

**RANCANG BANGUN APLIKASI *SISTEM POINT OF SALE* BERBASIS *WEB ANDROID***



**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer  
Pada Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas  
Muhammadiyah Palembang

Oleh

Muhammad Fikri

162019032

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG  
2023**

HALAMAN PENGESAHAN

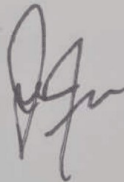
RANCANG BANGUN APLIKASI SISTEM POINT OF SALE  
BERBASIS WEB ANDROID

Oleh:

Muhammad Fikri  
162019032

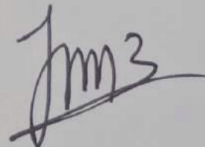
Telah di terima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Komputer (S.Kom) pada program studi Teknologi Informasi

Pembimbing Utama



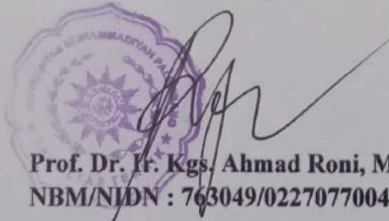
Zulhipni Reno Saputra Elsi, S.T., M.Kom  
NBM/NIDN: 1338529/02105118002

Pembimbing Pendamping

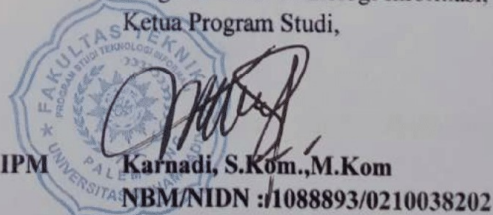


Jimmie, S.Kom., M.Kom  
NBM/NIDN: 1340253/0222047702

Disetujui,  
Dekan Fakultas Teknik,

  
Prof. Dr. Ir. Kgs. Ahmad Roni, M.T., IPM  
NBM/NIDN : 763049/0227077004

Program Studi Teknologi Informasi,  
Ketua Program Studi,

  
Karnadi, S.Kom., M.Kom  
NBM/NIDN :/1088893/0210038202

## HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi yang berjudul "RANCANG BANGUN APLIKASI SISTEM POINT OF SALE BERBASIS WEB ANDROID" Oleh Nama Muhammad Fikri NIM 162019032 telah dipertahankan didepan komisi penguji dilaksanakan hari jumat tanggal 28 Juni 2023.

### Komisi Penguji

Zulhipni Reno Saputra Elsi, S. T., M.Kom	(Ketua)	(.....)
Jimmie, S. Kom., M.Kom	(Seketaris)	(.....)
Karnadi, S. Kom., M.Kom	(Anggota)	(.....)
Apriansyah, S. Kom., M.Kom	(Anggota)	(.....)

Mengetahui

Program Studi Teknologi Informasi,

Ketua Program Studi,



Karnadi, S. Kom., M. Kom

NIDN/NBM : 1088893/0210038202

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Fikri

NIM : 162019032

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya (Skripsi) merupakan sebuah karya asli serta belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik dengan baik (Sarjana) di Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Palembang atau perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis saya (Skripsi) merupakan hasil murni memiliki gagasan, pokok, permasalahan serta hasil penilaian saya sendiri, tanpa kerja sama terhadap pihak lain melainkan dengan arahan dosen pembimbing.
3. Karya tulis saya (Skripsi) tidak terdapat karya serta pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali serta tertulis dengan jelas dicantumkan nama pengarang serta memasukkan kedalam daftar Pustaka.
4. Karya tulis saya (Skripsi) yang dihasilkan sudah melakukan pengecekan dengan keasliannya menggunakan plagirisme checker yang dipublikasikan melalui internet sehingga bisa diakses secara daring.
5. Dengan ini surat pernyataan yang saya buat secara sungguh-sungguh serta apabila terbukti terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dari pernyataan, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan serta perundang-undang akademik Program Studi di Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Palembang.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, 17 Juni 2023

Yang membuat pernyataan



**Muhammad Fikri**

Nim : 162019032

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

“Pengetahuan yang baik adalah yang memberikan manfaat, bukan hanya diingat.”

