating Simple has two restaurants with 20 employees and has an average turnover of 15 million rupiah per day for each diner. Eating Simple serve consumer demand for food products typical of Padang hearty, tasty and affordable by the consumers' purchasing power among the top, middle or bottom.

Purchases can be made by phone or come directly to home consumers Simple meal.

Eating Simple yet have many obstacles in the sales process, among other things: The first obstacle is the process of recording inventory. So owners often problems during procurement. This is because the Eating Simple does not have accurate data and facts about some amount of supply of any goods and the goods sold. The second obstacle is the process of calculating the sales on Eating Simple done every day on the eve of the restaurant closed. Calculation recap the entire results of the transaction manually using a calculator. The result was a lengthy process of counting of transactions each day. If it still done this way it often happens that the counting error calculation does not

deal effectively and efficiently. There is no recording of incoming goods procurement.

So it is still difficult for the owner to know the procurement of goods daily report.

Based on the problems mentioned above, the need for sales application that can minimize errors in data entry, and accelerate the reporting process. The report includes, sales reports, procurement reports and inventory reports. Application is made based desktop sales in order not bergantung on the Internet network connection.

Keywords: Applications, Sales, Desktop.

Rumah Makan Sederhana yang berdiri pada tahun 1994 berlokasi di Jl. Kemiri Sentani, Jayapura. Saat ini Rumah Makan Sederhana memiliki 2 rumah makan dengan 20 karyawan serta memiliki omset rata-rata 15 juta rupiah per hari untuk setiap rumah makan. Rumah Makan Sederhana melayani kebutuhan konsumen terhadap produk makanan khas Padang ini memiliki konsumen kalangan atas, menengah maupun bawah. Pembelian bisa dilakukan dengan telepon atau konsumen datang langsung.

Namun Rumah Makan Sederhana memiliki berbagai kendala dalam proses penjualan, yaitu antara lain:

1. Kendala pertama, proses pencatatan persediaan barang. Sehingga pemilik sering

kesulitan saat melakukan pengadaan barang. Hal ini dikarenakan pihak Rumah Makan Sederhana tidak memiliki data dan fakta yang akurat tentang beberapa jumlah persediaan barang dan apa saja barang yang terjual.

2. Kendala kedua, proses perhitungan penjualan dilakukan setiap hari pada saat menjelang rumah makan tutup. Perhitungan rekap seluruh hasil transaksi secara manual dengan menggunakan kalkulator. Penyebab dari kendala tersebut lamanya proses penghitungan transaksi tiap harinya. Apabila tetap dilakukan seperti ini maka sering terjadi kesalahan penghitungan sehingga penghitungan transaksi tidak efektif dan efisien.

3. Belum adanya pencatatan pengadaan barang yang masuk. Sehingga masih menyulitkan pihak pemilik untuk mengetahui laporan pengadaan barang setiap harinya.

Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan diatas, maka perlu adanya aplikasi penjualan yang dapat mengurangi kesalahan dalam pemasukan data, dan mempercepat proses pembuatan laporan. Laporan tersebut meliputi, laporan

penjualan, laporan pengadaan dan laporan persediaan. Aplikasi penjualan ini dibuat

berbasis desktop agar tidak bergantung pada koneksi jaringan internet

berbasis desktop agar tidak bergantung pada koneksi jaringan internet .

Dengan menggunakan aplikasi penjualan, diharapkan pihak Rumah Makan Sederhana dapat mengetahui secara jelas histori transaksi penjualan dalam bentuk laporan.

Laporan tersebut meliputi laporan penjualan, laporan pengadaan dan laporan persediaan. Kemudian laporan tersebut digunakan oleh pemilik untuk mengetahui perkembangan rumah makannya.

## METODE

Model proses yang digunakan dalam pembangunan aplikasi Rumah Makan

Sederhana menggunakan metode secara waterfall menurut Pressman (2010).

Waterfall adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun sebuah software. Gambaran berikut adalah proses waterfall, yaitu: komunikasi, perencanaan, pemodelan, konstruksi, dan pemeliharaan sistem.

Gambar 1 Skema Model Waterfall

## PERANCANGAN SISTEM

Dalam melakukan perancangan sistem digunakan model perancangan seperti system

flow, data flow diagram maupun perancangan hubungan relasi antar tabel. Tahap-tahap yang digunakan dalam mendesain sistem aplikasi penjualan pada Rumah Makan Sederhana adalah membuat system flow, membuat blok diagram, membuat data flow diagram, membuat entity relational diagram, desain interface, desain input output, dan desain uji coba.

### Blok Diagram

Blok diagram Aplikasi Penjualan Pada Rumah Makan Sederhana terdapat pada Gambar 2. yang terdiri dari input, proses, dan output.

Gambar 2. Blok Diagram

### Context Diagram

Context Diagram merupakan diagram pertama dalam rangkaian DFD yang menggambarkan entitas-entitas yang berhubungan dengan suatu sistem. Context diagram terdapat pada Gambar 3.

Gambar 3. Context Diagram Rancang Bagun Aplikasi Penjualan Pada Rumah Makan Sederhana

Conceptual Data Model

Conceptual Data Model (CDM) menggambarkan secara keseluruhan konsep struktur basis data yang dirancang untuk suatu program atau aplikasi sebagaimana terlihat pada Gambar 4.

