

---

**RANCANG BANGUN APLIKASI KASIR PADA KEDAI  
KOPI FAUZAN BERBASIS WEB****Falda Salwa Hafizah<sup>1</sup>, Nova Mayasari<sup>2</sup>, Ricky Ramadhan Harahap<sup>3</sup>  
Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan**e-mail: <sup>1</sup>faldasalwa420@gmail.com, <sup>2</sup>novamayasari@dosen.pancabudi.ac.id,  
<sup>3</sup>rickyramadhanharahap@dosen.pancabudi.ac.id

**Abstract:** *Kedai Kopi Fauzan is one of the business units that sells coffee drinks. But it has obstacles in the process of managing customer orders still done manually without the support of a computerized system, because it still uses a conventional system by recording into the book media. Systems like this are generally still inefficient to implement, because they can take a long time and increase the risk of losing or slipping files. In addition, if ordering conditions are crowded and errors often occur in recording and calculating coffee sales orders. For this reason, the author tries to make research on the design of a web-based cashier application. This application uses UML (Unified Modeling Language), PHP programming language and database using mysql. The purpose of this research is to build a web-based cashier application. It is hoped that the resulting system can overcome existing problems and can improve services to consumers and make order data collection more effective, efficient and overcome existing obstacles where consumers will be well served by digitally stored data storage systems.*

**Keywords:** *Design, Coffee, Cashier, Consumer, Website*

**Abstrak:** Kedai Kopi Fauzan salah satu unit usaha yang menjual minuman kopi. Namun memiliki kendala dalam proses pengelolaan pesanan pelanggan masih dilakukan secara manual tanpa dukungan sistem yang terkomputerisasi, karena masih menggunakan sistem konvensional dengan mencatat kedalam media buku. Sistem seperti ini umumnya masih kurang efisien untuk diterapkan, karena dapat memakan waktu yang lama dan meningkatkan risiko kehilangan atau terselipnya berkas. Selain itu, jika kondisi pemesanan ramai dan sering terjadi kesalahan didalam pencatan dan perhitungan pemesanan penjualan kopi. Untuk itulah penulis mencoba membuat penelitian mengenai rancang bangun aplikasi kasir berbasis web. Perancangan aplikasi ini menggunakan UML (Unified Modeling Language), bahasa pemrograman PHP dan database menggunakan mysql. Tujuan dari penelitian ini untuk membangun aplikasi kasir berbasis web. Diharapkan sistem yang dihasilkan dapat mengatasi permasalahan yang ada dan dapat meningkatkan pelayanan kepada konsumen dan membuat pendataan pemesanan menjadi lebih efektif, efisien dan mengatasi kendala yang ada dimana konsumen akan terlayani dengan baik sistem penyimpanan data tersimpan secara digitalisasi.

**Kata kunci:** Rancang Bangun, Kopi, Kasir, Konsumen, Website

**PENDAHULUAN**

Pemanfaatan teknologi saat ini merambah pada berbagai aspek kehidupan sehari - hari tanpa terkecuali sampai pada cafe ataupun kedai yang ingin memanfaatkan teknologi demi kepuasan pelanggan dan keuntungan pihak pengelola usaha. Perkembangan teknologi

informasi merupakan suatu kebutuhan yang begitu mendesak dalam berbagai bidang, salah satunya di bidang bisnis. Dorongan dari ketersediaan akses internet yang mudah telah mendorong berbagai entitas, termasuk instansi pemerintahan dan lembaga-lembaga bisnis, untuk mengadopsi teknologi dalam operasional mereka.

Saat ini, banyak individu termasuk generasi muda dan pekerja profesional mulai menjalankan usaha sampingan mereka. Ragam usaha yang dibuka mencakup kafe kecil, bisnis fashion, makanan ringan, dan berbagai jenis usaha lainnya sesuai dengan visi para pengusaha. Meskipun pendataan manual masih mungkin dilakukan, namun metode tersebut memiliki sejumlah kekurangan yang dapat menimbulkan kerugian bagi para pengusaha.

Kedai Kopi Fauzan adalah sebuah usaha yang bergerak di bidang kuliner. Tidak hanya mengincar pasar anak muda, tetapi juga menargetkan pelanggan dewasa. Terkait juga kedai kopi ini berada di tengah lingkungan kantor kedinasan Langkat, maka cukup banyak para pejabat atau pun pegawai dinas yang membeli. Dengan meningkatnya jumlah pemesanan, pegawai Kedai Kopi Fauzan menghadapi kendala karena pengelolaan pesanan pelanggan masih dilakukan secara manual tanpa dukungan sistem yang terkomputerisasi.

