

APLIKASI RE-CASH PADA WARUNG LESEHAN (WALES)

BERBASIS DESKTOP

SKRIPSI



disusun oleh

Rheza Runia Triyudha

10.11.3726

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

APLIKASI RE-CASH PADA WARUNG LESEHAN (WALES)

BERBASIS DESKTOP

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan teknik informatika



disusun oleh

Rheza Runia Triyudha

10.11.3726

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI RE-CASH PADA WARUNG LESEHAN (WALES)
BERBASIS DESKTOP**

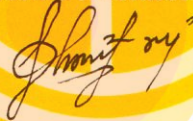
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rheza Runia Triyudha

10.11.3726

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 15 Desember 2013

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

**APLIKASI RE-CASH PADA WARUNG LESEHAN (WALES)
BERBASIS DESKTOP**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rheza Runia Triyudha

10.11.3726

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Juni 2014

Susunan Dewan Penguji

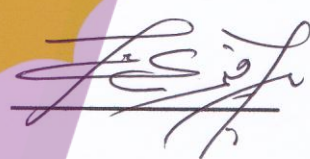
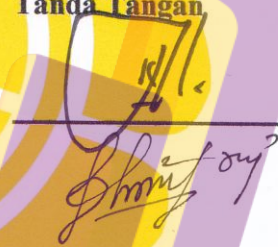
Nama Penguji

Tanda Tangan

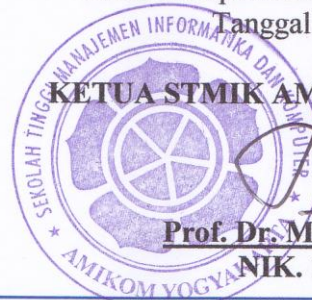
Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs
NIK. 190302207



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Juni 2014



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini asli dari pemikiran saya dan dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan untuk memperoleh kelulusan gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, serta sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 25 Juni 2014

Rheza Runia Triyudha

MOTTO

“tidak ada jalan sulit selama kita selalu berdoa dan yakin
mampu melewatinya”

“setiap usaha akan selalu menghasilkan sebuah nilai yang
di inginkan”

“bersikap optimis dalam diri akan selalu siap melakukan
setiap pekerjaan”

“tidak takut gagal dan selalu mau belajar adalah ciri orang
sukses di masa depan”

“selalu yakin pada Tuhan akan selalu diberi jalan setiap
ada kesulitan”

PERSEMBAHAN

1. Allah SWT beserta junjungan-Nya Nabi Muhammad SAW
2. Bapak dan Ibu yang sangat aku sayangi dan cintai yang telah memberikan doa, kasih sayang serta dukungan moral, spiritual dan materil yang tak ternilai harganya
3. Buat kakak – kakakku Erico Runia Putra sekeluarga, Taufany Runia Atmaja sekeluarga, dan kekasihku Fajar Yunita Dwi Utami yang selalu mendoakan serta memberikan support untukku
4. Teman – temanku TI-03 angkatan 2010 yang tak bisa aku sebutkan satu persatu, dan khususnya temanku Mukhlis, Rio, Fikri, Wawan, Robihu terima kasih atas bantuannya, semoga suatu saat kita bertemu sebagai orang yang sukses lahir dan batin
5. Semua teman – temanku yang ada di Madiun yang senantiasa selalu membantuku, terima kasih
6. STMIK AMIKOM YOGYAKARTA beserta dosen – dosen yang telah mengajarku selama perkuliahan, terima kasih atas ilmu yang telah diberikan kepadaku

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada setiap umat-Nya, serta shalawat dan salam juga tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta, selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan study jenjang program strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penyelesaian Skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama perkuliahan

5. Kedua orang tua beserta keluarga tercinta yang selalu memberikan doa dan dukungan moril serta materil
6. Teman – teman sekelas seangkatan seperjuangan dari awal sampai akhir, terima kasih semuanya

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan – kekurangan dan kelemahan – kelemahannya, oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini, namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 25 Juni 2014