### PERSEMBAHAN

Tidak bisa dipungkiri telah banyak orang yang telah membantu penulis selama menyelesaikan Skripsi penelitian ini, maka dari itu izinkan penulis untuk mempersembahkan Skripsi ini kepada orang-orang yang telah membantu penulis:

- ❖ Untuk Ibu tercinta (Devi Diana) yang selalu memberikan doa, nasihat, materi, semangat, dan motivasi kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Untuk Ayah (Harisman) yang menjadi tombak dan pacuan untuk sukses.
- ❖ Untuk adik-adik kandung (zikri, rifki dan raisa), yang selalu memberikan doa, nasihat, motivasi, dan semangat, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Untuk dosen pembimbing penulis Bapak Zulhipni Reno Saputra Elsi, S.T.M.Kom sebagai pembimbing I dan Bapak Jimmie, S.Kom.M.Kom sebagai pembimbing II, yang selalu mempermudah urusan penulis dan memberikan dorongan agar penulis menjadi orang yang selalu berusaha.
- ❖ Untuk sahabat-sahabatku yang telah memberikan semangat, doa, dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

## ABSTRAK

Seiring perkembangan teknologi sistem informasi mempermudah kegiatan sehari-hari dalam berbagai bidang salah satunya bidang penjualan. Bentuk sistem yang dapat digunakan memerlukan program pendukung dan perangkat mesin kasir tidak bisa berdiri sendiri. Dalam menjalankan usahanya perlu dilakukan pendataan, sehingga segala jenis transaksi yang terjadi dapat diawasi dan dilakukan pengecekan oleh petugas kasir maupun pemilik usaha. Proses pendataan yang dilakukan secara manual dapat dilakukan. *Point of Sale* masih belum dimanfaatkan kebanyakan pengusaha masih menggunakan sistem manual. Berdasarkan permasalahan tersebut penelitian ini berfokus membangun sistem POS (*Point Of Sale*) yang terotomatisasi sehingga dapat mengurangi terjadi kesalahan informasi serta dapat membantu pemilik usaha dalam mengelola arus bisnis usahanya. aplikasi sistem point of sale yang dibangun dengan berbasis *web android* menggunakan metodologi pengembangan model *Rapid Application Development*. Bahasa pemograman yang digunakan yaitu PHP dengan *database MySQL*. Hasil penelitian ini mendapatkan sebuah aplikasi sistem *point of sale* yang telah dikembangkan serta dapat melakukan proses transaksi, pengelolaan katagori barang, pengelolaan barang, pengelolaan data supplier, pengelolaan pembelian, manajemen pengguna dan pembentukan laporan. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat ditarik simpulan bahwa sistem *point of sale* sudah berjalan dengan baik serta sesuai dengan kebutuhan pemilik usaha sehingga dapat membantu pengembangan bisnisnya.

**Kata Kunci:** Point of sale, Web, Android, Waterfall, PHP, MySQL

## **ABSTRACT**

*Along with the development of information system technology, it facilitates daily activities in various fields, one of which is sales. The form of the system that can be used requires a supporting program and a cash register device that cannot stand alone. In carrying out its business it is necessary to collect data, so that all types of transactions that occur can be monitored and checked by cashiers and business owners. Manual data collection process can be done. Point of Sale is still not utilized, most entrepreneurs still use a manual system. Based on these problems, this research focuses on building an automated POS (Point Of Sale) system so that it can reduce misinformation and can assist business owners in managing their business business flow. a point of sale system application built on an Android web-based basis using the Rapid Application Development model development methodology. The programming language used is PHP with MySQL database. The results of this study obtain a point of sale system application that has been developed and can process transactions, manage product categories, manage goods, manage supplier data, manage purchases, manage users and generate reports. Based on these results, it can be concluded that the point of sale system is running well and in accordance with the needs of business owners so that it can help develop their business.*

**Keywords:** *Point of sale, Web, Android, Waterfall, PHP, MySQL*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT Yang Maha Esa, atas berkat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Skripsi sendiri merupakan salah satu mata kuliah wajib yang harus diambil oleh mahasiswa Program Studi Teknologi informasi, Fakultas Teknik universitas Muhammadiyah Palembang sebagai syarat kelulusan.

