

IMPLEMENTASI POINT OF SALES DI NAKED MEAT MEDAN

Thamrin¹

Institut Bisnis Informasi Teknologi dan Bisnis

Email: 1thamrin@itnb.ac.id

Sistem Point of Sales (POS) merupakan sistem yang mendukung transaksi penjualan dimana POS saat ini berkembang karena dapat mencatat penjualan, mencatat persediaan barang, mencetak faktur, menghitung keuntungan dan meningkatkan pelayanan bagi para pebisnis dan pengusaha. Naked Meat adalah salah satu restoran yang berkembang dan populer di Medan. Di Naked Meat Medan, pengelolaan data, pengolahan data, dan pengolahan transaksi penjualan selama ini mengandalkan sistem manual atau pencatatan berbasis kertas, yang terbuka terhadap risiko dalam pengelolaan dan keamanan data. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah tersebut maka dikembangkan Sistem Point of Sales berbasis desktop untuk mencatat penjualan, menagih persediaan, mencetak invoice, menghitung keuntungan dengan menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic dan MySQL. Sistem dikembangkan dengan menggunakan sistem pengembangan Agile dengan alasan diperlukan pengembangan sistem jangka pendek yang mengutamakan kepuasan klien.

Kata Kunci : Point of Sales, Restoran, Penjualan

Pendahuluan

Point Of Sale (POS) adalah kegiatan berorientasi penjualan untuk membantu proses transaksi yang terdiri dari manajemen persediaan, pelaporan, pembelian, manajemen pelanggan, standar keamanan transaksi, dan pemrosesan pengembalian. POS ini merupakan tempat untuk menerima pembayaran dari pembeli ke merchant (Marisa & Yuarita, 2017). Saat ini perkembangan sistem dan teknologi sangat pesat, dan peran teknologi sangat signifikan bagi kemajuan masyarakat di segala bidang. Teknologi dapat memberikan banyak kemudahan bagi manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari, termasuk para pengusaha. Beberapa keuntungan menggunakan aplikasi point of sales antara lain meningkatkan kualitas layanan dengan POS. Sebuah perusahaan dapat dengan mudah melakukan proses transaksi yang tepat, cepat, dan sistematis. Hal ini mendukung orientasi bisnis jasa kepada konsumen dan meningkatkan minat pasar. Manfaat lainnya adalah memudahkan proses pengendalian dan pengambilan keputusan. Biasanya proses pengendalian dapat dilakukan dengan mudah karena semua laporan dapat tersedia dengan cepat, sehingga memungkinkan proses pengambilan keputusan baik secara kolektif maupun pribadi (Sani, Pradana, & Rusdianto, 2018).

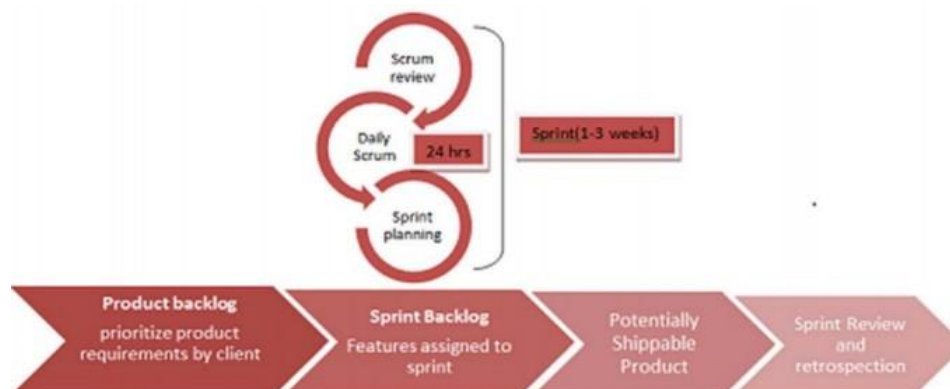
Naked Meat merupakan restoran yang berdiri sejak tahun 2019 yang menyajikan banyak hidangan non halal seperti daging babi, burger, makanan berat lain. Di Naked Meat, pengelolaan data, pengolahan data, dan pengolahan transaksi penjualan masih

menggunakan sistem manual dengan pencatatan berbasis kertas yang terbuka terhadap risiko dalam pengelolaan data dan keamanan data. Masalah lain adalah bahwa mesin kasir tidak berfungsi dengan efisien, sehingga sering menyebabkan kesalahan oleh kasir. Namun kendala lain dalam proses pengelolaan restoran adalah dalam pelaporan penjualan baik harian maupun bulanan yang dilakukan dengan transfer data secara manual, sehingga menjadi penyebab tidak efektifnya waktu dan kegiatan penyusunan laporan. Sedangkan Naked Meat merupakan restoran yang sedang berkembang di kota Medan dengan pembelian dan transaksi menggunakan layanan online untuk meningkatkan penjualan restoran.

