

Program Kasir Sederhana Pada Toko Sembako Dengan Menggunakan Bahasa C++

Putri Shabira Rahman ¹, Nabila Khoirunnisa ², Bintang Kusuma Nata ³,
Bagus Dwi Cahyono ⁴

Pendidikan Vokasional Tehnik Elektro, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Alamat: Jl. Ciwaru Raya, Kec.Serang, Kota Serang, Banten 421117

Korespondensi penulis: 2283220037@untirta.ac.id

Abstract. Generally, businesses like this are still in their early stages and need to develop strategies and management. The strategy in question is improving the quality of marketing, management, service, and others, including the application of information technology. Based on observations, information systems influence many aspects including the sales side, but on the sales side it is still a traditional system which usually only consists of ledgers and notes from officials to secure sales data. When many consumers gather, cashiers often make mistakes. This raises problems regarding the computerization of the sales data information system and makes sales data more efficient and accurate. The sales information system allows cashiers to manage sales data more efficiently and accurately.

Keywords: Cashier, Programming, C++

Abstrak. Umumnya, bisnis seperti ini masih dalam tahap awal dan perlu mengembangkan strategi dan manajemen. Strategi yang dimaksud adalah meningkatkan kualitas pemasaran, manajemen, pelayanan, dan lain-lain, termasuk penerapan teknologi informasi. Berdasarkan pengamatan, sistem informasi mempengaruhi banyak aspek termasuk pada sisi penjualan, namun pada sisi penjualan masih berupa sistem tradisional yang biasanya hanya berupa buku besar dan catatan dari pejabat untuk mengamankan data penjualan. Ketika banyak konsumen berkumpul, kasir sering melakukan kesalahan. Hal ini menimbulkan permasalahan mengenai komputersasi sistem informasi data penjualan dan membuat data penjualan menjadi lebih efisien dan akurat. Sistem informasi penjualan memungkinkan kasir mengelola data penjualan dengan lebih efisien dan akurat

Kata kunci: Kasir, Pemrograman, C++

LATAR BELAKANG

Kasir adalah tempat melakukan transaksi / pembayaran yang menjadi akhir dari sebuah transaksi jual beli antar konsumen dan produsen sehingga menghasilkan kepuasan pada masing masing pihak. Kasir juga dapat di artikan sebagai pintu pertama dan terakhir di setiap transaksi yang terjadi di toko. Jika mempunyai pramuniaga yang sopan, melayani konsumen dengan tulus, ternyata setelah konsumen melakukan pembayaran kasirnya kurang ramah, kurang sopan sehingga menyebabkan kebanyakan dari pengunjung tidak mau kembali lagi ke toko anda lagi (Riyanti & Prasetyo, 2018).

Kasir ialah orang yang tugasnya menerima pembayaran pada saat pembelian barang atau jasa, mengembalikan sisa pembayaran, dan menyerahkan barang atau jasa kepada pelanggan di meja kasir toko, supermarket, minimarket, hotel, restoran, rumah sakit, atau *department store*. Selain itu, peran kasir memungkinkan peningkatan efisiensi kinerja dalam melayani konsumen dan penggunaan komputersasi secara optimal dalam pendataan persediaan (Samsir & Siddik, 2020)

Oleh karna itu dari permasalahan yang didapatkan untuk membantu permasalahan dengan menggunakan program kasir sederhana menggunakan c++ ini

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diambil rumusan masalah yaitu bagaimana cara menerapkan pemrograman kasir di c++ untuk mempermudah dan membantu karyawan kasir dalam menghitung besaran harga yang dihasilkan oleh si pembeli dan juga untuk mempersingkat waktu. Dari rumusan masalah yang di dapatkan di atas. Adapun tujuan yang didapat yaitu dapat menerapkan teknologi C++

