



POLITEKNIK NEGERI
CILACAP

TUGAS AKHIR

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI KASIR PADA
RUMAH MAKAN SABA MANANTI CILACAP**

***DEVELOPMENT OF CASHIER INFORMATION
SYSTEM AT SABA MANANTI CILACAP
RESTAURANT***

Oleh

ANNISA NUR KHASANAH
NPM. 19.01.02.019

DOSEN PEMBIMBING:
NUR WAHYU RAHADI, S.Kom., M.Eng.
NIDN. 0609058102

ANNAS SETIAWAN PRABOWO, S.Kom., M.Eng.
NIDN. 0017118706

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI CILACAP
2022**



POLITEKNIK NEGERI
CILACAP

TUGAS AKHIR

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI KASIR PADA
RUMAH MAKAN SABA MANANTI CILACAP**

***DEVELOPMENT OF CASHIER INFORMATION
SYSTEM AT SABA MANANTI CILACAP
RESTAURANT***

Oleh

Annisa Nur Khasanah
NPM. 19.01.02.019

DOSEN PEMBIMBING:
NUR WAHYU RAHADI, S.Kom., M.Eng.
NIDN. 0609058102

ANNAS SETIAWAN PRABOWO, S.Kom., M.Eng.
NIDN. 0017118706

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI CILACAP
2022**

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI KASIR PADA
RUMAH MAKAN SABA MANANTI CILACAP**

Oleh:

Annisa Nur Khasanah
190102019

Tugas Akhir ini Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya (A.Md)
di

Politeknik Negeri Cilacap

Disetujui oleh :


Penguji Tugas Akhir :


1. **Riyadi Purwanto, S.T., M.Eng.**
NIDN. 0618018501


2. **Linda Perdana W, S.Kom., M.Kom.**
NIDN. 0610108801

Dosen Pembimbing :


1. **Nur Wahyu Rahadi, S.Kom., M.Eng.**
NIDN. 0609058102


2. **Annas Setiawan P, S.Kom., M.Eng.**
NIDN. 0017118706

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Informatika


Nur Wahyu Rahadi, S.Kom., M.Eng.
NIDN. 0609058102

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Laporan Tugas Akhir ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli penulis sendiri baik dari alat (*hardware*), program dan naskah laporan yang tercantum sebagai bagian dari Laporan Tugas Akhir ini. Jika terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini dan sanksi lain sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi ini.

Cilacap, 11 Agustus 2022
Yang Menyatakan,

(Annisa Nur Khasanah)

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap, yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Annisa Nur Khasanah

NPM : 19.01.02.019

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Cilacap Hak Bebas Royalti Non – Eksklusif (*Non – Exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya berjudul : **“PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI KASIR PADA RUMAH MAKAN SABA MANANTI CILACAP”** beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non – Eksklusif ini, Politeknik Negeri Cilacap berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan / mempublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Politeknik Negeri Cilacap, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini. Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Cilacap

Tanggal : 11 Agustus 2022

Yang Menyatakan,

Annisa Nur Khasanah

19.01.02.019



ABSTRAK

ABSTRAK

Sistem informasi merupakan serangkaian komponen yang digunakan untuk melakukan sebuah proses yang dapat menghasilkan informasi dalam pengambilan keputusan. Penerapan sistem informasi pada bidang bisnis misalnya memudahkan dalam proses penjualan dan pengelolaan data seperti di Rumah Makan Saba Mananti. Proses pengelolaan data di Rumah Makan Saba Mananti kurang baik karena kesulitan merekap hasil penjualan makanan. Hal lain yang sering terjadi yaitu pembukuan yang belum teratur dan kurang minimnya waktu pada proses pembayaran. Penelitian ini bertujuan untuk membantu pemilik toko dalam mempermudah dan meminimalisir waktu pada proses transaksi pembayaran. Manfaat dalam dikembangkannya sistem ini bagi pelanggan rumah makan adalah mempercepat waktu proses pelayanan terhadap pelanggan. Metode yang digunakan untuk penelitian adalah metode *prototype*. Berdasarkan hasil pengujian kuesioner dapat disimpulkan bahwa sistem yang dikembangkan dengan penyebaran kuesioner kepada para responden untuk memperoleh hasil dan mengetahui jalannya sistem yang dapat mengatasi permasalahan dalam mengelola data penjualan.

Kata Kunci: Informasi, Penjualan, Kasir, *Prototype*.



