

**RANCANG BANGUN APLIKASI KASIR TIKET NONTON BOLA BARENG
PADA X KASIR DI SUATU LOKASI X DENGAN
VISUAL BASIC 2010 DAN MYSQL**

Ninuk Wiliani, Syadid Zambi

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, Institut Sains dan Teknologi Nasional
Jl. Moh. Kahfi II, Bhumi Srengseng Indah, Jagakarsa, Jakarta Selatan 12640
Email : Ninukwiliani15@gmail.com,

Naskah di terima 30 September 2017

ABSTRACT

Applications cashier tickets to watch football together is one of the business organizations that use information systems optimally , computerized, and are arranged in the storage database. Applications cashier tickets to watch football together created because input system that runs on a location x is still manual. With these methods are still not computerized so reduces the performance of payment transactions. This system aims to facilitate the organizers in organizing watching with the ball in a location x can be run in accordance with its function . The benefits of the system is easy to perform payment transactions at a location x . The design of the application program will be conducted using visual basic programming language that is tested on the Microsoft Visual Basic 2010 and MySQL

Keywords : Application , Teller , NOBAR , Design , Tickets

ABSTRAK

Aplikasi kasir tiket nonton bola bareng merupakan salah satu organisasi bisnis yang menggunakan sistem informasi secara optimal, terkomputerisasi, dan tertata dalam penyimpanan databasenya. Aplikasi kasir tiket nonton bola bareng tercipta karena sistem input yang berjalan di suatu lokasi x masih manual. Dengan metode tersebut dirasa belum terkomputerisasi sehingga mengurangi kinerja pembayaran dalam bertransaksi. Sistem ini bertujuan untuk memudahkan pihak penyelenggara dalam menyelenggarakan nonton bareng bola disuatu lokasi x dapat berjalan sesuai dengan fungsinya. Manfaat dari sistem ini mudah dalam melakukan transaksi pembayaran di suatu lokasi x. Perancangan program aplikasi akan dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman visual basic yang diuji cobakan pada Microsoft Visual Basic 2010 dan MySQL.

Kata Kunci : Aplikasi, Kasir, NOBAR, Perancangan, Tiket

I. PENDAHULUAN

Keberadaan Sistem informasi telah menjadi suatu kebutuhan yang mendesak di berbagai bidang kehidupan termasuk bidang bisnis. Sebagian besar organisasi bisnis telah menjadikan sistem informasi sebagai bagian yang penting bagi kelangsungan kegiatan organisasi, namun sebagian lagi masih belum menggunakan sistem informasi secara optimal. Salah satu organisasi bisnis yang belum menggunakan sistem informasi secara optimal adalah kasir tiket nonton bola bareng di suatu lokasi x. Selama ini sistem informasi yang dipakai hanya menggunakan sistem secara manual dengan penyimpanan tidak ada sama sekali. Diperlukan suatu pengembangan mulai dari pembuatan aplikasi hingga penyimpanan database sehingga sistem informasi kasir tiket nonton bola bareng bisa menjadi sebuah informasi yang modern dan terkomputerisasi. Menurut Riyanto dalam bukunya yang berjudul "Membuat Sendiri Sistem Informasi Penjualan dengan PHP dan MySQL" menjelaskan bahwa Database adalah kumpulan dari item data (file atau tabel) yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya yang diorganisasikan berdasarkan sebuah skema atau struktur tertentu, tersimpan dalam perangkat keras komputer, dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya^[1].

Menurut Budi Sutejo Dharma Oetomo dalam bukunya yang berjudul "Perencanaan dan Pembangunan Sistem Informasi" dijelaskan bahwa Sistem Informasi adalah kumpulan elemen yang saling berhubungan satu sama lain yang membentuk satu kesatuan untuk mengintegrasikan data, memproses dan menyimpan serta mendistribusikan informasi^[2].

Aplikasi kasir tiket nonton bola bareng tercipta karena sistem input yang bejalan di suatu lokasi x masih manual. Selain itu penerapan sistem informasi terkomputerisasi tersebut diperlukan dalam jangka panjang guna meningkatkan kualitas informasi yang dihasilkan oleh sistem seperti kecepatan, keakuratan, dan ketepatan waktu.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Perangkat Lunak

Perangkat lunak ([bahasa Inggris:software](#)) adalah istilah khusus untuk [data](#) yang diformat, dan disimpan secara [digital](#), termasuk [program komputer](#), dokumentasinya, dan berbagai informasi yang bisa dibaca, dan ditulis oleh computer^[3].