Skripsi ini disusun berdasarkan hasil penelitian yaitu bab 1 sampai bab 5 mengenai aplikasi sistem *point of sale* berbasis *web android*. Penyusunan Penelitian ini dilakukan untuk memenuhi mata kuliah wajib dan merupakan salah satu syarat kelulusan akademik pada Program Studi Teknologi informasi Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Palembang. Dalam melakukan penelitian ini dan menyusun laporan ini, Penulis telah melibatkan berbagai pihak, untuk itu tidak lupa ucapan terima kasih penyusun sampaikan kepada:

1. Bapak Dr. Abid Djazuli S.E., M.M selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Palembang.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. Ki Agus Ahmad Roni, M.T., IPM. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Palembang
3. Bapak Karnadi, S.Kom., M.Kom. selaku Kepala Program Studi Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Palembang.
4. Bapak Zulhipni Reno Saputra Elsi, S.T., M.Kom selaku Dosen Pembimbing Utama yang telah membimbing penulis selama penyusunan laporan penelitian.
5. Bapak Jimmie, S.Kom., M.Kom selaku Dosen pembimbing Pendamping



yang telah membimbing penulis selama penyusunan laporan penelitian.

6. Orang Tua penulis yang senantiasa memberikan do'a dan dukungan kepada Penulis.
7. Sahabat Seperjuangan Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Palembang Angkatan 2019.

Demikian kata pengantar yang dapat penulis buat, Penulis menyadari bahwa Penelitian ini masih sangat jauh dari kata sempurna, untuk itu Penulis memohon maaf apabila ada kesalahan kata dalam penulisan, kesalahan penulisan nama maupun gelar dari bapak dan ibu, dan apabila ada kesalahan-kesalahan lain dalam pembuatan Penelitian ini maupun kata pengantar ini, Akhir kata, semoga karya ini, walaupun sederhana, dapat bermanfaat bagi kita semua.

Penulis  
Palembang, 28 April 2023



Muhammad Fikri  
162019032

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Batasan masalah.....	4
1.5 Tujuan penelitian .....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II TINJAUAN UMUM .....</b>	<b>6</b>
2.1 <i>Point of Sale</i> .....	6
2.1.1 Manfaat <i>Point of Sale</i> .....	8
2.2 <i>Web</i> .....	8
2.3 Android.....	10
2.4 <i>PHP</i> .....	11
2.5 <i>Java</i> .....	11

2.6	Penelitian Sebelumnya.....	12
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>15</b>
3.1	Waktu dan Tempat Penelitian.....	15
3.1.1	Waktu Penelitian .....	15
3.1.2	Tempat Penelitian.....	15
3.2	Jadwal Kegiatan.....	16
3.3	Metode Penelitian .....	16
3.4	Kerangka Penelitian.....	17
3.5	Gambaran Sistem yang berjalan .....	18
3.6	Gambaran Sistem yang diusulkan .....	19
3.7	Metode Pengembangan Sistem.....	19
3.8	Perancangan Sistem.....	22
3.8.1	Use Case .....	22
3.8.2	<i>Activity Diagram</i> Admin .....	23
3.8.3	<i>Activity Diagram</i> Kasir.....	24
3.8.4	<i>Activity Diagram</i> Owner .....	25
3.8.5	Class Diagram .....	26
3.9	Perancangan <i>Interface</i> .....	29
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>38</b>
4.1	Hasil.....	38
4.2	Pembahasan .....	47
4.3	<i>System Usability Scale</i> .....	52
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>54</b>
5.1	Kesimpulan.....	54
5.2	Saran .....	55
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		
<b>LAMPIRAN</b>		

