

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN  
DAN LAPORAN KEUANGAN BERBASIS POINT OF SALE (POS) PADA  
TOKO HARIAN DUA PUTRI MENGGUNAKAN BAHASA  
PEMOGRAMAN PHP DAN DATABASE MYSQL**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan*

*Mencapai Gelar Sarjana Komputer*

**Program Studi : Sistem Informasi**

**Jenjang Pendidikan : Strata 1 (S1)**



**Diajukan Oleh:**

**REYANA RIZAL PUTRI**

**20101152610166**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS PUTRA INDONESIA “YPTK”PADANG**

**2024**

## **LEMBAR PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Reyana Rizal Putri

NOBP : 20101152610166

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Ilmu Komputer

Menyatakan:

1. Sesungguhnya Skripsi yang saya susun ini merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bahagian-bahagian tertentu dalam skripsi atau tugas akhir yang saya peroleh dari hasil karya tulis orang lain, telah saya tuliskan sumbernya dengan jelas, sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah.
2. Jika dalam pembuatan skripsi atau tugas akhir baik pembuatan program maupun skripsi atau tugas akhir secara keseluruhan ternyata terbukti dibuatkan oleh orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan skripsi atau tugas akhir dan mengulang penelitian serta mengajukan judul baru.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Padang, Agustus 2024

**REYANA RIZAL PUTRI**  
**20101152610166**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN  
DAN LAPORAN KEUANGAN BERBASIS POINT OF SALE (POS) PADA  
TOKO HARIAN DUA PUTRI MENGGUNAKAN BAHASA  
PEMOGRAMAN PHP DAN DATABASE MYSQL**

Yang Dipersiapkan dan Disusun Oleh

**REYANA RIZAL PUTRI**  
**20101152610166**

Telah Memenuhi Persyaratan untuk Dipertahankan di Depan Dewan Penguji  
Pada Ujian Komprehensif

Padang .....2024

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**(Mutiana Pratiwi, S.Kom,M.Kom )**  
**NIDN:1026059101**

**(Nadya Alinda Rahmi, S.Kom. M.Kom)**  
**NIDN: 1020129701**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN  
DAN LAPORAN KEUANGAN BERBASIS POINT OF SALE (POS) PADA  
TOKO HARIAN DUA PUTRI MENGGUNAKAN BAHASA  
PEMOGRAMAN PHP DAN DATABASE MYSQL**

**SKRIPSI**

Yang Dipersiapkan dan Disusun Oleh

**REYANA RIZAL PUTRI**  
**20101152610166**

Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada tanggal: 06 September 2024  
dan dinyatakan telah lulus memenuhi syarat

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**(Mutiana Pratiwi, S.Kom, M.Kom)**  
**NIDN: 1026059101**

**(Nadya Alinda Rahmi, S.Kom, M.Kom)**  
**NIDN: 1020129701**

**Padang, 06 September 2024**  
**Dekan Fakultas Ilmu Komputer**  
**Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang**

**(Prof. Dr. Yuhandri, S.Kom, M.Kom)**  
**NIDN: 1015057301**

**LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI SIDANG SKRIPSI**

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN  
DAN LAPORAN KEUANGAN BERBASIS POINT OF SALE (POS) PADA  
TOKO HARIAN DUA PUTRI MENGGUNAKAN BAHASA  
PEMOGRAMAN PHP DAN DATABASE MYSQL**

**SKRIPSI**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**REYANA RIZAL PUTRI**

**20101152610166**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**Skripsi ini telah dinyatakan LULUS oleh  
Penguji Materi Pada Sidang Skripsi Program Studi Strata 1 Ilmu Komputer  
Program Studi Sistem Informasi  
Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang  
Pada Hari /Tgl: 06 September 2024**

**TIM PENGUJI:**

1. **Dr. Guslendra, S.Kom,M.Kom**  
**NIDN : 1016087201** .....
2. **Aggy Pramana Gusman, S.Kom,M.Kom**  
**NIDN : 1017069001** .....

**Padang, 06 September 2024  
Mengetahui  
Dekan Fakultas Ilmu Komputer  
Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang**

**(Prof. Dr. Yuhandri, S.Kom, M.Kom)**

**NIDN : 1015057301**

## **ABSTRACT**

**Title** : *Analysis and Design of Point Of Sale (POS)-Based Sales Information and Financial Report System at Dua Putri Daily Store using PHP programming language and MySql Database*

**Name** : *Reyana Rizal Putri*

**No BP** : *20101152610166*

**Study Program** : *Information System*

**Education Level** : *Strata 1 (S1)*

**Mentor** : *1. Mutiana Pratiwi, S.Kom, M.Kom.*  
: *2. Nadya Alinda Rahmi, S.Kom, M.Kom.*

*Dua Putri Daily Shop is a business engaged in trading that sells basic necessities, snacks, stationery and other equipment. Located in Labuhan Tarok, which was established in 2005, the Dua Putri Daily store has not been utilized in sales transactions. Sales transactions are still done manually such as making transaction notes, summing up with calculators, and recapping sales data that requires a lot of books to record. The Dua Putri Daily Store often runs out of stock in its sales due to inefficient monitoring of the availability of goods. Therefore, a new system is needed to make it easier to manage sales transaction data and reduce the existing error rate. Point Of Sale (POS) is a recording system for the buying and selling process that helps the transaction process in a company, the POS system can be used to support the company's business activities to be effective such as managing sales data, stock of goods, and payment of goods. By implementing Point Of Sale at the Dua Putri Daily Store, it is hoped that it can overcome the management of sales transactions at this store.*

**Keywords:** *System, Store, Point Of Sale (POS), PHP, MySQL*

## ABSTRAK

**Judul** : **Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Laporan Keuangan Berbasis Point Of Sale (POS) pada Toko Harian Dua Putri menggunakan Bahasa pemograman PHP dan Database MySql**

**Nama** : **Reyana Rizal Putri**

**No BP** : **20101152610166**

**Program Studi** : **Sistem Informasi**

**Jenjang Pendidikan** : **Strata 1 (S1)**

**Pembimbing** : **I Mutiana Pratiwi, S.Kom, M.Kom.**  
: **II. Nadya Alinda Rahmi, S.Kom, M.Kom.**

Toko Harian Dua Putri Merupakan sebuah usaha yang bergerak dibidang perdagangan yang menjual sembako,snack,alat tulis dan perlengkapan lainnya. Beralamat di Labuhan tarok yang berdiri sejak 2005, toko Harian Dua Putri belum memanfaatkan dalam transaksi penjualan. Transaksi penjualan masih dilakukan manual seperti pembuatan nota transaksi, penjumlahan masih dengan kalkulator,dan rekapan data penjualan yang membutuhkan banyak buku untuk mencatat. Toko Harian Dua Putri sering kehabisan stok dalam penjualannya karena monitoring ketersediaan barang yang kurang efisien. Maka dibutuhkan suatu sistem yang baru untuk memudahkan dalam mengelola data transaksi penjualan serta mengurangi tingkat kesalahan yang ada. Point Of Sale (POS) merupakan sistem pencatatan proses jual beli yang membantu proses transaksi pada suatu Perusahaan, sistem POS dapat digunakan untuk penunjang kegiatan bisnis perusahaan agar menjadi efektif seperti pengelolaan data penjualan, stok barang, dan pembayaran barang. Dengan menerapkan Point Of Sale pada Toko Harian Dua Putri diharapkan dapat mengatasi pengelolaan transaksi penjualan pada toko ini.

**Kata Kunci: Sistem, Toko, Point Of Sale (POS), PHP, MySQL**

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, berkat rahmat Allah SWT yang telah memberikan segala karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Dan tidak lupa shalawat dan salam kepada Nabi Besar Muhammad SAW yang telah berjasa besar dengan membukakan jalan dalam perkembangan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Adapun judul skripsi ini adalah **“ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEMINFORMASI PENJUALAN DAN LAPORAN KEUANGAN BERBASIS POINT OF SALE (POS) PADA TOKO HARIAN DUA PUTRI MENGGUNAKAN BAHASA PEMOGRAMAN PHP DAN DATABASE MYSQL”**

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini, terutama kepada

1. Ibu **Dr. Hj. Zerni Melmusi, S.E., M.M., Ak, CA**, selaku Ketua Yayasan Perguruan Tinggi Komputer Padang.
2. Bapak **Prof. Dr. Sarjon Defit, S.Kom, M.Sc**, selaku Rektor Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang.
3. Bapak **Prof. Dr. Yuhandri, S.Kom, M.Kom**, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang.
4. Ibu **Eva Rianti, S.Kom, M.Kom**, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang.

5. Ibu **Mutiana Pratiwi, S.Kom, M.Kom**, selaku Dosen Pembimbing I yang banyak membantu dan memberikan pengetahuan serta arahan kepada penulis
6. Ibu **Nadya Alinda Rahmi, S.Kom, M.Kom** selaku Dosen pembimbing II yang banyak membantu dan memberikan pengetahuan serta arahan kepada penulis.
7. Bapak dan Ibu dosen serta yang telah mengajarkan penulis berbagai disiplin ilmu di Fakultas Ilmu Komputer
8. Bapak dan Ibu staf karyawan dan karyawan di lingkungan Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang yang telah memberikan jasanya dalam *Administrasi akademik*.
9. Terkhusus penulis ucapkan kepada Ibunda Desmiwati yang selalu memberikan dukungan menjadi penyemangat penulis dalam menyelesaikan dan bertahan dalam menulis skripsi ini .
10. Kepada diri sendiri karena telah mampu berjuang sejauh ini, mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan dan menyelesaikan skripsi ini sebaik dan semaksimal mungkin terima kasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai di titik ini
11. Kepada Adik saya Indriana shakinah putri yang menemani penulis untuk mengerjakan skripsi.
12. Kepada Teman-Teman yang seperjuangan dengan penulis yang memberikan kritik dan saran kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan laporan skripsi ini untuk masa datang. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua dan mendapat berkahdari Allah SWT.

Padang, Agustus 2024

REYANA RIZAL PUTRI  
20101152610166

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI SIDANG SKRIPSI.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Hipotesa .....	5
1.4 Batasan Masalah .....	5
1.5 Tujuan Penelitian .....	6
1.6 Manfaat Penelitian .....	6
1.7 Tinjauan Umum Perusahaan .....	7
1.7.1 Sejarah Toko Harian Dua Putri .....	7
1.7.2 Struktur Organisasi Toko Harian Dua Putri.....	8
1.7.3 Tugas dan Wewenang .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>10</b>
2.1 Konsep Dasar Sistem .....	10
2.1.1.Pengertian Sistem .....	10
2.1.2 Karakteristik sistem.....	11
2.2 Konsep Dasar Informasi .....	12
2.2.1 Pengertian Informasi .....	12
2.2.2 Kualitas Informasi .....	13
2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi .....	14

2.3.1 Pengertian Sistem Informasi .....	14
2.3.2 Komponen Sistem Informasi .....	15
2.3.3 Perancangan Sistem Informasi .....	16
2.4 Point Of Sale (POS) .....	16
2.4.1 Pengertian <i>Point Of Sale</i> (POS) .....	17
2.4.2. Manfaat <i>Point Of Sale</i> (POS) .....	18
2.5 Penjualan .....	18
2.6 Toko Harian .....	19
2.7 Alat Bantu Perancangan Sistem .....	19
2.7.1 UML .....	19
2.7.2 Jenis Jenis <i>Diagram UML</i> .....	20
2.7.2.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	20
2.7.2.2. <i>Class Diagram</i> .....	22
2.7.2.3 <i>Activity Diagram</i> .....	23
2.7.2.4 <i>Sequence Diagram</i> .....	24
2.7.3 PHP .....	25
2.7.4 Database .....	27
2.7.5 Mysql .....	28
2.7.6 Xampp .....	28
<b>BAB III METEDOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>30</b>
3.1 Kerangka Penelitian .....	30
3.2 Tahapan Penelitian .....	31
3.2.1 Penelitian Pendahuluan .....	31
3.2.2 Identifikasi Masalah .....	31
3.2.3 Pengumpulan Data .....	31
3.2.3.1 Tempat Penelitian .....	32
3.2.3.2 Waktu Penelitian .....	32
3.2.4 Metode Penelitian .....	32
3.2.4 Analisa Sistem .....	34
3.2.5 Perancangan Sistem .....	35
3.2.5 Implementasi .....	37
3.2.6 Pengujian .....	37
<b>BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>38</b>
4.1 Analisa Sistem .....	38

4.1.1 Analisa Masalah .....	38
4.2 Rancang Sistem Baru .....	39
4.2.1 Use Case Diagram .....	39
4.2.2 Class Diagram .....	40
4.2.3 Activity Diagram .....	41
4.2.4 Sequence Diagram .....	44
4.3 Desain Sistem Terperinci .....	57
4.3.1 Desain Input .....	57
4.3.2 Desain Output .....	69
4.3.3 Desain File .....	73
<b>BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM .....</b>	<b>76</b>
5.1 Implementasi Sistem .....	76
5.2 Pengujian Sistem .....	76
5.2.1 Halaman Database .....	77
5.2.2 Halaman Login .....	77
5.2.3 Halaman Dashboard Admin .....	78
5.2.4 Halaman Input Nama Produk .....	79
5.2.5 Halaman Input Data <i>Supplier</i> .....	81
5.2.6 Halaman Tambah Data Transaksi Pembelian .....	82
5.2.7 Halaman Tambah Data Transaksi Penjualan .....	86
5.2.8 Halaman Dashboard Kasir .....	89
5.2.9 Halaman Data Nama Produk .....	90
5.2.10 Halaman Data Penjualan .....	91
5.2.11 Halaman Dashboard Gudang .....	92
5.2.12 Halaman Data Nama Produk .....	93
5.2.13 Halaman Data Pembeli Produk .....	94
5.3 Pengujian Metode <i>Black Box</i> .....	94
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>100</b>
6.1 Kesimpulan .....	100
6.2 Saran .....	100
<b>DAFTAR PUSAKA .....</b>	<b>101</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Struktur Organisasi Toko Harian Dua Putri .....	i
Gambar 3. 1 Kerangka Penelitian .....	i
Gambar 4. 1 <i>Use Case Diagram</i> .....	40
Gambar 4. 2 <i>Class Diagram</i> .....	41
Gambar 4. 3 <i>Activity Diagram</i> Admin .....	42
Gambar 4. 4 <i>Activity Diagram</i> Gudang .....	43
Gambar 4. 5 <i>Activity Diagram</i> Kasir .....	44
Gambar 4. 6 <i>Sequence Diagram</i> Login .....	45
Gambar 4. 7 <i>Sequence Diagram</i> Nama Produk .....	46
Gambar 4. 8 <i>Sequence Diagram</i> Supplier .....	47
Gambar 4. 9 <i>Sequence Diagram</i> Pembelian Produk .....	48
Gambar 4. 10 <i>Sequence Diagram</i> Penjualan Produk .....	49
Gambar 4. 11 <i>Sequence Diagram</i> Login Gudang .....	50
Gambar 4. 12 <i>Sequence Diagram</i> Nama Produk .....	51
Gambar 4. 13 <i>Sequence Diagram</i> Pembelian Produk .....	52
Gambar 4. 14 <i>Sequence Diagram</i> Login Kasir .....	53
Gambar 4. 15 <i>Sequence Diagram</i> Nama Produk .....	54
Gambar 4. 16 <i>Sequence Diagram</i> Pembelian Produk .....	55
Gambar 4. 17 <i>Sequence Diagram</i> Penjualan Produk .....	56
Gambar 4. 18 Halaman Login Admin .....	58
Gambar 4. 19 Halaman Dashboard .....	59
Gambar 4. 20 Halaman Nama Produk .....	59
Gambar 4. 21 Halaman Input dan Edit Nama Produk .....	60
Gambar 4. 22 Halaman Data Supplier .....	61
Gambar 4. 23 Halaman Input dan Edit Supplier .....	61
Gambar 4. 24 Halaman Beli Produk .....	62
Gambar 4. 25 Halaman Penjualan .....	62
Gambar 4. 26 Halaman Dashboard .....	63
Gambar 4. 27 Halaman Nama Produk .....	64
Gambar 4. 28 Halaman Input dan Edit nama produk .....	64
Gambar 4. 29 Halaman Pembelian Produk .....	65
Gambar 4. 30 Halaman Input dan edit pembelian produk .....	66
Gambar 4. 31 Halaman Login Kasir .....	67
Gambar 4. 32 Halaman Utama Kasir .....	67
Gambar 4. 33 Halaman data pembelian barang .....	68
Gambar 4. 34 Halaman Penjualan Kasir .....	68
Gambar 4. 35 Halaman Tambah Penjualan .....	69
Gambar 4. 36 Tampilan Output Produk .....	70
Gambar 4. 37 Tampilan Output pembelian produk pertanggal .....	70

Gambar 4. 38 Tampilan Output pembelian Produk perbulan .....	71
Gambar 4. 39 Tampilan Output Pembelian produk pertahun .....	71
Gambar 4. 40 Tampilan Output penjualan Perhari .....	72
Gambar 4. 41 Tampilan Output Penjualan perbulan .....	73
Gambar 4. 42 Tampilan Output penjualan pertahun .....	73
Gambar 5. 1 Tampilan Running .....	77
Gambar 5. 2 Halaman Login Admin .....	78
Gambar 5. 3 Halaman Dashboard Admin .....	78
Gambar 5. 4 Halaman input nama barang .....	79
Gambar 5. 5 Halaman data nama produk .....	80
Gambar 5. 6 Halaman Cetak nama produk .....	80
Gambar 5. 7 Input data supplier .....	81
Gambar 5. 8 Halaman data supplier .....	82
Gambar 5. 9 Halaman Tambah pembelian barang .....	82
Gambar 5. 10 Halaman Pembelian barang .....	83
Gambar 5. 11 Nota Pembelian barang .....	84
Gambar 5. 12 Laporan Pembelian perhari .....	85
Gambar 5. 13 Laporan pembelian perbulan .....	85
Gambar 5. 14 Laporan pembelian pertahun .....	86
Gambar 5. 15 Halaman Penjualan .....	87
Gambar 5. 16 Tampilan Penjualan barang .....	87
Gambar 5. 17 Laporan Penjualan perhari .....	88
Gambar 5. 18 Laporan penjualan perbulan .....	88
Gambar 5. 19 Laporan Penjualan Pertahun .....	89
Gambar 5. 20 Halaman Dashbord Kasir .....	90
Gambar 5. 21 Halaman data produk kasir .....	90
Gambar 5. 22 Halaman Input penjualan kasir .....	91
Gambar 5. 23 Nota Penjualan .....	92
Gambar 5. 24 Halaman penjualan kasir .....	92
Gambar 5. 25 Halaman Dashbord gudang .....	93
Gambar 5. 26 Halaman barang gudang .....	93
Gambar 5. 27 Halaman beli produk gudang .....	94

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Use Case Diagram .....	21
Tabel 2. 2 Class Diagram .....	22
Tabel 2. 3 Activity Diagram .....	23
Tabel 2. 4 Sequence Diagram .....	24
Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian .....	32
Tabel 4. 1 Tabel Kelola Stok Barang .....	74
Tabel 4. 2 Tabel Cart .....	75
Tabel 4. 3 Tabel Detail Penjualan .....	75
Tabel 4. 4 Tabel Penjualan .....	76
Tabel 4. 5 Tabel Produk .....	76
Tabel 4. 6 Tabel User .....	77
Tabel 5. 1 Pengujian Admin .....	97
Tabel 5. 4 Pengujian Kasir .....	97
Tabel 5. 5 Pengujian Gudang .....	98



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pesatnya perkembangan teknologi dan sistem informasi telah memberikan pengaruh yang besar terhadap peradaban manusia. Teknologi informasi adalah suatu kombinasi perangkat keras dan lunak yang dimaksudkan untuk mengubah data menjadi informasi bermanfaat (Fauzi,2022). Perkembangan teknologi informasi telah membawa dampak bagi kehidupankingungan Keluarga, sekolah, masyarakat, dan dunia usaha semuanya berkembang dengan sangat cepat seiring dengan perkembangan teknologi.

Salah satu manfaat perkembangan teknologi informasi adalah penggunaan komputer pada dunia bisnis. Saat ini, banyak pelaku bisnis telah menggunakan teknologi informasi untuk meningkatkan kinerja penjualan mereka (Saan,2023). Para pelaku usaha memanfaatkan komputer untuk untuk mengolah data dan memproses transaksi yang mana diharapkan proses pengolahan data menjadi lebih efisien dan hemat biaya (Aditya, 2023).

Dengan kemajuan teknologi, beberapa pekerjaan yang sebelumnya dilakukan manusia perlahan telah digantikan oleh Komputer contohnya toko-toko tradisional, perubahan ini tampak dengan semakin banyaknya toko yang menyediakan layanan swa kasir (Dharmalau, 2023).

kebutuhan informasi menjadi kebutuhan yang primer bagi kehidupan masyarakat saat ini . Kehidupan masyarakat modern sangat bergantung pada kebutuhan akan informasi. Kebutuhan ini terpenuhi berkat kemajuan teknologi

internet, yang memungkinkan pengumpulan berbagai jenis informasi tanpa batas ruang dan waktu (Juventauricula, 2024).

Internet pada dasarnya menghubungkan berbagai komputer di seluruh belahan dunia dan di hubungkan melalui jalur telekomunikasi telepon dan satelit. Internet menjadi kebutuhan sehari-hari karena sifatnya yang mempermudah seseorang dalam berkomunikasi melalui surat elektronik (Wahyuni, 2022).

Sektor bisnis terutama pada penjualan pada barang harian merupakan hal yang paling umum dan paling mudah dijumpai . Saat ini banyak ditemukan toko harian yang menjual berbagai macam kebutuhan harian. Hal ini menimbulkan persaingan bisnis antar penjual (Putri, 2023). Maka dibutuhkanlah teknologi informasi untuk bisa mencari pasar dan mempertahankan konsumen.

Penjualan barang-barang kebutuhan pokok tidak terlepas dari kemajuan teknologi informasi terutama internet dalam menyediakan informasi terhadap kebutuhan pelanggan bagi pelaku usaha atau pemilik toko seperti halnya Toko Harian Dua Putri dalam menyediakan barang yang dibutuhkan konsumen. Toko Harian Dua Putri beralamat di Labuhan Tarok, Bungus Barat, Kota Padang. Toko ini menyediakan beras, sembako, telur dan lain sebagainya, terletak di dekat Pelabuhan yang memberikan keuntungan penjualnya karena banyak konsumen yang dapat dijangkau.

Toko Harian Dua Putri pada pencatatan transaksi penjualan masih manual, masih menggunakan kertas sehingga sering terjadi keliruan dalam mencatat laporan penjualannya. Dalam pembuatan laporan penjualan perharinya juga masih mengalami keliruan, Tidak jelas berapa banyak barang yang terjual dan juga berapa banyak barang yang baru dibeli. Dalam menghitung jumlah stok barang

Toko Harian Dua Putri masih melakukan pengecekan secara manual, sering terjadi penumpukan barang karena tidak terbaca stoknya oleh penjual dan juga barang yang stoknya terlalu lama habisnya sehingga kehilangan pelanggan bagi Toko harian Dua Putri. Sistem kasir pada Toko ini juga masih pada kasir manual dengan menggunakan tangan dan dihitung manual, tidak ada bukti cetak sehingga berapa pelanggan sering komplain terhadap barang belanja yang harganya banyak tapi barangnya sedikit. Maka dari itu untuk memudahkan pencatatan keuangan dan bukti pembelian atau pembayaran, diperlukan sistem terkomputerisasi dan alat bantu yang cukup untuk membantu. Point Of Sale (POS) merupakan sistem data yang memungkinkan pengguna melakukan transaksi, Pencatatan laporan penjualan dan stok barang (Raihan , 2022).

Sistem Point Of Sale (POS) adalah aplikasi yang digunakan oleh minimarket dan toko pertokoan untuk menangani data seperti data pelanggan, data produsen, data distributor, transaksi pembelian, transaksi penjualan eceran, transaksi hutang, retur pembelian, retur penjualan, dan pelaporan transaksi (Simangunsong , 2023). Sistem ini biasanya sangat penting untuk bisnis minimarket dan toko pertokoan karena dapat menangani banyak data.

Sistem Point Of Sale (POS) memiliki beberapa keuntungan yaitu menghemat waktu para pemilik usaha dalam bekerja seperti menyimpan harga barang, mencatat transaksi penjualan dan pembelian, serta dapat menghasilkan laporan keuangan secara lengkap. Selain itu manfaat POS adalah mendata stok barang, mengetahui profit, hingga melihat laporan penjualan yang dapat diatur pembuatannya, mulai dari setiap hari, seminggu sekali, setiap bulan, hingga setahun sekali (Dharmalauz, 2023)

sistem POS sangat penting dalam dunia bisnis karena mereka dapat mengumpulkan data pendapatan suatu organisasi dan melakukan semua transaksi dengan benar. sistem POS membuat perubahan pada operasional transaksi perusahaan dari yang sebelumnya menggunakan kinerja manual menggunakan manusia menjadi menjadi proses yang lebih terotomatisasi dengan komputer (Juventauricula , 2024)

Perkembangan Teknologi ini dapat digunakan untuk pengolahan data jenis apa pun. Misalnya, aplikasi pengolahan data kelompok dapat digunakan untuk melakukan pengecekan data penjualan pada Toko. Dengan menggunakan teknologi komputer, hal-hal tertentu menjadi lebih mudah, seperti pengolahan data menjadi lebih cepat, ruang penyimpanan data menjadi lebih kecil, dan arsip menjadi lebih sedikit.

Bedasarkan paparan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk merancang sebuah sistem yang dapat membantu kegiatan penjualan pada Toko Harian Dua Putri agar tercapainya keberhasilan usaha pada toko harian Dua Putri dengan judul: **“ Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Laporan Keuangan berbasis Point Of Sale (POS) pada Toko Harian Dua Putri Menggunakan Bahasa Pemograman PHP dan Database Mysql”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah dijelaskan ada beberapa rumusan masalah yang dapat dijelaskan diantaranya:

1. Bagaimana merancang dan membangun sebuah aplikasi sistem informasi *Point Of Sale* yang dapat memudahkan pemilik toko dalam mengelola dan

menyimpan data transaksi penjualan dan pembelian pada toko yang saat ini masih dilakukan secara manual?

