

APLIKASI KASIR TOKO PETSHOP MENGGUNAKAN DATABASE MYSQL BERBASIS JAVA DESKTOP OBJECT ORIENTED PROGRAM (OOP)

Putu Aditya Pratama^{*1}, Putu Satya Saputra¹

¹Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Panji Sakti

Email: ¹aditya@unipas.ac.id, ²satya@unipas.ac.id

^{*}Penulis Korespondensi

(Naskah masuk: 6 Juni 2023, diterima untuk diterbitkan: 29 Oktober 2023)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan peningkatan dalam penjualan toko Petshop menggunakan aplikasi berbasis java desktop. Penjualan merupakan hal utama dan paling penting pada toko atau store, dimana dalam proses penjualan dibutuhkan kecepatan dan otomatisasi dalam melakukan transaksi, serta dalam melakukan proses penghitungan laba dan juga dalam proses pelaporan hasil penjualan, stok barang dan lain – lain, dengan adanya permasalahan yang ada maka akan dibuatkan aplikasi kasir menggunakan database MySql berbasis java desktop object oriented program (OOP) untuk membantu melakukan transaksi penjualan, pelaporan bulanan dan lain – lain secara terotomatisasi, dengan harapan dari adanya program ini maka penjualan akan meningkat dan semua permasalahan yang ada dapat teratasi dengan baik dan terstruktur.

Kata kunci: Java, Program Desktop, OOP, MySQL

PETSHOP STORE CASHIER APPLICATION USING MYSQL DATABASE BASED ON JAVA DESKTOP OBJECT ORIENTED PROGRAM (OOP)

Abstract

This study aims to increase the sale of Petshop stores using a desktop java-based application. Sales are the main and most important thing in a store or store, where in the sales process speed and automation are needed in making transactions, as well as in carrying out the process of calculating profits and also in the process of reporting sales results, stock of goods and others, with existing problems then a cashier application will be made using the MySql database based on java desktop object oriented program (OOP) to help automate sales transactions, monthly reporting and others, with the hope that from this program sales will increase and all existing problems can be resolved by nice and structured.

Keywords: Java, Desktop Program, OOP, MySQL

1. PENDAHULUAN

Pada zaman peningkatan jumlah pecinta hewan yang semakin pesat, dimana jumlah kebutuhan pakan hewan tentunya akan terus meningkat seiring dengan banyaknya pertumbuhan pecinta hewan, dengan banyaknya permintaan yang ada maka toko petshop menjual kebutuhan pasar dengan sangat banyak, karna kebutuhan pasar akan meningkat seiring dengan banyaknya pertumbuhan pecinta hewan, dari banyaknya permintaan pasar terkait dengan pakan hewan, toko petshop akan melayani banyak transaksi dari pembelian, input stok barang, dan pelaporan hasil penjualan, dengan adanya transaksi yang dilakukan maka diperlukan satu aplikasi yang mampu dengan cepat melakukan transaksi penjualan, input barang dan pelaporan hasil penjualan secara otomatis, sehingga dapat melayani pembelian dengan cepat dan

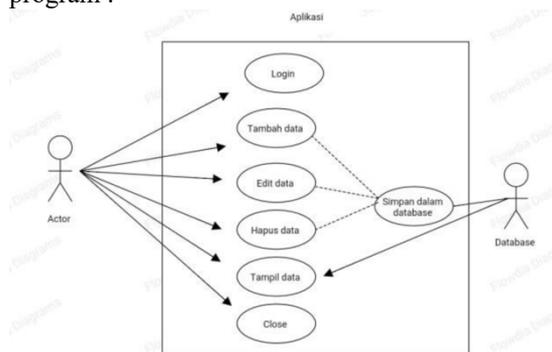
terotomatisasi, dengan adanya permasalahan tersebut maka akan dirancang aplikasi kasir penjualan toko petshop berbasis java desktop dengan object oriented program (OOP), dimana program ini nantinya akan membantu toko petshop untuk melakukan proses transaksi penjualan, input barang masuk dan pelaporan hasil penjualan secara otomatis.

Aplikasi kasir berbasis java desktop ini akan membantu semua transaksi menjadi terotomatisasi dari penghitungan penjualan toko sampai dengan penghitungan laba yang didapatkan dari hasil penjualan, termasuk dengan pelaporan transaksi bulanan dengan akurat sesuai dengan jumlah transaksi yang didapatkan dalam satu bulan atau bahkan lebih, aplikasi ini memiliki dua user interface untuk memudahkan dalam melakukan transaksi, user interface admin berfungsi untuk melakukan input barang, input pegawai kasir baru, rekap hasil

penjualan dan pencetakan hasil laporan transaksi bulanan, serta melakukan input member dan juga melakukan input harga dan supplier barang, sedangkan user interface kasir hanya dapat melakukan transaksi penjualan dan cetak laporan hasil penjualan barang pada shift pagi, siang maupun sore saat pegawai kasir bekerja. Dari adanya aplikasi kasir berbasis java desktop dengan object oriented program (OOP) diharapkan dapat membantu pekerjaan toko petshop menjadi lebih cepat dan akurat saat melakukan transaksi maupun rekap laporan hasil penjualan, sehingga dapat meningkatkan penjualan menjadi lebih banyak dengan sistem yang sudah terotomatisasi.