Metode Agile digunakan sebagai metode pengembangan sistem dalam pembuatan sistem POS di Naked Meat. Metodologi Agile adalah metode pengembangan perangkat lunak berbasis iteratif dan inkremental, di mana persyaratan dapat diubah sesuai dengan kebutuhan pelanggan. Metodologi tangkas juga memerlukan sedikit perencanaan, yang dimaksudkan untuk proyek jangka pendek dengan membagi tugas menjadi beberapa langkah sebagai upaya kerja tim yang mengikuti siklus hidup pengembangan perangkat lunak (SDLC). Dalam metode tangkas ini, SDLC mencakup pengumpulan persyaratan, analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan pemeliharaan (Sharma, Sarkar, & Gupta, 2012).

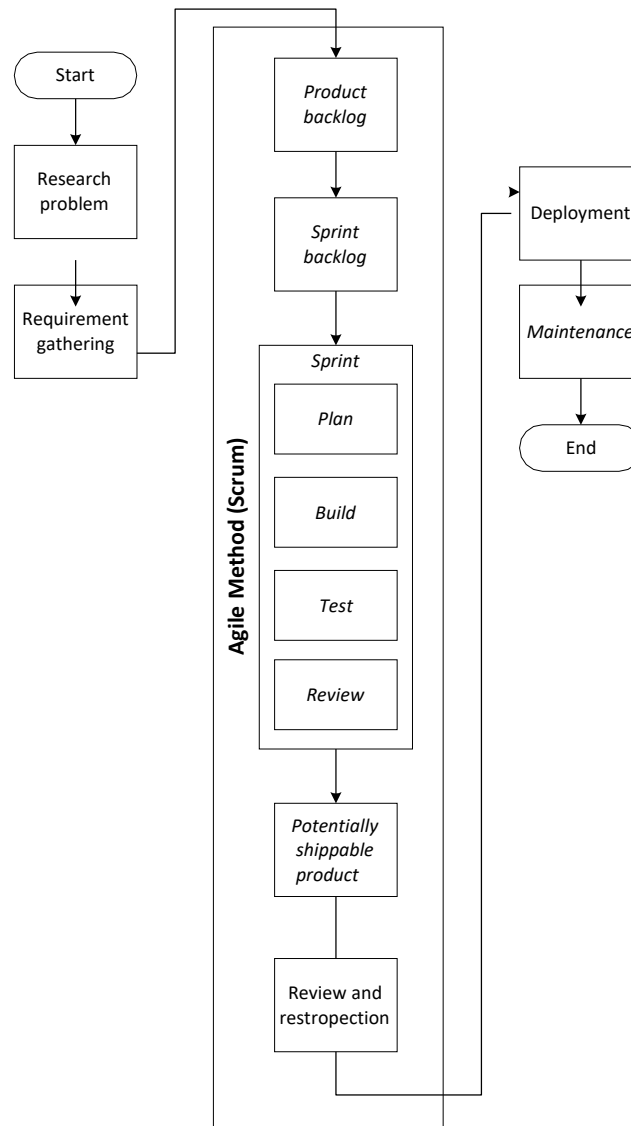
Metode

Metode pengembangan agile diimplementasikan dalam pengembangan sistem POS ini menggunakan framework SCRUM. Scrum adalah metode Agile yang mengembangkan produk bernilai tinggi dalam kreativitas dan produktivitas (Haryana, 2019). Kerangka kerja Agile yang digunakan dalam pengembangan sistem POS ini adalah Scrum. Scrum adalah framework yang menyediakan langkah-langkah untuk mengelola dan mengontrol proses pengembangan produk atau perangkat lunak (Srivastava, Bhardwaj, & Saraswat, 2017). Salah satu pendiri Scrum, Schwaber, mengatakan bahwa proses scrum didasarkan pada tiga pilar empirisme: transparansi, inspeksi, dan adaptasi, yang berarti bahwa setiap proses yang dilakukan harus dilihat oleh semua orang (transparansi). Setiap proses yang dilakukan harus sering diperiksa oleh orang yang berpengalaman (inspeksi), dan akhirnya setiap saran dan masukan yang diberikan harus tercermin dalam kode (adaptasi) (Cho, 2008).