Aplikasi

Aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu tehnik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan.

Visual Basic 2010

Visual Studio 2010 pada dasarnya adalah sebuah bahasa pemrograman komputer. Dimana pengertian dari bahasa pemrograman itu adalah perintah-perintah atau instruksi yang dimengerti oleh komputer untuk melakukan tugas-tugas tertentu. Visual Studio 2010 (yang sering juga disebut dengan VB .Net 2010) selain disebut dengan bahasa pemrograman, juga sering disebut sebagai sarana (tool) untuk menghasilkan program-program

aplikasi berbasis windows. *Visual basic* adalah sebuah bahasa pemrograman yang berpusat pada *object* (*Object Oriented Programming*) digunakan dalam pembuatan aplikasi *Windows* yang berbasis *Graphical User Interface*, hal ini menjadikan *Visual Basic* menjadi bahasa pemrograman yang wajib diketahui dan dikuasai oleh setiap programmer. Beberapa karakteristik obyek tidak dapat dilakukan oleh *Visual Basic* misalnya seperti *Inheritance* tidak bisa module dan *Polymorphism* secara terbatas bisa dilakukan dengan deklarasi *class module* yang mempunyai *Interface* tertentu.

Beberapa kemampuan atau manfaat dari Visual Studio 2010 diantaranya seperti :

- Untuk membuat program aplikasi berbasis windows.
- Untuk membuat objek-objek pembantu program seperti, misalnya : kontrol ActiveX, file Help, aplikasi Internet dan sebagainya.
- Menguji program (debugging) dan menghasilkan program berakhiran EXE yang bersifat executable atau dapat langsung dijalankan.

Visual Studio 2010 adalah bahasa yang cukup mudah untuk dipelajari. Bagi programmer pemula yang baru ingin belajar program, lingkungan Visual Studio dapat membantu membuat program dalam sekejap mata. Sedang bagi programmer tingkat lanjut, kemampuan yang besar dapat digunakan untuk membuat program-program yang kompleks, misalnya lingkungan net-working atau client server.. Bahasa Visual Studio cukup sederhana dan menggunakan kata-kata bahasa Inggris yang umum digunakan. Kita tidak perlu lagi menghafalkan

sintaks-sintaks maupun format-format bahasa yang bermacam-macam, di dalam Visual Basic semuanya sudah disediakan dalam pilihan-pilihan yang tinggal diambil sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, sarana pengembangannya yang bersifat visual memudahkan kita untuk mengembangkan aplikasi berbasis Windows, bersifat mouse-driven (digerakkan dengan mouse) dan berdaya guna tinggi^[4].

XAMPP

XAMPP adalah software web server apache yang di dalamnya tertanam server MySQL yang didukung dengan bahasa pemrograman PHP untuk membuat website yang dinamis. XAMPP sendiri mendukung dua system operasi yaitu windows dan Linux. Untuk linux dalam proses penginstalannya menggunakan command line sedangkan untuk windows dalam proses penginstalannya menggunakan interface grafis sehingga lebih mudah dalam penggunaan XAMPP di Windows di banding dengan Linux. XAMPP yang merupakan aplikasi vital bagi berjalannya XAMPP dengan baik^[5]. Di dalam XAMPP ada 3 komponen utama yang di tanam di dalamnya yaitu web server Apache, PHP, dan MySQL, yaitu:

MySQL

MySQL dapat digunakan untuk membuat dan mengola database beserta isinya. Kita dapat memanfaatkan MySQL untuk menambahkan, mengubah dan menghapus data yang berada dalam database. MySQL merupakan sistem manajemen database yang bersifat at relational. Artinya data-data yang dikelola dalam database akan diletakkan pada beberapa tabel yang terpisah sehingga manipulasi data akan menjadi jauh lebih cepat. MySQL dapat digunakan untuk mengelola

database mulai dari yang kecil sampai dengan yang sangat besar. MySQL juga dapat menjalankan perintah-perintah Structured Query Language (SQL) untuk mengelola database-database yang ada di dalamnya. Hingga kini MySQL sudah berkembang hingga versi 5. MySQL 5 sudah mendukung trigger untuk memudahkan pengelolaan tabel dalam database^[5].