2. METODE

Pemrograman menggunakan bahasa pemrograman java sering digunakan untuk pemrograman object oriented program (OOP). Object oriented program merupakan teknik pemrograman berbasis objek, dimana program harus berdasarkan objek yang sesuai dengan yang akan dibuat dan harus sesuai dengan yang akan dilakukan program. OOP terdiri dari objek – objek yang berinteraksi satu sama lain untuk menyelesaikan tugas (Muh Rais, 2019). Dengan pemrograman berbasis java (OOP) maka kita dapat menyesuaikan program yang akan dirancang sesuai dengan object sebenarnya, dengan kata lain program yang akan dirancang harus sesuai dengan object nyata yang sebenarnya, seperti aplikasi kasir yang akan dibangun harus sesuai dengan keadaan toko petshop yang sebenarnya, berikut gambar interaksi user dengan aplikasi yang akan dibangun dengan object oriented program :



Gambar 1. Use Case Diagram alur sistem OOP

Dari Usecase diagram diatas dapat dilihat bagaimana alur sistem yang dibangun menggunakan Java OOP, dimana user dapat melakukan login, tambah data, edit data, hapus data, menampilkan data, dan melakukan close sistem, semua data yang di inputkan akan disimpan kedalam database. Dari semua yang dilakukan adalah object nyata yang dibuatkan kedalam sistem, sesuai dengan yang akan dilakukan sistem kasir saat akan melakukan transaksi bahkan pencetakan laporan menggunakan java (OOP).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam implementasi Sistem kasir Toko Petshop berbasis java object oriented program (OOP). Pertama kita akan masuk pada halaman Log in sistem kasir yang akan ditunjukkan pada Gambar 2 berikut :



Gambar 2. Halaman Log in

Setelah Log in kedalam sistem sebagai admin, selanjutnya admin dapat melakukan input data barang yang akan dijual, melihat stok barang, melihat harga barang dan lain - lain seperti pada Gambar 3 berikut :

Kode Item	Nama Item	Satuan	Stok	Hapus	Edit	Nama	Harga Pokok	Harga Jual	Status
001	AKSI BANG	0.00 PCS	2	0.000.000	0.000.000	0.00	0.000.000	0.00	0.00
002	AKSI BANG	0.00 PCS	1	0.000.000	0.000.000	0.00	0.000.000	0.00	0.00
003	Makassar	0.00 PCS	1	0.000.000	0.000.000	0.00	0.000.000	0.00	0.00
004	Makassar	0.00 PCS	1	0.000.000	0.000.000	0.00	0.000.000	0.00	0.00
005	AKSI BANG	0.00 PCS	1	0.000.000	0.000.000	0.00	0.000.000	0.00	0.00

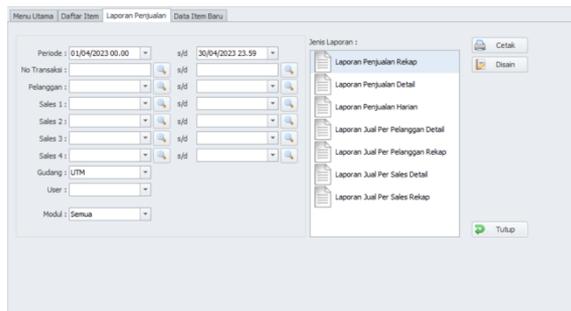
Gambar 3. Daftar Item Barang

Pada tampilan daftar item admin dapat menginput daftar barang yang akan dijual seperti pada Gambar 3, selain itu dalam tampilan daftar item admin dapat melakukan edit nama barang, menghapus dan mereset nama barang yang diinginkan seperti yang akan ditunjukkan pada Gambar 4, berikut :

Gambar 4. Menu Tambah Item

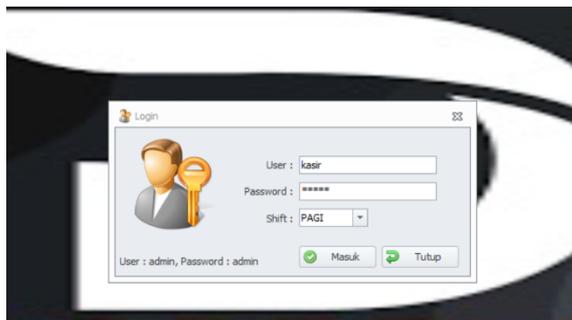
Setelah semua item yang akan dijual diinputkan kedalam sistem, selanjutnya semua item yang didaftarkan siap untuk dijual dan melakukan transaksi, dari transaksi yang dilakukan admin dapat

melakukan rekap hasil penjualan dari menu pencetakan laporan, seperti pada Gambar 5, berikut :



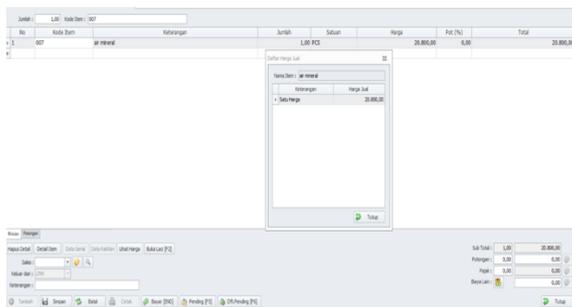
Gambar 5. Cetak Laporan

Dari gambar diatas semua hanya dapat dilakukan oleh admin, selanjutnya kasir akan melakukan transaksi penjualan dari item yang diinput oleh admin, seperti ditunjukkan pada Gambar 6, dimana kasir melakukan log in dan menentukan shift kerja kedalam sistem kasir.