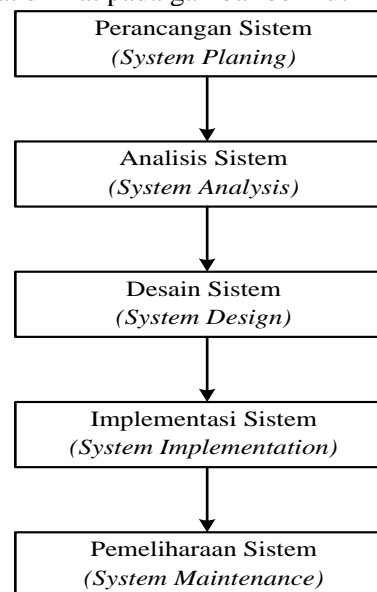
Hal ini menimbulkan risiko kesalahan dalam penginputan data serta menjadi tidak efisien dalam pencarian informasi. Selain itu, pembuatan laporan manual menggunakan penulisan tangan dapat memakan waktu yang lama dan meningkatkan risiko kehilangan atau terselipnya berkas. Pendataan stok bahan juga rentan terhadap kesalahan karena pencatatan masih bergantung pada media kertas yang dapat mengakibatkan kehilangan data tanpa backup yang memadai.

Penulisan transaksi yang dilakukan secara manual sensitif akan human eror. Upaya dalam meminimalisir human eror perusahaan membutuhkan suatu rancangan penjualan yang dapat menghindari kemungkinan human eror yaitu membuat suatu sistem yang mampu mengolah data transaksi. Oleh karena itu, diperlukan implementasi berupa aplikasi yang dapat memberikan informasi yang akurat dan lengkap, salah satunya melalui penerapan komputer

dalam penerapan aplikasi kasir di kedai kopi tersebut.

## METODE

Agar penelitian berjalan secara terstruktur dan selesai tepat waktu, maka metode penelitian yang digunakan untuk membangun aplikasi pesanan berbasis website. Langkah-langkah penelitian dapat dilihat pada gambar berikut ini:



**Gambar 1. Tahapan Penelitian**

Metode penelitian dilakukan menggunakan beberapa tahapan agar terbangunnya aplikasi pesanan yang memberikan kemudahan bagi user. Berikut tahapan penelitian yang harus dilakukan:

1. Perencanaan Sistem (*System Planning*) bertujuan untuk mengidentifikasi aplikasi apa yang akan dibangun, sasaran-sasaran yang ingin dicapai dan jangka waktu pelaksanaannya.
2. Analisis Sistem (*System Analysis*) bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan ataupun hambatan-hambatan yang terjadi pada sistem sebelumnya agar dapat mengetahui kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan.

3. Desain Sistem (*System Design*) bertujuan untuk memberikan gambaran rancang bangun yang lengkap sebagai penuntun dalam membuat aplikasi. Perancangan yang dimaksud dapat berupa perancangan interface dan perancangan database.
4. Implementasi Sistem (*System Implementation*) bertujuan untuk menerapkan program aplikasi yang telah dibangun sesuai dengan kebutuhan.
5. Pemeliharaan Sistem (*System Maintenance*) bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi yang sudah dibangun sesuai dengan perencanaan dan memastikan setiap fungsi yang terdapat dari aplikasi berjalan dengan baik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang sudah melewati proses pengerjaan dan pengembangan makan akan lanjut kepada tahap pengujian, tahap ini merupakan tahap yang penting setelah selesai membangun sebuah aplikasi yang menjadi sebuah program yang dapat dioperasikan dengan baik, berjalan sesuai sistem yang direncanakan dan mencapai hasil yang sesuai dengan rancangan pada tahap sebelumnya. Dengan melewati tahapan analisa dan perancangan, maka tindakan selanjutnya adalah pencapaian hasil perangkat lunak yang dibuat. Setelah melewati tahapan analisa dan perancangan tahap selanjutnya adalah implementasi. Implementasi dilakukan sebagai usaha untuk mewujudkan sistem yang dirancang. Hasil dari tahapan implementasi ini adalah suatu sistem pengolahan data yang sudah dapat berjalan dengan baik.

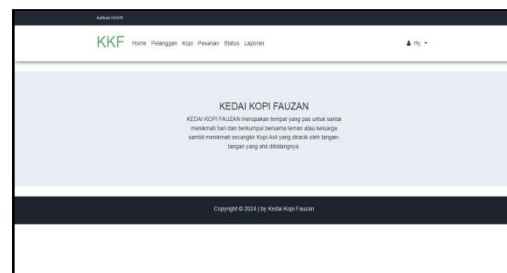
Dalam hal ini, sistem yang telah selesai dibuat sebelumnya dan juga sudah di konfigurasi, akan dilanjutkan dengan sistem pengoperasian aplikasi dan melakukan uji coba terhadap aplikasi tersebut, untuk melihat bagaimana sistem yang dibuat sudah berjalan dengan baik

dan sesuai tujuan.