2. Bagaimana menerapkan aplikasi *Point Of Sale* yang memudahkan pemilik dalam memantau penyetaran harga barang di toko?
3. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi *Point Of Sale* dalam memantau persediaan dan stok barang yang ada sehingga pemilik dapat mengoptimalkan penambahan stok barang?

### **1.3 Hipotesa**

Bedasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dikemukakan beberapa hipotesa sebagai jawaban sementara dari permasalahan yang ada, yaitu;

1. Diharapkan dalam penelitian ini dapat merancang dan membangun sebuah aplikasi sistem informasi *Point Of Sale* yang dapat membantu pengelolaan kegiatan transaksi penjualan pada toko harian dua putri.
2. Diharapkan menggunakan metode *Point Of Sale* maka memudahkan pemilik toko dalam memantau harga barang di Toko.
3. Diharapkan aplikasi *Point Of Sale* diharapkan pemilik toko dapat melakukan pemantauan stok dan persediaan barang.

### **1.4 Batasan Masalah**

Agar tidak terjadi penyimpangan dalam laporan penelitian ini, maka diterapkan Batasan-batasan terhadap sistem yang akan dirancang agar tidak terjadi penyimpangan dalam pemecahan masalah. Adapun Batasan masalah pada penelitian ini diantaranya:

1. Sistem yang dibangun adalah sistem yang dapat mengelola segala kegiatan transaksi pada toko harian dua putri dengan menggunakan bahasa pemrograman php dan database mysql.
2. Data yang dipakai adalah data yang diperoleh melalui wawancara langsung dan studi lapangan dengan pemilik toko harian dua putri.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian yang penulis lakukan adalah;

1. Merancang dan membangun sebuah sistem informasi *Point Of Sale* pada toko harian dua putri dalam mengelola transaksi yang ada.
2. Membantu pemilik toko dalam membuat laporan dari transaksi yang telah dilakukan.
3. Memudahkan pemilik toko memantau stok dan persediaan barang yang ada pada toko.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Memberikan kemudahan bagi pemilik toko dalam mengatur dan mengelola kegiatan yang ada pada toko baik berupa penjualan maupun pembelian.
2. Memberikan kemudahan bagi pemilik toko untuk membuat laporan keuangan dari transaksi yang telah dilakukan
3. Memberikan jaminan keakuratan data dan ketersediaan data sehingga data dapat diminta kapan saja.

## **1.7 Tinjauan Umum Perusahaan**

Tinjauan Umum Toko Harian Dua Putri ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai Toko Harian Dua Putri. Gambaran tersebut diantaranya tentang Sejarah Perusahaan, struktur organisasi dan tugas serta wewenang organisasi pada Toko Harian Dua Putri.

### **1.7.1 Sejarah Toko Harian Dua Putri**

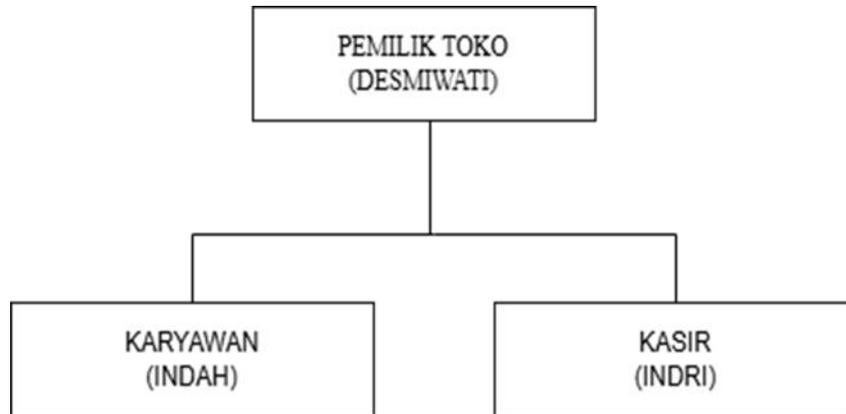
Toko Harian Dua Putri merupakan sebuah toko yang menjual barang sembako dan barang-barang kelontong. Berdiri sejak 2005 di Labuhan Tarok, Bungus, kota Padang. Toko ini didirikan oleh bapak Yudesrizal dan Istrinya desmiwati. Terletak didekat pelabuhan membuat toko ini dapat mencapai pelanggan begitu luas, berbagai kebutuhan sehari-hari dijual ditoko ini seperti beras, telur, minyak dan lain sebagainya.

Toko ini bermula menjual makanan tradisional dulu, yang dimana membeli kebutuhan bahan bahanya kepasar raya, karena lokasi toko sedikit jauh dengan pusat perbelanjaan atau pasar raya. Masyarakat banyak menitip untuk dibelikan bahan masakan sehari-hari, karena pemilik toko ini membeli bahan belanjanya sendiri kepasar. Karena banyak orang yang menitip membelikan barang akhirnya bapak Yudesrizal memutuskan untuk menjual sembako dirumahnya dan toko dibuka oleh istrinya.

Seiring berjalannya waktu semakin banyak orang yang belanja dan semakin banyak barang yang dijual karena lokasi yang strategis dekat dengan pelabuhan dan mudah ditemukan sehingga banyak mencakup pelanggan.

### 1.7.2 Struktur Organisasi Toko Harian Dua Putri

Adapun struktur organisasi pada Toko Harian Dua Putri dapat dilihat pada Gambar 1.1 dibawah ini



**Gambar 1. 1 Struktur Organisasi Toko Harian Dua Putri**

*Sumber : Toko Harian Dua Putri*

### 1.7.3 Tugas dan Wewenang

Secara umum, tugas dan wewenang dari Toko Harian Dua Putri adalah sebagai berikut:

1. Pemilik
  - a. Memutuskan dan menentukan peraturan dan kebijakan usaha
  - b. Bertanggung jawab memimpin usaha
  - c. Mengangkat dan memberhentikan karyawan
  - d. Menggaji Karyawan
  - e. Mengecek stok barang
2. Kasir
  - a. Melayani pelanggan dalam melakukan proses transaksi
  - b. Melayani pegemasan barang yang telah dibeli pelanggan
  - c. Menjaga dan menjalin komunikasi yang baik dengan pelanggan

3. Karyawan

- a. Membantu pelanggan memilih barang yang sesuai keinginan dan kebutuhan pelanggan
- b. Menyusun dan Menata Barang di toko sesuai tempatnya  
Mengambil produk yang diminta oleh pelanggan

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Konsep Dasar Sistem**

Dalam proses merancang sistem, ada beberapa konsep dasar yang harus dimiliki untuk mendukung pembuatan sistem informasi. Konsep dasar sistem adalah sebuah abstraksi dari karakteristik sesuatu yang mempermudah komunikasi antar manusia dan memungkinkan manusia untuk berpikir.

##### **2.1.1. Pengertian Sistem**

Sistem adalah Komponen berhubungan satu sama lain dan bekerja sama untuk memproses masukan yang ditunjukkan ke sistem dan mengolah masukan tersebut sampai menghasilkan output yang diinginkan (Nistrina & Ghivari, 2023).

Sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan atau himpunan dari elemen-elemen yang saling terkait dan bekerja sama untuk memproses masukan (input) ke sistem dan mengolah masukan tersebut sampai menghasilkan keluaran (output) yang diinginkan (Rahmat, 2022). Sistem adalah kegiatan untuk melihat sistem yang sudah berjalan, menentukan aspek yang baik dan buruk, dan kemudian mencatat kebutuhan yang akan dipenuhi dalam sistem baru (Zein, 2022).

Dari beberapa pernyataan diatas dapat disimpulkan pengertian sistem adalah kumpulan atau himpunan elemen yang saling terkait dan bekerja sama untuk memproses masukan ke sistem dan mengolah masukan sampai menghasilkan output yang diinginkan. Komponen bekerja sama untuk memproses masukan ke sistem dan mengolah masukan sampai menghasilkan output yang diinginkan.

### 2.1.2 Karakteristik sistem

sistem didefinisikan sebagai kumpulan elemen, komponen, atau variabel yang telah diatur sedemikian rupa sehingga mereka dapat berinteraksi satu sama lain dan terpadu (Faqih, 2022). Karakteristik sistem ada pada dibawah berikut:

a) Komponen Sistem (*Components*)

Suatu sistem terdiri dari beberapa komponen yang saling terhubung sehingga menjadi satu kesatuan. Komponen-komponen ini dapat berupa subsistem, masing-masing dengan karakteristik dan fungsi tertentu yang dapat memengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

b) Batasan (*Boundary*)

Sistem memiliki ruang lingkup yang membatasi antara sistem satu dengan yang lainnya. Batasan ini dianggap sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

c) Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)

Lingkungan luar dapat bermanfaat dan merugikan sebuah sistem. Lingkungan luar sistem di luar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan eksternal yang menguntungkan merupakan energi dari sebuah sistem dan lingkungan luar yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, jika tidak akan mengganggu kehidupan kelangsungan sistem.

d) Penghubung Sistem (*Interface*)

Penghubung sistem adalah media yang menghubungkan sistem dengan sub sistem yang lain, dengan penghubung ini membuat sumber daya mengalir dari satu sub sistem ke sub sistem lain.

e) Masukan (*Input*)

Masukan sistem adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Energi ini dapat berupa pemeliharaan (*input maintenance*) atau sinyal (*input signal*).

f) Keluaran (*Output*)

Energi yang telah diolah dan diklasifikasikan akan menjadi produk yang bermanfaat yang akan digunakan untuk subsistem lainnya. Contoh sistem informasi yang menghasilkan informasi.

g) Pengolah Sistem (*Procces*)

Sistem memproses masukan sebelum menjadi keluaran. seperti sistem akuntansi. Data transaksi akan diproses menjadi laporan oleh sistem ini.

h) Sasaran Sistem (*Objective*)

Suatu sistem harus memiliki tujuan dan sasaran. Jika tidak, operasi sistem tidak berguna karena sistem dikatakan berhasil jika mencapai tujuan atau sasaran yang telah direncanakan.

## 2.2 Konsep Dasar Informasi

Dalam proses merancang sistem, ada beberapa konsep dasar informasi yang harus dimiliki untuk mendukung pembuatan sistem informasi. Informasi didapat dari beberapa data yang diambil.

### 2.2.1 Pengertian Informasi

informasi adalah data yang diubah menjadi lebih bermanfaat dan bermakna bagi orang yang menerimanya dengan tujuan mengurangi ketidakpastian mereka saat membuat keputusan. (Ermi, 2022)

Informasi adalah produk olahan data yang tidak permanen dan dapat mengejutkan orang yang menerimanya. Nilai informasi didefinisikan sebagai

intensitas dan lamanya kejutan dari informasi. "Informasi" yang tidak memiliki nilai (biasanya karena rangkaian data yang tidak lengkap atau kadaluarsa) disebut nilai informasi ( Zein, 2022)

Informasi adalah data yang telah diubah menjadi bentuk yang penting bagi orang yang menerimanya dan memiliki nilai yang dapat digunakan untuk membuat keputusan baik saat ini atau di masa depan (Nelvi, 2023). Informasi yang dihasilkan harus berasal dari fakta dan data yang akurat agar menghasilkan informasi yang relevan.

Dari pernyataan informasi diatas dapat disimpulkan informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang berguna untuk membantu pengguna dalam mengambil keputusan. Informasi menjadi penting bagi semua orang untuk memecahkan masalah dan mengurangi keraguan dalam pengambilan keputusan dan digunakan untuk menambah wawasan.

### **2.2.2 Kualitas Informasi**

Menurut (Gani , 2023) informasi harus memiliki kualitas yang bisa diukur, adapun syarat yang penuh untuk menentukan kualitas informasi adalah sebagai berikut.

#### **1. Akurat**

Berarti bahwa informasi harus bebas dari kesalahan dan tidak menyesatkan karena ada banyak gangguan yang dapat mengubah informasi dari sumbernya hingga penerimanya.

## 2. Relevan

Berarti informasi tersebut bermanfaat bagi pengguna. informasi dianggap bernilai jika keuntungan yang dihasilkan lebih efektif daripada biaya yang dikeluarkan.

## 3. Tepat pada waktunya

Berarti informasi harus diterima segera dan tidak boleh dilewatkan. Ini berarti informasi yang sudah digunakan tidak akan berguna lagi karena merupakan dasar pengambilan keputusan.

### **2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi**

Dalam proses merancang sistem, ada beberapa konsep dasar yang harus dimiliki untuk mendukung pembuatan sistem informasi. Konsep Dasar Sistem informasi terdiri dari sekelompok komponen yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu. Bagian-bagian yang menyusun sistem berinteraksi dan bergantung satu sama lain, seperti kumpulan variabel dalam sistem yang diinvestigasi (Ghozali, 2023).

#### **2.3.1 Pengertian Sistem Informasi**

Sistem informasi adalah Sistem yang digunakan dalam pengolahan transaksi, seperti transaksi harian, membantu operasi manajemen, dan menghasilkan laporan yang dibutuhkan oleh pihak tertentu (Nistrina, 2023). Sistem Informasi adalah kumpulan komponen yang saling terkait yang berfungsi dalam proses pembuatan dan penyebaran informasi (Hadiwinata, 2024).

Sistem informasi adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan, memasukkan, memproses, menyimpan, mengawasi, dan melaporkan data sehingga dapat membantu bisnis atau organisasi mencapai tujuan mereka (Zein,

2022). Sistem Informasi adalah kombinasi dari individu, data, proses, dan antarmuka yang berinteraksi untuk mendukung dan meningkatkan kegiatan operasional sehari-hari dalam suatu bisnis (Mulyana,2023).Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan bisnis untuk memecahkan masalah dan membuat keputusan yang dibutuhkan oleh manajemen dan pengguna.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan sistem informasi adalah kumpulan komponen yang saling terkait yang digunakan untuk membantu pengelolaan transaksi,memasukan dan memproses data dan untuk meningkatkan kemampuan bisnis sehingga dapat membantu dalam pengambilan keputusan yang dibutuhkan oleh pelaku bisnis.

### **2.3.2 Komponen Sistem Informasi**

Komponen sistem informasi terdiri dari blok bangunan (*Building Block*), blok ini bekerja sama dalam suatu sistem dan membentuk suatu kesatuan untuk mencapai tujuan (Putri, 2023).Adapun blok yang dimaksud adalah sebagai berikut.

1. Blok Masukan (*Input Block*)

Input adalah teknik dan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar

2. Blok Model (*Model Block*)

Blok ini terdiri dari kombinasi logika, prosedur, dan model matematik yang akan memanipulasi data yang dimasukkan ke dalam basis data dan data yang telah disimpan di sana untuk mencapai keluaran yang diinginkan.

3. Blok Keluaran (*Output Block*)

Produk sistem informasi adalah dokumentasi dan informasi berkualitas tinggi yang bermanfaat untuk semua tingkat manajemen dan semua pemakai sistem.

#### 4. Blok Teknologi (*Technology Block*)

Digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran, dan membantu manajemen sistem

### **2.3.3 Perancangan Sistem Informasi**

Perancangan sistem informasi adalah Segala proses untuk menyusun kerangka kerja yang digunakan sebagai pedoman untuk membangun perangkat lunak (Syahputra, 2022). Proses perancangan akan menghasilkan sebuah gambaran umum dari model perangkat lunak yang membantu organisasi menggunakan teknologi informasi untuk mencapai tujuannya.

Perancangan sistem informasi merupakan Proses yang sistematis untuk membangun atau mengubah sebuah sistem informasi untuk memenuhi kebutuhan organisasi untuk menghasilkan solusi yang optimal. Perancangan sistem dimulai dengan menentukan proses data yang diperlukan saat membuat atau mengembangkan sistem baru (Fadilah, 2022). Tujuan utama perancangan sistem adalah untuk memenuhi kebutuhan pengguna sistem baru dan memberikan gambaran dan rancangan yang lengkap.

### **2.4 Point Of Sale (POS)**

Point Of Sale (POS) merupakan sistem data yang memungkinkan pengguna melakukan transaksi, Pencatatan laporan penjualan dan stok barang (Raihan ,

2022). Point Of Sale juga bisa dimaksudkan sebagai sistem yang membantu pada transaksi kasir.

#### **2.4.1 Pengertian Point Of Sale (POS)**

Point Of Sale (POS) merupakan operasi yang membantu proses transaksi dan berfokus pada penjualan pada toko harian. Point Of Sale memungkinkan sistem dapat melakukan transaksi dengan menggunakan mesin kasir adalah sistem yang terdiri dari software dan hardware yang disesuaikan yang dapat digunakan untuk mempercepat proses transaksi (Ermi, 2022). Point Of Sales (POS) merupakan suatu kegiatan yang berfokus terhadap penjualan pada sistem yang membantu berjalannya proses transaksi, pada setiap rangkaian POS terdiri dari software dan juga hardware yang mana keduanya digunakan untuk tahapan proses transaksi (Mulyana, 2023).

Sistem Point of Sale (POS) adalah sebuah sistem aplikasi yang digunakan oleh bisnis minimarket dan pertokoan untuk menangani data seperti transaksi pembelian (*purchases*), transaksi penjualan eceran (*retails*), transaksi hutang (*liabilities*), transaksi retur pembelian (*purchase returns*), dan pelaporan transaksi. Data ini biasanya sangat penting untuk pengambilan keputusan strategik oleh pebisnis swalayan, toko (Susila, 2023).

Point Of Sale (POS) adalah kegiatan yang berorientasi pada penjualan dan sistem yang mendukung transaksi (Nuryamin, 2024) Oleh karena itu, aplikasi POS ini mempermudah pekerjaan pengguna dalam menyimpan dan mengolah data. Dengan demikian, data yang dimasukkan dapat diatur dan diorganisir untuk mendapatkan informasi yang tepat dan teratur.

#### **2.4.2. Manfaat Point Of Sale (POS)**

Point Of Sale (POS) memiliki keuntungan atau manfaat yaitu membantu bisnis membuat keputusan dengan mengelola data seperti pembelian, penjualan eceran, transaksi hutang, transaksi retur, dan pelaporan transaksi (Isnibati et al., 2022). Tujuan dari Point Of Sale (POS) adalah untuk meningkatkan kemampuan bisnis untuk memecahkan masalah dan membuat keputusan yang dibutuhkan oleh pengguna dan manajemen (Mulyana, 2023).

Sistem Point Of Sales POS berfokus pada penjualan dan membantu proses transaksi. memerlukan *Hardware* (Terminal pembayaran, Cash Drawer, Terminal/PC, Barcode Scanner, Receipt Printer) untuk menjalankan fungsinya dalam menghasilkan perintah keluaran dan *Software* ( Standar Keamanan Transaksi, Pelaporan, Purchasing, Customer Management, Return Processing, Inventory Managemet ) untuk menentukan jalannya sebuah proses Transaksi.

#### **2.5 Penjualan**

Penjualan merupakan Salah satu tindakan rutin yang dilakukan oleh setiap bisnis di mana mereka menjual barang dan jasa kepada konsumen dengan tujuan memperoleh keuntungan dan mempercepat pertumbuhan bisnis mereka (Faqih, 2022) . Penjualan adalah suatu transaksi yang melibatkan penjualan barang atau jasa dengan kredit atau tunai (Zein, 2022).

Penjualan merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan perusahaan untuk mempertahankan pertumbuhan dan mendapatkan keuntungan yang diinginkan ,penjualan juga mencakup proses dari penetapan harga jual hingga distribusi produk kepada pelanggan (Putri, 2024). Penjualan bertujuan untuk menarik pembeli, mempengaruhi mereka, dan memberi tahu mereka bagaimana

menyesuaikan kebutuhannya dengan barang yang dijual, dan mencapai kesepakatan harga yang menguntungkan bagi kedua belah pihak (Perdana , 2022)

## **2.6 Toko Harian**

Toko sering digambarkan sebagai tempat yang tertutup, dan jika kita masuk ke dalamnya, kita akan melihat perdagangan atau transaksi jual beli berbagai macam barang (Toruan , 2022). Toko harian atau juga dikenal sebagai toko kelontong, adalah jenis bisnis ritel atau eceran yang menjual barang-barang kebutuhan sehari-hari seperti makanan, minuman ringan, rokok, dan barang lain yang diperlukan rumah tangga.

Toko harian biasanya buka selama waktu yang lama, bahkan ada yang buka sepanjang hari. Karena lokasinya dekat dengan pemukiman, mudah diakses. Toko harian adalah bagian dari saluran distribusi yang memainkan peran penting dalam berbagai rangkaian pemasaran karena berfungsi sebagai perantara dan penghubung antara kepentingan konsumen dan produsen. Konsumen dapat mendapatkan berbagai barang dan jasa sesuai dengan uang mereka miliki (Arnisyah, 2020).

## **2.7 Alat Bantu Perancangan Sistem**

Alat bantu perancangan sistem ada adalah alat atau metode yang digunakan untuk mempermudah pemahaman terhadap sistem yang akan dibangun atau sistem yang sudah ada. Alat perancangan sistem yang digunakan dalam pengerjaan sistem adalah sebagai berikut.

### **2.7.1 UML**

UML merupakan kepanjangan dari *Unified Modeling Language* yang berarti bahasa pemodelan standar. UML adalah bahasa pemodelan standar yang

digunakan untuk merancang, memvisualisasikan, membangun, dan mencatat informasi dari sistem perangkat lunak (Ermi, 2022) yang menghasilkan model yang tepat, tidak ambigu, dan lengkap. UML merupakan keluarga notasi grafis yang didukung oleh model-model tunggal, yang membantu dalam deskripsi dan desain sistem perangkat lunak, terutama sistem yang dibangun dengan pemrograman berorientasi objek. Secara khusus, UML menspesifikasi langkah-langkah penting dalam pengembangan keputusan analisis, perancangan, dan implementasi sistem perangkat lunak.

### **2.7.2 Jenis Jenis Diagram UML**

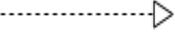
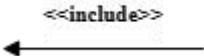
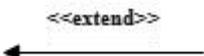
UML adalah salah satu standar bahasa yang paling populer di industri untuk analisis, desain, dan definisi persyaratan pemrograman berorientasi objek. Berikut jenis-jenis Diagram UML beserta simbolnya.

#### **2.7.2.1 Use Case Diagram**

Use case menggambarkan sebuah sistem dari sudut pandang pengguna dan menceritakan cara biasa pengguna berinteraksi dengan sistem. Use case merupakan model kelakuan sistem informasi yang akan dibuat. Syarat pemberian nama pada use case adalah namanya harus singkat dan mudah dipahami. Pendefinisian "Aktor" dan penerapan "Use Case" adalah dua elemen paling penting dalam membuat use case diagram (Hadiwinata, 2024).

Adapun simbol-simbol dalam Use Case Diagram beserta keterangannya terdapat pada tabel dibawah berikut.

Tabel 2. 1 Use Case Diagram

Simbol	Keterangan
<p data-bbox="368 468 528 501"><i>Aktor/actor</i></p>  <p data-bbox="520 600 596 618">Actor</p>	<p data-bbox="767 468 1370 645">Aktor adalah seseorang atau sesuatu yang berinteraksi dengan sistem yang sedang kita kembangkan.</p>
<p data-bbox="368 692 491 725"><i>Use case</i></p> 	<p data-bbox="767 692 1370 869">Use case adalah Fungsionalitas sistem yang diberikan sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit</p>
<p data-bbox="368 916 639 949"><i>Asosiasi/association</i></p> 	<p data-bbox="767 916 1370 1093">Relasi terjadi antara aktor dengan use case yang ditandai berupa garis lurus dengan kepala panah disalah satu ujungnya</p>
<p data-bbox="368 1140 639 1173"><i>Asosiasi/association</i></p> 	<p data-bbox="767 1140 1370 1317">Relasi sebagai penghubung antara actor dengan use case atau use case dengan use case</p>
<p data-bbox="368 1375 472 1408"><i>include</i></p> 	<p data-bbox="767 1375 1370 1630"><i>Include Relationship</i> (relasi cakupan) memungkinkan suatu usecase untuk menggunakan fungsionalitas yang ditawarkan oleh usecase lain</p>
<p data-bbox="368 1677 472 1711"><i>Extend</i></p>  <p data-bbox="512 1856 604 1890">tabel 2 1</p>	<p data-bbox="767 1677 1370 1921"><i>Extend Relationship</i> memungkinkan usecase memiliki kemungkinan untuk memperluas fungsionalitas yang disediakan oleh use case yang lain jika kondisi atau syarat</p>

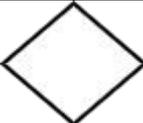
	terpenuhi.
--	------------

### 2.7.2.2. Class Diagram

Class diagram adalah inti dari hampir setiap metode berorientasi objek, termasuk UML, yang menunjukkan class-class yang ada di sebuah sistem dan hubungannya secara logika (Nelvi, 2023). Class diagram merupakan alat bantu perancangan untuk Menggambarkan struktur sistem dengan menunjukkan kelas, atribut, operasi, dan hubungan antar kelas.class diagram , yang sangat umum dilihat dalam pemodelan berbasis UML, mencakup class dan interface, serta atribut dan operasinya. Bagan ini juga mencakup hubungan antara objek, pembatasan terhadap objek yang saling berhubungan, dan adopsi untuk organisasi kelas yang lebih baik.

Adapun simbol-simbol dalam Class Diagram beserta keteranganya terdapat pada tabel dibawah berikut.

**Tabel 2. 2 Class Diagram**

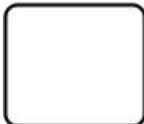
Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Generalization</i>	Interaksi antara Objek anak ( <i>descendent</i> ) berbegi perilaku dari Objek yang di atasnya Objek induk ( <i>ancestor</i> )
	<i>Nary Assosiation</i>	Usaha dalam menghindari dari dua objek

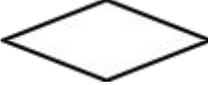
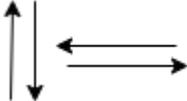
	<i>Class</i>	Himpunan dari beberapa objek yang berbagi atribut dan operasi yang sama
	<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aktivitas yang ditampilkan oleh sistem
	<i>Realization</i>	Operasi yang dilakukan oleh objek
	<i>Dependency</i>	Hubungan perubahan antara satu elemen
	<i>Assosiation</i>	Penghubung antara objek satu dengan objek lainnya

### 2.7.2.3 Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan aliran kerja atau aktivitas sistem atau proses bisnis, atau menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan oleh aktor, sehingga sistem dapat melakukan aktivitas yang diizinkan oleh actor (Setiawansyah, 2022). Adapun simbol-simbol dalam Use CaseDiagram beserta keteranganya terdapat pada tabel dibawah berikut.