KAJIAN TEORITIS

Mesin Kasir atau biasa disebut Mesin Kasir adalah suatu alat elektronik yang digunakan untuk mencatat dan menghitung transaksi penjualan berbagai badan seperti rumah makan dan lain-lain serta alat-alat mekanik. Mesin kasir juga mempunyai tempat dimana seseorang memasukkan sejumlah uang tertentu ke dalam laci kas mesin kasir, dan mesin kasir juga mempunyai kemampuan untuk mencetak dan menampilkan jumlah total pembelian seseorang. Kwitansi atau kertas yang merinci jumlah barang, harga, dan informasi lain yang dihasilkan oleh pencetak mesin kasir itu sendiri. Berfungsi sebagai bukti pelanggan jika pelanggan melakukan pembelian di toko Anda (Riyanti & Prasetyo, 2018)

Menurut pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa . Mesin kasir atau mesin kasir elektronik adalah alat yang digunakan untuk mencatat dan menghitung transaksi penjualan pada berbagai jenis usaha, seperti supermarket, toko serba ada, kafe, dan restoran. Mesin ini memiliki laci kas untuk menyimpan uang dan dapat mencetak kwitansi dengan informasi pembelian rinci, termasuk jumlah barang dan harga. Sebagai alat akuntansi dan bukti pembelian bagi pelanggan, mesin kasir berperan penting dalam pengelolaan transaksi oleh berbagai operator.

Bahasa pemrograman juga dikenal sebagai bahasa pemrograman atau bahasa komputer, adalah teknik perintah atau instruksi standar untuk mengendalikan komputer. Bahasa pemrograman dapat digunakan untuk membangun sistem aplikasi sesuai dengan kebutuhan Anda dan dapat digunakan di berbagai bidang antara lain bidang pendidikan, bisnis, bisnis bahkan bidang sosial budaya. Sampai saat ini, terdapat banyak sekali jenis bahasa pemrograman. Salah satunya adalah bahasa pemrograman C++ yang merupakan campuran dari bahasa C++. Bahasa tingkat tinggi adalah bahasa pemrograman yang didasarkan pada bahasa manusia. Bahasa tingkat rendah adalah bahasa pemrograman berorientasi mesin (Dewi, 2010).

C++ merupakan bahasa pemrograman yang ditemukan pada tahun 1983 oleh bjarne stroustrup di bell labs. C++ adalah bahasa pemrograman yang banyak di pakai pada perkembangan perangkat software, dan juga sangat terkenal dalam perkembangan aplikasi game dan system embedded. Bahasa pemrograman memiliki sintaks yang mirip dengan bahasa C, tetapi terdapat tambahan fitur-fitur baru yang dapat membuat programmer untuk membuat program yang lebih lengkap dan efisien. Beberapa fitur utama dari C++ ialah mampu untuk mengordinasikan kode ke dalam obyek, mampu untuk menggunakan pointer dan dapat melakukan overloading operator. Selain itu C++ juga memberikan konsep pemrograman generic, dengan kemampuan untuk menulis kode yang dapat di gunakan untuk berbagai jenis data (Guntara, 2023)

Salah satu aplikasi perangkat lunak yang dapat Anda gunakan untuk menulis program C dan C++ adalah DevC++. Salah satu kelebihan perangkat lunak ini adalah bersifat *open source* sehingga masyarakat dapat mengupdate aplikasi ini dan perangkat lunak ini bersifat *freeware* (gratis) (Arianti, Fitriani, Khairani, & Adinda, 2021)

Penggunaan bahasa C++ untuk membuat program dan produk sederhana seperti kalkulator dan program mesin kasir. Dalam proses perkuliahan, selain penerapan model dan metode pembelajaran yang mendukung terwujudnya tujuan pembelajaran, media yang inovatif, kreatif dan interaktif meningkatkan motivasi dan semangat mahasiswa dalam belajar pemrograman (Uska, Wirasmita, & Kholisho, 2023)