ABSTRACT

ABSTRACT

The information system is a series of components used to carry out a process that can produce information in decision making. The application of information systems in the business field, for example, facilitates the process of selling and managing data such as at the Saba Mananti Restaurant. The data management process at Saba Mananti Restaurant is not good because of the difficulty of recapturing the results of food sales. Another thing that often happens is irregular bookkeeping and lack of time in the payment process. This study aims to assist store owners in facilitating and minimizing the time in the payment transaction process. The benefit of developing this system for restaurant customers is that it speeds up the service process time for customers. The method used for research is the prototype method. Based on the results of the questionnaire testing, it can be concluded that the system developed by distributing the questionnaire to the respondents to obtain results and know the course of the system that can overcome problems in managing sales data.

Keywords : Information, Sales, Cashier, Prototype.



KATA PENGANTAR

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Puji dan syukur senantiasa kita panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala nikmat, kekuatan, taufik serta hidayah-Nya. Shalawat dan salam semoga tercurah kepada Rasulullah SAW, keluarga, sahabat, dan para pengikut setianya. Amin. Atas kehendak Allah sajalah, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul :

“PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI KASIR PADA RUMAH MAKAN SABA MANANTI CILACAP”

Pembuatan dan penyusunan tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md) di Politeknik Cilacap.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan dan hambatan yang dijumpai selama pengerjaannya. Sehingga saran yang bersifat membangun sangatlah diharapkan demi pengembangan yang lebih optimal dan kemajuan yang lebih baik.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Cilacap, 11 Agustus 2022

Penulis



UCAPAN TERIMA KASIH

UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan penuh rasa syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa dan tanpa menghilangkan rasa hormat yang mendalam, saya selaku penyusun dan penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Dr. Ir. Aris Tjahyanto, M.Kom, selaku Direktur Politeknik Negeri Cilacap.
2. Dr.Eng. Agus Santoso, selaku Wakil Direktur I Politeknik Negeri Cilacap
3. Nur Wahyu Rahadi, S.Kom., M.Eng., selaku Ketua Program Studi D3 Teknik Informatika dan selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing saya dalam mengerjakan tugas akhir.
4. Annas Setiawan Prabowo, S.Kom., M.Eng. selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing saya dalam mengerjakan tugas akhir.
5. Seluruh dosen, teknisi, karyawan dan karyawan Politeknik Negeri Cilacap yang telah memberikan ilmu, nasehat dan membantu dalam segala urusan dalam kegiatan penulis dibangku perkuliahan.
6. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan motivasi, semangat dan dukungan.
7. Seluruh teman-teman di Prodi Teknik Informatika, teman kelas TI 3B dan sahabat-sahabatku yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis selama melaksanakan tugas akhir ini.
8. *Last but not least, I wanna thank me for believing in me, i wanna thank me for doing all this hard work, i wanna thank me for having no days off, i wanna thank me for never quitting, i wanna thank me for just being me all time.*

Demikian penyusunan dan penulisan laporan tugas akhir ini. Saya sebagai penulis mohon maaf bila banyak kekurangan dalam penyusunan dan penulisan Tugas Akhir ini.



DAFTAR ISI

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
UCAPAN TERIMAKASIH	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan dan Manfaat.....	2
1.4.1. Tujuan	2
1.4.2. Manfaat	3
1.5. Metodologi	3
1.5.1. Tahap pengumpulan data.....	3
1.5.2. Tahap pengembangan sistem	3
1.6. Sistematika Penulisan	5
BAB II	7

DASAR TEORI.....	7
2.1. Tinjauan Pustaka	7
2.2. Landasan Teori.....	10
2.2.1. Sistem Informasi.....	12
2.2.2. Pemrograman Berorientasi Objek.....	12
2.2.3. Basis Data.....	12
2.2.4. Rekayasa Perangkat Lunak.....	14
2.2.5. <i>Prototype</i>	14
2.2.6. <i>Flowchart</i>	15
2.2.7. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	17
2.2.8. <i>Unified Modelling Language</i> (UML)	18
2.2.9. <i>Black Box</i>	21
2.2.10. Skala Likert	22
BAB III	21
METODOLOGI DAN PENGEMBANGAN SISTEM	23
3.1. Metodologi	23
3.1.1 Bahan Penelitian.....	23
3.1.2 Alat Penelitian	23
3.1.3 Jalan Penelitian.....	25
3.2. Perancangan Sistem.....	26
3.2.1. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan	26
3.2.2. Analisis Sistem yang Akan Dikembangkan.....	28
3.2.3. Analisis Kebutuhan Pengguna.....	31
3.2.4. Analisis Kebutuhan Eksternal	32
3.2.5. Aliran Informasi	34
3.2.6. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	53
3.2.7. Struktur Tabel.....	54