PENULIS

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Metodologi Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan	6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1	Tinjauan Pustaka	8
2.2	Pengertian Aplikasi	8
2.3	Aplikasi Desktop	9
2.4	Pembuatan Aplikasi	10
2.4.1	Adobe Flash	10
2.4.2	Bahasa Pemrograman Yang Digunakan	11
2.4.3	Microsoft Office Access	12
2.4.4	MDM Zinc	12
2.5	Perangkat Lunak Yang Digunakan	13
2.5.1	Adobe Flash CS 3	13
2.5.2	Adobe Photoshop CS 3	16
2.6	Teori Flow Chart	17
2.6.1	Simbol – Simbol Flow Chart	17
2.7	Diagram Alir Data	20

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1	Tinjauan Umum	23
3.1.1	Sejarah Warung Lesehan (WaLes)	23
3.1.2	Tujuan	25
3.1.3	Metode Pengembangan Sistem	25
3.2	Perencanaan	27

3.3	Analisis	28
3.3.1	Analisis Kelemahan Sistem	29
3.3.1.1	Analisis Kekuatan (Strength)	29
3.3.1.2	Analisis Kelemahan (Weakness)	30
3.3.1.3	Analisis Kesempatan (Opportunity)	30
3.3.1.4	Analisis Ancaman (Threat)	31
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	31
3.4.1	Analisis Kebutuhan Sistem Informasi	32
3.4.1.1	Kebutuhan Fungsional	32
3.4.1.2	Kebutuhan Non Fungsional	33
3.5	Analisis Kebutuhan Teknologi	34
3.5.1	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	34
3.5.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	35
3.6	Analisis Kelayakan Sistem	35
3.6.1	Kelayakan Teknologi	36
3.6.2	Kelayakan Hukum	36
3.6.3	Kelayakan Operasional	36
3.6.4	Kelayakan Ekonomi	37
3.7	Perancangan Sistem	37
3.7.1	Flowchart Sistem	37
3.7.2	Diagram Konteks	39

3.7.3	Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 1	39
3.7.4	Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 2	40
3.7.5	Perancangan Basis Data	40
3.7.6	Perancangan Antar Muka	41
3.7.6.1	Perancangan Transaksi	41
3.7.6.2	Rancangan Login	42
3.7.6.3	Rancangan Ubah Data Harga	42
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN		
4.1	Implementasi	43
4.1.1	Uji Coba Sistem dan Program	43
4.1.2	Manual Program	46
4.1.3	Manual Instalasi	49
4.1.4	Pemeliharaan Sistem	51
4.2	Pembahasan	52
4.2.1	Pembahasan Script Program	52
4.2.2	Pembahasan Basis Data	56
BAB V PENUTUP		
5.1	Kesimpulan	58
5.2	Saran	59
DAFTAR PUSTAKA		60
LAMPIRAN		61

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Data Organisasi Warung Lesehan (WaLes)	24
Tabel 3.2 Data Base daftarmenu Tampilan Design	40
Tabel 3.3 Data Base daftarmenu Tampilan Datasheet View	40



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tampilan Adobe Flash CS 3	14
Gambar 2.2	Lembar Kerja Adobe Flash CS 3	14
Gambar 2.3	Tampilan Adobe Photoshop CS 3	16
Gambar 2.4	Kesatuan Luar (External Entity)	21
Gambar 2.5	Aliran Data (Data Flow)	21
Gambar 2.6	Proses (Process)	22
Gambar 2.7	Penyimpanan Data (Data Storage)	22
Gambar 3.1	Dokumentasi Warung Lesehan (WaLes)	23
Gambar 3.2	Siklus Hidup Pengembangan Sistem	25
Gambar 3.3	Flowchart Sistem Aplikasi	38
Gambar 3.4	Diagram Konteks	39
Gambar 3.5	Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 1	39
Gambar 3.6	Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 2	40
Gambar 3.7	Rancangan Transaksi	41
Gambar 3.8	Rancangan Login	42
Gambar 3.9	Rancangan Ubah Data	42
Gambar 4.1	Script Benar	43
Gambar 4.2	Script Salah	44
Gambar 4.3	Analisa Kesalahan Script	44
Gambar 4.4	Tampilan Normal	46