**Tabel 2.3 Activity Diagram**

<b>Gambar</b>	<b>Nama</b>	<b>Keterangan</b>
	<i>Activity</i>	memperlihatkan bagaimana kelas antar muka berinterasi satu sama lain
	<i>Action</i>	state dari sistem yang menunjukkan

		eksekusi tindakan
	<i>Initial Node</i>	Cara atau bagaimana objek dibentuk
	<i>Activity Final Node</i>	Cara atau bagaimana objek diakhiri
	<i>Decision</i>	Digunakan untuk menggambarkan Tindakan yang harus diambil
	<i>Line Connector</i>	Digunakan untuk menghubungkan satu simbol dengan lainnya

#### 2.7.2.4 Sequence Diagram

Sequence diagram biasanya digunakan untuk menggambarkan skenario atau langkah-langkah yang dilakukan sebagai respons terhadap sebuah peristiwa untuk menghasilkan output tertentu (Dewi , 2020). Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem, seperti pengguna, display, dan sebagainya, melalui pesan yang digambarkan terhadap waktu. Sequence diagram ada beberapa simbol-simbol seperti pada tabel berikut.

**Tabel 2. 4 Sequence Diagram**

<b>Gambar</b>	<b>Nama</b>	<b>Keterangan</b>
	<i>Actor</i>	seseorang atau sesuatu yang berinteraksi dengan sistem

	<i>Entry Class</i>	Hubungan yang akan dilakukan oleh sistem
	<i>Boundary Class</i>	Gambarn dari sebuah from
	<i>Control Class</i>	Penghubung antara boundary dan tabel
	<i>A focus of control &amp; A life line</i>	Tempat mulai dan berakhirnya suatu pesan
	<i>A Message</i>	Menggambarkan pengirim pesan

### 2.7.3 PHP

PHP atau juga dikenal sebagai *Hypertext preprocessor* adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menterjemahkan basis kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang bersifat server-side dan dimasukkan ke dalam HTML (Utami, 2022). PHP merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat web dinamis yang memungkinkan pengguna dan pengunjung berinteraksi didalamnya (Suminten, 2022). PHP adalah pemrograman interpreter Karena seluruh prosesnya dijalankan pada server.

PHP disebut sebagai pemrograman dari sisi server karena itu adalah pemrograman interpreter yang melakukan penerjemahan baris kode sumber menjadi kode mesin yang dimengerti komputer secara langsung saat baris kode

dijalankan. PHP adalah bahasa dengan hak cipta terbuka, atau Open Source, sehingga pengguna dapat menggunakan kode fungsinya sesuka mereka.(Risti, 2023)

PHP adalah teknologi open source yang dapat diakses secara bebas dan dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan bisnis, akademis, atau profesional dengan dukungan komunitas pengembang dan penggunanya.PHP dapat dijalankan apabila ada suatu Web server (Faqih , 2022). PHP memiliki beberapa keuntungan sebagai berikut.

1. Keamanan program selain sistem operasi sangat penting. PHP menawarkan tiga jenis autentikasi user: autentikasi http, penggunaan cookies, dan penggunaan session. Beberapa fungsi juga tersedia, seperti crc32, crypt, md5, base64 decode dan encode, dan sebagainya.
2. Integritas dengan database PHP mendukung akses database yang umumnya menggunakan database berjenis relational seperti MySQL, PostgreSQL, Oracle, dan SQLite
3. PHP multiplatform mendukung berbagai jenis sistem operasi, termasuk semua versi Linux, Microsoft Windows, Mac OS, dan lainnya.
4. PHP menjadi salah satu bahasa pemrograman yang berbasis web adalah banyak komunitas helpdesk dan dukungan dokumentasi yang lengkap, aman untuk membantu para pengembang web sistem yang menggunakan PHP.

5. PHP tersedia dalam lisensi GPL, yang memungkinkan penggunaan dan distribusi bebas dan gratis. Saat ini banyak hosting yang mensupport PHP dan gratis.

#### 2.7.4 Database

Database adalah kumpulan file, tabel, dan arsip yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan tertentu dan disusun sehingga dapat digunakan kembali dengan cepat dan mudah di masa depan ( Zein, 2022). Database dirancang untuk pengembangan perangkat lunak yang dimaksudkan terutama untuk menyimpan dan memproses data atau pemindah data yang mudah dan cepat diakses. Database memiliki tabel-tabel yang saling terhubung disebut memiliki relasi, tidak ada relasi yang memiliki dua tuple yang sama, jadi setiap baris dapat didefinisikan dengan menggunakan kunci utama (*Primary Key*). Dalam beberapa relasi, atribut dapat menunjukkan hubungan antara tuple relasi tersebut.

Database sangat penting untuk mengelola data organisasi atau aplikasi. Database memiliki Beberapa peranan penting diantaranya menyimpan informasi secara sistematis dan terorganisir, memungkinkan pengelolaan data yang efektif seperti menyaring data, mengurutkan data, menggabungkan data dari berbagai tabel (Syahputri , 2023). Pengguna database dapat berupa individu atau program aplikasi cara menggunakan database biasanya dari terminal dan mengambil data dan informasi dengan menggunakan query language, yang merupakan bahasa yang mudah digunakan yang memungkinkan komputer menjawab pertanyaan.

### 2.7.5 Mysql

MySQL adalah salah satu perangkat lunak sistem manajemen basis data (DBMS) atau sistem manajemen database yang menggunakan perintah standar SQL (Bahasa Pertanyaan Struktural) yang digunakan untuk melakukan mengakes, mengubah, dan memanipulasi data (Indriyani, 2022)

Menurut (Silitonga, 2022) MySQL memiliki beberapa keunggulan dibandingkan server komersial lainnya, diantaranya sebagai berikut.

1. Handal, cepat, dan mudah digunakan. MySQL mudah diatur dan tidak memerlukan administrator MySQL yang ahli MySQL tiga sampai empat kali lebih besar dari database server komersial yang beredar saat ini.
2. Database Server MySQL dapat mengirimkan pesan Error dalam berbagai bahasa seperti Belanda, Portugis, Spanyol, Inggris, Perancis.
3. MySQL yang lebih murah bersifat open source dan tersedia secara gratis untuk platform *UNIX, OS/2, dan Windows*.
4. MySQL dapat membuat tabel dengan ukuran yang sangat besar, tetapi ukuran file yang dapat ditangani oleh sistem operasi yang dipaka tidak boleh melebihi 4 GB.

### 2.7.6 Xampp

XAMPP adalah singkatan dari Cross-Platform (X), Apache (A), MySQL (M), PHP (P) dan Perl (P). XAMPP adalah perangkat lunak komputer yang dapat digunakan untuk menjalankan tampilan web dengan bahasa pemrograman PHP dan dapat mengelola datanya secara lokal di komputer dengan MySQL (Mulyana, 2023). XAMPP adalah web server yang mudah digunakan yang memiliki

kemampuan untuk menampilkan halaman web yang selalu berubah. Bagian penting dari XAMPP yang umum digunakan yaitu *Control Panel* berfungsi untuk mengelola dan mengontrol layanan XAMPP. Seperti *stop service* atau *start*.

## BAB III

### METEDOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian merupakan tahapan atau langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian supaya Langkah-langkah yang diambil peneliti tidak melenceng dari pokok bahasan dan dapat membantu penyelesaian masalah yang diteliti. Langkah-langkah penelitian dibuat secara sistematis sehingga dapat dijadikan pedoman yang jelas dan mudah dalam menyelesaikan permasalahan. Kerangka penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut ini.



**Gambar 3. 1 Kerangka Penelitian**

## **3.2 Tahapan Penelitian**

Tahapan Penelitian ini menjelaskan tentang langkah-langkah dalam melakukan pencatatan data serta mengumpulkan bahan yang diperlukan untuk dijadikan pedoman dalam membuat penelitian. Tahapan penelitian dilakukan agar penelitian dapat dilakukan dengan baik. Adapun tahapan penelitian yang dilakukan sesuai kerangka penelitian pada gambar 3.1 yang sudah dijelaskan.

### **3.2.1 Penelitian Pendahuluan**

Penelitian Pendahuluan adalah Langkah awal dalam melaksanakan suatu penelitian. Langkah awal yang dilakukan Penelitian sebelumnya adalah melakukan atau menganalisis subjek yang akan diolah, memahami cara objek tersebut memecahkan masalahnya. Adanya penelitian sebelumnya dapat memberikan bukti awal bahwa masalah di lapangan benar. Oleh karena itu, waktu pengambilan data, waktu penelitian, lokasi penelitian, dan waktu penelitian lapangan semuanya diperlukan untuk penelitian ini.

### **3.2.2 Identifikasi Masalah**

Identifikasi Masalah merupakan Langkah awal yang penting dalam proses penelitian. Setelah penelitian menemukan potensi fenomena untuk diteliti, langkah selanjutnya yang mendesak adalah mengidentifikasi masalah dari fenomena yang diamati tersebut. Identifikasi masalah akan menjawab pertanyaan dari rumusan masalah penelitian.

### **3.2.3 Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Dalam penelitian ini data

yang didapatkan yaitu dengan melakukan observasi dan wawancara dengan pemilik Toko Dua Putri. Adapun hal-hal yang berkaitan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 3.2.3.1 Tempat Penelitian

Tempat Peneliti melakukan penelitian ini adalah di Toko harian Dua Putri yang beralamat di JL.Raya Padang-Painan Labuahan Tarok, Kecamatan Bungus Teluk Kabung, Kota Padang, Sumatera Barat.

### 3.2.3.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan memproses data-data yang telah penulis peroleh dari Toko Harian Dua Putri, pengambilan data tersebut diambil dari bulan maret 2024 sampai selesai yang dilihat pada Tabel 3.1 berikut.

**Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian**

Kegiatan	Apr-24				MEI 2024				JUNI 2024				JULI 2024			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengumpulan data																
Analisa data																
Perancangan sistem																
Pengujian sistem																
Implementasi sistem																
Pembuatan laporan																

### 3.2.4 Metode Penelitian

Metode Penelitian memberikan gambaran rancangan penelitian yang akan diteliti. Metode Penelitian ini meliputi prosedur atau proses yang akan dilakukan, waktu penelitian, sumber data yang didapatkan dan melakukan analisa data yang

telah didapatkan untuk diolah. Dalam melakukan penelitian ini, Peneliti memerlukan beberapa metode yang dilakukan agar mendapatkan hasil sesuai yang diharapkan yaitu;

a. Penelitian Lapangan (*Field Research*)

Penelitian lapangan merupakan penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi dan data yang diperlukan langsung dari responden. Penulis langsung turun ke lapangan untuk mengambil data yang diperlukan dalam pembuatan Sistem Informasi Penjualan.

b. Penelitian Pustaka (*Library Research*)

Penelitian Pustaka merupakan Metode yang digunakan dalam penelitian yang dimana penulis mencari sumber-sumber buku yang akan mendukung penelitian. Penelitian yang dilakukan adalah dengan studi pustaka adalah melalui buku-buku, jurnal-jurnal dan materi yang telah dipelajari dari perkuliahan untuk dijadikan acuan dan landasan untuk menyelesaikan penelitian ini.

c. Penelitian Laboratorium (*Laboratory Research*)

Dalam metode ini dilakukan dengan cara menganalisa data serta merancang program atau perangkat lunak yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi. Setelah itu melakukan eksekusi untuk mengetahui kebenaran terhadap program yang dibuat. Adapun *Spesifikasi* komputer yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Perangkat keras (*Hardware*)

a) Laptop Lenovo Ideapad Slim3

b) *Processor: 11th Gen Intel(R) Core(TM) i3-1115G4 @ 3.00GHz*

c) *Memory: 8 GB*

d) *Flasdisk: 8 GB*

b. Perangkat lunak (*Software*)

a) *Sistem Operasi windows 11*

b) *Xampp*

c) *Microsoft Visio*

d) *Sublime Text*

e) *Database MySQL*

f) *Mendeley Deskop*

### **3.2.4 Analisa Sistem**

Tahap analisa merupakan tahap yang penting dilakukan dalam penelitian ini, karena pada tahap ini dilakukan identifikasi terhadap masalah yang ada dalam sistem penjualan. Adapun penjelasan mengenai analisa dapat diuraikan sebagai berikut:

#### **1. Analisa Data**

Analisa data merupakan tahap yang paling penting dalam membangun sebuah sistem. Setelah mendapatkan data yang diambil dari sebuah hasil

observasi lapangan .Maka penulis akan menganalisis sistem yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan solusi yang bermanfaat.

## 2. Analisa Proses

Analisa ini dilakukan untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan dalam merancang aplikasi untuk Toko Harian Dua Putri dengan menggunakan database MySQL

## 3. Analisa Sistem

Analisa sistem ini dilakukan untuk mengetahui apa saja yang diperlukan dalam perancangan sistem sehingga menghasilkan sistem yang efektif dan efisien dalam implementasinya.

### 3.2.5 Perancangan Sistem

Pada tahap perancangan sistem ini, penulis menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) sebagai alat untuk menjelaskan alur kerja program, dimana UML yang digunakan yaitu;

#### 1. *Use Case Diagram*

Merupakan diagram yang menggambarkan hubungan antara aktor dengan sistem. *Use Case Diagram* Menggambarkan hubungan atau interaksi antara satu atau lebih aktor terhadap sistem yang akan dibuat. Digunakan untuk mengetahui fungsionalitas sistem yang telah dibuat .

Didalam penelitian ini Use case diagram disini terdapat 3 aktor yaitu Admin, Gudang, dan Kasir. Admin bertugas memberikan informasi produk, menampilkan data supplier barang, menampilkan pembelian produk dan penjualan produk Kasir

bertugas menginputkan data penjualan barang. Bagian gudang bisa menambahkan stok barang dan menampilkan data barang.

## 2. *Class Diagram*

Menggambarkan keadaan (atribut atau properti) suatu sistem. Diagram ini menjelaskan bagaimana hubungan antara class pada website tersebut yang terdiri dari nama class, attribute dan operation.

Dalam penelitian ini terdapat 6 class diagram yang ada yaitu *beli\_produk*, *cart*, *detail\_penjualan*, *penjualan*, *produk*, *user*. sebuah spesifikasi yang jika diinstansi akan menghasilkan sebuah objek dan inti dari pengembangan desain berorientasi objek.

## 3. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram menjelaskan urutan-urutan kejadian yang akan terjadi sering dengan waktu pada saat admin log in hingga log out. Membutuhkan untuk melihat skenario yang ada pada *Use Case*. Dalam penelitian ini terdapat 3 sequence diagram yaitu *sequence diagram Admin*, *sequence diagram gudang*, *sequence diagram kasir*.

## 4. *Activity Diagram*

Menggambarkan rangkaian aliran dari aktivitas yang terjadi dalam sistem. Dimulai dari masing-masing aliran berawal dan berakhir. Pembuatan *activity diagram* pada awal pemodelan proses dapat membantu memahami keseluruhan proses. *Activity Diagram* juga menunjukkan interaksi antara beberapa *use case*. Dalam penelitian

ini terdapat 3 activity diagram yaitu *Activity diagram Admin*, *Activity diagram gudang*, *Activity diagram kasir*.

### **3.2.5 Implementasi**

Implementasi sistem merupakan tahapan untuk meletakkan sistem sehingga siap untuk dipakai. Implementasi sistem ini bertujuan untuk memastikan bahwa modul-modul dari perancangan, sehingga pengguna dapat memberi masukan dan saran kepada pengembangan aplikasi.

### **3.2.6 Pengujian**

Setelah melakukan tahap implementasi, penulis melakukan pengujian yang bertujuan untuk melakukan pengujian sistem yang telah dirancang, memastikan sistem yang telah dibangun berdasarkan desain yang telah dibuat dan sistem yang dibangun bisa menjawab permasalahan terhadap masalah-masalah yang telah dirumuskan. Pengujian dilakukan dengan melihat apakah aplikasi tersebut sudah berjalan benar dan sesuai dengan perancangan sistem yang dilakukan dengan menggunakan *Black Box*

Pengujian *Black Box* merupakan metode yang digunakan untuk menampilkan dan menemukan kesalahan pada saat aplikasi dijalankan. Dengan mengetahui apakah fungsi-fungsi telah memenuhi sesuai dengan yang diharapkan.

## **BAB IV**

### **ANALISA DAN PERANCANGAN**

#### **4.1 Analisa Sistem**

Analisa sistem pada dasarnya adalah mempelajari sistem yang sedang berjalan dengan melakukan penelitian sistem dan melihat unit kerja yang terlibat dalam prosesnya. Tahap utama yang harus dilakukan sebelum membangun sistem adalah analisa sistem. Selanjutnya tahap yang terpenting dalam pembuatan sistem adalah evaluasi kinerja sistem. Pengevaluasian kinerja sistem juga penting untuk mengetahui seberapa baik sistem bekerja dan menetapkan kelayakan sistem.

Analisa sistem penting dilakukan bertujuan agar mengetahui permasalahan yang ada pada toko harian Dua Putri serta mengetahui kelemahan atau yang terjadi pada toko agar dapat dilakukan pengembangan sistem yang dimaksud untuk mempermudah transaksi pada toko.

##### **4.1.1 Analisa Masalah**

Analisa masalah merupakan sebuah asumsi dari permasalahan yang akan diuraikan dalam proses pengelolaan barang. Analisa masalah dapat dilihat dari prosedur aliran sistem lama. Pada Toko Harian Dua Putri masih terdapat masalah dalam pengelolaan data barang seperti berikut;

1. pencatatan datanya masih manual yang disimpan kedalam buku besar hal ini tentu mempersulit dalam pembuatan laporan.
2. Pembelian barang tidak dilakukan dengan efektif dikarekan jumlah pembelian terlalu banyak atau sedikit dan akan mengakibatkan kerugian.

3. Penyimpanan data-data tidak menggunakan database sehingga tidak menjamin keamanan data-data.

Tujuan dilakukannya analisa sistem ini untuk mengoptimalakan kerja sistem, sehingga kelemahan yang terjadi bisa teratasi dengan baik.

## 4.2 Rancang Sistem Baru

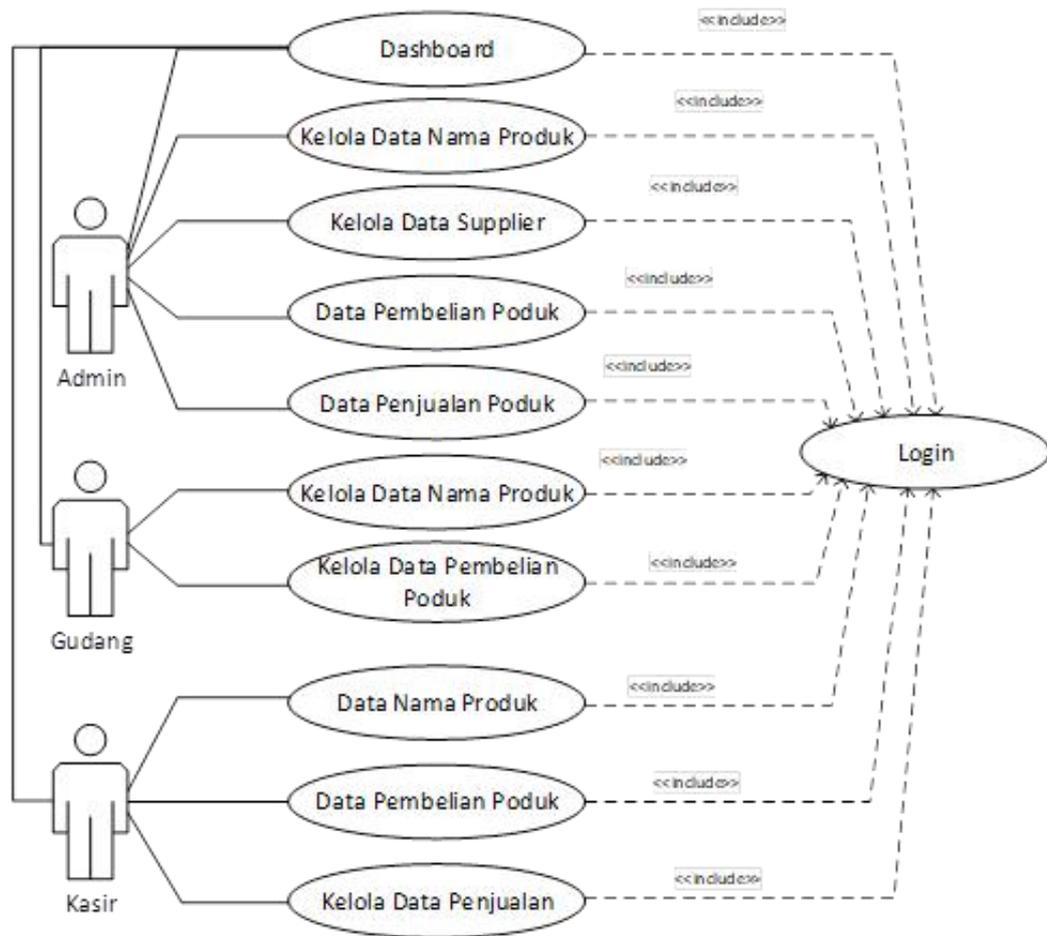
Setelah permasalahan yang ada pada sistem yang sedang berjalan, maka diperlukan suatu sistem baru yang dikembangkan dengan teknologi informasi yang baik sehingga dapat mempermudah pemrosesan data dan penelusuran informasi dengan tujuan untuk menutupi kelemahan-kelemahan yang ada pada sistem yang lama.

Pada tahapan rancang sistem baru ini, penulis akan merancang dan membangun suatu sistem implementasi Sistem Informasi penjualan dan Laporan Keuangan *berbasis Point Of Sale* dengan bantuan bahasa pemograman PHP dan Database MySQL untuk mempermudah dalam transaksi dan penyimpanan data.

Pada tahap rancang sistem baru ini penulis menggunakan model UML untuk membantu membangun, memvisualisasikan dan mendokumentasikan dari sistem yang dikembangkan berbasis *Object Oriented*.

### 4.2.1 Use Case Diagram

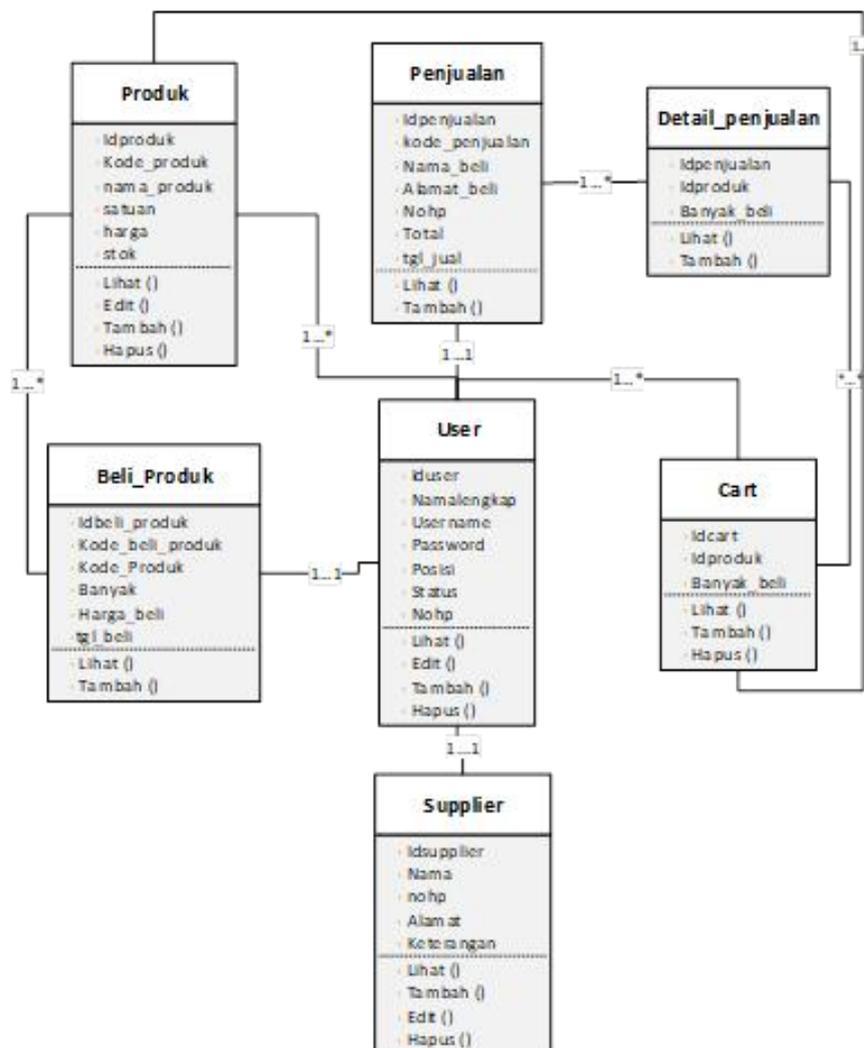
*Use case diagram* ialah pemodelan untuk gambaran sistem yang akan dibuat. *Use case diagram* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan system yang dibuat. Terdapat tiga aktor yang dapat berinteraksi dengan sistem, dalam sistem ini bisa melihat langsung tampilan sistem, terdapat pada gambar berikut;



**Gambar 4. 1 Use Case Diagram**

#### 4.2.2 Class Diagram

*Class diagram* merupakan sebuah spesifikasi yang jika diinstansi akan menghasilkan sebuah objek dan inti dari pengembangan desain berorientasi objek. *Class Diagram* berfungsi untuk menjelaskan bagaimana hubungan antara tabel-tabel pada database. *Class Diagram* tersebut yang terdiri dari nama *class*, *attribute* dan *operation*. Rancangan *Class Diagram* dapat dilihat pada gambar 4.2 sebagai berikut:



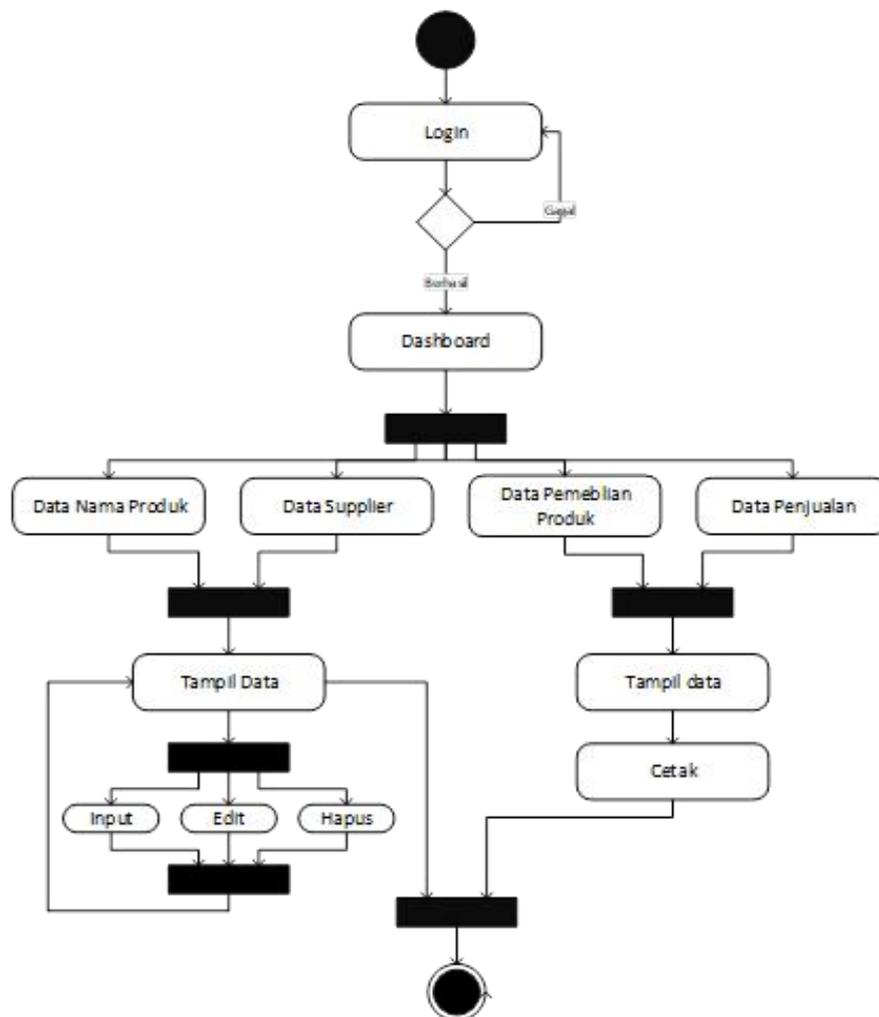
Gambar 4.2 Class Diagram

### 4.2.3 Activity Diagram

*Activity diagram* menggambarkan aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem bukan aktor. Sebuah aktivitas dapat direalisasikan oleh satu *use case* atau lebih. Aktivitas menggambarkan proses yang berjalan, sementara *use case* menggambarkan bagaimana aktor menggunakan sistem untuk melakukan aktivitas. Dalam rancangan sistem baru ini terdapat tiga *activity diagram* yaitu *Activity diagram* admin, *activity diagram* supplier, *activity diagram* kasir.