Bahasa C++ merupakan bahasa pemrograman komputer yang merupakan perkembangan lebih lanjut dari bahasa C. Bahasa C disempurnakan oleh *Bjarne Stroustrup* pada tahun 1980 sebagai *C WithClasses*, dan berganti nama menjadi C++ pada tahun 1983. C++ awalnya disebut "C yang lebih baik" dan diubah namanya menjadi C++ pada tahun 1983 (Ngatong, Baitanu, & Ray, 2021)

Menurut pendapat diatas mengenai bahasa pemrograman C++ maka Bahasa pemrograman, juga disebut bahasa pemrograman atau bahasa komputer, adalah perintah standar atau teknik instruksional untuk mengendalikan komputer. Bahasa pemrograman dapat digunakan untuk membangun sistem aplikasi sesuai kebutuhan dan dapat digunakan di berbagai bidang antara lain pendidikan, bisnis, perdagangan bahkan bidang sosial. budaya Saat ini ada banyak bahasa pemrograman yang berbeda. Bahasa pemrograman C++ merupakan bahasa pemrograman yang banyak digunakan dalam pengembangan perangkat lunak dan juga dikenal dalam pengembangan aplikasi game dan sistem tertanam. Beberapa fitur terpenting C++ adalah kemampuan untuk mengatur kode ke dalam referensi objek dan kemampuan memuat operator. Bahasa pemrograman, juga dikenal sebagai bahasa komputer, adalah

sekumpulan instruksi untuk mengendalikan komputer. Bahasa pemrograman C, ialah bahasa lama atau kolonial, tetapi bahasa c ini cukup bagus untuk menerapkan konsep pemrograman bagi pemula, karna mekanisme dari bahasa c ini memprogram secara struktur. Oleh karna itu dari permasalahan yang didapatkan untuk membantu permasalahan dengan menggunakan program kasir sederhana menggunakan c++ ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dalam melakukan penyusunan jurnal penulis melakukan pengumpulan data melalui cara :

1. Pengumpulan data

Dilakukan secara langsung dalam proses pemrograman. Menurut Rahardjo,2011, Pengumpulan data merupakan salah satu langkah terpenting dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang tepat menghasilkan data yang dapat dipercaya dan sebaliknya.

2. Pengelompokan data

Metode pengelompokan data. Tujuan pengelompokan cluster ini adalah untuk menemukan pengelompokan di antara sekumpulan pola, titik, objek, dan dokumen (Kamila, Khairunnisa, & Mustakim, 2019)

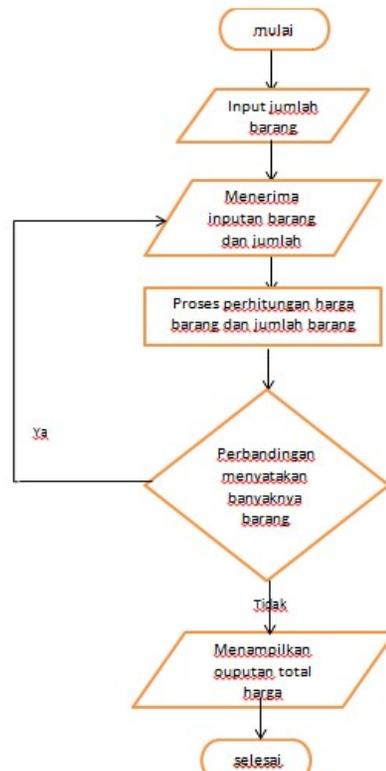
3. Evaluasi

Data yakni pada proses codingan dari programan C++. Menurut Yumarlin , 2016 , Evaluasi merupakan pengukuran terhadap pekerjaan atau hal yang dilakukan, evaluasi sangat berguna atau berguna karena dapat menentukan tingkat pekerjaan dan juga sebagai penilaian terhadap apa yang telah dikerjakan atau dilakukan.