Pengujian perangkat lunak dan perangkat keras pada tahapan implementasi yang dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas dari pengujian sistem yang disajikan pada tahapan berikut:

### Tampilan Halaman Dashboard

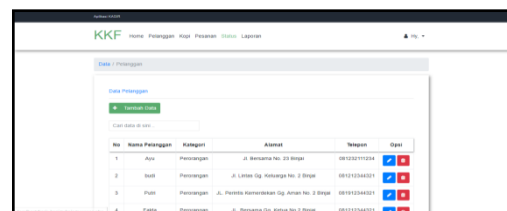
Halaman dashboard admin akan tampil setelah melewati proses pemeriksaan status akun saat login. Sistem otomatis memeriksa status akun, apakah yang login adalah admin atau pengguna, jika masuk sebagai admin maka tampilan akan menuju ke halaman tampilan dashboard Admin. Pada halaman dashboard terdapat menu Pelanggan, Kopi, Pesanan, Status dan Laporan.



**Gambar 2. Tampilan Halaman Dashboard**

### Tampilan Halaman Pelanggan

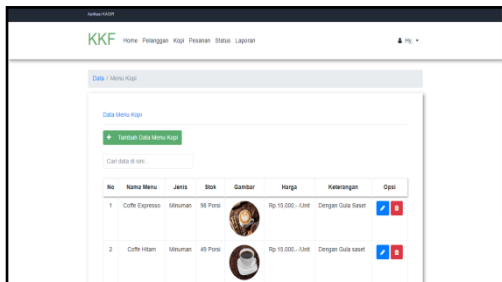
Halaman pelanggan adalah halaman yang akan menampilkan berkaitan dengan pelanggan Kedai Kopi Fauzan. Halaman pelanggan dapat digunakan untuk mengelolah data pelanggan yaitu menambah data pelanggan, merubah data pelanggan, mencari data pelanggan dan menghapus data pelanggan. Adapun data yang digunakan didalam data pelanggan adalah Nama pelanggan, Kategori, Alamat dan Nomor Telepon.



**Gambar 3. Tampilan Halaman Pelanggan**

### Tampilan Halaman Kopi

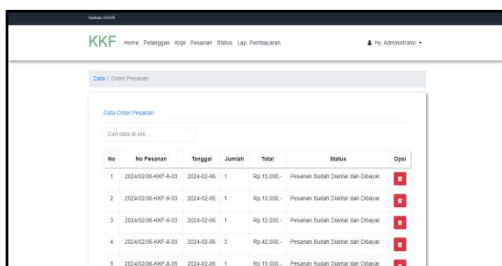
Halaman kopi adalah halaman yang akan menampilkan berkaitan dengan menu kopi yang dijual di Kedai Kopi Fauzan. Halaman kopi dapat digunakan untuk mengelolah data menu kopi yaitu menambah data menu kopi, merubah data menu kopi, mencari data menu kopi dan menghapus data menu kopi. Adapun data yang digunakan didalam data meu kopi adalah Nama Menu, Jenis, Jumlah Stok, Gambar, Harga dan Keterangan.



Gambar 4. Tampilan Halaman Menu Kopi

### Tampilan Halaman Pesanan

Halaman pesanan adalah halaman yang akan menampilkan berkaitan dengan pesanan kopi. Halaman pesanan dapat digunakan untuk mengelolah data pesanan yaitu menambah data pesanan kopi, merubah data pesanan kopi, mencari data pesanan kopi dan menghapus data pesanan kopi. Adapun data yang digunakan didalam data pesanan kopi adalah No Pesanan, Tanggal, Jumlah, Total Bayar dan Status.

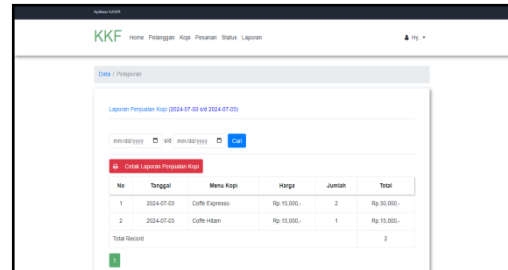


Gambar 5. Tampilan Halaman Pesanan

### Tampilan Halaman Laporan

Halaman laporan adalah halaman yang akan menampilkan berkaitan dengan laporan penjualan kopi. Halaman laporan

dapat digunakan melihat laporan penjualan secara keseluruhan ataupun penjualan kopi secara periode dari tanggal yang di tentukan.