### 1. Activity Diagram Admin

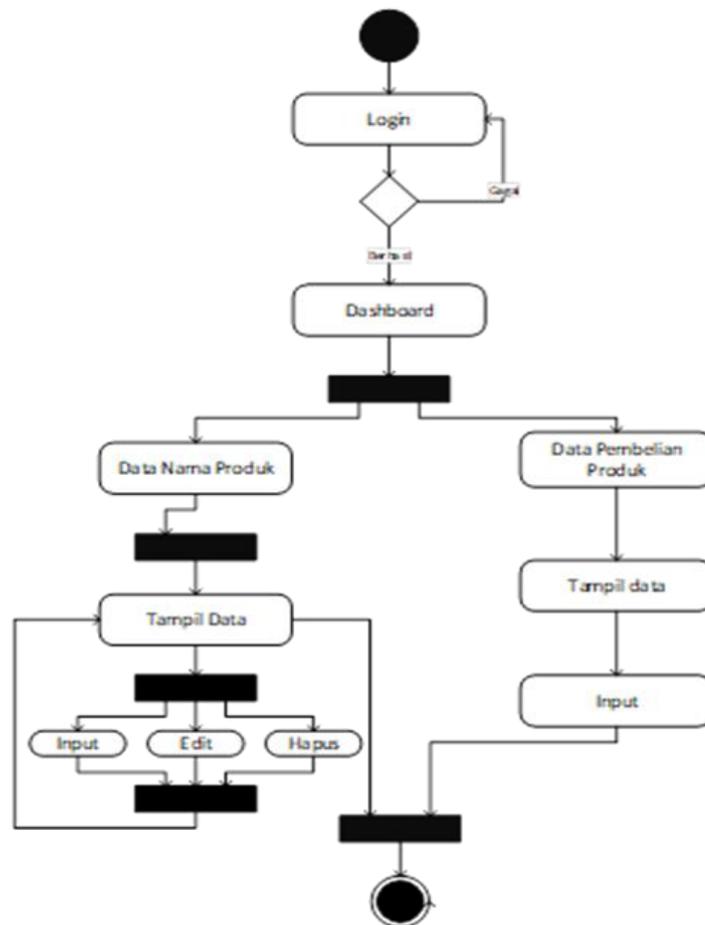
Aliran *Activity Diagram* Admin yaitu Admin melakukan proses login atau masuk ke dalam sistem, dimana proses tersebut merupakan gerbang untuk memulai aktivitas selanjutnya di dalam aplikasi tersebut. Adapun *Activity Diagram* Admin pada sistem adalah seperti pada gambar berikut :



**Gambar 4. 3 Activity Diagram Admin**

## 2. Activity Diagram Gudang

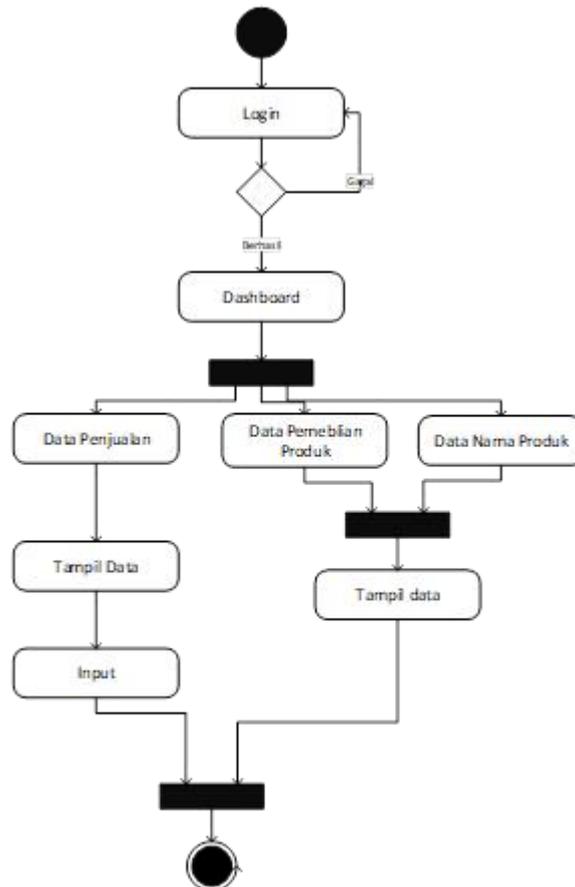
Aliran *Activity Diagram* Gudang yaitu Gudang melakukan proses login atau masuk ke dalam sistem, dimana proses tersebut merupakan gerbang untuk memulai aktivitas selanjutnya di dalam aplikasi tersebut. Adapun activity diagram Gudang pada sistem adalah seperti pada gambar berikut:



**Gambar 4. 4 Activity Diagram Gudang**

### 3. Activity Diagram Kasir

Aliran Activity Diagram Kasir yaitu kasir melakukan proses login atau masuk ke dalam sistem, dimana proses tersebut merupakan gerbang untuk memulai aktivitas selanjutnya di dalam aplikasi tersebut. Adapun Activity Diagram kasir pada sistem adalah seperti pada gambar dibawah berikut:



**Gambar 4. 5 Activity Diagram Kasir**

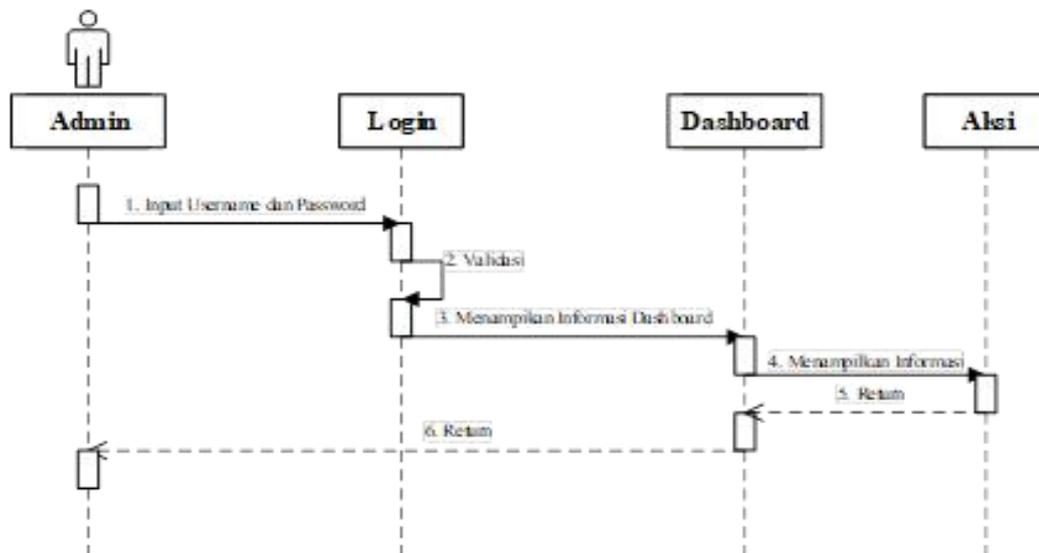
#### 4.2.4 Sequence Diagram

*Sequence diagram* digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah skenario secara detail menurut waktu. Diagram ini menunjukkan sejumlah contoh objek dan *message* (pesan) yang diletakkan diantara objek-objek di dalam *use case*.

## A. Admin

### 1. Sequence Diagram Login

*Sequence diagram* ini adalah proses dimana Admin melakukan *login* ke sistem untuk bisa berinteraksi dan melihat informasi di sistem.

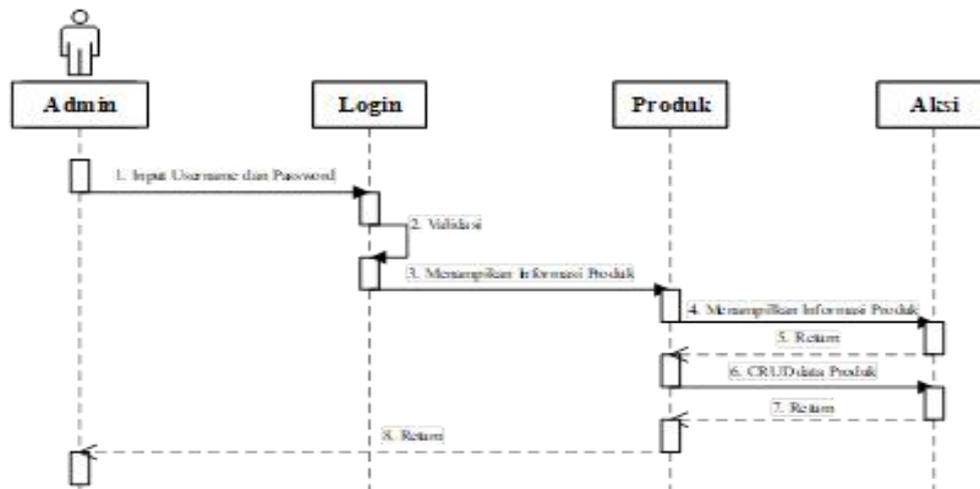


**Gambar 4. 6 Sequence Diagram Login**

Pada gambar 4.6 Admin login kedalam halaman login dan melakukan validasi, jika data yang diinputkan sama dengan *database* maka Admin dapat melihat halaman dashboard Admin. Dan jika data yang di input salah maka Admin akan kembali ke halaman login.

## 2. Sequence Diagram Nama Produk

*Sequence diagram* ini adalah proses dimana admin dapat melakukan kegiatan melihat, menambah, mengedit dan menghapus informasi produk di sistem.

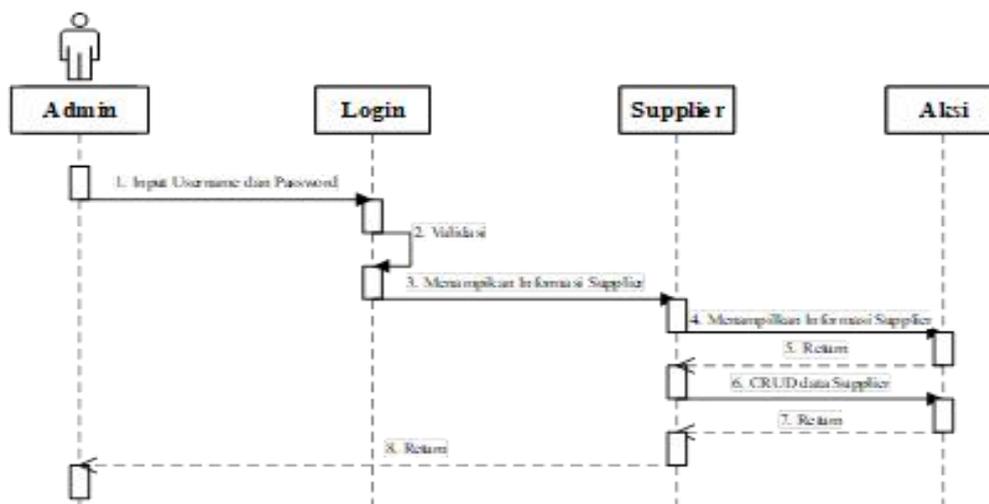


**Gambar 4. 7 Sequence Diagram Nama Produk**

Pada gambar 4.7 admin login kedalam halaman login dan melakukan validasi, jika data yang diinputkan sama dengan *database* maka admin dapat melihat halaman produk. Dan pada halaman ini admin bisa menambahkan, mengedit dan menghapus data produk. Dan jika data yang di input salah maka akan kembali ke halaman login.

### 3. Sequence Diagram Supplier

*Sequence diagram* ini adalah proses dimana Admin dapat melakukan kegiatan melihat, menambah, mengedit dan menghapus informasi supplier di sistem.

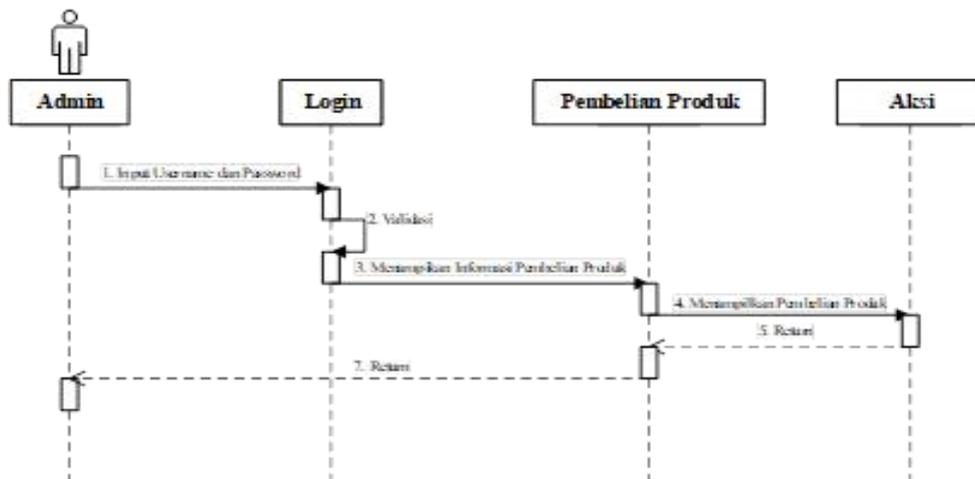


**Gambar 4. 8 Sequence Diagram Supplier**

Pada gambar 4.8 Admin login kedalam halaman login dan melakukan validasi, jika data yang diinputkan sama dengan *database* maka Admin dapat melihat halaman supplier. Dan pada halaman ini Admin bisa menambahkan, mengedit dan menghapus data supplier. Dan jika data yang di input salah maka akan kembali ke halaman login.

#### 4. *Sequence diagram* Pembelian Produk

*Sequence diagram* ini adalah proses dimana Admin dapat melakukan kegiatan melihat informasi Pembelian Produk di sistem.

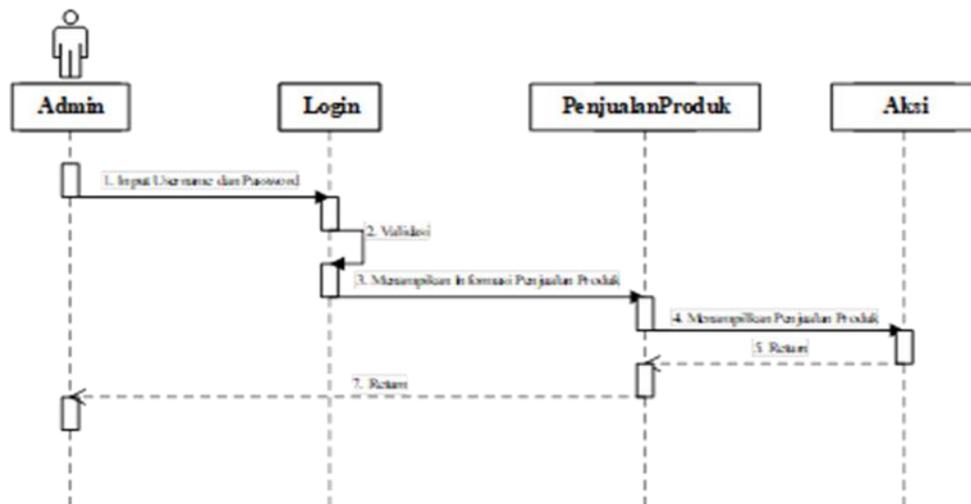


**Gambar 4. 9 Sequence Diagram Pembelian Produk**

Pada gambar 4.9 Admin login kedalam halaman login dan melakukan validasi, jika data yang diinputkan sama dengan *database* maka Admin dapat melihat halaman Pembelian Produk. Dan jika data yang di input salah maka akan kembali ke halaman login.

### 5. Sequence diagram Penjualan Produk

Sequence diagram ini adalah proses dimana Admin dapat melakukan kegiatan melihat informasi Penjualan Produk di sistem.



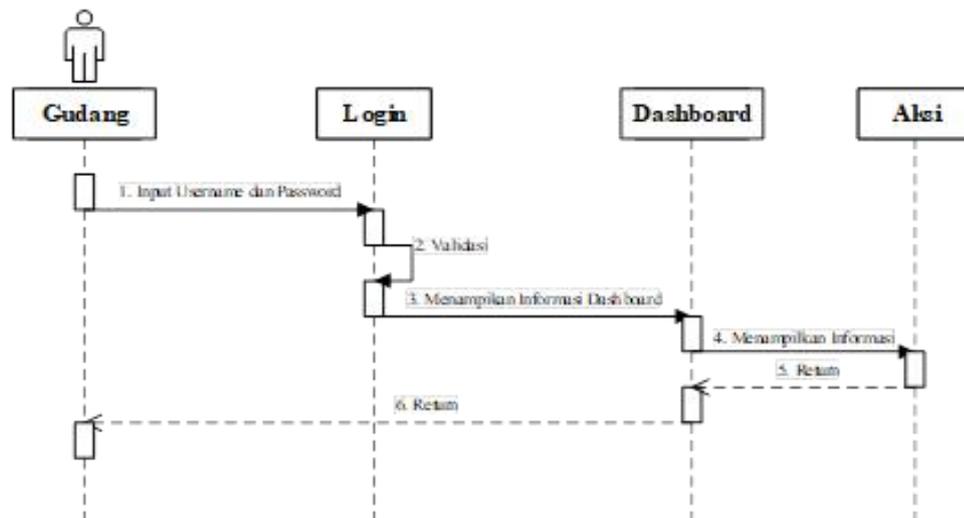
**Gambar 4. 10 Sequence Diagram Penjualan Produk**

Pada gambar 4.10 Admin login kedalam halaman login dan melakukan validasi, jika data yang diinputkan sama dengan *database* maka Admin dapat melihat halaman Penjualan Produk. Dan jika data yang di input salah maka akan kembali ke halaman login.

## B. Gudang

### 1. Sequence Diagram Login

*Sequence diagram* ini adalah proses dimana Gudang melakukan login ke sistem untuk bisa berinteraksi dan melihat informasi di sistem.

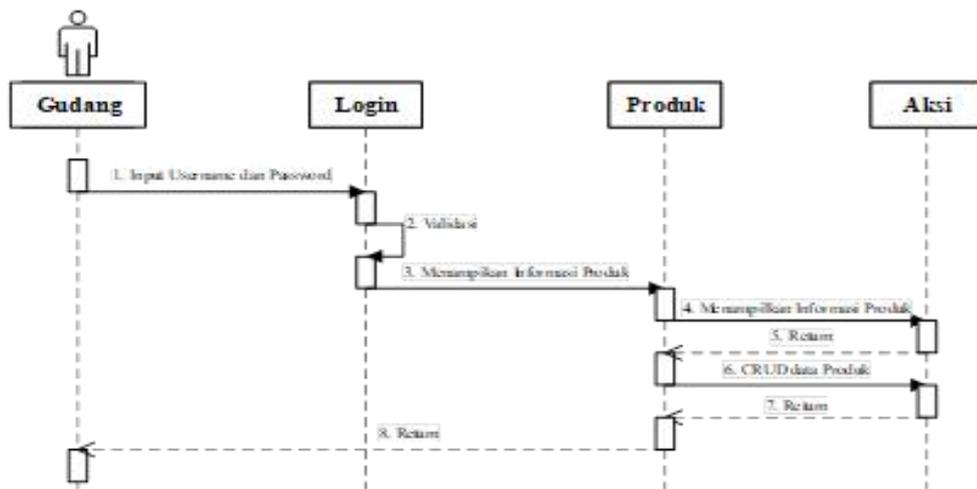


**Gambar 4. 11 Sequence Diagram Login Gudang**

Pada gambar 4.11 Gudang login kedalam halaman login dan melakukan validasi, jika data yang diinputkan sama dengan *database* maka Gudang dapat melihat halaman dashboard Gudang. Dan jika data yang di input salah maka Gudang akan kembali ke halaman login

## 2. Sequence diagram nama produk

Sequence diagram ini adalah proses dimana gudang dapat melakukan kegiatan melihat, menambah, mengedit dan menghapus informasi produk di sistem.

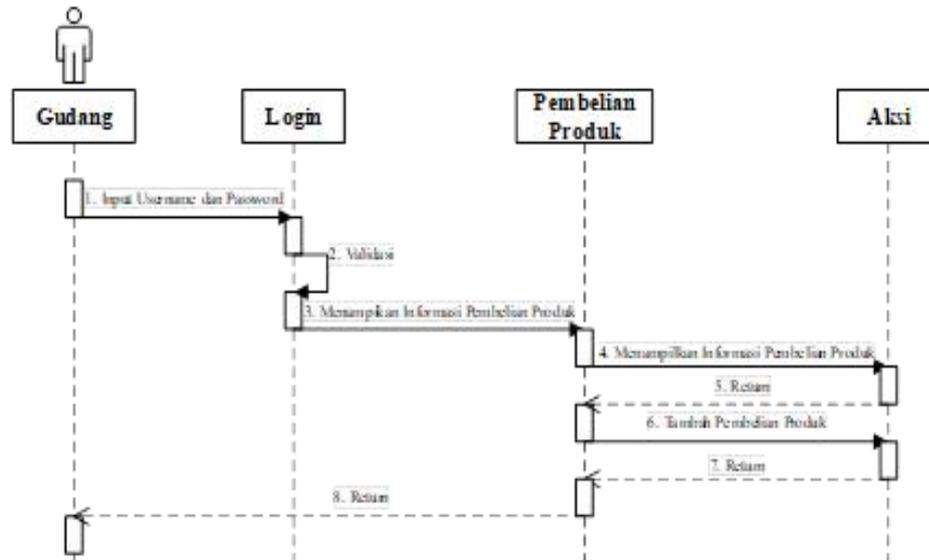


**Gambar 4. 12 Sequence Diagram Nama Produk**

Pada gambar 4.12 gudang login kedalam halaman login dan melakukan validasi, jika data yang diinputkan sama dengan *database* maka gudang dapat melihat halaman produk. Dan pada halaman ini gudang bisa menambahkan, mengedit dan menghapus data produk. Dan jika data yang di input salah maka akan kembali ke halaman login.

### 3. Sequence diagram Pembelian Produk

*Sequence diagram* ini adalah proses dimana gudang dapat melakukan kegiatan melihat, menambah, mengedit dan menghapus informasi produk di sistem.



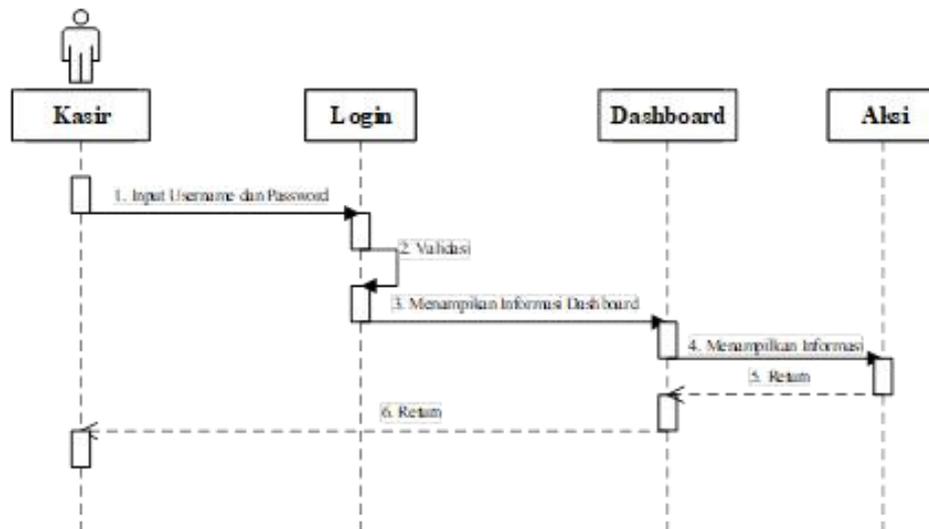
**Gambar 4. 13 Sequence Diagram Pembelian Produk**

Pada gambar 4.13 gudang login kedalam halaman login dan melakukan validasi, jika data yang diinputkan sama dengan *database* maka gudang dapat melihat halaman pembelian produk. Dan pada halaman ini gudang bisa menambahkan data pembelian produk. Dan jika data yang di input salah maka akan kembali ke halaman login.