Gambar 4.5	Input Data	46
Gambar 4.6	Interface RE-Cash	47
Gambar 4.7	Tampilan Login	48
Gambar 4.8	Tampilan Ubah Data	48
Gambar 4.9	Ubah Data Database	48
Gambar 4.10	Tampilan Proses 1 Instalasi	50
Gambar 4.11	Tampilan Proses 2 Instalasi	50
Gambar 4.12	Tampilan Proses 3 Akhir Instalasi	51
Gambar 4.13	Contoh Script Koneksi Database	52
Gambar 4.14	Contoh Script Ambil Data Database	53
Gambar 4.15	Contoh Script Kalkulasi Data	54
Gambar 4.16	Contoh Script Login	55
Gambar 4.17	Contoh Script Tampilkan Data	56
Gambar 4.18	Contoh Script Ubah Data DB	56
Gambar 4.19	Tampilan Database Design View	57
Gambar 4.20	Tampilan Database Datasheet View	57

INTISARI

Komputer sudah menjadi kebutuhan yang harus di miliki setiap orang, dengan kemajuan teknologi saat ini, tidak heran apabila tidak ada orang yang tidak mengenal komputer dan tidak bisa mengoperasikannya, banyaknya aplikasi pendukung yang beredar membuat pengguna komputer tidak bingung untuk mencari aplikasi yang di inginkan, dan lagi saat ini aplikasi desktop tidak lagi menjadi hal yang susah di dapat, dengan adanya 2 lisensi mulai dari berbayar hingga gratis, pengguna tidak susah mendapatkan aplikasi yang di inginkan, komputer selain di pergunakan untuk kegiatan pribadi, pekerjaan kantor ataupun sekolah, juga banyak di manfaatkan untuk mendata sebuah usaha bisnis.

Bisnis kuliner merupakan salah satu bisnis yang saat ini mulai banyak di lirik para pengusaha, warung makan sederhana sekarang ini memiliki peminat lebih banyak dengan harga yang lebih terjangkau, banyaknya metode bisnis mulai dari menu, tempat hingga fasilitas yang mereka tawarkan, membuat menarik para konsumen kuliner, fasilitas sekarang ini tidak hanya sekedar tempat yang enak, suasana yang nyaman, hiburan musik ataupun fasilitas pendukung seperti internet wifi, tetapi dalam pelayanan pun merupakan fasilitas yang perlu di nilai kelebihannya, tidak hanya pelayanan ucapan selamat datang, pemesanan, dan penyajian yang harus di buat sebaik mungkin untuk menarik konsumen serta kenyamanannya, akan tetapi saat proses pembayaranpun sebaik mungkin memberikan kenyamanan para konsumen, dengan ketepatan, keakuratan hingga kecepatan pun menjadi nilai penting.

Aplikasi kasir merupakan solusi terbaik untuk mempermudah, mempercepat pelayanan dalam pembayaran, keakuratan dan ketepatan yang merupakan nilai lebih dari aplikasi kasir itu sendiri, tidak hanya itu saja, keluaran nota tidak hanya untuk sebuah report ke konsumen saja, akan tetapi bisa di jadikan sebagai sebuah media promosi, aplikasi kasir berbasis desktop merupakan aplikasi kasir yang lebih menarik dan fleksibel, karena dapat di fungsikan di setiap komputer dan lebih mudah dalam pengoperasiannya.

Kata Kunci : aplikasi desktop, warung makan, aplikasi kasir.

ABSTRACT

Computers have to become a necessity that should have everyone in, with today's technological advances, do not be surprised if there are no people who are not familiar with computers and can not operate it, the much of applications outstanding support make the computer users are not confused to find the desired application, and now desktop applications is not difficult to get in, with 2 licenses ranging from paid to free, users are not hard to get the desired applications, besides computer use for personal activities, office work, or school, many are also used for a business.

Food business is one of business that is currently highlighted of many entrepreneurs, a simple food stalls now have more enthusiasts with a more affordable price, much of business methods ranging from the menu, place to the amenities they offer, make an interesting consumers, the current facility is not just a nice place, a comfortable atmosphere, music or entertainment facilities such as wifi internet, but the service was a facility that needs to be in excess value, not just a welcome service, ordering, and presentation must be made as good as possible to attract consumers as well as comfort, but when the best payment process provide convenience to consumers, with precision, accuracy up to speed becomes an important value.

Cashier application is the best solution to simplify, accelerate the payment service, accuracy and precision is a better value than the cash register application itself, not only that, the output of bill not only for a report to the consumer, but also can be made as a promotion, cashier-based desktop application is an application that is more attractive cashier and flexible, as it can be functioned in every computer and easier to operate.

Keyword : desktop application, food stalls, cashier application.