4. Studi pustaka, Dilakukan untuk mengumpulkan informasi terkait dengan topik atau permasalahan yang diteliti, dan merupakan wadah dimana dapat memperoleh bahan dan informasi terkait penelitian Anda (Purnomo, 2008)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini merupakan hasil dari sistem pemrograman. Sesuai dengan yang telah dilakukan dengan permasalahan tersebut, maka hasil kode pemrograman DEV C++ ini sehingga terwujud sebuah program yang di harapkan sesuai dengan tujuan. Adapun flowchart atau alur penggunaan dari program kasir sederhana C++ penelitian ini sebagai berikut :



Gambar 1. Flowchart alur penggunaan program

Pada gambar diatas terdapat sebuah flowchart yang dimana berfungsi untuk melihat alur atau cara pengoprasian dari sebuah kasir sederhana yang diawali dengan menginput jumlah barang yang ingin di bayar kan,lalu menerima inputan dari hasil barang dan jumlah harga barang tersebut,lalu terdapat proses perhitungan harga dari barang dan jumlah barang yang dibeli,lalu terdapat pernyataan *for* dimana berfungsi untuk looping yang dilakukan untuk batas awal dan akhir dari input jumlah barang struktur perulangan *for* digunakan untuk mengulang suatu pernyataan atau blok pernyataan berulang kali.Jumlah iterasi diketahui atau dapat ditentukan sebelum eksekusi.Untuk menghitung jumlah pengulangan, kita memerlukan variabel penghitung.Nilai variabel ini selalu bertambah 1 pada setiap iterasi. Ketika jumlah percobaan ulang mencapai jumlah yang ditentukan, proses percobaan ulang akan berhenti (Firliana & Kasih, 2018), jika sudah terpenuhi dilanjutkan dengan outputan yang menampilkan total dari harga barang.

Hasil Kode Program Pembuatan Kasir C++

Adapun kode perograman C++ program kasir sederhana pada toko sembako sebagai berikut :

```

1 #include <iostream>
2 #include <string>
3 #include <iomanip>
4 using namespace std;
5 int main() {
6     //Inisialisasi atau deklarasi variabel
7     int jum_beli, bayar, jumlah[50], harga[50], sub_tot[50];
8     string nama_barang[50];
9     float tot;
10
11     cout<<" KASIR SEMBAKO MEDAN"<<endl;
12     cout<<"-----"<<endl;
13     cout<<endl;
14     cout<<"Masukan Jumlah Beli : ";
15     cin>>jum_beli; //Pengguna memasukan jumlah beli
16
17     for (int i=0; i<jum_beli;i++){
18         cout<<endl;
19         cout<<"Masukan Barang Ke-"<<i+1<<endl;
20         cout<<endl;
21
22         cout<<"Nama Barang : ";
23         cin>>nama_barang[i]; //Pengguna input nama barang disimpan pada array nama_barang
24
25         cout<<"Jumlah : ";
26         cin>>jumlah[i]; //Pengguna input jumlah disimpan pada array jumlah
27
28         cout<<"Harga : ";
29         cin>>harga[i]; //Pengguna input harga disimpan pada array harga
30
31         sub_tot[i]=jumlah[i]*harga[i]; // Menjumlahkan Harga sub total barang
32         tot+=sub_tot[i]; //Menjumlahkan seluruh sub total barang
33     }