### C. Kasir

#### 1. Sequence diagram Login

*Sequence diagram* ini adalah proses dimana Kasir melakukan *login* ke sistem untuk bisa berinteraksi dan melihat informasi di sistem.

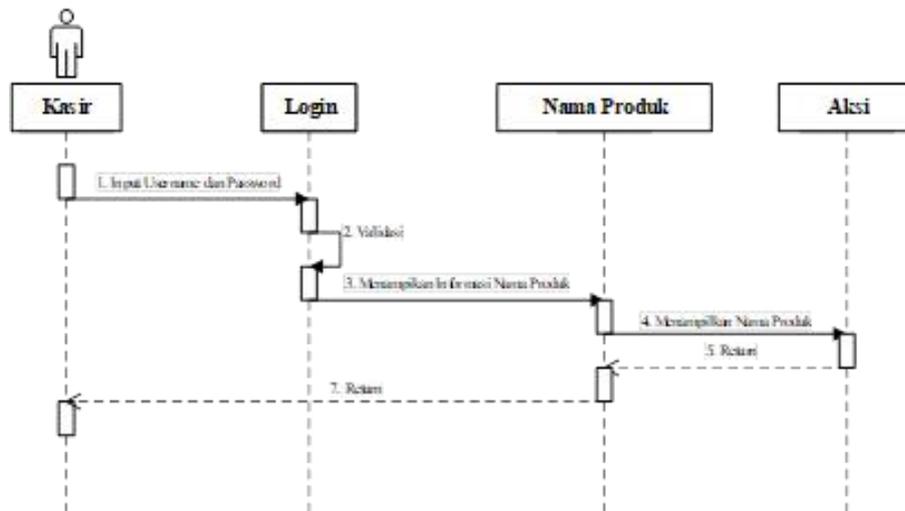


**Gambar 4. 14 Sequence Diagram Login Kasir**

Pada gambar 4.14 Kasir login kedalam halaman login dan melakukan validasi, jika data yang diinputkan sama dengan *database* maka Kasir dapat melihat halaman dashboard Kasir. Dan jika data yang di input salah maka Kasir akan kembali ke halaman login.

## 2. Sequence diagram Nama Produk

*Sequence diagram* ini adalah proses dimana Kasir dapat melakukan kegiatan melihat informasi Nama Produk di sistem.

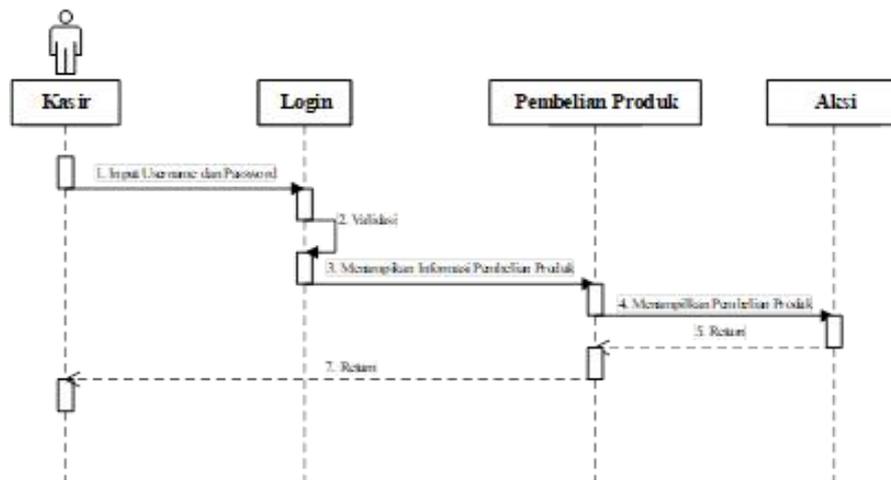


**Gambar 4. 15 Sequence Diagram Nama Produk**

Pada gambar 4.15 Kasir login kedalam halaman login dan melakukan validasi, jika data yang diinputkan sama dengan *database* maka Kasir dapat melihat halaman Nama Produk. Dan jika data yang di input salah maka akan kembali ke halaman login.

### 3. Sequence diagram Pembelian Produk

*Sequence diagram* ini adalah proses dimana Kasir dapat melakukan kegiatan melihat informasi Pembelian Produk di sistem.

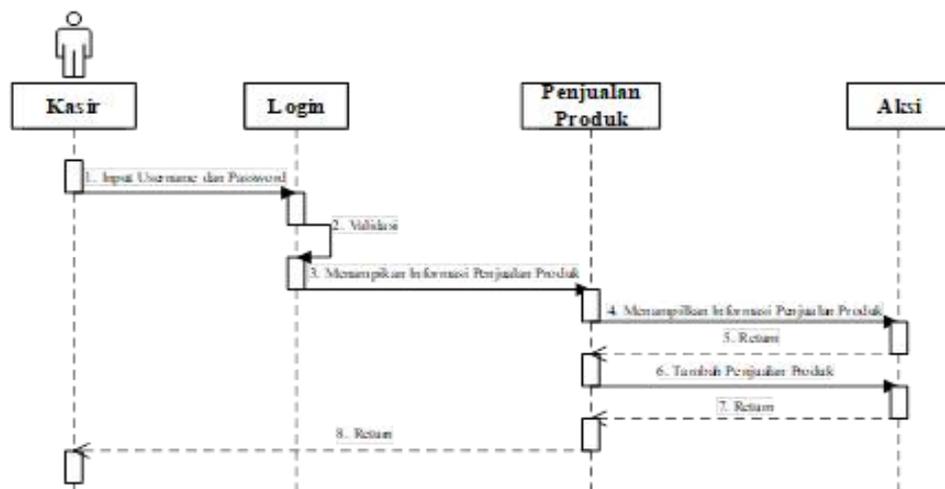


**Gambar 4. 16 Sequence Diagram Pembelian Produk**

Pada *gambar 4.16* Kasir login kedalam halaman login dan melakukan validasi, jika data yang diinputkan sama dengan *database* maka Kasir dapat melihat halaman Pembelian Produk. Dan jika data yang di input salah maka akan kembali ke halaman login

#### 4. Sequence Diagram Penjualan Produk

*Sequence diagram* ini adalah proses dimana kasir dapat melakukan kegiatan melihat, menambah, mengedit dan menghapus informasi produk di sistem.



**Gambar 4. 17 Sequence Diagram Penjualan Produk**

Pada gambar 4.17 kasir login kedalam halaman login dan melakukan validasi, jika data yang diinputkan sama dengan *database* maka kasir dapat melihat halaman Penjualan produk. Dan pada halaman ini kasir bisa menambahkan data Penjualan produk. Dan jika data yang di input salah maka akan kembali ke halaman login.

### **4.3 Desain Sistem Terperinci**

Desain Terinci melibatkan pengembangan tahap rancangan yang lebih mendalam daripada versi sebelumnya. Fokus utama dari desain terinci ini adalah pada elemen-elemen seperti output, input, file, dan logika program. Dengan menerapkan desain yang lebih rinci, kita dapat secara langsung memahami hasil yang dihasilkan oleh sistem yang sedang dikembangkan.

Dalam konteks ini, penulis melakukan perancangan sesuai dengan kebutuhan dan kepentingan untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat bagi semua pihak yang berkepentingan. Dengan mempertimbangkan setiap detail, penjelasan mengenai desain yang terinci akan diuraikan secara rinci guna mencapai hasil yang diinginkan.

#### **4.3.1 Desain Input**

Desain input adalah suatu komponen yang sangat penting dalam mengumpulkan data yang diperlukan untuk menyusun laporan yang mendukung proses pengambilan keputusan perusahaan. Pada konteks ini, konsep input mengacu pada pengenalan data secara langsung ke sistem komputer melalui metode pengentrian menggunakan keyboard. Bentuk desain input ini mencakup langkah-langkah dan format yang memastikan informasi yang dimasukkan akurat dan sesuai dengan kebutuhan perusahaan.

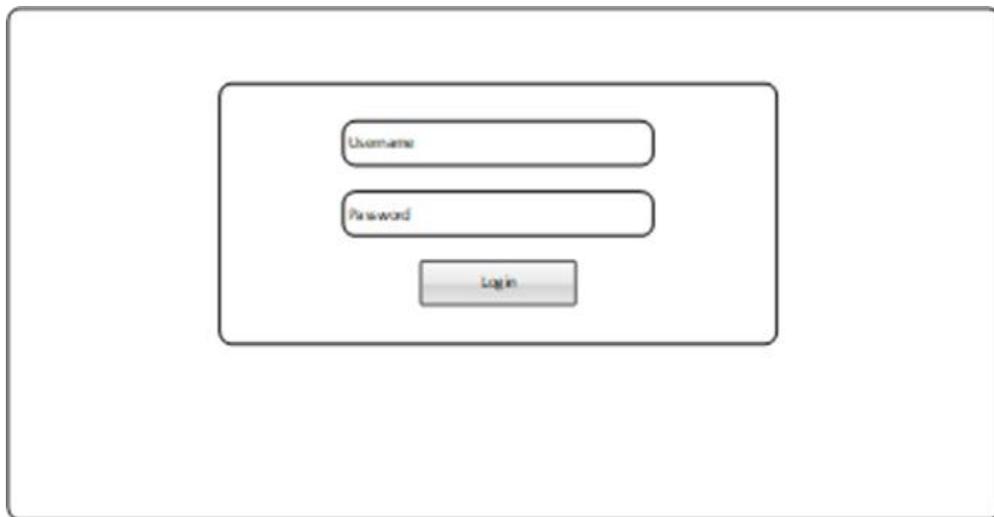
Dengan menggunakan desain input yang efektif, perusahaan dapat memastikan bahwa proses pengumpulan data berjalan efisien, mendukung

pembuatan laporan yang akurat, dan memfasilitasi pengambilan keputusan yang tepat waktu. Adapun desain input sebagai berikut:

#### A. Admin

##### 1. Halaman Login

Halaman ini digunakan untuk Admin masuk ke dalam sistem dengan menginputkan *username* dan *password* seperti pada gambar 4.18 berikut:

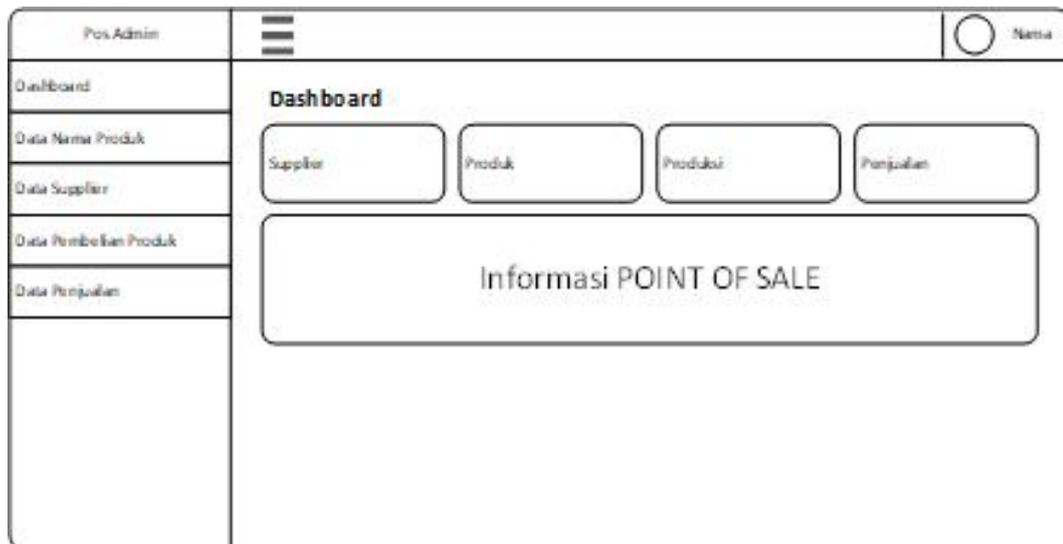
The image shows a login form for an administrator. It consists of a large rectangular container with a thin border. Inside this container, there is a smaller rounded rectangle. Within this inner rectangle, there are three elements: a text input field labeled 'Username', a text input field labeled 'Password', and a button labeled 'Login' positioned below the password field.

**Gambar 4. 18 Halaman Login Admin**

Pada gambar 4.18 adalah halaman yang pertama saat Admin mengakses *web*. Admin harus menginputkan dulu *username* dan *password* agar Admin bisa mengakses *web* secara keseluruhan.

##### 2. Tampilan Halaman

Halaman ini adalah halaman utama Admin setelah melakukan login seperti pada gambar 4.19 berikut.



**Gambar 4. 19 Halaman Dashboard**

### 3. Halaman Data Nama Produk

Halaman ini adalah halaman data nama prouk tampil setelah mengklik data nama Produk pada side bar seperti pada gambar 4.20 berikut :



**Gambar 4. 20 Halaman Nama Produk**

Pada gambar 4.20 adalah halaman yang berisi informasi nama produk yang dapat mengakses sistem.

#### 4. Halaman Input dan Edit Nama Produk

Halaman ini adalah halaman input dan edit nama produk admin setelah mengklik button tambah atau edit data seperti pada gambar 4.21 berikut:

**Gambar 4. 21 Halaman Input dan Edit Nama Produk**

Pada gambar 4.21 adalah halaman Input dan edit produk ini akan tampil jika admin mengklik tambah dan edit. Dan pada halaman ini akan menampilkan *form input* data produk.

#### 5. Halaman Kelola Supplier

Halaman ini adalah halaman data nama supplier tampil setelah mengklik data nama Supplier. halaman yang berisi informasi Supplier yang mesupply barang pada tokoseperti pada gambar 4.22 berikut :

	Nama	Nomor Hp	Alamat	Keterangan	Aksi
	Varchar(255)	Varchar(12)	Text	Text	Varchar(50)
	Z	Z	Z	Z	Z

**Gambar 4. 22 Halaman Data Supplier**

6. Halaman Input dan Edit Supplier

Halaman ini adalah halaman input dan edit Supplier admin setelah mengklik button tambah atau edit data seperti pada gambar 4.23 berikut:

**Gambar 4. 23 Halaman Input dan Edit Supplier**

Pada gambar 4.23 adalah halaman Input dan edit supplier ini akan tampil jika admin mengklik tambah dan edit. Dan pada halaman ini akan menampilkan *form input* data supplier.

## 7. Halaman data beli produk

Halaman ini adalah halaman data beli Produk tampil setelah mengklik data beli Produk pada side bar seperti pada gambar 4.24 berikut :

Kode Pembelian	Nama Produk	Banyak	Harga Beli	Total Harga	Tanggal Beli
Varchar(10)	Varchar(255)	Int(11)	Int(11)	Double	Date time
Z	Z	Z	Z	Z	Z

**Gambar 4. 24 Halaman Beli Produk**

Pada gambar 4.24 adalah halaman yang berisi informasi Beli Produk yang dapat mengakses sistem.

## 8. Halaman Data Penjualan

Halaman ini adalah halaman data Penjualan tampil setelah mengklik data Penjualan pada side bar seperti pada gambar 4.25 berikut:

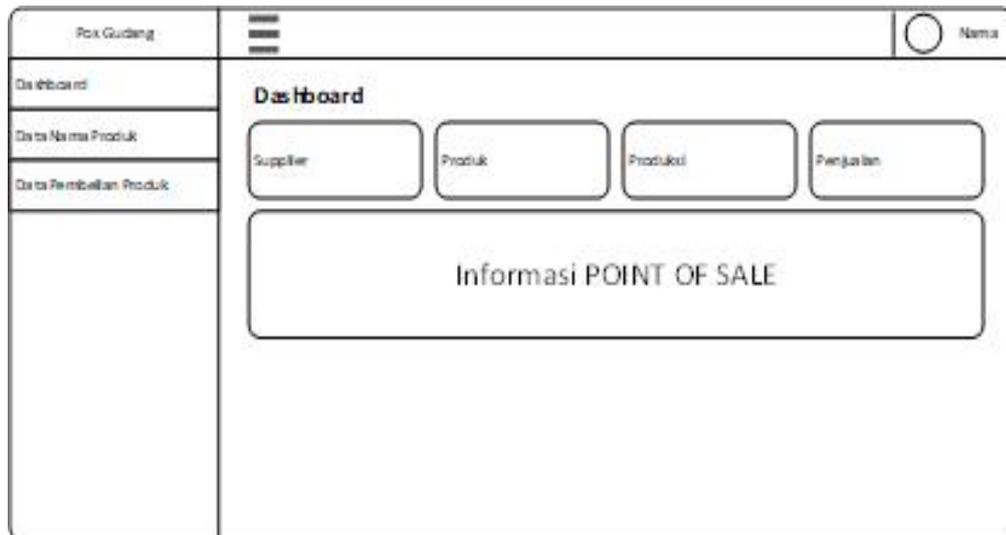
Kode Penjualan	Nama Pembeli	Alamat	Nomor Hp	Total	Tanggal Penjualan	Aksi
Varchar(10)	Varchar(255)	Text	Varchar(12)	Double	Datetime	Varchar(255)
Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z

**Gambar 4. 25 Halaman Penjualan**

## A. Gudang

### 1. Tampilan Halaman Gudang

Halaman ini digunakan untuk Gudang masuk ke dalam sistem dengan menginputkan *username* dan *password* seperti pada gambar 4.26 berikut :



**Gambar 4. 26 Halaman Dashboard**

Pada gambar 4.26 adalah halaman yang pertama saat Gudang mengakses *web*. Maka Gudang dapat mengakses sistem yang ada.

### 2. Halaman Data Nama Produk

Halaman ini adalah halaman data nama prouk tampil setelah mengklik data nama Produk pada side bar seperti pada gambar 4.27 berikut :

Kode Produk	Nama Produk	Satuan	Harga	Stok	Aksi
VarChar(30)	VarChar(255)	VarChar(100)	Int(11)	Int(11)	VarChar(50)
Z	Z	Z	Z	Z	Z

**Gambar 4. 27 Halaman Nama Produk**

### 3. Halaman Input dan Edit Nama Produk

Halaman ini adalah halaman input dan edit nama produk gudang setelah mengklik button tambah atau edit data seperti pada gambar 4.28 berikut:

**Gambar 4. 28 Halaman Input dan Edit nama produk**

Pada gambar 4.28 adalah halaman Input dan edit produk ini akan tampil jika gudang mengklik tambah dan edit. Dan pada halaman ini akan menampilkan *form input* data produk.

#### 4. Halaman Data Pembelian Produk

Halaman ini adalah halaman data Pembelian produk tampil setelah mengklik data Pembelian Produk pada side bar seperti pada gambar 4.29 berikut :

Pos Gudang							○ Nama
Dashboard	<b>Master Data Beli Produk</b>						
Data Nama Produk	<input type="button" value="Tambah Data"/>						
Data Pembelian Produk							
	Kode Pembelian	Nama Produk	Sanyak	Harga Sell	Total Harga	Aksi	
	VarChar(10)	VarChar(255)	Int(11)	Int(11)	Double	VarChar(20)	
	Z	Z	Z	Z	Z	Z	

**Gambar 4. 29 Halaman Pembelian Produk**

Pada gambar 4.29 adalah halaman yang berisi informasi Pembelian produk yang dapat mengakses sistem.

## 5. Halaman Input dan Edit pembelian produk

Halaman ini adalah halaman input dan edit Pembelian produk gudang setelah mengklik button tambah atau edit data seperti pada gambar 4.30

The image shows a web application interface for 'Pos Gudang'. The main window is titled 'Master Data Nama Produk' and contains a table with columns for 'Kode Pembelian', 'Merk', and 'Aksi'. A modal dialog box titled 'Tambah Data Pembelian Produk' is open, showing input fields for 'Input Kode Produk', 'Pilih Nama Produk', 'Input Banyak Pembelian', 'Input Harga Pembelian', and 'Input Tanggal Pembelian'. The modal also has 'Close' and 'Save' buttons.

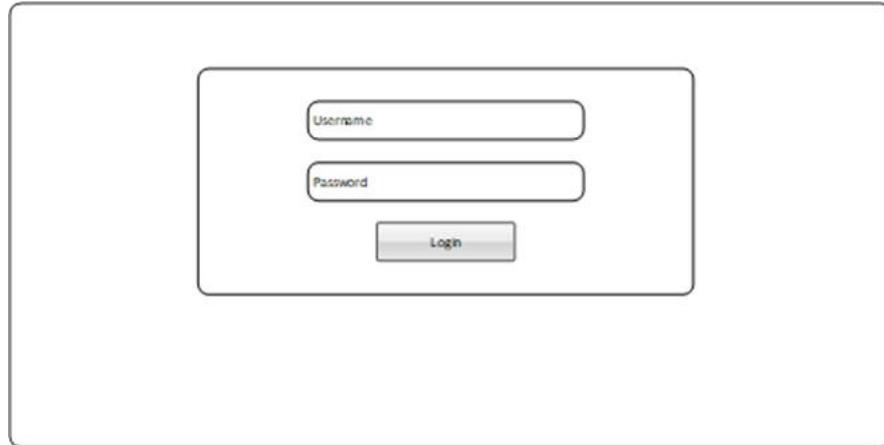
**Gambar 4. 30 Halaman Input dan edit pembelian produk**

Pada gambar 4.30 adalah halaman Input dan edit produk ini akan tampil jika gudang mengklik tambah dan edit. Dan pada halaman ini akan menampilkan *form input* data produk.

## B. Kasir

### 1. Halaman Login

Halaman ini digunakan untuk Kasir masuk ke dalam sistem dengan menginputkan *username* dan *password* halaman yang pertama saat Kasir mengakses *web*. Kasir harus menginputkan dulu username dan password agar Kasir bisa mengakses *web* secara keseluruhan. seperti pada gambar 4.31 berikut :

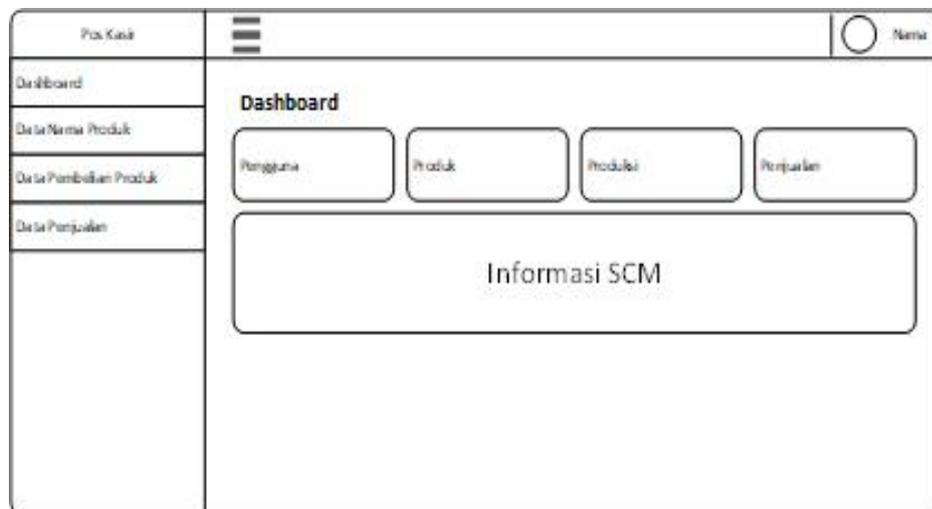


A login form for the Kasir user. It consists of a central rounded rectangle containing three input fields: 'Username', 'Password', and a 'Login' button.

**Gambar 4. 31 Halaman Login Kasir**

## 2. Halaman Utama

Halaman ini adalah halaman utama Kasir setelah melakukan login . halaman yang pertama saat *Kasir* berhasil validasi login dan masuk kesistem, seperti pada gambar 4.32 berikut :



The main dashboard for the Kasir user. It features a sidebar on the left with a 'Pos Kasir' header and a list of menu items: 'Dashboard', 'Data Nama Produk', 'Data Pembelian Produk', and 'Data Penjualan'. The main content area is titled 'Dashboard' and contains four buttons: 'Pengguna', 'Produk', 'Produksi', and 'Penjualan'. Below these buttons is a large box labeled 'Informasi SCM'. The top right corner of the dashboard has a 'Nama' label next to a circular profile icon.

**Gambar 4. 32 Halaman Utama Kasir**

### 3. Halaman Data Pembelian Barang

Halaman ini adalah halaman data nama prouk tampil setelah mengklik data nama Produk pada side bar .Pada halaman ini berisi informasi Pembelian Barang yang dapat mengakses sistem. seperti pada gambar 4.33 berikut :

Pos Kasir					○ Nama
Dashboard	<b>Master Data Beli Produk</b>				
Data Nama Produk	Kode Pembelian	Nama Produk	Banyak	Harga Beli	Total Harga
Data Pembelian Produk	VarChar(10)	VarChar(255)	Int(11)	Int(11)	Double
Data Penjualan	Z	Z	Z	Z	Z

**Gambar 4. 33 Halaman data pembelian barang**

### 4. Halaman Data Penjualan

Halaman ini adalah halaman data Penjualan tampil setelah mengklik data Penjualan pada side bar seperti pada gambar 4.34 berikut:

Pos Kasir					○ Nama	
Dashboard	<b>Master Data Penjualan</b>					
Data Nama Produk	<input type="button" value="Detail"/>					
Data Pembelian Produk	Kode Penjualan	Nama Pembeli	Alamat	Nomor Hp	Total	Tanggal Penjualan
Data Penjualan	VarChar(10)	VarChar(255)	Text	VarChar(12)	Double	DateTime
	Z	Z	Z	Z	Z	Z

**Gambar 4. 34 Halaman Penjualan Kasir**

## 5. Halaman Data tambah penjualan

Halaman ini adalah form tambah Penjualan tampil setelah mengklik button tambah Penjualan seperti pada gambar 4.35 berikut:

The screenshot shows a web application interface for adding sales data. On the left is a sidebar menu with items: 'Pos Kain', 'Dashboard', 'Data Nama Produk', 'Data Pembelian Produk', and 'Data Penjualan'. The main content area is titled 'Master Data Penjualan'. It features a form with two input fields: 'Pilih Produk' and 'Banyak', followed by an 'OK' button. Below this is a table with five columns: 'Nama Produk', 'Harga', 'Banyak', 'Total', and 'Aksi'. Each cell in the table contains a large 'Z' as a placeholder. To the right of the table is a 'Pembelian' section with four input fields: 'Kode Penjualan', 'Nama Beli', 'Alamat', and 'Nomor Hp', and a 'OK' button at the bottom.