Gambar. 1. Agile

Oleh karena itu, proyek ini dibangun berdasarkan tahapan metode Agile dan framework Scrum. Gambar 2 berikut merupakan kerangka kerja untuk pengembangan sistem ini.



Gambar. 2. Flowchart Develop a System

Hasil and Pembahasan

Hasil

Dalam proses implementasinya, sistem ini menampilkan halaman-halaman yang dibangun berdasarkan UML dan desain database yang telah dibuat. Berikut adalah hasil implementasi sistem point of sales Naked Meat. Gambar dibawah menunjukkan halaman login dimana user admin/superadmin harus memasukkan username dan password untuk masuk ke sistem. Gambar 3 menunjukkan halaman untuk login ke sistem POS Naked Meat.



Fig. 3. Login

Gambar 4 adalah halaman utama dimana user dapat memilih modul-modul seperti Laporan, Kategori, Menu, Penjualan, Event, Layout, Supplier, Produk, Stok Masuk, Stok Keluar, Message, Setting, Pembayaran, Member, Backup, User, Logout dan Exit.

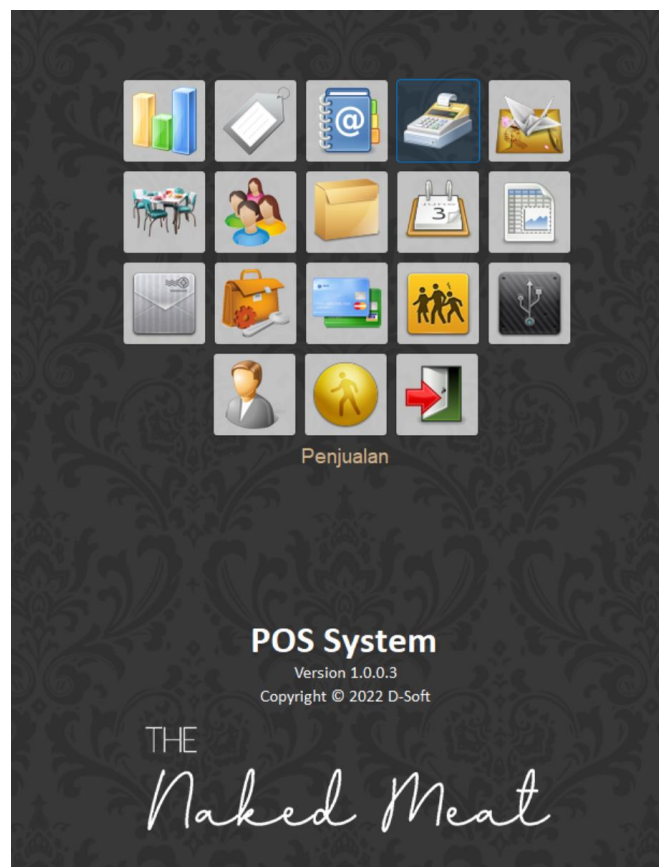


Fig. 4. Main Menu

Gambar 5 menunjuk Layout restoran Naked Meat yang terdiri dari 2 lantai. Setiap meja akan berisi orderan atau penjualan yang sedang berlangsung. Penjualan dapat dipindahkan ke meja yang lain. Perpindahan orderan dapat dilakukan secara keseluruhan maupun sebagian. Pembatalan orderan hanya dapat dilakukan oleh manager atau user yang sudah diberikan otoritas.



Fig. 5. Layout Restoran

Gambar 6 adalah halaman dimana kasir atau waiter dapat memasukkan orderan sesuai keinginan pelanggan. Harga dan diskon adalah otomatis. User hanya memasukkan orderan dan jumlah.