Gambar 6. Tampilan Halaman Laporan

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembuatan Rancangan Aplikasi Kasir Pada Kedai Kopi Fauzan Berbasis Web, maka penulis mendapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan dirancangnya Aplikasi Kasir Pada Kedai Kopi Fauzan berbasis Web ini mempermudah petugas untuk melihat ketersediaan dan keberagaman menu yang disediakan sehingga pelanggan bisa terlayani denan baik.
2. Dengan dirancangnya Aplikasi Kasir Pada Kedai Kopi Fauzan berbasis Web ini mempermudah petugas kasir untuk melakukan proses perhitungan pesan kopi yang dilakukan pelanggan dan menghindari kesalahan-kesalahan didalam perhitungan jumlah pesanan yang harus dibayarkan oleh pelanggan yang memesan kopi.
3. Bagi pemilik sendiri dengan adanya Aplikasi Aplikasi Kasir Pada Kedai Kopi Fauzan berbasis Web, dapat mempermudah untuk mengenalkan menu-menu minuman kopi yang ditawarkan kepada para pelanggan dan pelanggan dengan mudah untuk menpatkan informasi menu kopi.
4. Sistem pengolahan data pemesanan kopi pada Kedai Kopi Fauzan menjadi lebih efektif dan efisien

karena sudah berbasis sistem komputerisasi dan media penyimpanan digitalisasi.

Informasi Penjualan Pada Toko Omg Berbasis Web Di Kecamatan Empang Kabupaten Sumbawa. *Jurnal Informatika, Teknologi Dan Sains*, 2(1), 69–77. <https://doi.org/10.51401/jinteks.v2i1.560>

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdiati, A. D., Setiawan, S., & Supendar, H. (2021). Pemilihan Web Browser Pada Mobile Menggunakan Metode Analytical Hierachy Process. *Infotech*, 3(1), 26–32.
- Anjelita, P., & Evan Rosiska. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasie-Learning pada Smk Negeri 3 Batam. *Comasie*, 1(1), 25–35.
- Hasbiyalloh, M., & Ahmad Jakaria, D. (2018). Aplikasi Penjualan Barang Perlengkapan Hand Phone Di Zildan Cell Singaparna Kabupaten Tasikmalaya. *Jumantaka*, 1(1), 61–70.
- Harahap, R. R., & Novelan, M. S. (2022). Implementation Of The Website-Based School-Based Spp Payment Billing Application. *Proceeding International Conference of Science Technology and Social Humanities*, 160–166.
- Kadir, A. (2018). *Pemrograman Android & Database*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- Karman, J., & Arifin, A. Z. (2018). Aplikasi Delivery Order Berbasis Web Mobile Pada Trotoar Steak. *Teknologin Informasi Dan Komputer Politeknik Sekayu*, IX(2407–2129), 37–43.
- Mayasari, N., Hermansyah, H., & Prasetyo, D. (2023). Rancangan Aplikasi Guest Book Di Desa Lau Gumba Berbasis Web. *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, 8(1), 1–7.
- Mulyanto, Y., Hamdani, F., & Hasmawati. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Omg Berbasis Web Di Kecamatan Empang Kabupaten Sumbawa. *Jurnal Informatika, Teknologi Dan Sains*, 2(1), 69–77. <https://doi.org/10.51401/jinteks.v2i1.560>
- Rachmatsyah Dendi, A. (2021). Pelatihan Pembuatan Web Dengan PHP Dan WordPress Pada SMA Negeri 4 Pangkalpinang. Pangkalpinang: ISB Atma Luhur.
- Rerung, & Rante, R. (2018). *Pemrograman Web Dasa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Setyawan, & Munari. (2020). Panduan Lengkap Membangun Sistem Monitoring Kinerja Mahasiswa Internship Berbasis Web Dan Global Positioning System. Kreatif Industri Nusantara.
- Sitohang. (2018). Sistem informasi pengagendaan surat berbasis.
- Subagia. (2018). *Membangun Aplikasi Web dengan Metode OOP*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Sukanto, Rosa, & M. Shalahuddin. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Tumini, & Mauna Fitria. (2021). Penerapan Metode Scrum Pada E-Learning Stmik Cikarang Menggunakan Php Dan Mysql. *Jurnal Informatika Simantik*, 6(1), 12–16.
- Wahyudi, M. D., & Muhammad Rasid Ridho. (2019). Sistem Informasi Penjualan Mobil Bekas Berbasis Web Pada Cv Phutu Oil Club Di Kota Batam. *Comasie*, 1(1), 75–85.
- Yudhanto, Y., & Helmi A. Prasetyo. (2019). *Mudah Menguasai Framework Larave*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.