```

Gambar 2. Coding program kasir sederhana C++

Pada bagian atas atau kepala program terdapat kode.Kode tersebut memiliki tanda *#include <iostream>*,di awal atau permulaan, diawali dengan tanda pagar.Artinya, ini adalah pernyataan *processor* Ini adalah pemberitahuan kepada *prosesor compiler* untuk menampilkan *header file*.Bagian *int main()* adalah fungsi yang menjadi titik awal setiap program C++ yang dimulai atau dijalankan (Harumy, Windarto, & Sulistianingsih, 2016).Bagian *cout<<"KASIR SEMBAKO MEDAN">>*, merupakan keluaran pertama yang muncul pada program setelah di jalankan.*cin>>jum_beli*; .Bagian ini berisi entri yang ditampilkan di layar dan dimasukkan oleh pengguna.Selain memasukkan jumlah produk, anda juga harus memasukkan nama produk, harga, dan pembayaran.

```

35     cout<<endl;
36     cout<<"STRUK SEMBAKO MEDAN BAROKAH"<<endl;
37     cout<<"-----"<<endl;
38     cout<<"No  Barang  Jumlah  Harga  Sub Total"<<endl;
39     for (int i=0;i<jum_beli;i++){
40         cout<<i+1<<setw(8)<<nama_barang[i]<<setw(10)<<jumlah[i]<<setw(12)
41         <<harga[i]<<setw(12)<<sub_tot[i]<<endl; //Menampilkan semua nilai array
42     }
43     cout<<"-----"<<endl;
44
45
46
47
48     //Menampilkan Keterangan
49     cout<<"Jumlah Bayar : Rp."<<tot<<endl; //Menampilkan jumlah bayar (belum termasuk diskon)
50     cout<<"Total Bayar : Rp."<<tot<<endl; //Menampilkan total harga yang harus dibayar
51     cout<<"Bayar      : Rp.";
52     cin>>bayar; // Input dari user untuk jumlah yang dibayar
53     cout<<"Kembali   : Rp."<<(bayar-tot)<<endl; // Menampilkan uang kembali
54
55 }
56

```

Gambar 3. Coding program kasir sederhana C++

Hasil Program Kasir

Adapun hasil analisis dari program kasir sederhana dari layar saat program di jalankan sebagai berikut:

```

C:\Users\acer\Downloads\Untitled9 (1).exe
KASIR TOKO SEMBAKO MEDAN
-----
Masukan Jumlah Beli : 3
Masukan Barang Ke-1
Nama Barang : SUSU
Jumlah      : 2
Harga      : 10000
Masukan Barang Ke-2
Nama Barang : BERAS
Jumlah      : 1
Harga      : 14000
Masukan Barang Ke-3
Nama Barang : MIE
Jumlah      : 2
Harga      : 5000
STRUK BELANJA TOKO MEDAN
-----
No  Barang  Jumlah  Harga  Sub Total
1  SUSU     2      10000  20000
2  BERAS    1      14000  14000
3  MIE      2       5000   10000
-----
Jumlah Bayar : Rp.44000
Total Bayar  : Rp.44000
Bayar        : Rp.50000
Kembali      : Rp.6000
-----
Process exited after 56.78 seconds with return value 0
Press any key to continue . . .

```

Gambar 4. Hasil program kasir sederhana

Pada gambar 4. Hasil program kasir sederhana setelah di jalankan dimana tampilan pertama menunjukkan kalimat Kasir Toko Medan sebagai *output* pertama yang di hasilkan,lalu terdapat *input* atau masukan jumlah barang yang di beli pada gambar diatas sebagai contoh kami memasukan 3 yang artinya ada tiga barang yang di beli,lalu *output* menghasilkan barang ke-1 setelah itu ada input nama barang yaitu susu dengan jumlah susu yang di beli itu ada 2 dengan harga Rp.10.000. Lalu memasukan nama barang ke-2 yaitu beras dengan jumlah 1 liter dan harga Rp.14.000. Lalu memasukan mana barang yang ke-3 yaitu mie dengan jumlah 2pcs dan harga mie satuan Rp.5000. Setelah itu terdapat *output* yang menyatakan struk belanja barang tersebut yang sudah di tampilkan dengan sub total serta total bayar yang harus dibayarkan,lalu pengguna memasukan jumlah uang yang di bayarkan sebesar Rp.50.000 dan secara langggsung program kasir ini akan menampilkan jumlah kembali.