Use Case

Use case diagram adalah suatu model yang sangat fungsional dalam sebuah sistem yang menggunakan actor dan use case. Sedangkan pengertian dari use case sendiri adalah layanan atau fungsi-fungsi yang tersedia pada sistem untuk penggunaannya. Use case diagram menggambarkan efek fungsionalitas yang telah diharapkan oleh sistem. Use case diagram dapat sangat membantu bila kita sedang menyusun requirement sebuah sistem, mengkomunikasikan sebuah rancangan aplikasi dengan konsumen, serta merancang test case untuk semua feature yang ada pada sistem. aturannya, sebuah use case dapat di masukan lebih dari use case lain, sehingga duplikasi fungsionalitas dapat dihindari dengan cara menarik keluar fungsional yang common.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Perancangan Umum

Di dalam bab ini saya akan membahas perancangan aplikasi proyek yang berjudul Aplikasi Kasir Tiket Nonton Bola Bareng berbasis desktop Graphical User Interface dengan Visual Basic 2010 dan XAMPP dengan database MySql. Aplikasi yang akan dibuat bertujuan untuk memudahkan para penggemar dan pecinta sepakbola di tanah air.

Analisa Sistem

Pada tahapan analisa sistem ini bertujuan untuk menganalisa kebutuhan suatu sistem yang akan dibangun, dalam hal ini adalah tentang Aplikasi Kasir tiket nonton bola bareng berbasis *Graphical User Interface* dengan *Visual Basic 2010* dan *XAMPP* dengan database *MySql*.

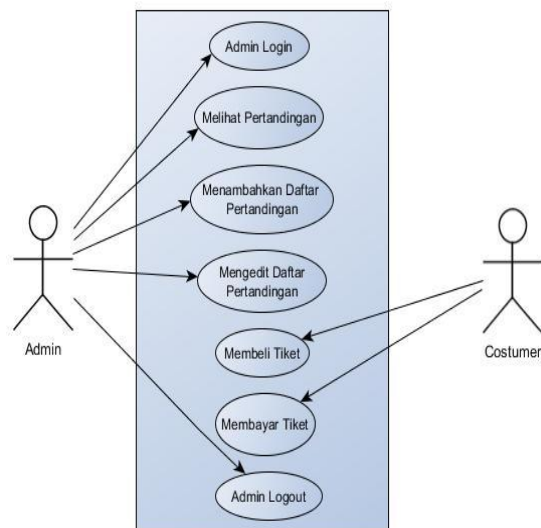
Analisa Sistem Berjalan

Analisa sistem merupakan gambaran tentang sistem yang saat ini sedang berjalan. Selama ini sistem informasi yang dipakai hanya menggunakan sistem secara manual dengan penyimpanan tidak ada sama sekali. Diperlukan suatu pengembangan mulai dari pembuatan aplikasi hingga penyimpanan database sehingga sistem informasi kasir tiket nonton bola bareng bisa menjadi sebuah informasi yang modern dan terkomputerisasi.