**Gambar 4. 35 Halaman Tambah Penjualan**

### 4.3.2 Desain Output

Desain output mengacu pada format atau struktur tampilan laporan yang dihasilkan oleh sistem informasi, dapat berupa tampilan pada layar monitor atau output cetakan melalui printer. Berikut adalah contoh tampilan dari Desain *Output*.

#### 1. Tampilan Output Produk

Tampilan Output Produk mencakup informasi terinci mengenai produk yang ada. Berikut adalah Tampilan Output produk dapat dilihat pada gambar 4.36 berikut ini:

Cetak Laporan Nama Produk PADA TOKO HARIAN DUA PUTRI Alamat: Labuhan Tarok, Bungus, kota Padang				
No	Nama Produk	Satuan	Harga	Stok
Int(11)	Varchar(255)	Varchar(255)	Varchar(255)	Varchar(255)
Z	Z	Z	Z	Z

**Gambar 4. 36 Tampilan Output Produk**

2. Tampilan Output Pembelian Produk Tanggal

Tampilan Output Pembelian Produk Tanggal mencakup informasi terinci mengenai produk yang akan di beli. Berikut adalah Tampilan Output Pembelian Produk Tanggal dapat dilihat pada gambar 4.37 berikut ini:

Cetak Laporan Pembelian Produk PADA TOKO HARIAN DUA PUTRI Alamat: Labuhan Tarok, Bungus, kota Padang						
Cetak Laporan Pembelian Pertanggal yyyy-m-dd						
No	Kode Pembelian	Nama Produk	Banyak	Harga Beli	Total harga	Tanggal Beli
Int(11)	Varchar(10)	Varchar(255)	Int(11)	Int(11)	Double	Date Time
Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z
Padang, dd ,m, yyyy						
{.....}						

**Gambar 4. 37 Tampilan Output pembelian produk pertanggal**

### 3. Tampilan Output Pembelian Produk Perbulan

Tampilan Output Pembelian Produk Perbulan mencakup informasi terinci mengenai produk yang akan di beli. Berikut adalah Tampilan Output Pembelian Produk Perbulan dapat dilihat pada gambar 4.38 berikut ini:

Cetak Laporan Pembelian Produk PADA TOKO HARIAN DUA PUTRI Alamat: Labuhan Tarok, Bungus, kota Padang						
Cetak Laporan Pembelian Perbulan yyyy-m						
No	Kode Pembelian	Nama Produk	Banyak	Harga Beli	Total harga	Tanggal Beli
int(11)	Varchar(10)	Varchar(255)	int(11)	int(11)	Double	Date Time
Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z
Padang, dd, m, yyyy						
(.....)						

**Gambar 4. 38 Tampilan Output pembelian Produk perbulan**

### 4. Tampilan Output Pembelian Produk Pertahun

Tampilan Output Pembelian Produk Pertahun mencakup informasi terinci mengenai produk yang akan di beli. Berikut adalah Tampilan Output Pembelian Produk Pertahun dapat dilihat pada gambar 4.39 berikut ini:

Cetak Laporan Pembelian Produk PADA TOKO HARIAN DUA PUTRI Alamat: Labuhan Tarok, Bungus, kota Padang						
Cetak Laporan Pembelian Pertahun yyyy						
No	Kode Pembelian	Nama Produk	Banyak	Harga Beli	Total harga	Tanggal Beli
int(11)	Varchar(10)	Varchar(255)	int(11)	int(11)	Double	Date Time
Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z
Padang, dd, m, yyyy						
(.....)						

**Gambar 4. 39 Tampilan Output Pembelian produk pertahun**

### 5. Tampilan Output Penjualan Produk Tanggal

Tampilan Output Penjualan Produk Tanggal mencakup informasi terinci mengenai produk yang akan di jual. Berikut adalah Tampilan Output Penjualan Produk Tanggal dapat dilihat pada gambar 4.40 berikut ini:

Cetak Laporan Data Penjualan PADA TOKO HARIAN DUA PUTRI Alamat: Labuhan Terak, Bungur, kota Padang					
Cetak Laporan Penjualan Pertanggal yyyy-m-dd					
No	Kode Penjualan	Nama Pembeli	Penjualan	Total	Tanggal Penjualan
int(11)	Varchar(10)	Varchar(255)	Varchar(255)	Double	Date Time
Z	Z	Z	Z	Z	Z
Total				int(11)	
Padang, dd,m,yyyy					

**Gambar 4. 40 Tampilan Output penjualan Perhari**

### 6. Tampilan Output Penjualan Produk Perbulan

Tampilan Output Penjualan Produk Perbulan mencakup informasi terinci mengenai produk yang akan di jual. Berikut adalah Tampilan Output Penjualan Produk Perbulan dapat dilihat pada gambar 4.41 berikut ini:

Cetak Laporan Data Penjualan PADA TOKO HARIAN DUA PU TRI Alamat: Labuhan Tarok, Bungur, kota Padang					
Cetak Laporan Penjualan Perbulan yyyy-m					
No	Kode Penjualan	Nama Pembeli	Penjualan	Total	Tanggal Penjualan
Int(11)	Varchar(10)	Varchar(255)	Varchar(255)	Dou bel	Date Time
Z	Z	Z	Z	Z	Z
Total				Int(11)	
Padang, dd,m,yyyy					

**Gambar 4. 41 Tampilan Output Penjualan perbulan**

#### 7. Tampilan Output Penjualan Produk Pertahun

Tampilan Output Penjualan Produk Pertahun mencakup informasi terinci mengenai produk yang akan di jual. Berikut adalah Tampilan Output Penjualan Produk Pertahun dapat dilihat pada gambar 4.42 berikut

Cetak Laporan Data Penjualan PADA TOKO HARIAN DUA PUTRI Alamat: Labuhan Tarok, Bungur, kota Padang					
Cetak Laporan Penjualan Pertahun yyyy					
No	Kode Penjualan	Nama Pembeli	Penjualan	Total	Tanggal Penjualan
Int(11)	Varchar(10)	Varchar(255)	Varchar(255)	Dou bel	Date Time
Z	Z	Z	Z	Z	Z
Total				Int(11)	
Padang, dd,m,yyyy					

**Gambar 4. 42 Tampilan Output penjualan pertahun**

### 4.3.3 Desain File

Desain file merupakan suatu desain yang nantinya digunakan untuk menyimpan data-data yang telah dientrikan oleh user kedalam database sehingga nantinya dapat menghasilkan suatu informasi atau laporan. Adapun bentuk tabel-tabel untuk desain *file* dapat dilihat pada table-tabel berikut:

#### 1. Desain Tabel Kelola Stok Barang

Nama Database :reyana

Nama Tabel :Kelola Stok Barang

Primary Key :idbeli\_produk

**Tabel 4. 1 Tabel Kelola Stok Barang**

No	Nama	Field	Width	Keterangan
1	Idbeli_produk	Int	11	Auto Increment
2	Kode_beli_produk	Varchar	10	
3	Kode_produk	Varchar	10	
4	Banyak	Int	11	
5	Harga_beli	Int	11	
6	Tgl_beli	Datetime		

#### 2. Desain Tabel Cart

Nama Database :reyana

Nama Tabel :Cart

Primary Key :idbcart

**Tabel 4. 2 Tabel Cart**

No	Nama	Field	Width	Keterangan
1	Idcart	Int	11	Auto Increment
2	Kode_produk	Varchar	10	
3	Banyak_beli	Int	11	

### 3. Desain Tabel Detail Penjualan

Nama Database :reyana

Nama Tabel :Detail Penjualan

Primary Key :idpenjualan

**Tabel 4. 3 Tabel Detail Penjualan**

No	Nama	Field	Width	Keterangan
1	Idpenjualan	Int	11	
2	Kode_produk	Varchar	10	
3	Banyak_beli	Int	11	

### 4. Desain Tabel Penjualan

Nama Database : reyana

Nama Tabel :Penjualan

Primary Key :idpenjualan

**Tabel 4. 4 Tabel Penjualan**

No	Nama	Field	Width	Keterangan
1	Idpenjualan	Int	11	Auto Increment
2	Kode_penjualan	Varchar	10	
3	Nama_beli	Varchar	255	
4	Alamat	Text		
5	Nohp	Varchar	12	
6	Total	Varchar	255	
7	Tgl_Jual	Datetime		

## 5. Desain Tabel Produk

Nama Database :reyana

Nama Tabel :Produk

Primary Key :idProduk

**Tabel 4. 5 Tabel Produk**

No	Nama	Field	Width	Keterangan
1	IdProduk	Int	11	Auto Increment
2	Kode_Produk	Varchar	10	
3	Nama_produk	Varchar	255	
4	Satuan	Varchar	100	
5	Harga	Int	11	
6	Stok	Int	11	

## 6. Desain Tabel User

Nama Database :reyana

Nama Tabel :Produk

Primary Key :iduser

**Tabel 4. 6 Tabel User**

No	Nama	Field	Width	Keterangan
1	Iduser	Int	11	Auto Increment
2	Namalengkap	Varchar	255	
3	Username	Varchar	255	
4	Password	Varchar	255	
5	Posisi	Varchar	50	
6	Status	Varchar	50	

## **BAB V**

### **IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

#### **5.1 Implementasi Sistem**

implementasi sistem adalah salah satu tahapan daur hidup pengembangan sistem. Implementasi sistem dilakukan setelah tahapan perancangan sistem. Tujuan implementasi adalah untuk membuat sistem informasi siap digunakan dan menentukan seberapa efektif aplikasi yang telah dibuat.

Ada beberapa tahapan yang akan dilakukan dalam diantaranya adalah menerapkan rencana pengimplementasian sistem ,melakukan kegiatan implementasi sistem, dan melakukan tindak lanjut terhadap implementasi. Untuk melakukan pengimplementasian terhadap program yang telah dirancang,maka diperlukan alat bantu perancangan berupa komputer dan komponen pendukungnya yaitu *hardware*, *software*, dan *brainware*.

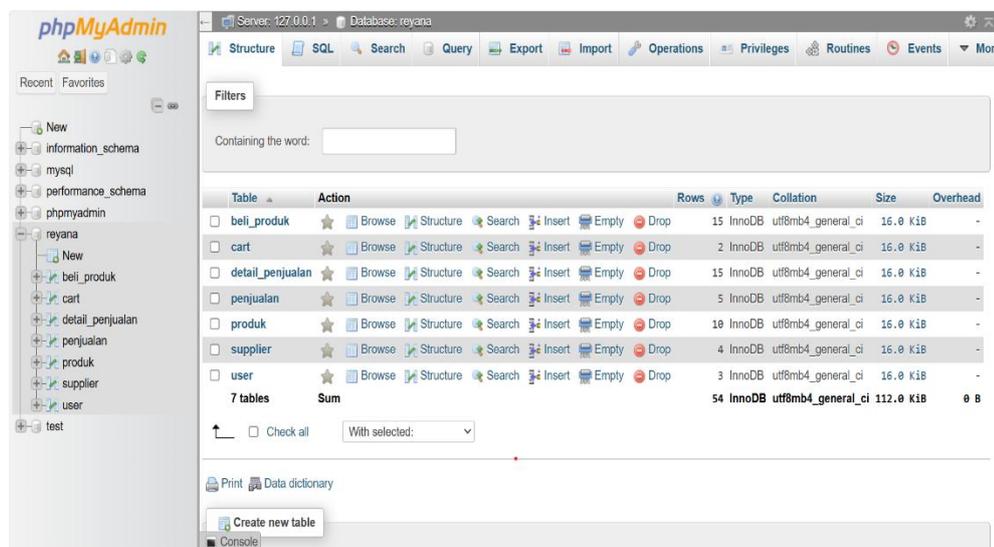
Tahapan implementasi sistem ini dapat dilakukan setelah sistem yang dibuat dapat berjalan dengan semestinya.Pada bab ini akan dijelaskan tampilan sistem apabila dijalankan oleh pengguna sistem untuk mengetahui bentuk pasti dari sistem yang akan diakses.

#### **5.2 Pengujian Sistem**

pengujian sistem merupakan Proses penting yang dilakukan selama proses pengembangan dan implementasi sistem .Pengujian sistem dilakukan untuk memastikan bahwa sistem yang sudah dirancang beroperasi sesuai dengan harapan.

### 5.2.1 Halaman Database

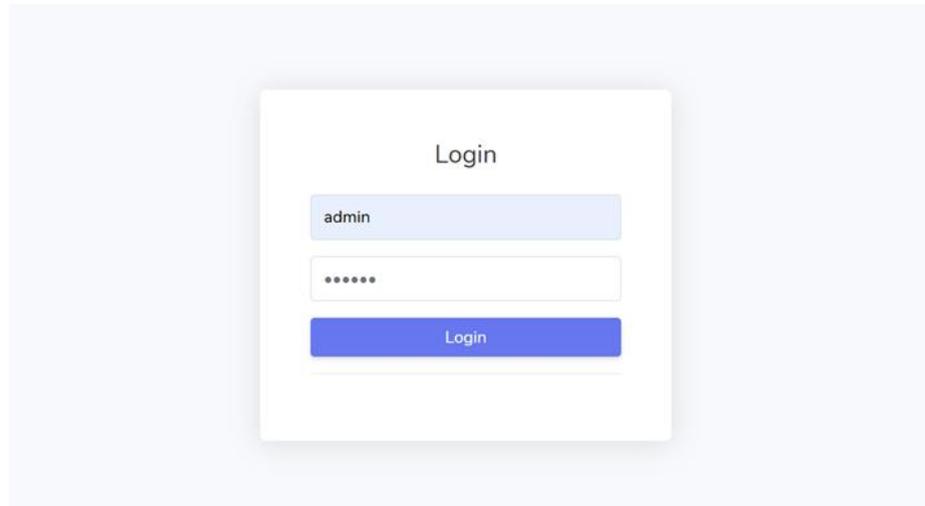
halaman database adalah komponen utama yang berfungsi untuk menyimpan data yang akan dimputkan kedalam sistem dan berfungsi untuk mengirimkan data, halaman database dapat dilihat pada gambar 5.1 berikut.



**Gambar 5. 1 Tampilan Running**

### 5.2.2 Halaman Login

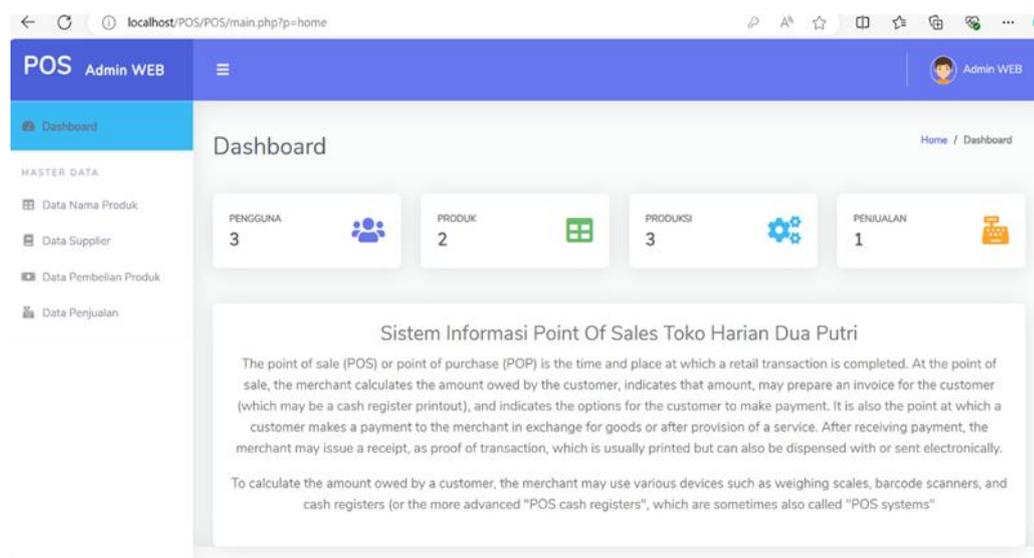
Halaman login merupakan halaman untuk masuk kedalam sistem. Halaman ini dapat diakses oleh Admin, Gudang, dan kasir, untuk bisa masuk ke sistem perlu memasukkan username dan password. Tampilan halaman Login bisa dilihat pada gambar 5.2 berikut ini :



**Gambar 5. 2 Halaman Login Admin**

### 5.2.3 Halaman Dashboard Admin

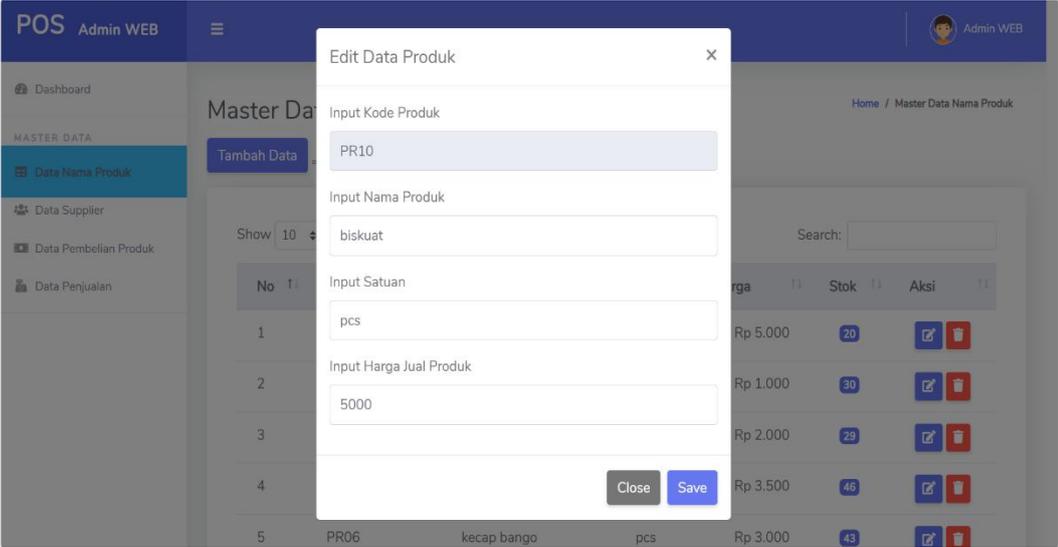
Halaman dashboard admin ini terdapat beberapa menu seperti kelola data pembelian barang, Kelola data supplier, dan Kelola penjualan dan data nama produk. Transaksi pembelian dan informasi stok barang. Tampilan dashboard admin dapat dilihat pada gambar 5.3 berikut ini:



**Gambar 5. 3 Halaman Dashboard Admin**

### 5.2.4 Halaman Input Nama Produk

Halaman Nama produk merupakan halaman yang digunakan oleh admin untuk menginputkan nama barang yang masuk. Halaman ini terdapat tombol simpan dan cetak nama produk yang telah dimasukan seperti pada gambar 5.4 berikut:



The screenshot displays the 'Edit Data Produk' modal window in the POS Admin WEB interface. The modal contains the following input fields:

- Input Kode Produk: PR10
- Input Nama Produk: biskuat
- Input Satuan: pcs
- Input Harga Jual Produk: 5000

At the bottom of the modal are 'Close' and 'Save' buttons. The background shows a table of product data with columns for 'No', 'Kode Produk', 'Nama Produk', 'Satuan', 'Harga', 'Stok', and 'Aksi'.

No	Kode Produk	Nama Produk	Satuan	Harga	Stok	Aksi
1				Rp 5.000	20	[Edit] [Delete]
2				Rp 1.000	30	[Edit] [Delete]
3				Rp 2.000	29	[Edit] [Delete]
4				Rp 3.500	46	[Edit] [Delete]
5	PR06	kecap bango	pcs	Rp 3.000	43	[Edit] [Delete]

**Gambar 5. 4 Halaman input nama barang**

Data nama barang masuk yang telah berhasil disimpan akan ditampilkan pada halaman data nama barang. berikut tampilan dari halaman data barang masuk dilihat pada gambar 5.5 berikut:

POS Admin WEB

Admin WEB

Dashboard

MASTER DATA

Data Nama Produk

Data Supplier

Data Pembelian Produk

Data Penjualan

Master Data Nama Produk

Home / Master Data Nama Produk

Tambah Data Cetak

Show 10 entries

Search:

No	Kode Produk	Nama Produk	Satuan	Harga	Stok	Aksi
1	PR10	biskuit	pcs	Rp 5.000	20	
2	PR09	kopiko	pcs	Rp 1.000	30	
3	PR08	sunlight	pcs	Rp 2.000	29	
4	PR07	saos abc	pcs	Rp 3.500	46	
5	PR06	kecap bango	pcs	Rp 3.000	43	

**Gambar 5.5 Halaman data nama produk**

Tampilan data nama produk ini selanjutnya bisa dicetak dan printf seperti pada gambar 5.6 dibawah berikut

Cetak Laporan Nama Produk  
PADA TOKO HARIAN DUA PUTRI  
Alamat: Labuhan Tarok, Bungus, kota Padang.

No	Nama Produk	Satuan	Harga	Stok
1	pena	pcs	Rp 3.000	20 pcs
2	penghapus	pcs	Rp 1.000	36 pcs
3	penggaris	pcs	Rp 2.000	24 pcs
4	teh botol	botol	Rp 5.000	48 botol
5	dowry	pcs	Rp 1.000	100 pcs
6	supersol	pcs	Rp 5.000	48 pcs
7	sarden	botol	Rp 20.000	12 botol
8	minyak goreng	kg	Rp 15.000	48 kg
9	buku tulis	pcs	Rp 3.000	20 pcs
10	biskuit hatari	pcs	Rp 5.000	23 pcs
11	biskuit	pcs	Rp 5.000	20 pcs
12	kopiko	pcs	Rp 1.000	30 pcs
13	sunlight	pcs	Rp 2.000	27 pcs

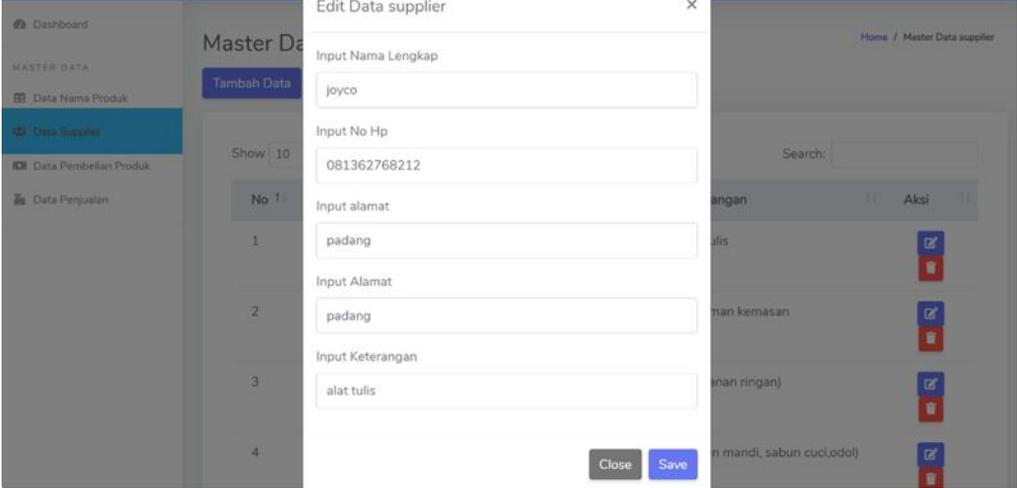
No	Nama Produk	Satuan	Harga	Stok
14	saos abc	pcs	Rp 3.500	46 pcs
15	kecap bango	pcs	Rp 3.000	42 pcs
16	kerupuk udang	kg	Rp 15.000	14 kg
17	merries pempers	pcs	Rp 3.000	36 pcs
18	roti roma	pcs	Rp 10.000	22 pcs
19	biskuit marie	pcs	Rp 12.000	23 pcs
20	gulaku	pcs	Rp 17.000	47 pcs

Padang, 14-08-2024

**Gambar 5.6 Halaman Cetak nama produk**

### 5.2.5 Halaman Input Data *Supplier*

Halaman input data *supplier* ini bagian admin ini bisa menginputkan data *supplier* dengan mengisi nama *supplier*, no handpone alamat dan keterangan. Bagian Admin juga dapat melakukan aktivitas simpan dan tambah data *supplier* seperti gambar 5.7 berikut :



The image shows a screenshot of a web application interface. On the left, there is a sidebar menu with the following items: Dashboard, MASTER DATA, Data Nama Produk, Data Supplier (highlighted), Data Pembelian Produk, and Data Penjualan. The main content area is titled 'Master Data' and contains a 'Tambah Data' button, a 'Show 10' dropdown, and a table with 4 rows. Overlaid on this is a modal window titled 'Edit Data supplier'. The modal contains the following form fields: 'Input Nama Lengkap' (value: joyco), 'Input No Hp' (value: 081362768212), 'Input alamat' (value: padang), 'Input Alamat' (value: padang), and 'Input Keterangan' (value: alat tulis). At the bottom of the modal are 'Close' and 'Save' buttons. The background shows a search bar and a table with columns 'No', 'Aksi', and 'Detail'.