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 3.1</b> Tempat Penelitian .....	15
<b>Gambar 3.2</b> Kerangka Kerja Penelitian.....	17
<b>Gambar 3.3</b> Gambaran Sistem yang berjalan .....	18
<b>Gambar 3.4</b> Gambaran Sistem yang diusulkan .....	19
<b>Gambar 3.5</b> Tahapan <i>Rapid Application Development</i> .....	20
<b>Gambar 3.6</b> Use Case diagram .....	22
<b>Gambar 3.7</b> Activity Diagram Admin .....	23
<b>Gambar 3.8</b> Activity Diagram Kasir.....	24
<b>Gambar 3.9</b> Activity Diagram Owner .....	25
<b>Gambar 3.10</b> Class Diagram.....	26
<b>Gambar 3.11</b> Desain form login .....	29
<b>Gambar 3.12</b> Desain form Daftar Owner .....	30
<b>Gambar 3.13</b> Desain form Menu Owner .....	30
<b>Gambar 3.14</b> Desain form Menu Admin.....	31
<b>Gambar 3.15</b> Desain form Penjualan Satuan.....	31
<b>Gambar 3.16</b> Desain form Penjualan Paketan .....	32
<b>Gambar 3.17</b> Desain form Suplier.....	32
<b>Gambar 3.18</b> Desain form Tambah Suplier.....	33
<b>Gambar 3.19</b> Desain form Kategori.....	33
<b>Gambar 3.20</b> Desain form Barang.....	34
<b>Gambar 3.21</b> Desain form Tambah Barang.....	34
<b>Gambar 3.22</b> Desain form Kasir.....	35
<b>Gambar 3.23</b> Desain form Tambah Kasir.....	35
<b>Gambar 3.24</b> Desain form Laporan Dan Rincian Laporan.....	36
<b>Gambar 3.25</b> Desain form Pembelian.....	36
<b>Gambar 3.26</b> Desain form Menu Kasir .....	37
<b>Gambar 4.1</b> Tampilan form login.....	38
<b>Gambar 4.2</b> Tampilan form Daftar Owner .....	39

<b>Gambar 4.3</b> Tampilan form Menu Owner .....	39
<b>Gambar 4.4</b> Tampilan form Menu Admin.....	40
<b>Gambar 4.5</b> Tampilan form Penjualan Satuan .....	41
<b>Gambar 4.6</b> Tampilan form Penjualan Paketan.....	42
<b>Gambar 4.7</b> Tampilan form Suplier.....	42
<b>Gambar 4.8</b> Tampilan form Tambah Suplier .....	43
<b>Gambar 4.9</b> Tampilan form Kategori .....	43
<b>Gambar 4.10</b> Tampilan form Barang.....	44
<b>Gambar 4.11</b> Tampilan form Tambah Barang.....	45
<b>Gambar 4.12</b> Tampilan form Kasir.....	46
<b>Gambar 4.13</b> Tampilan form Tambah Kasir .....	46
<b>Gambar 4.14</b> Tampilan form Laporan (1) Dan Rincian (2) .....	46
<b>Gambar 4.15</b> Tampilan form Pembelian .....	47
<b>Gambar 4.16</b> Tampilan form Menu Kasir .....	48
<b>Gambar 4.17</b> Rentang Nilai <i>System Usability Scale</i> .....	52

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Perbandingan Penelitian <i>Point of Sale</i> .....	7
<b>Tabel 2.2</b> Perbandingan Penelitian <i>Web</i> .....	9
<b>Tabel 2.3</b> Perbandingan Penelitian Android.....	10
<b>Tabel 2.4</b> Penelitian Sebelumnya .....	13
<b>Tabel 3.1</b> Jadwal Penelitian.....	16
<b>Tabel 4.1</b> Pengujian <i>Blackbox</i> .....	49
<b>Tabel 4.2</b> Tabel Pertanyaan <i>System Usability Scale</i> .....	52
<b>Tabel 4.3</b> Hasil Pengujian <i>System Usability Scale</i> .....	53