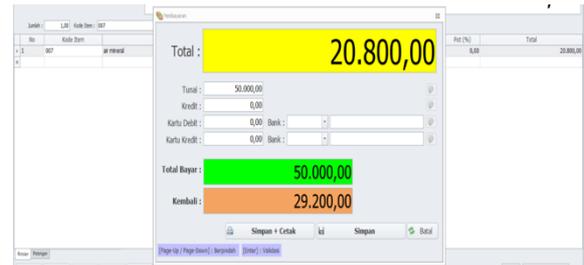
Gambar 6. Log in Kasir

Seperti pada Gambar 6 diatas kasir akan melakukan log in kedalam sistem dan menentukan shift kerja pada sistem, dan selanjutnya akan masuk kedalam tampilan kasir untuk melakukan transaksi penjualan seperti pada Gambar 7, berikut



Gambar 7. Transaksi Penjualan Kasir

Pada Tampilan kasir, kasir dapat melakukan transaksi penjualan dengan memasukan atau menginput kode barang atau dengan scan barcode kedalam sistem seperti pada Gambar 7 dimana barang yang akan dibeli akan di inputkan kedalam sistem sesuai dengan yang dipesan customer, dan selanjutnya akan dilakukan pembayaran kasir dan akan disimpan kedalam sistem seperti pada Gambar 8, berikut.



Gambar 8. Pembayaran Kasir

Semua Pembayaran yang dilakukan kasir akan disimpan kedalam sistem, dan akan direkap oleh admin berupa laporan penjualan serta laba yang didapatkan toko Pet shop, yang nantinya semua dapat dilihat oleh admin sesuai dengan laporan yang diinginkan oleh admin Toko.

4. KESIMPULAN

Sistem Kasir Berbasis java desktop object oriented program (OOP), akan membantu admin toko Petshop dalam melakukan transaksi menjadi lebih cepat dengan terotomatisasi, serta melakukan pencetakan laporan penjualan toko dengan tepat dan akurat berdasarkan jumlah transaksi yang dilakukan oleh kasir, dengan adanya sistem ini diharapkan dapat membantu juga toko – toko lain yang memiliki jumlah transaksi yang sangat banyak dan juga dapat dilakukan pengembangan terhadap sistem agar lebih sempurna serta dapat bermanfaat untuk toko – toko lain bahkan juga untuk toko online agar transaksi yang dilakukan dapat lebih cepat dan mudah, serta tepat dan akurat saat menghitung pelaporan jumlah transaksi yang dimiliki.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Sugy, Arkan , Perdana, 2021. Mengenal OOP, Teknik Pemrograman Modern yang Berorientasi pada Objek Tersedia di : https://glints.com/id/lowongan/oop-adalah/#.Yd58_vlBzIU
- Muh, Rais., 2019. Penerapan Konsep Object Oriented Programming Untuk Aplikasi Pembuat Surat. Jurnal PROtek Volume 06. No 2, September 2019.
- Nadifah, Adya, Ilham, Naziro, 2014. Implementasi Konsep Pemrograman Berorientasi Objek Pada Aplikasi Sistem Parkir Menggunakan Bahasa Pemrograman Java. Jurnal Edukasi Elektro, Vol. 3, No. 2, 2019
- Indra Yatini, Sumiatun, Modul Praktikum Algoritma & Pemrograman, UPT Laboratorium STMIK AKAKOM, Yogyakarta, 2009.
- Erwin, Mardinata, Saiful, Khair., 2017. Membangun Sistem Informasi Pengelolaan Data Nasabah Berbasis Web Di Bank Sampah Samawa. Jurnal Matrik Vol.17 .No. 1 November 2017 Hal 2-7.
- Dicoding Intern 12 May 2021. Apa itu UML? Beserta Pengertian dan Contohnya Tersedia di : <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-uml/>

- Hanif Al Fatta . Analisa & perancangan sistem informasi. Andi Yogyakarta.2007. hal 3-4.
- Jogianto. HM, Analisis dan Desain (edisi kedua : Yogyakarta, Andi, 1999), Halaman 129.
- Koniyo, Andri dan Kusri. 2007. Tuntunan Praktis Membangun Sistem Informasi.
- Akuntansi Dengan Visual Basic dan Microsoft SQL Server. Penerbit C.V Andi Offset. Yogyakarta. Hal 8.
- Tata Sutabri, S.Kom, MM . Analisa sistem Informasi. Andi. Yogyakarta. 2004 . Hal.39.