3.2.8.	Rancangan Antarmuka.....	56
3.2.9.	Skenario Pengujian	69
BAB IV	85
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	85
4.1	Hasil Penelitian.....	85
4.1.1	Implementasi Perancangan Antarmuka	85
4.2.	Hasil Pengujian Sistem.....	92
4.3.	Pembahasan Hasil Pengujian Sistem	94
4.4.	Analisis Kuesioner.....	98
4.5.	Pembahasan kuisioner	98
BAB V	103
KESIMPULAN DAN SARAN	103
5.1.	Kesimpulan.....	103
5.2.	Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN		
BIODATA PENULIS		



DAFTAR GAMBAR

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode <i>Prototype</i>	15
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Sistem Penjualan yang Sedang Berjalan.....	27
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Sistem Penjualan yang Akan Dikembangkan..	29
Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> Sistem Penjualan yang Akan Dikembangkan..	30
Gambar 3.4 Analisis Kebutuhan Antarmuka Jaringan.....	34
Gambar 3.5 <i>Usecase Diagram</i>	35
Gambar 3.6 <i>Sequence Diagram</i> Login Pelanggan.....	37
Gambar 3.7 <i>Sequence Diagram</i> Login Kasir.....	38
Gambar 3.8 <i>Sequence Diagram</i> Login Pelayan.....	38
Gambar 3.9 <i>Sequence Diagram</i> Login Dapur.....	39
Gambar 3.10 <i>Sequence Diagram</i> Login Pemilik.....	40
Gambar 3.11 <i>Sequence Diagram</i> Registrasi.....	40
Gambar 3.12 <i>Sequence Diagram</i> Registrasi Menu.....	41
Gambar 3.13 <i>Sequence Diagram</i> Registrasi Jenis Menu.....	42
Gambar 3.14 <i>Sequence Diagram</i> Registrasi Pengguna.....	42
Gambar 3.15 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Data Pesanan.....	43
Gambar 3.16 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Data Pelanggan.....	44
Gambar 3.17 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Bukti Pembayaran.....	44
Gambar 3.18 <i>Sequence Diagram</i> Laporan Penjualan.....	45
Gambar 3.19 <i>Sequence Diagram</i> Mengubah Data Menu.....	46
Gambar 3.20 <i>Sequence Diagram</i> Memesan Menu.....	47
Gambar 3.21 <i>Sequence Diagram</i> Pembatalan Pesanan.....	47
Gambar 3.22 <i>Sequence Diagram</i> Konfirmasi Pembayaran.....	48
Gambar 3.23 <i>Sequence Diagram</i> Konfirmasi Pesanan Selesai.....	49
Gambar 3.24 <i>Sequence Diagram</i> Konfirmasi Menerima Pesanan.....	50
Gambar 3.25 <i>Sequence Diagram</i> Verifikasi Pembayaran.....	51
Gambar 3.26 <i>Class Diagram</i>	52
Gambar 3.27 <i>Entity Relianship Diagram</i>	53
Gambar 3.28 Rancangan Antarmuka Halaman Utama Umum.....	57
Gambar 3.29 Rancangan Antarmuka Halaman <i>Login</i>	58
Gambar 3.30 Rancangan Antarmuka Halaman Registrasi.....	59
Gambar 3.31 Rancangan Antarmuka Halaman Pelanggan.....	60
Gambar 3.32 Rancangan Antarmuka Halaman Menu.....	61
Gambar 3.33 Rancangan Antarmuka Halaman Keranjang Menu.....	62
Gambar 3.34 Rancangan Antarmuka Halaman <i>Checkout</i>	63
Gambar 3.35 Rancangan Antarmuka Halaman Pesanan.....	64

Gambar 3.36 Rancangan Antarmuka Halaman Pembayaran.....	64
Gambar 3.37 Rancangan Antarmuka <i>Dashboard</i> Admin.....	65
Gambar 3.38 Rancangan Antarmuka Data Pelanggan.....	66
Gambar 3.39 Rancangan Antarmuka Halaman Pengguna.....	66
Gambar 3.40 Rancangan Antarmuka Halaman Pesanan.....	67
Gambar 3.41 Rancangan Antarmuka Halaman Detail Pemesanan.....	68
Gambar 3.42 Rancangan Antarmuka Halaman Laporan Penjualan.....	68
Gambar 4.1 Halaman <i>Login</i> Pengguna.....	85
Gambar 4.2 Halaman Registrasi Pelanggan.....	86
Gambar 4.3 Halaman <i>Dashboard</i> Pelanggan.....	86
Gambar 4.4 Halaman Menu.....	87
Gambar 4.5 Halaman Keranjang Pemesanan.....	87
Gambar 4.6 Halaman Pembatalan Pesanan.....	88
Gambar 4.7 Halaman Konfirmasi Pembayaran.....	88
Gambar 4.8 Halaman Konfirmasi Menerima Pesanan.....	89
Gambar 4.9 Halaman Registrasi Menu.....	89
Gambar 4.10 Halaman Registrasi Jenis Menu.....	90
Gambar 4.11 Halaman Registrasi Pengguna.....	90
Gambar 4.12 Halaman Melihat Data Pengguna.....	91
Gambar 4.13 Halaman Melihat Data Pemesanan.....	91
Gambar 4.14 Halaman Melihat Data Penjualan.....	92
Gambar 4.15 Halaman Verifikasi Pembayaran.....	92
Gambar 4.16 Halaman Pengujian Sistem Mudah Merekap Transaksi...99	99
Gambar 4.17 Halaman Pengujian Mempercepat Waktu Pelayanan....100	100
Gambar 4.18 Halaman Pengujian Mudah Dalam Memantau Menu....101	101