**Gambar 5. 7 Input data supplier**

Setelah data *Supplier* berhasil disimpan , maka akan ditampilkan pada halaman data *supplier*. Halaman data *supplier* merupakan halaman yang digunakan oleh gudang agar mudah untuk membeli barang. Halaman data *supplier* dapat dilihat pada gambar 5.8 berikut :

Dashboard

MASTER DATA

- Data Nama Produk
- Data Supplier**
- Data Pembelian Produk
- Data Penjualan

Master Data supplier

Tambah Data

Show 10 entries

Search:

No	Nama	nohp	Alamat	Keterangan	Aksi
1	joyco	081362768212	padang	alat tulis	[Edit] [Delete]
2	pt makmur	083850922718	padang	minuman kemasan	[Edit] [Delete]
3	mayora	081365689787	padang selatan	(makanan ringan)	[Edit] [Delete]
4	pt wings	081365689787	Asrama TB 4	(sabun mandi, sabun cuci, odol)	[Edit] [Delete]

**Gambar 5. 8 Halaman data supplier**

### 5.2.6 Halaman Tambah Data Transaksi Pembelian

Halaman ini digunakan User untuk melakukan data transaksi pembelian dengan mengisi nama barang dan jumlah barang untuk melakukan pembelian produk dan memilih supplier mana yang akan dipilih untuk pembelian barang, seperti pada Gambar 5.9 berikut :

POS Admin WEB

Dashboard

MASTER DATA

- Data Nama Produk
- Data Supplier
- Data Pembelian Produk**
- Data Penjualan

Master Data Beli Produk

Tambah Data

Dari Tanggal: mm/dd/yyyy

Show 10 entries

No 1

Showing 1 of 1 entries

Input Kode Produk: BPR04

Pilih Nama Produk: --Pilih Data--

Pilih Nama Produk: --Pilih Data--

Input Banyak Pembelian: Banyak produk Dibeli

Input Harga Pembelian: Harga produk Dibeli

Input Tanggal Pembelian: mm/dd/yyyy

Cari Cetak

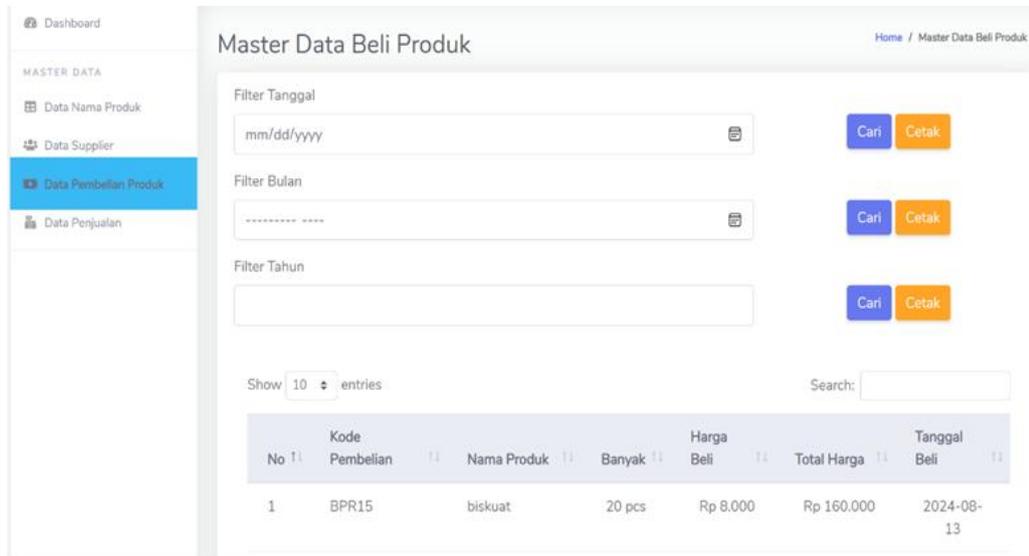
Search:

Harga Beli	Total Harga	Tanggal Beli
Rp 10.000	Rp 20.000	2024-12-31

Previous 1 Next

**Gambar 5. 9 Halaman Tambah pembelian barang**

Setelah tambah data transaksi pembelian dilakukan dengan menekan save maka akan ada tampilan halaman beli produk yang merupakan pesanan barang kepada *supplier*, seperti gambar 5.10 berikut ini :



The screenshot shows the 'Master Data Beli Produk' page. It features a sidebar menu with 'Data Pembelian Produk' highlighted. The main content area has three filter sections: 'Filter Tanggal' with a date input field (mm/dd/yyyy), 'Filter Bulan' with a dropdown menu, and 'Filter Tahun' with a text input field. Each filter section has 'Cari' and 'Cetak' buttons. Below the filters, there is a 'Show 10 entries' dropdown and a search bar. A table displays the following data:

No	Kode Pembelian	Nama Produk	Banyak	Harga Beli	Total Harga	Tanggal Beli
1	BPR15	biskuit	20 pcs	Rp 8.000	Rp 160.000	2024-08-13

**Gambar 5. 10 Halaman Pembelian barang**

Pada halaman Data Beli Produk ini dapat mencetak bukti barang yang ingin dipesan kepada supplier. Pada halaman ini nota pembelian dapat di print ,seperti gambar 5.11 berikut.

**Cetak Laporan Data Pembelian Produk  
PADA TOKO HARIAN DUA PUTRI**

Alamat: Labuhan Tarok, Bungus, kota Padang.

**Cetak Laporan Data Penjualan Per Bulan 2024-08**

No	Kode Pembelian	Nama Produk	Banyak	Harga Beli	Total Harga	Tanggal Beli
1	BPR25	pena	20 pcs	Rp 2.000	Rp 40.000	2024-08-14
2	BPR24	penghapus	36 pcs	Rp 1.500	Rp 54.000	2024-08-14
3	BPR23	penggaris	24 pcs	Rp 15.000	Rp 360.000	2024-08-14
4	BPR22	sarden	12 botol	Rp 18.000	Rp 216.000	2024-08-14
5	BPR21	supersol	48 pcs	Rp 4.000	Rp 192.000	2024-08-14
6	BPR20	downy	100 pcs	Rp 500	Rp 50.000	2024-08-14
7	BPR19	teh botol	48 botol	Rp 3.000	Rp 144.000	2024-08-14
8	BPR18	minyak goreng	48 kg	Rp 14.000	Rp 672.000	2024-08-14
9	BPR17	buku tulis	20 pcs	Rp 3.500	Rp 70.000	2024-08-10
10	BPR16	biskuit hatari	24 pcs	Rp 4.000	Rp 96.000	2024-08-10
11	BPR15	biskuit	20 pcs	Rp 8.000	Rp 160.000	2024-08-13
12	BPR14	kopiko	30 pcs	Rp 100	Rp 3.000	2024-08-10

No	Kode Pembelian	Nama Produk	Banyak	Harga Beli	Total Harga	Tanggal Beli
13	BPR13	sunlight	30 pcs	Rp 2.500	Rp 75.000	2024-08-12
14	BPR12	gulaku	48 pcs	Rp 15	Rp 720	2024-08-12
15	BPR11	biskuit marie	24 pcs	Rp 10.000	Rp 240.000	2024-08-10
16	BPR10	roti roma	24 pcs	Rp 9.000	Rp 216.000	2024-08-10
17	BPR09	merries pempers	36 pcs	Rp 2.500	Rp 90.000	2024-08-10
18	BPR08	kerupuk udang	15 kg	Rp 14.000	Rp 210.000	2024-08-10
19	BPR07	kecap bango	45 pcs	Rp 2.500	Rp 112.500	2024-08-09
20	BPR06	saos abc	50 pcs	Rp 3.000	Rp 150.000	2024-08-09
21	BPR05	roti roma	50 pcs	Rp 2.000	Rp 100.000	2024-08-10
22	BPR04	merries pempers	20 pcs	Rp 2.000	Rp 40.000	2024-08-03
23	BPR02	gulaku	100 pcs	Rp 10.000	Rp 1.000.000	2024-08-27
24	BPR01	biskuit marie	100 pcs	Rp 10.000	Rp 1.000.000	2024-08-28

**Gambar 5. 11 Nota Pembelian barang**

Pada halaman data pembelian barang dapat dicetak dan di print berupa laporan pembelian perhari, seperti gambar 5.12 berikut.

**Cetak Laporan Data Pembelian Produk  
PADA TOKO HARIAN DUA PUTRI**  
Alamat: Labuhan Tarok ,Bungus, kota Padang.

**Cetak Laporan Data Penjualan Per Tanggal 2024-08-10**

No	Kode Pembelian	Nama Produk	Banyak	Harga Beli	Total Harga	Tanggal Beli
1	BPR17	buku tulis	20 pcs	Rp 3.500	Rp 70.000	2024-08-10
2	BPR16	biskuit hatari	24 pcs	Rp 4.000	Rp 96.000	2024-08-10
3	BPR14	kopiko	30 pcs	Rp 100	Rp 3.000	2024-08-10
4	BPR11	biskuit marie	24 pcs	Rp 10.000	Rp 240.000	2024-08-10
5	BPR10	roti roma	24 pcs	Rp 9.000	Rp 216.000	2024-08-10
6	BPR09	merries pempers	36 pcs	Rp 2.500	Rp 90.000	2024-08-10
7	BPR08	kerupuk udang	15 kg	Rp 14.000	Rp 210.000	2024-08-10
8	BPR05	roti roma	50 pcs	Rp 2.000	Rp 100.000	2024-08-10
Total					Rp 1.025.000	

**Gambar 5. 12 Laporan Pembelian perhari**

Pada halaman data pembelian barang dapat dicetak dan di print berupa laporan pembelian perhari, seperti gambar 5.13 berikut.

**Cetak Laporan Data Pembelian Produk  
PADA TOKO HARIAN DUA PUTRI**  
Alamat: Labuhan Tarok ,Bungus, kota Padang.

**Cetak Laporan Data Penjualan**

No	Kode Pembelian	Nama Produk	Banyak	Harga Beli	Total Harga	Tanggal Beli
1	BPR17	buku tulis	20 pcs	Rp 3.500	Rp 70.000	2024-08-10
2	BPR16	biskuit hatari	24 pcs	Rp 4.000	Rp 96.000	2024-08-10
3	BPR15	biskuat	20 pcs	Rp 8.000	Rp 160.000	2024-08-13
4	BPR14	kopiko	30 pcs	Rp 100	Rp 3.000	2024-08-10
5	BPR13	sunlight	30 pcs	Rp 2.500	Rp 75.000	2024-08-12
6	BPR12	gulaku	48 pcs	Rp 15	Rp 720	2024-08-12
7	BPR11	biskuit marie	24 pcs	Rp 10.000	Rp 240.000	2024-08-10
8	BPR10	roti roma	24 pcs	Rp 9.000	Rp 216.000	2024-08-10
9	BPR09	merries pempers	36 pcs	Rp 2.500	Rp 90.000	2024-08-10

**Gambar 5. 13 Laporan pembelian perbulan**

Pada halaman data pembelian barang dapat dicetak dan di print berupa laporan pembelian pertahun, seperti gambar 5.14 berikut.

**Cetak Laporan Data Pembelian Produk  
PADA TOKO HARIAN DUA PUTRI**  
Alamat: Labuhan Tarok ,Bungus, kota Padang.

**Cetak Laporan Data Penjualan Per Tahun 2024**

No	Kode Pembelian	Nama Produk	Banyak	Harga Beli	Total Harga	Tanggal Beli
1	BPR17	buku tulis	20 pcs	Rp 3.500	Rp 70.000	2024-08-10
2	BPR16	biskuit hatari	24 pcs	Rp 4.000	Rp 96.000	2024-08-10
3	BPR15	biskuat	20 pcs	Rp 8.000	Rp 160.000	2024-08-13
4	BPR14	kopiko	30 pcs	Rp 100	Rp 3.000	2024-08-10
5	BPR13	sunlight	30 pcs	Rp 2.500	Rp 75.000	2024-08-12
6	BPR12	gulaku	48 pcs	Rp 15	Rp 720	2024-08-12
7	BPR11	biskuit marie	24 pcs	Rp 10.000	Rp 240.000	2024-08-10
8	BPR10	roti roma	24 pcs	Rp 9.000	Rp 216.000	2024-08-10
9	BPRO9	merries pempers	36 pcs	Rp 2.500	Rp 90.000	2024-08-10
10	BPRO8	kerupuk udang	15 kg	Rp 14.000	Rp 210.000	2024-08-10
11	BPRO7	kecap bango	45 pcs	Rp 2.500	Rp 112.500	2024-08-09
12	BPRO6	saos abc	50 pcs	Rp 3.000	Rp 150.000	2024-08-09

No	Kode Pembelian	Nama Produk	Banyak	Harga Beli	Total Harga	Tanggal Beli
13	BPRO5	roti roma	50 pcs	Rp 2.000	Rp 100.000	2024-08-10
14	BPRO4	merries pempers	20 pcs	Rp 2.000	Rp 40.000	2024-08-03
15	BPRO2	gulaku	100 pcs	Rp 10.000	Rp 1.000.000	2024-08-27
16	BPRO1	biskuit marie	100 pcs	Rp 10.000	Rp 1.000.000	2024-08-28
Total					Rp 3.563.220	

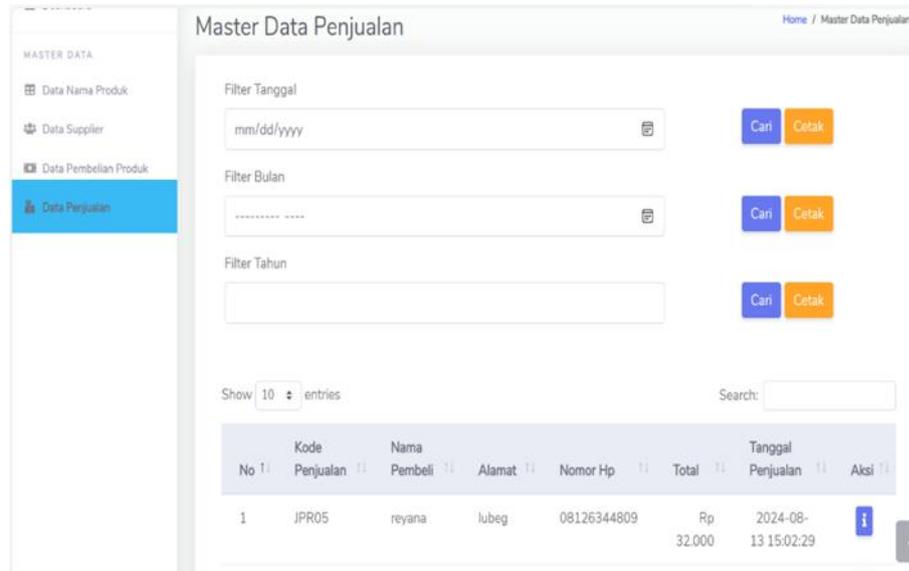
Padang, 14-08-2024

( \_\_\_\_\_ )

**Gambar 5. 14 Laporan pembelian pertahun**

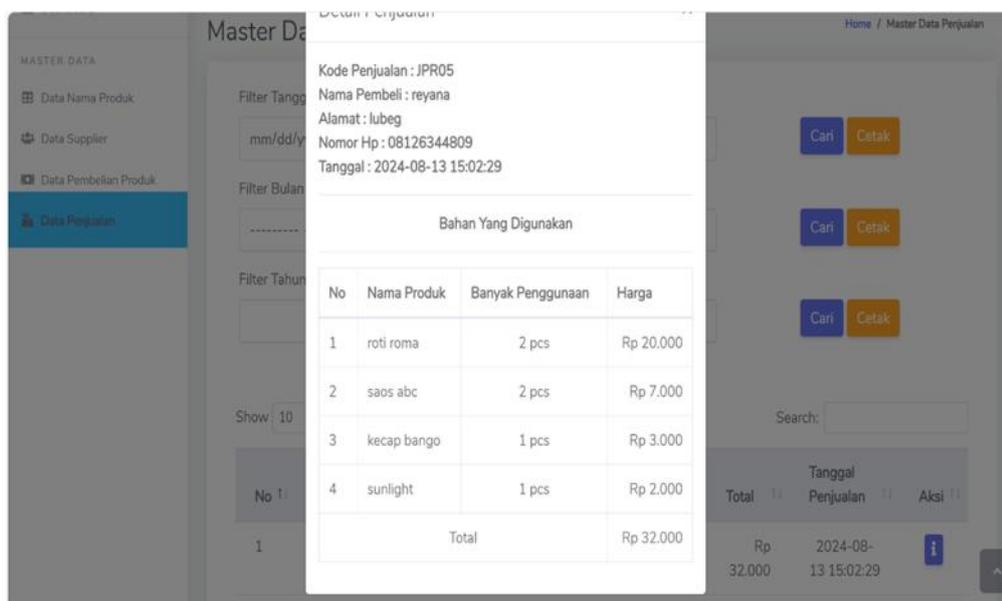
### 5.2.7 Halaman Tambah Data Transaksi Penjualan

Halaman ini digunakan untuk melihat data penjualan barang ,seperti pada Gambar 5.15 berikut.



**Gambar 5. 15 Halaman Penjualan**

Pada halaman Penjualan barang ini dapat mencetak bukti pejualan. Pada halaman ini nota pembelian dapat di print ,seperti gambar 5.13 berikut.



**Gambar 5. 16 Tampilan Penjualan barang**

Pada halaman data penjualan dapat dicetak dan di print berupa laporan penjualan perhari seperti gambar 5.17 berikut.

**Cetak Laporan Data Penjualan  
PADA TOKO HARIAN DUA PUTRI**  
Alamat: Labuhan Tarok ,Bungus, kota Padang.

**Cetak Laporan Data Penjualan Per Bulan 2024-08**

No	Kode Penjualan	Nama Pembeli	Penjualan	Total	Tanggal Penjualan
1	JPR07	tari lubeg 08126102286	<ul style="list-style-type: none"> <li>• teh botol (1 botol )</li> <li>• pena (2 pcs )</li> </ul>	Rp 11.000	2024-08-16 15:58:09
2	JPR06	reyana jaruai 08126102286	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kecap bango (1 pcs )</li> <li>• sunlight (2 pcs )</li> <li>• biskuit hatari (1 pcs )</li> </ul>	Rp 12.000	2024-08-14 08:39:33
3	JPR05	reyana lubeg 08126344809	<ul style="list-style-type: none"> <li>• roti roma (2 pcs )</li> <li>• kecap bango (1 pcs )</li> <li>• saos abc (2 pcs )</li> <li>• sunlight (1 pcs )</li> </ul>	Rp 32.000	2024-08-13 15:02:29
4	JPR04	tina jaruai 08126102286	<ul style="list-style-type: none"> <li>• gulaku (1 pcs )</li> <li>• biskuit marie (1 pcs )</li> <li>• kerupuk udang (1 kg )</li> <li>• kecap bango (1 pcs )</li> <li>• saos abc (2 pcs )</li> </ul>	Rp 54.000	2024-08-13 01:00:34
5	JPR02	Saipul Tabiang	<ul style="list-style-type: none"> <li>• gulaku (1 pcs )</li> <li>• biskuit marie (1 pcs )</li> </ul>	Rp 13.000	2024-08-12 00:00:00
Total				Rp 122.000	

Padang, 20-08-2024

(.....)

### Gambar 5. 17 Laporan Penjualan perhari

Pada halaman data penjualan dapat dicetak dan di print berupa laporan penjualan perbulan seperti gambar 5.18 berikut.

**Cetak Laporan Data Penjualan  
PADA TOKO HARIAN DUA PUTRI**  
Alamat: Labuhan Tarok ,Bungus, kota Padang.

**Cetak Laporan Data Penjualan Per Bulan 2024-08**

No	Kode Penjualan	Nama Pembeli	Penjualan	Total	Tanggal Penjualan
1	JPR07	tari lubeg 08126102286	<ul style="list-style-type: none"> <li>• teh botol (1 botol )</li> <li>• pena (2 pcs )</li> </ul>	Rp 11.000	2024-08-16 15:58:09
2	JPR06	reyana jaruai 08126102286	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kecap bango (1 pcs )</li> <li>• sunlight (2 pcs )</li> <li>• biskuit hatari (1 pcs )</li> </ul>	Rp 12.000	2024-08-14 08:39:33
3	JPR05	reyana lubeg 08126344809	<ul style="list-style-type: none"> <li>• roti roma (2 pcs )</li> <li>• kecap bango (1 pcs )</li> <li>• saos abc (2 pcs )</li> <li>• sunlight (1 pcs )</li> </ul>	Rp 32.000	2024-08-13 15:02:29
4	JPR04	tina jaruai 08126102286	<ul style="list-style-type: none"> <li>• gulaku (1 pcs )</li> <li>• biskuit marie (1 pcs )</li> <li>• kerupuk udang (1 kg )</li> <li>• kecap bango (1 pcs )</li> <li>• saos abc (2 pcs )</li> </ul>	Rp 54.000	2024-08-13 01:00:34
5	JPR02	Saipul Tabiang	<ul style="list-style-type: none"> <li>• gulaku (1 pcs )</li> <li>• biskuit marie (1 pcs )</li> </ul>	Rp 13.000	2024-08-12 00:00:00
Total				Rp 122.000	

Padang, 20-08-2024

(.....)

### Gambar 5. 18 Laporan penjualan perbulan

Pada halaman data penjualan dapat dicetak dan di print berupa laporan penjualan pertahun seperti gambar 5.19 berikut.

**Cetak Laporan Data Penjualan  
PADA TOKO HARIAN DUA PUTRI**  
Alamat: Labuhan Tarok ,Bungus, kota Padang.

**Cetak Laporan Data Penjualan Per Bulan 2024-08**

No	Kode Penjualan	Nama Pembeli	Penjualan	Total	Tanggal Penjualan
1	JPRO7	tari lubeg 08126102286	<ul style="list-style-type: none"> <li>• teh botol (1 botol )</li> <li>• pena (2 pcs )</li> </ul>	Rp 11.000	2024-08-16 15:58:09
2	JPRO6	reyana jaruai 08126102286	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kecap bango (1 pcs )</li> <li>• sunlight (2 pcs )</li> <li>• biskuit hatari (1 pcs )</li> </ul>	Rp 12.000	2024-08-14 08:39:33
3	JPRO5	reyana lubeg 08126344809	<ul style="list-style-type: none"> <li>• roti roma (2 pcs )</li> <li>• kecap bango (1 pcs )</li> <li>• saos abc (2 pcs )</li> <li>• sunlight (1 pcs )</li> </ul>	Rp 32.000	2024-08-13 15:02:29
4	JPRO4	tina jaruai 08126102286	<ul style="list-style-type: none"> <li>• gulaku (1 pcs )</li> <li>• biskuit marie (1 pcs )</li> <li>• kerupuk udang (1 kg )</li> <li>• kecap bango (1 pcs )</li> <li>• saos abc (2 pcs )</li> </ul>	Rp 54.000	2024-08-13 01:00:34
5	JPRO2	Saipul Tabiang	<ul style="list-style-type: none"> <li>• gulaku (1 pcs )</li> <li>• biskuit marie (1 pcs )</li> </ul>	Rp 13.000	2024-08-12 00:00:00
Total				Rp 122.000	

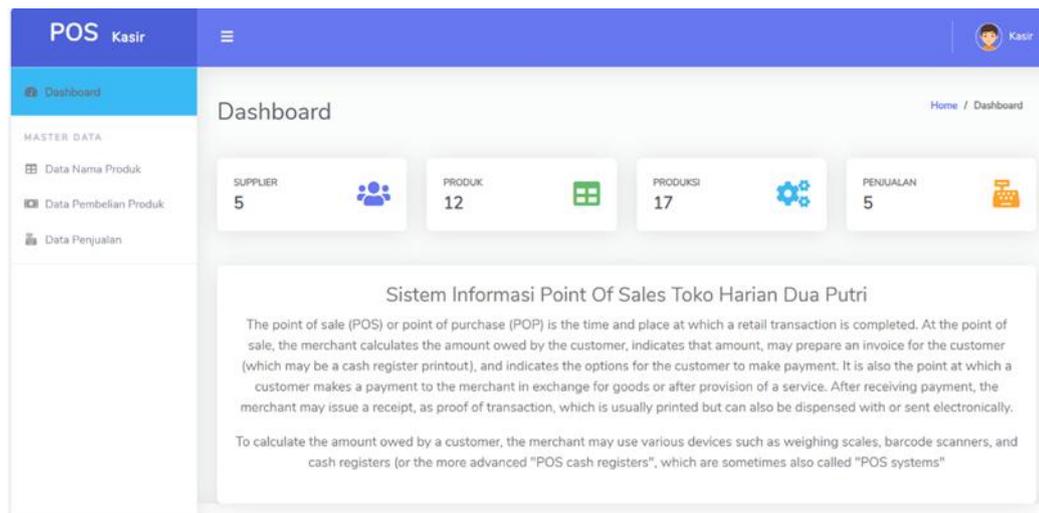
Padang, 20-08-2024

( \_\_\_\_\_ )

**Gambar 5. 19 Laporan Penjualan Pertahun**

### 5.2.8 Halaman Dashboard Kasir

Di halaman dashboard ini terlihat beberapa menu seperti kelola transaksi penjualan, informasi stok barang .pada halaman ini bagian k pengelolaan data sistem penjualan barang dengan cara mengklik menu yang telah disediakan pada sistem seperti Gambar 5.20 berikut.



**Gambar 5. 20 Halaman Dashbord Kasir**

### 5.2.9 Halaman Data Nama Produk

Pada halaman data nama produk merupakan halaman yang digunakan oleh kasir untuk melihat nama produk, harga barang dan jumlah stok barang yang tersedia pada Toko Harian Dua Putri seperti gambar 5.21 berikut

**POS Kasir**

Master Data Nama Produk

Home / Master Data Nama Produk

MASTER DATA

- Data Nama Produk
- Data Pembelian Produk
- Data Penjualan

Show 10 entries

Search:

No	Kode Produk	Nama Produk	Satuan	Harga	Stok
1	PR20	pena	pcs	Rp 3.000	20
2	PR19	penghapus	pcs	Rp 1.000	36
3	PR18	penggaris	pcs	Rp 2.000	24
4	PR17	teh botol	botol	Rp 5.000	48
5	PR16	downy	pcs	Rp 1.000	100
6	PR15	supersol	pcs	Rp 5.000	48

**Gambar 5. 21 Halaman data produk kasir**

### 5.2.10 Halaman Data Penjualan

Halaman Ini digunakan oleh kasir untuk melakukan data transaksi penjualan dengan mengisi pilih produk, dan banyak produk serta mengisi alamat dan nama pembeli seperti gambar 5.22 berikut.