KESIMPULAN DAN SARAN

Adapun kesimpulan yang di dapatkan yaitu, jurnal yang telah kami buat membahas pembuatan program kasir sederhana menggunakan bahasa pemrograman C++. Program ini dirancang untuk membantu karyawan kasir dalam menghitung besaran harga yang dihasilkan oleh pembeli dan mempersingkat waktu. Hasil analisis program menunjukkan bahwa program kasir sederhana ini mampu menampilkan total dari harga barang, struk belanja, serta kembalian uang. Dengan demikian, kesimpulan dari jurnal tersebut adalah bahwa program kasir sederhana ini dapat membantu mempermudah proses transaksi di toko sembako dan meningkatkan efisiensi kinerja dalam melayani konsumen. Dan juga saran yang di dapatkan untuk penulis untuk lebih menjelaskan lagi terkait coding pada kasir sederhana ini

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Karena rahmat dan karunia-Nya, saya dapat menyelesaikan makalah penelitian saya yang berjudul *Program Kasir Toko Kelontong Sederhana Menggunakan Bahasa C++*.

Penulis menyadari bahwa penelitian akademis ini sulit terselesaikan tanpa bantuan dan bimbingan orang tua, berbagai rekan, dan dosen pembimbing.Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua saya yang selalu mendampingi saya selama penulisan karya tulis ilmiah ini, dosen pembimbing saya yang membimbing saya dalam penulisan karya tulis ilmiah ini, dan teman-teman saya yang telah menyemangati saya untuk menulis jurnal ini

DAFTAR REFERENSI

- Arianti, M. Y., Fitriani, N., Khairani, D., & Adinda, S. T. (2021). *Analisis Nilai Akhir Rapor Dengan Program C++ Smkislamiyah Seikamahii 2021*. JURMA Jurnal Program Mahasiswa Kreatif, 164-167.
- Dewi, L. E. (2010). *Media Pembelajaran Bahasa Pemrograman C++*. JPTK, UNDIKSHA, 63-72.
- Firliana, R., & Kasih, P. (2018). *Algoritma & Pemrograman C++*. Prambon Nganjuk: Adjie Media Nusantara.
- Guntara, R. G. (2023). *ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN DASAR: Menggunakan Bahasa Pemrograman C++ dengan Contoh Kasus Aplikasi untuk Bisnis dan Manajemen*. CV. Ruang Tentor.
- Harumy, T. F., Windarto, A. P., & Sulistianingsih, I. (2016). *BELAJAR DASAR ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN C++*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Kamila, I., Khairunnisa, U., & Mustakim. (2019). *Perbandingan Algoritma K-Means dan K-Medoids untuk Pengelompokan Data Transaksi Bongkar Muat di Provinsi Riau*. Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen sistem Informasi, 119-125.
- MZ, Y. (2016). *EVALUASI PENGGUNAAN WEBSITE UNIVERSITAS JANABADRA DENGAN MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING*. Jurnal Informasi Interaktif, 34-43.
- Ngatong, B. K., Baitanu, Z. Y., & Ray, F. F. (2021). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DIRECT LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR MENGGUNAKAN APLIKASI DEV- C++ KELAS X TKJ SMKN 6 KUPANG*. Jurnal Spektro, 32-39.
- Purnomo. (2008). *STUDI KEPUSTAKAAN*. Pustakawan Utama UGM, 66-72.
- Rahardjo, M. (2011). *Metode Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif*. Research Repository.
- Riyanti, N. A., & Prasetyo, A. (2018). *Program Kasir Sederhana Pada Toko Susu Dengan Menggunakan Bahasa C++ Berbasis Code Bloks*. Purbaya E-Journal.
- Samsir, & Siddik, M. (2020). *Rancang Bangun Sistem Informasi Pos (Point Of Sale) untuk Kasir Menggunakan Konsep Bahasa Pemrograman Orientasi Objek*. JOISIE Journal Of Information System And Informatics Enggining, 43-48.
- Uska, M. Z., Wirasmita, R. H., & Kholisho, Y. N. (2023). *E-Modul Dasar Pemrograman Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Bahasa C++*. JURNAL TEKNOLOGI PENDIDIKAN, 129-138.