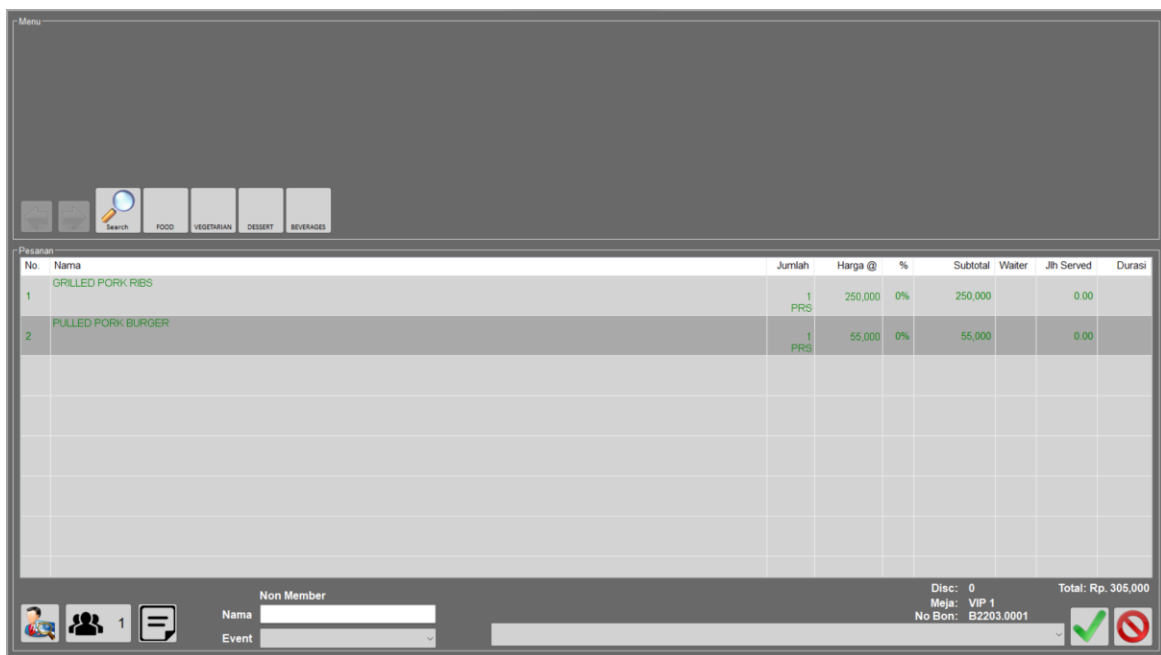


Fig. 6. Form Penjualan

Gambar 7 menunjukkan halaman Pembayaran. Pembayaran dapat dilakukan secara Cash, Kartu dan Voucher. Jumlah total bayar harus lebih besar dari jumlah total penjualan. Struk penjualan otomatis tercetak dan mesin kasir otomatis terbuka.

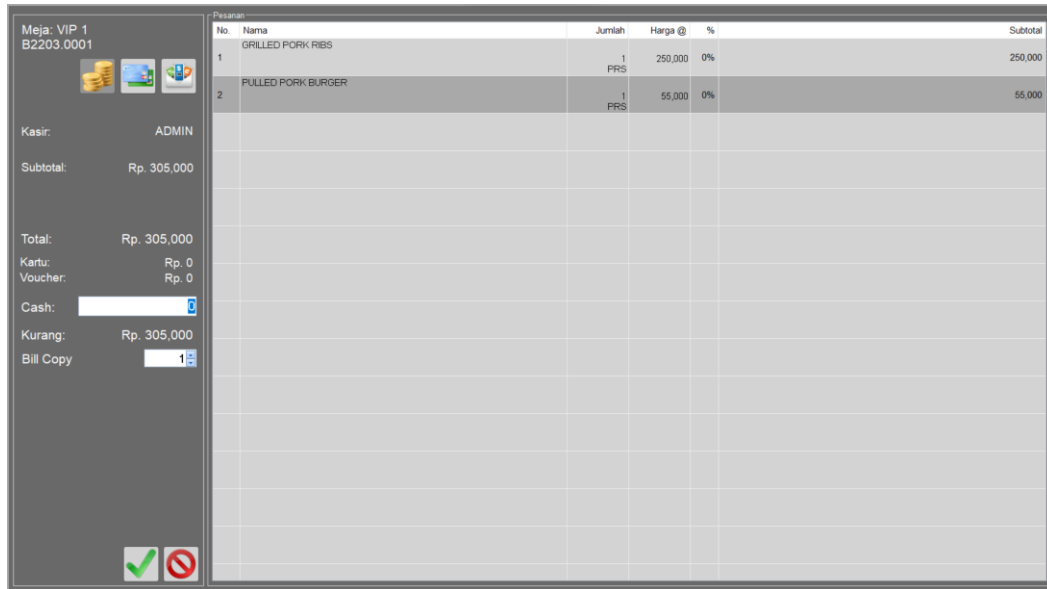


Fig. 7. Pembayaran

Banyak laporan tersedia yang diberikan dalam format excel. Laporan yang tersedia antara lain adalah Penjualan, Menu Favorit, Stok, Omzet waiter, Penggunaan bahan baku, Rekap kasir.



Fig. 8. Laporan

Gambar 9 menunjukkan format laporan penjualan dalam excel. Laporan penjualan dapat dikirimkan secara online melalui email.