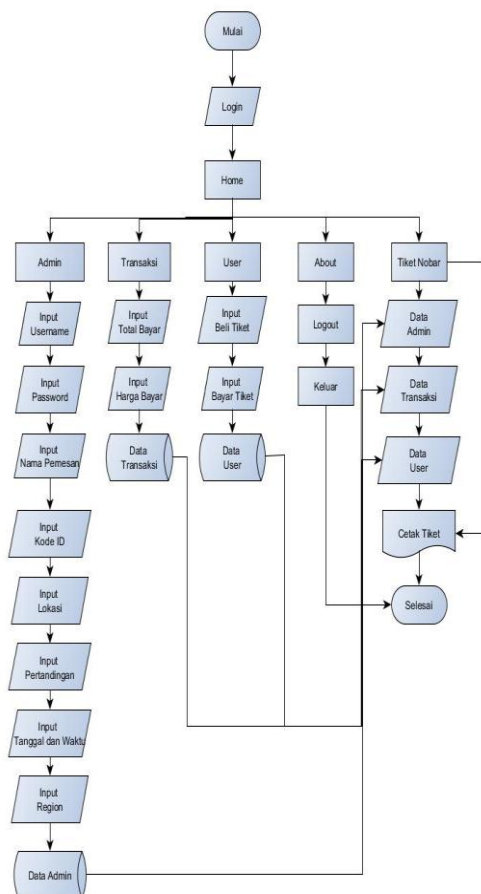
Tahap Perancangan Aplikasi

Tahap desain merupakan tahap perancangan media meliputi pembuatan *use case diagram*, perancangan antarmuka, dan *flowchart*. Untuk merealisasikan hasil dari gagasan yang didasari pada teori yang dikaji sehingga menghasilkan suatu rancangan yang dapat membantu dalam membuat aplikasi kasir tiket nonton bareng bola menghasilkan aplikasi pemesanan yang mudah, menarik dan memiliki fungsi, untuk digunakan dan efisien dalam penggunaannya.

Perancangan Use Case Diagram



Gambar 1. Use Case Diagram Aplikasi Kasir Tiket Nonton Bola Bareng



Gambar 2. Flowchart Aplikasi Tiket Nonton Bola Bareng

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Cara Penggunaan Program Aplikasi Pendaftaran Siswa Baru

Penggunaan Program Aplikasi Kasir Tiket Nonton Bola Bareng ini sangatlah mudah, pengguna hanya perlu membuka program Aplikasi Kasir Tiket Nonton Bola Bareng selanjutnya akan muncul form login dan masukan username serta password berikut langkah-langkah nya:

Gambar 3. Form Admin

Form login ini berfungsi untuk login admin/kasir agar dapat masuk ke form utama untuk melakukan transaksi.

Gambar 4. Form Utama

Form utama ini tempat kasir melakukan transaksi pembelian tiket nonton bareng. Form utama ini tempat menginput data nama pemesan, dan no booking tiket.

Gambar 4. Form Admin Update

Form admin ini untuk menampilkan data admin yang tersimpan didalam database, sehingga nanti admin dapat mengganti data admin.

Gambar 5. Form Edit Tiket Nonton Bola Bareng

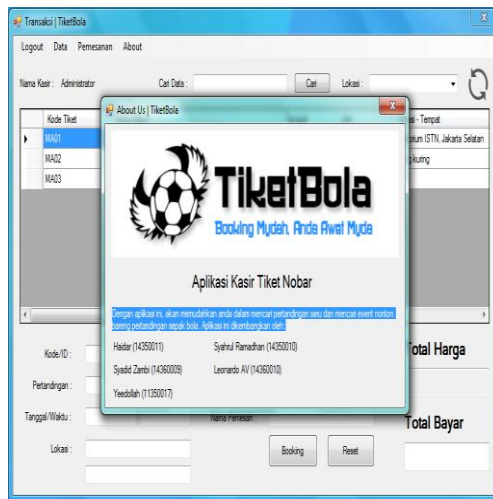
Form tiket ini untuk menambah data-data acara nonton bareng, menghapus, mengedit dan menampilkan data tiket.

Gambar 6. Form Log

Form ini untuk menampilkan history pembelian tiket, pada form ini kasir dapat mencetak tiket/bukti transaksi.

Gambar 7. Output Tiket

Form ini menampilkan print bukti transaksi berupa tiket serta slip pembayaran.



Gambar 8. About

Form about ini untuk menampilkan data tentang kami

V. PENUTUP

Simpulan

Dengan adanya aplikasi ini pihak penyelenggara yang ada di lokasi x bisa menyeleggarakan nonton bareng pertandingan sepakbola dengan terkomputerisasi dan penyimpanan secara rapih dengan menggunakan database.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] **Riyanto, 2010.** Membuat Sendiri Sistem Informasi Penjualandengan PHP dan MySQL
- [2] **Budi Sutedjo Dharma Oetomo, 2006.** Perencanaan dan Pembangunan Sistem Informasi
- [4] **Muhammad Sadeli, 2010.** Belajar Interaktif Microsoft Visual Studio 2010 Untuk Pemula. Edisi 3. Yogyakarta: Informatika