Gambar 4. Conceptual Data Model

Physical Data Model

Physical Data Model (PDM) menggambarkan secara detail konsep rancangan struktur basis data yang dirancang untuk suatu program aplikasi. PDM merupakan hasil generate dari Conceptual Data Model (CDM). Pada PDM tergambar jelas tabel-tabel

penyusun basis data beserta field-field yang terdapat pada setiap tabel. Adapaun PDM untuk aplikasi dapat dilihat pada Gambar 5.

Gambar 5. Physical Data Model

## IMPLEMENTASI DAN HASIL

Tahap implementasi adalah tahap dimana aplikasi telah dirancang dan siap untuk digunakan. Adapaun form transaksi dan laporan yang telah dibuat:.

### Tampilan Transaksi

Menu Transaksi memiliki fungsi untuk mengolah data master untuk dibuat transaksi penjualan maupun pembelian. Pada menu transaksi terdiri dari transaksi persediaan pada Gambar 6, transaksi pengadaan pada Gambar 7, transaksi proses masak pada Gambar 8, transaksi penjualan pada Gambar 9, dan transaksi kirim email pada Gambar 10

#### Gambar 6. Transaksi Persediaan

Transaksi persediaan berfungsi agar admin dan pemilik dapat mengetahui stok persediaan barang yang tersedia.

#### Gambar 7. Transaksi Pengadaan

Transaksi pengadaan berfungsi untuk melakukan pengadaan barang. Sehingga

admin dan pemilik dapat mengetahui barang apa saja yang telah dibeli

#### Gambar 8. Transaksi Proses Masak

Pada proses masak, admin dapat menginputkan bahan apa saja yang digunakan oleh bagian dapur. Dan juga makanan apa saja yang telah dimasak pada hari tersebut.

#### Gambar 9. Transaksi Penjualan

Pada transaksi penjualan, berfungsi untuk mencatat kegiatan penjualan pada hari tersebut.

#### Gambar 10. Transaksi Kirim Email

Pada email, memudahkan admin untuk mengirim email laporan kepada pemilik.

#### Tampilan Laporan

Menu laporan akan menampilkan laporan berformat pdf, laporan-laporan tersebut dihasilkan dari transaksi berdasarkan periode tanggal. Laporan-laporan yang dihasilkan aplikasi terdiri dari laporan persediaan, laporan pengadaan, laporan penjualan.

#### Gambar 11. Laporan Persediaan

Laporan persediaan adalah laporan stok persediaan yang ada di rumah makan dan siap diolah menjadi makanan.

#### Gambar 12. Laporan Pengadaan

Laporan pengadaan adalah laporan barang yang telah di beli oleh pemilik.

#### Gambar 13. Laporan Penjualan

Laporan penjualan adalah laporan kegiatan penjualan yang terjadi pada hari tersebut.

Laporan ini berisi makanan apa saja yang terjual dan juga berapa untung yang didapat.

#### Gambar 14. Laporan Proses Masak

Laporan proses masak adalah laporan berapa banyak bahan yang dipakai dan berapa banyak makanan yang telah dimasak.

#### Pengujian

Pengujian dilakukan untuk menguji apakah sistem yang dibangun sudah layak untuk digunakan. Pengujian yang digunakan untuk menguji sistem monitoring ini adalah

menggunakan pengujian black box

menggunakan pengujian black box.

## Pengujian Blackbox

Berdasarkan hasil pengujian blackbox dengan kasus uji diatas dapat ditarik

kesimpulan sebagai berikut:

1. Jika data yang dimasukan benar maka sistem secara fungsional akan mengeluarkan keluaran sesuai dengan harapan.
2. Jika data yang dimasukan salah maka sistem akan mengeluarkan pesan kesalahan dan data keluaran tidak akan sesuai dengan harapan.

Dengan kata lain bahwa pembangunan Sistem ini bebas kesalahan dan secara fungsional mengeluarkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.

## KESIMPULAN

Kesimpulan dari Rancang Bangun Aplikasi Penjualan pada Rumah Makan Sederhana

adalah:

- A. Penelitian ini dapat membantu pemilik untuk mendapatkan laporan persediaan,

pengadaan, dan penjualan dengan cepat dan akurat. Serta mengurangi penggunaan kertas sebagai laporan.

B. Aplikasi yang telah dibuat ini dapat menghasilkan laporan penjualan, laporan pengadaan, laporan persediaan, jumlah keuntungan penjualan, laporan proses masak, serta dapat mengirim semua laporan tersebut ke email pemilik.

## SARAN

Jika Aplikasi Penjualan ini ingin di sempurnakan, maka disarankan beberapa hal sebagai berikut:

A. Aplikasi yang dibuat ini dapat dikembangkan menjadi aplikasi penjualan berbasis website agar pembeli dapat membeli makanan dengan cara online.

B. Aplikasi yang dibuat ini masih berbasis desktop. Sehingga dapat diintegrasikan dengan Aplikasi Pendukung Keputusan untuk menghindari kehabisan bahan pada

Rumah Makan Sederhana

## DAFTAR PUSTAKA

Pressman, Roger S. 2010. "Software Engineering : A Practitioner's Approach, 7th

edition". McGraw-Hill, New York.

Romeo. 2003. Testing dan Implementasi Sistem, Edisi Pertama. Surabaya: STIKOM.

# **RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN PADA RUMAH MAKAN SEDERHANA**

## **Originality Report**

- 23%  
Similarity Index
- 8%  
Internet Sources
- 0%  
Publications
- 23%  
Student Papers

## **Primary Sources**

1. 1  
23%  
Submitted to STIKOM Surabaya  
Student Paper

Exclude quotes  
Off

Exclude bibliography

On

Exclude matches

Off