No. Bon	Tanggal/Waktu	Tgl/Waktu Close	Meja	SubTotal	Diskon	Svc	Tax	Total Kartu	Voucher	Cash	Kasir	Member	Disc	Event	n Cetak	Pax	
82202.0001	3-Feb-22 7:02 PM	3-Feb-22 7:07 PM	22	35,000	0	0	0	35,000	0	0	35,000	ADMIN	0	0	4	1	
82203.0001	7-Mar-22 10:12 PM		VIP 1	305,000	0	0	0	305,000	0	0	0		0	0	0	1	
T2201.0001	26-Jan-22 11:02 PM	3-Feb-22 7:10 PM	T01	710,000	0	0	0	710,000	0	0	710,000	ADMIN	0	0	2	1	
T2201.0002	26-Jan-22 11:12 PM		212	110,000	0	0	0	110,000	0	0	0		0	0	0	1	
SUBTOTAL Rp.				1,160,000													
TOTAL DISC Rp.				0													
TOTAL SVC Rp.				0													
TOTAL TAX Rp.				0													
GRAND TOTAL Rp.				1,160,000													
Jumlah Bon				4													
Total Pax				4													
CARD				0													
VOUCHER				0													
CASH				745,000													

Fig. 9. Laporan Penjualan

Pembahasan

Pengujian ini menjelaskan hasil pengujian menggunakan pengujian black box. Pengujian black box sendiri merupakan metode pengujian yang menitikberatkan pada fungsi dari sistem yang telah dibangun (Anwar, Kurniawan, Rahman, & Ani, 2020). Hasil pengujian sistem dengan menggunakan pengujian black-box dapat disimpulkan bahwa system bekerja dengan baik dan benar. Pengujian dilakukan dengan menguji kegunaan dan fungsionalitas sistem oleh pengguna. 20 item uji yang dibagi ke dalam masing-masing fitur pada sistem point of sales Naked Meat, meliputi login, penjualan, pembelian, pengolahan data kategori, item, produk, dan pengguna.

Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil perancangan, pengembangan, dan pengujian sistem point of sales pada Naked Meat yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Sistem point of sales pada Naked Meat berhasil dibangun menggunakan metode agile dengan pengujian black-box.
2. Sistem point of sales yang dibangun mengikuti perancangan flowchart, use case, dan sequence diagram.
3. Fungsi-fungsi yang terdapat pada sistem point of sales dapat berjalan sesuai dengan desain.

Daftar Pustaka

- Anwar, K., Kurniawan, L., Rahman, M., & Ani, N. (2020). Aplikasi Marketplace Penyewaan Lapangan Olahraga Dari Berbagai Cabang Dengan Metode Agile Development. *JurnalSisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 2, 264. doi:<https://doi.org/10.32736/sisfokom.v9i2.905>
- Cho, J. (2008). Issues and Challenges of Agile Software Development With Scrum. *Issues in Information Systems*, 2, 188–195.
- Haryana, K. S. (2019). Penerapan Agile Development Methods dengan Framework SCRUM pada Perancangan Perangkat Lunak Kehadiran Rapat Umum Berbasis QR-Code. *Jurnal Computech & Bisnis*, 13(2), 70-79.
- Heriyanto, Y. (2018). Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT.APM Rent Car. *Jurnal Intra-Tech*, 2(2), 64-77.
- Mahalakshmi, M., & Sundararajan, M. (2013). Traditional SDLC Vs Scrum Methodology – A Comparative Study. *International Journal of Emerging Technology and Advanced Engineering*, 3(6), 2-6.
- Marisa, F., & Yuarita, T. (2017). Perancangan Aplikasi Point of Sales (Pos) Berbasis Web Menggunakan Metode Siklus Hidup Pengembangan Sistem. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Informatika*, 3(2), 167–171. doi:<https://doi.org/10.26905/jtmi.v3i2.1514>
- Sani, A. S., Pradana, F., & Rusdianto, D. S. (2018). Pembangunan Sistem Informasi Point Of Sales Terintegrasi Dalam Lingkup Rumah Makan Beserta Cabangnya (Studi Kasus: RM. Pecel Pincuk Bu Tinuk). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(10), 3249-3257.
- Sharma, S., Sarkar, D., & Gupta, D. (2012). Agile Processes and Methodologies: A Conceptual Study. *International Journal on Computer Science & Engineering*, 4(5), 892–898.
- Srivastava, A., Bhardwaj, S., & Saraswat, S. (2017, January). SCRUM model for agile methodology. *International Conference on Computing, Communication and Automation, ICCCA* (pp. 864–869). Greater Noida: IEEE.