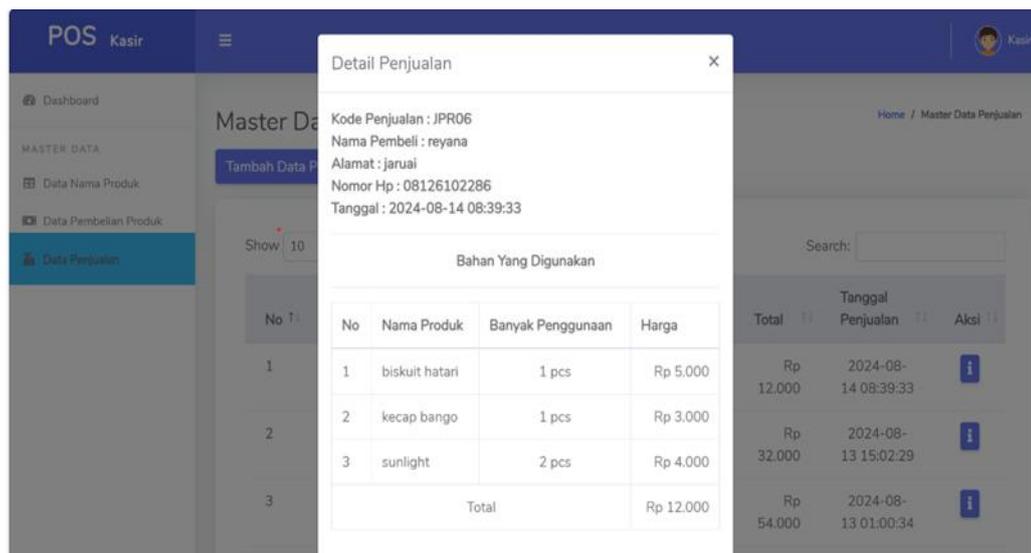
The screenshot displays the 'Input Data Penjualan' interface. On the left, a sidebar contains navigation links: Dashboard, MASTER DATA (Data Nama Produk, Data Pembelian Produk, and Data Penjualan), and a blue highlight on 'Data Penjualan'. The main content area is titled 'Input Data Penjualan' and includes a breadcrumb 'Home / Input Data Penjualan'. At the top, there are input fields for 'Pilih Produk' (set to 'biskuit') and 'Banyak Pembelian' (set to '1'), with a 'Masuk Keranjang' button. Below this is a table listing items in the cart:

No	Nomor Produk	Harga	Banyak	Total	Aksi
1	biskuit hatari	Rp 5.000	1 pcs	Rp 5.000	[Delete]
2	kecap bango	Rp 3.000	1 pcs	Rp 3.000	[Delete]
3	sunlight	Rp 2.000	2 pcs	Rp 4.000	[Delete]

On the right side, the 'Pembeli' (Buyer) section contains input fields for 'Input Kode Produk' (JPR06), 'Nama Pembeli' (reyana), 'Alamat Pembeli' (jarua), and 'Nomor Pembeli' (081261022863). At the bottom, the 'Total' is displayed as 'Rp 12.000'.

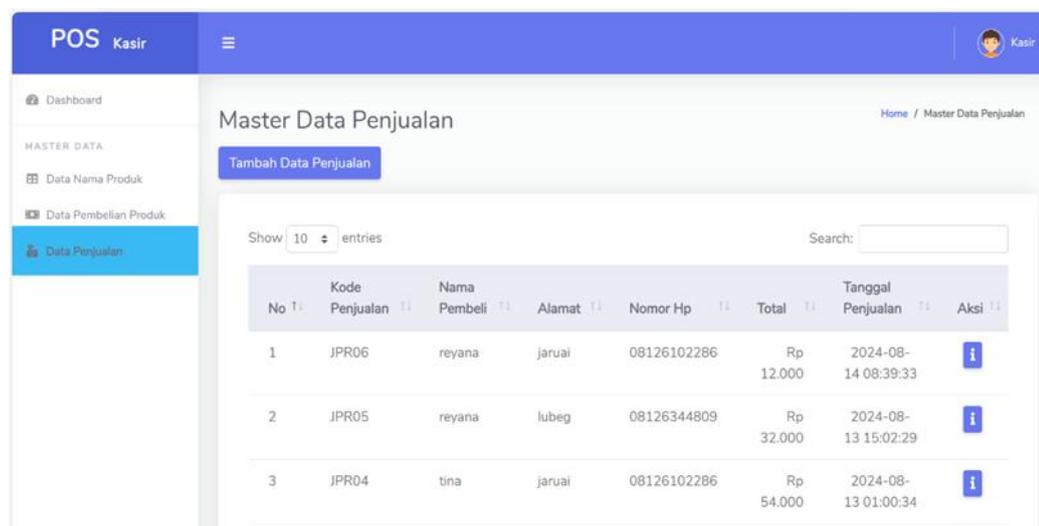
**Gambar 5. 22 Halaman Input penjualan kasir**

input data penjualan dilakukan selanjut tekan tombol simpan ,maka akan tampil Master data penjualan yang merupakan penjualan barang yang dipesan yang telah ada dan bisa dicetak ,seperti gambar 5.23 berikut.



**Gambar 5. 23 Nota Penjualan**

Setelah mencetak nota penjualan maka tampilan menu penjualan akan seperti gambar 5.24 berikut.

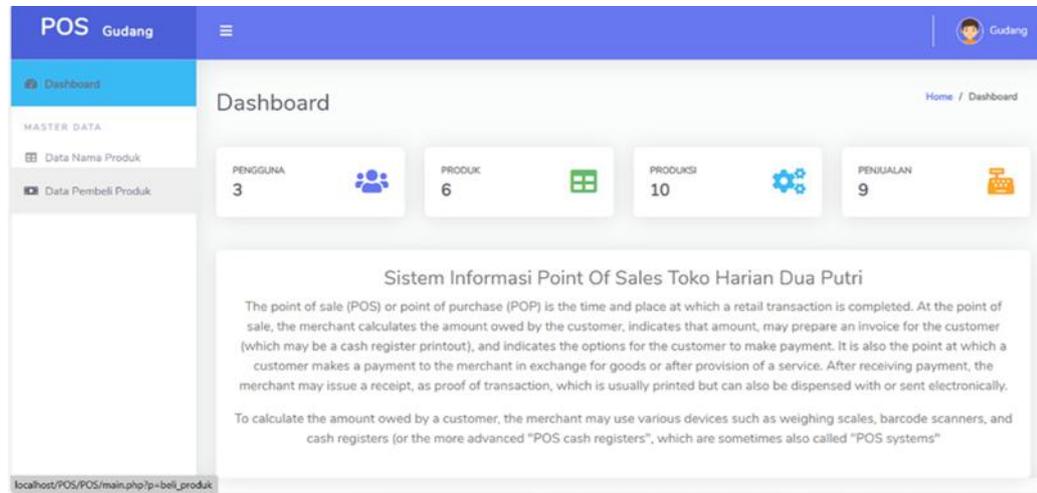


**Gambar 5. 24 Halaman penjualan kasir**

### 5.2.11 Halaman Dashboard Gudang

Di Halaman ini terdapat berapa menu seperti data nama produk, stok barang dan data pembeli produk. Pada halaman ini bagian gudang dapat dapat

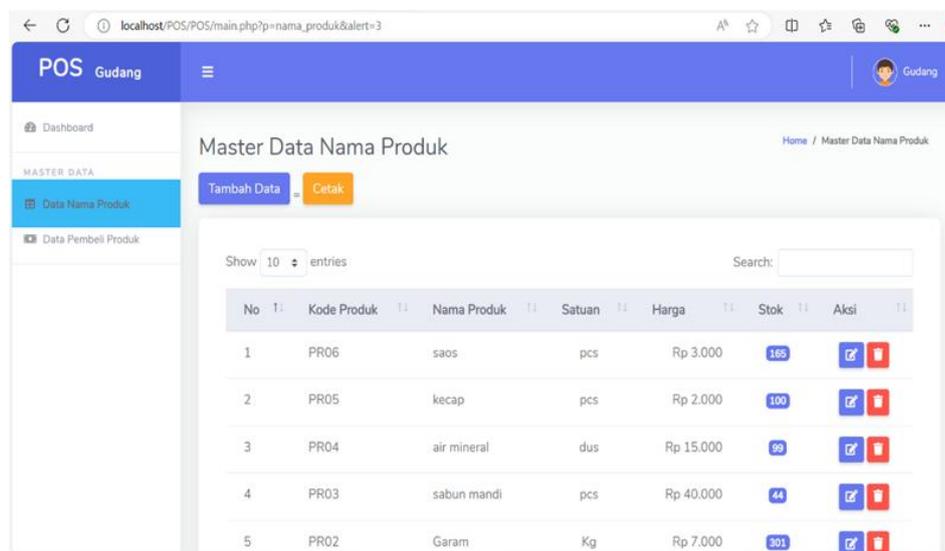
mengelola sistem dengan mengklik menu yang telah disediakan seperti gambar 5.25 berikut.



**Gambar 5. 25 Halaman Dashbord gudang**

### 5.2.12 Halaman Data Nama Produk

Halaman ini digunakan User untuk melakukan data transaksi pembelian dengan mengisi nama barang dan jumlah barang. Seperti gambar 5.26 berikut.



**Gambar 5. 26 Halaman barang gudang**

### 5.2.13 Halaman Data Pembeli Produk

Halaman data pembeli produk ini merupakan halaman yang dapat digunakan oleh gudang seperti gambar 5.27 berikut.

The screenshot shows a web application interface for 'POS Gudang'. The main content area is titled 'Master Data Beli Produk' and includes a 'Tambah Data' button. Below the button is a table with the following data:

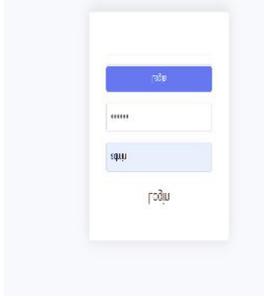
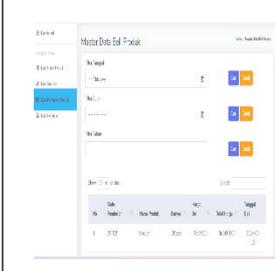
No	Kode Pembelian	Nama Supplier	Nama Produk	Banyak	Harga Beli	Total Harga	Tanggal Beli
1	BPR10	unilever	saos	65 pcs	Rp 3.000	Rp 195.000	2024-08-09
2	BPR09	unilever	saos	100 pcs	Rp 3.000	Rp 300.000	2024-08-09
3	BPR08	unilever	kecap	100 pcs	Rp 2.000	Rp 200.000	2024-08-09

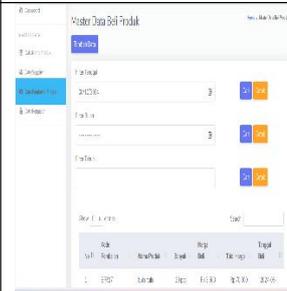
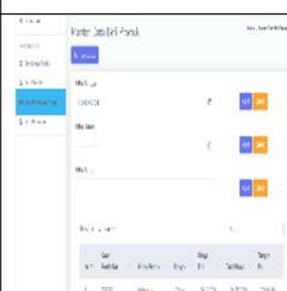
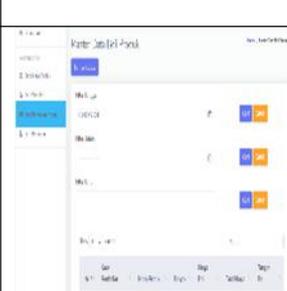
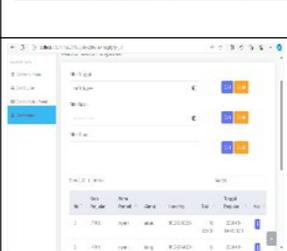
**Gambar 5. 27 Halaman beli produk gudang**

### 5.3 Pengujian Metode *Black Box*

Untuk menguji keberhasilan dari implementasi sistem yang telah dilakukan, maka penulis melakukan pengujian terhadap aplikasi secara fungsional dengan cara menggunakan metode black box , Adapun beberapa tahap pengujian yang telah penulis lakukan adalah sebagai berikut.

Pengujian Sistem Admin

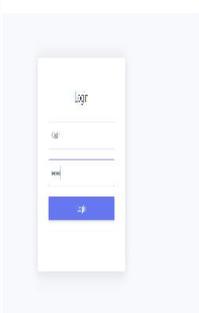
Form	Data Masukan	Fungsi	Hasil yang diharapkan	kesimpulan
	<p>Login (memasukan <i>username</i> dan <i>password</i>)</p>	<p>Untuk validasi yang berhak menggunakan sistem</p>	<p>Menampilkan menu utama atau <i>Dashboard</i></p>	<p>Berhasil</p>
	<p>Klik Kelola nama produk</p>	<p>Pengelolaan Data barang jika ada penambahan data.</p>	<p>Menampilkan daftar nama barang</p>	<p>Berhasil</p>
	<p>Klik kelola data supplier</p>	<p>Pengelolaan data supplier</p>	<p>Menampilkan daftar data supplier</p>	<p>Berhasil</p>
	<p>Klik kelola pembelian produk</p>	<p>Pengelolaan data transaksi pembelian</p>	<p>Menampilkan data hasil pembelian barang</p>	<p>Berhasil</p>

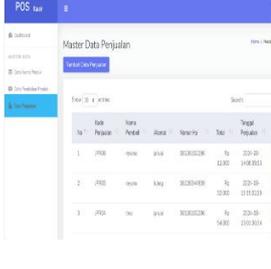
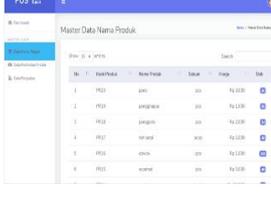
		barang		
	Klik data penjualan	Pengelolaan data pada penjualan	Menampilkan daftar penjualan	Berhasil
	klik pembelian perhari	Pengelolaan data pembelian perhari	Menampilkan data pembelian perhari	Berhasil
	Klik pembelian perbulan	Pengelolaan data pembelian perbulan	Menampilkan data pembelian perbulan	Berhasil
	Klik pembelian pertahun	Pengelolaan data pembelian perbulan	Menampilkan data pembelian perbulan	Berhasil
	Klik penjualan perhari	Pengelolaan data transaksi	Menampilkan data pembelian	Berhasil

		penjualan perhari	perhari	
<p>Tabel 5.1</p> <p>Tabel 5.2</p> <p>Tabel 5.3</p> 	Klik penjualan perbulan	Pengelolaan data transaksi penjualan perbulan	Menampilka n data pembelian perbulan	Berhasil
	Klik penjualan pertahun	Pengelolaan data transaksi penjualan pertahun	Menampilka n data pembelian pertahun	Berhasil

### Pengujian Sistem Kasir

**Tabel 5. 4 Pengujian Kasir**

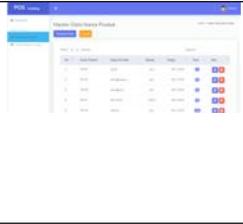
Form	Data Masukan	Fungsi	Hasil yang diharapkan	Kesimpula n
	Login (memasukan <i>username</i> dan <i>password</i> )	Untuk validasi yang berhak mengunaka n sistem	Menampilka n menu utama atau <i>Dashboard</i>	Berhasil

	Klik penjualan barang	Pengelolaan data penjualan barang	Menampilkan data penjualan barang	Berhasil
	Klik nama barang	Pengelolaan nama barang	Menampilkan data nama barang	Berhasil
	Klik pembelian barang	Pengelolaan pembelian barang	Menampilkan data pembelian barang	Berhasil

## Pengujian Sistem Gudang

**Tabel 5. 5 Pengujian Gudang**

Form	Data masukan	Fungsi	Hasil yang didapat	kesimp
	Login (memasukan <i>username</i> dan <i>password</i> )	Untuk validasi yang berhak menggunakan	Menampilkan menu utama atau <i>Dashboard</i>	Berhasil

		an sistem		
	Klik nama barang	Pengelolaan nama barang	Menampilkan data nama barang	Berhasil
	Klik pembelian barang	Pengelolaan pembelian barang	Menampilkan data pembelian barang	Berhasil

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1 Kesimpulan**

Bedasarkan hasil penelitian dan observasi yang telah dilakukan pada Toko Harian Dua Putri untuk membangun sistem informasi Point Of Sales maka dapat ditarik Kesimpulan berdasarkan uraian dan penjelasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya diantaranya sebagai berikut:

1. Penerapan sistem informasi *Point Of Sale* ini diharapkan dapat Memudahkan admin Toko Harian Dua Putri dalam mengelola transaksi penjualan barang.
2. Penerapan sistem informasi *Point Of Sale* ini toko harian Dua Putri dapat mengelola stok barang yang ada sehingga tidak ada barang yang tersimpan lama dan barang yang telalu cepat habis atau stok kosong yang terlalu lama
3. sistem informasi *Point Of Sale* ini dapat membantu admin toko harian Dua Putri dalam perekapan data laporan penjualanya

#### **6.2 Saran**

Agar penerapan sistem baru ini dapat berjalan dengan baik maka berikut ini adalah beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut mengenai perancangan dan penerapan sistem informasi *Point Of sale* ini kedepanya yaitu:

1. Sistem ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemograman PHP dan Database MySQL,pada perkembangan selanjutnya diharapkan dirancang

dengan bahasa pemrograman yang lebih baru seperti sistem mobile yang sesuai dengan perkembangan teknologi.

2. sistem informasi *Point Of Sale* Toko harian Dua Putri perlu dikembangkan lagi seperti ditambahkan fitur yang menarik dan terbaru\_\_yang memudahkan dalam penggunaanya
3. Untuk menjaga dan memelihara keakuratan data maka diperlukan proses pengudatean basis pengetahuan secara berskala.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadar, M., Perwito, P., & Taufik, C. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penjualan berbasis Web pada Rahayu Photo Copy dengan Database mysql. *Dharmakarya*, 10(4), 284. <https://doi.org/10.24198/dharmakarya.v10i4.35873>
- Dharmalau, A., Sucahyo, N., & Mukti, I. (2023). Perancangan Aplikasi Point of Sales (Pos) Berbasis Android Menggunakan Framework Flutter Di Kafe Elangsta. *Jris: Jurnal Rekayasa Informasi Swadharma*, 3(2), 6–13. <https://doi.org/10.56486/jris.vol3no2.326>
- Ermi, D. S. R., Sudrajat, E., & Yudhistira, Y. (2022). Sistem Informasi Point Of Sale Menggunakan Framework Yii (Studi Kasus: Smart Computer): Array. *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Peradaban*, 3(2), 29–37.
- Fadilah, I., Arif, S. M., & Wisdariah, W. (2022). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Dan Penjualan Pada Toko Hisdu Gordyn Tangerang. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 6(1), 760–765. <https://doi.org/10.30998/semnasristek.v6i1.5803>
- Fauzi, E., Sinatrya, M. V., Ramdhani, N. D., Muhammad, Z., & Safari, R. (2022). Pengaruh kemajuan teknologi informasi terhadap perkembangan akuntansi Ruhuphy Ramadhan. In *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi* (Issue 7).
- Gani, A. G., Dewi, P. F., Sugiharto, A., Caringin, D., & Bandung, T. (2023). Sistem Informasi Point of Sale Berbasis Web Pada Dapur Caringin Tilu Bandung. *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, 10(2). <https://doi.org/10.35968/jsi.v10i2.1072>
- Ghozzyxc, R. I., & Ghozali, A. L. (2023). *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi-2023 "Exploring the Intersection of Big Data, Cyber Security, Sistem Informasi Penjualan Ayam Berbasis Android Pada PT. MAFI*. 295–304.
- Indriyani, T., Khoiri, M., Made, I. G. N., Assyarif, R. A., Teknik, F., Dan, E., Informasi, T., Teknologi, I., & Tama, A. (2022). Pembuatan Sistem Informasi Manajemen Penjualan Berbasis Web dengan Metode Waterfall pada Toko Karya Mandiri. *Prosiding Seminar Implementasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Vol.*, 1(2), 358–365. <https://doi.org/10.31284/p.semtik.2022-1.3122>
- Isnibati, S., Arwani, I., & Nugraha Putra, W. H. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Point of Sales (POS) berbasis Website untuk Manajemen Home Industry (Studi Kasus: Gelsey Real Surakarta). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(4), 1789–1796. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/10924>
- Juventauricula, P., Hanggara, B. T., & Pramono, D. (2024). Pengembangan Sistem Informasi Point of Sale (POS) berbasis Web menggunakan Pendekatan Metode Waterfall (Studi Kasus: Restoran Altari). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(1), 97–106. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Lestari, I. I., Sudianto, A., & Sadali, M. (2022). Penerapan Aplikasi Penjualan E-Sembako Berbasis Android Pada Toko Rafa Untuk Meningkatkan Omset

- Pendapatan. *Infotek: Jurnal Informatika Dan Teknologi*, 5(1), 1–10. <https://doi.org/10.29408/jit.v5i1.4381>
- Lumban Toruan, A., & Saragih, S. P. (2022). Sistem Informasi Penjualan Sembako Berbasis Web Pada Toko Villa Batam. *Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE)*, 7(1), 117–126. <https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal/article/view/5734>
- Martogi Aprianto Silitonga, E., Dwi Nyoto, R., & Muhardi, H. (2022). Aplikasi Sistem Informasi Inventaris Barang Berbasis MobileWeb pada Toko Alfa Ban. *JUARA: Jurnal Aplikasi Dan Riset Informatika*, 1(1), 50–59. <https://doi.org/10.26418/juara.v1i1.53129>
- Mulyana, A., & Rusmawan, U. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Point of Sale (POS) Berbasis Web (Studi Kasus Toko Andorio). *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 21(1), 43–50. <https://doi.org/10.34010/miu.v21i1.10689>
- Nelvi, A. (2023). *Jurnal Teknik dan Teknologi Tepat Guna*. 2(1), 131–139.
- Nistrina, K., & Ghivari, A. H. (2023). Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Produk Frozen Food Berbasis Web Di Toko RJB (Reksa Jaya Baso). *Jurnal Sistem Informasi, J-SIKA*, 05(01), 1–7.
- Nur, A., Ferico Octaviansyah, A., & Romlah, S. (2021). Sistem Informasi Manajemen Pendaftaran Rekam Medik Pasien Berbasis Mobile (Studi Kasus: Klinik Bersalin Nurhasanah). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSTI)*, 2(2), 105–115. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSTI>
- Nuryamin, Y., & Risyda, F. (2024). Perancangan Aplikasi Kasir pada Kedai Kopi berbasis Web Menggunakan Model waterfall. *JSI (Jurnal Sistem Informasi) Universitas Suryadarma*, 11(1), 191–198.
- Perdana, A. R., & Setyorini, D. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Makanan Olahan Ikan Beku Berbasis Web Pada Cv. Rizky Food. *Jurnal Informatika*, 22(1), 76–88. <https://doi.org/10.30873/ji.v22i1.3181>
- Putri, M. S., Sulistyohati, A., & Juliana, J. (2023). Sistem Informasi Penjualan Sembako pada Toko Rizki Depok Berbasis Java. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 4(03), 434–441. <https://doi.org/10.30998/jrami.v4i03.5261>
- Putri Nabillah Yusri Sirait, Afrisawati, A., & Mardalius, M. (2023). Proses CRM Untuk Memberikan Pelayanan Terbaik Pada Toko Eka Putri Sidomukti. *Journal Of Computer Science And Technology (JOCSTEC)*, 1(2), 57–68. <https://doi.org/10.59435/jocstec.v1i2.58>
- Rahman, A. K., Mardiyati, S., & Nugraha, Y. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penjualan barang Berupa Alat Music Di Toko Martmusic. *Jurnal Inovasi Informatika Universitas Pradita*, 7.
- Raihan, M. R., & Hidayatullah, D. (2022). Pengembangan Sistem Point Of Sale Berbasis User Centered Design. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 6(1), 74. <https://doi.org/10.30865/mib.v6i1.3412>

- Risti, E. A. (2023). Implementasi Pengolahan Sistem Penjualan Furniture Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus : Furniture Jati Sungu Bandar Lampung). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(4), 435–445. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i4.2448>
- Saan, M. Y., Dalimunthe, Y. A., & Irwan, D. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Point of Sale Penjualan Kopi Dengan Menggunakan Framework Codeigniter Berbasis Web. *Syntax : Journal of Software Engineering, Computer Science and Information Technology*, 4(1), 314–319. <https://doi.org/10.46576/syntax.v4i1.2892>
- Saeful Malik, D., & Zein, A. (2022). Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis Web Menggunakan Metode Personal Extreme Programing Di Toko Surya Gemilang. 51 | *Jurnal Ilmu Komputer JIK*, V(01), 51–56.
- Setiawansyah, S., Lestari, D. T., & Megawaty, D. A. (2022). Sistem Informasi Pkk Berbasis Website Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus: Kampung Purwoejo). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(2), 244–253. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i2.2031>
- Simangunsong, A., & Nababan, A. A. (2023). Pkm Pemanfaatan Aplikasi Point Of Sale (Pos) Pada Pos Coffee Berbasis Digital. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(3), 2113–2117.
- Suminten, S. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Ikan Asin Kampung Bogoharjo Berbasis Web. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset Dan Observasi Sistem Komputer*, 9(2), 39–43. <https://doi.org/10.30656/prosisko.v9i2.5339>
- Syahputra, M. F. D., Hanggara, B. T., & Prakoso, B. S. (2022). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan dengan Metode FAST pada CV Ide Karya Semesta. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(2), 929–938. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Syahputri, K., Irwan, M., & Nasution, P. (2023). Peran Database Dalam Sistem Informasi Manajemen. *Jurnal Akuntansi Keuangan Dan Bisnis*, 1(2), 54–58. <https://jurnal.itc.web.id/index.php/jakbs/article/view/36>
- Utami, F. H. (2022). *Aplikasi Pelayanan Antrian Pasien Menggunakan Metode FCFS Menggunakan PHP dan MySQL*. 18(1), 153–160.
- Wahyuni, S. (2022). Sistem Informasi Penjualan Kursi Bambu Furniture Medan Berbasis Web. *Warta Dharmawangsa*, 16(3), 591–602. <https://doi.org/10.46576/wdw.v16i3.2250>
- ZA, J., & Hadiwinata, S. N. (2024). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Penjualan Kopi Pada Coffee Shop Konamu Menggunakan Sistem Point Of Sale. *IKRA-ITH Informatika : Jurnal Komputer Dan Informatika*, 8(2), 1–10. <https://doi.org/10.37817/ikraith-informatika.v8i2.2951>