DAFTAR TABEL

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Penelitian.....	9
Tabel 2.2 Simbol <i>Flowchart</i>	16
Tabel 2.3 Simbol ERD.....	17
Tabel 2.4 Simbol <i>Usecase Diagram</i>	18
Tabel 2.5 Simbol <i>Class Diagram</i>	20
Tabel 2.6 Simbol <i>Sequence Diagram</i>	24
Tabel 3.1 Perangkat Keras Pengembang Sistem	24
Tabel 3.2 Perangkat Lunak Pengembang Sistem.....	22
Tabel 3.3 Analisis Kebutuhan Pengguna.....	32
Tabel 3.4 Analisis Kebutuhan Antarmuka Perangkat Lunak.....	33
Tabel 3.5 Analisis Kebutuhan Antarmuka Perangkat Keras.....	33
Tabel 3.6 Tabel Pelanggan.....	54
Tabel 3.7 Tabel Jenis Makanan.....	54
Tabel 3.8 Tabel Makanan.....	55
Tabel 3.9 Tabel Pemesanan.....	55
Tabel 3.10 Tabel Detail Pemesanan.....	56
Tabel 3.11 Tabel Pengguna.....	56
Tabel 3.12 Skenario Pengujian <i>Login</i>	69
Tabel 3.13 Skenario Pengujian Proses Registrasi.....	70
Tabel 3.14 Skenario Pengujian Registrasi Menu.....	71
Tabel 3.15 Skenario Pengujian Registrasi Jenis Menu.....	72
Tabel 3.16 Skenario Pengujian Registrasi Pengguna.....	73
Tabel 3.17 Skenario Pengujian Melihat Data Pesanan.....	74
Tabel 3.18 Skenario Pengujian Melihat Data Pelanggan.....	75
Tabel 3.19 Skenario Pengujian Melihat Bukti Pembayaran.....	76
Tabel 3.20 Skenario Pengujian Melihat Laporan Penjualan.....	77
Tabel 3.21 Skenario Pengujian Melihat Mengubah Data Menu.....	77
Tabel 3.22 Skenario Pengujian Memesan Menu.....	78
Tabel 3.23 Skenario Pengujian Pembatalan Pesanan.....	79
Tabel 3.24 Skenario Pengujian Konfirmasi Pembayaran.....	80
Tabel 3.25 Skenario Pengujian Konfirmasi Pesanan Selesai.....	80
Tabel 3.26 Skenario Pengujian Konfirmasi Menerima Pesanan.....	81
Tabel 3.27 Skenario Pengujian Verifikasi Pembayaran.....	82
Tabel 4.1 Hasil Pengujian Sistem.....	92
Tabel 4.2 Pembahasan Hasil Pengujian Sistem.....	95
Tabel 4.3 Hasil Analisis Kuesioner.....	98
Tabel 4.4 Skala Likert.....	99

Tabel 4.5 Pengujian Sistem Mudah Merekap Transaksi.....	99
Tabel 4.6 Pengujian Sistem Mempercepat Waktu Pelayanan.....	100
Tabel 4.7 Uji Perbandingan Waktu.....	101
Tabel 4.8 Pengujian Sistem Mudah Dalam Memantau Menu.....	102



DAFTAR SINGKATAN

DAFTAR SINGKATAN

MySQL	: <i>My Structured Query Language</i>
PHP	: <i>Personal Home Page Tools</i>
ERD	: <i>Entity Relationship Diagram</i>
OOP	: <i>Object Oriented Programming</i>
UML	: <i>Unified Modelling Language</i>



DAFTAR LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A SURAT OBSERVASI

LAMPIRAN B HASIL WAWANCARA

LAMPIRAN C LEMBAR PENGUJIAN

LAMPIRAN D LEMBAR KUISIONER