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Seiring perkembangan teknologi sistem informasi mempermudah kegiatan sehari-hari dalam berbagai bidang salah satunya bidang penjualan. Bentuk sistem yang dapat digunakan memerlukan program pendukung dan perangkat mesin kasir tidak bisa berdiri sendiri. Selain melakukan transaksi jual beli *Point of Sale* atau yang lebih dikenal POS, merupakan sistem jual beli yang mencakup segala kebutuhan penjual untuk memudahkan bisnis mereka. Di mana sistem point of sale mencakup sistem kasir dan gudang [1]. Sistem *Point of Sale* (POS) juga bisa mencakup pengolahan barang, perhitungan akuntansi, dan berbagai fungsi-fungsi lainnya [2]. POS sangat berguna sebagai jembatan tempat uang diterima dari pelanggan. Sistem POS yang baik adalah memberikan informasi terkait dengan transaksi dan laporan penjualan secara *realtime* [3].

*Point Of Sale* (POS) yaitu merupakan kegiatan yang berorientasi pada penjualan serta sistem yang membantu proses transaksi. Setiap POS terdiri dari hardware berupa (Terminal/PC, *Receipt Printer*, *Cash Drawer*, Terminal pembayaran, *Barcode Scanner*) dan software berupa (Inventory Management Pelaporan, *Purchasing*, *Customer Management*, Standar Keamanan Transaksi, *Return Processing*) dimana kedua komponen tersebut digunakan untuk setiap proses transaksi. POS akan menjadi sangat penting di dunia bisnis karena POS diibaratkan berupa terminal uang dimana tempat menerima pembayaran dari pem-

beli kepada pedagang, karena pembayaran tersebut merupakan indikator bagi pebisnis untuk mengukur tingkat pendapatan mereka.

*Point of Sale* masih belum dimanfaatkan kebanyakan pengusaha masih menggunakan sistem manual. Yaitu dengan pembukuan dasar dan menggunakan nota kertas yang sangat tidak efisien. Selain tidak efisien penggunaan nota kertas sangat tidak aman, dimana nota kertas dapat hilang, robek, atau terbakar yang membuat kerugian yang cukup signifikan dari pemilik usaha. Dengan menggunakan *Point of Sale*, kita dapat memperoleh beberapa keuntungan dengan adanya nilai tambah yang bisa diberikan. *Point of Sale* membantu dunia bisnis dalam melakukan pengelolaan transaksi. Sistem yang diterapkan pada bisnis minimarket ataupun pertokoan untuk menangani pengolahan data seperti data produsen, data distributor, transaksi pembelian (*purchases*), transaksi penjualan eceran (*retails*), transaksi retur pembelian (*purchase returns*), return penjualan (*sales return*) dan pelaporan transaksi (*reporting*) yang secara umum penting dibutuhkan dalam pengambilan keputusan strategi oleh para pebisnis swalayan, organisasi, atau perusahaan yang berskala kecil dan menengah [4].

Toko Tulang Togu yang berlokasi di Jl. Pangkalan Balai, Kelurahan Mulya Agung, Kec. Banyuasin III, Kab. Banyuasin, Sumatera Selatan merupakan salah satu toko grosir yang menjual berbagai macam jenis barang seperti sembako, snack, rokok, obat-obatan, alat tulis dan lainnya. Pemanfaatan sistem *Point of Sale* belum digunakan oleh pihak toko yang merasa kerepotan jika harus menggunakan cara manual ketika toko sedang rame. Seperti halnya dalam melakukan pembuatan nota transaksi yang ditulis dengan tangan dan pelayanan kepada pelanggan yang



belum maksimal. Perhitungan hasil transaksi yang hanya mengandalkan kalkulator tanpa dukungan komputer atau smartphone. Saat melakukan aktivitas penjualan di toko, proses pencatatan transaksi masih cara manual, sehingga efektifitas dan efisiennya mungkin rendah, karena sering terjadi kesalahan menghitung jumlah pembayaran dan banyak waktu yang dibutuhkan untuk menulis laporan penjualan yang kurang akurat.

Salah satu untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan membuat aplikasi *Point of Sale*. Dengan adanya aplikasi ini dapat diharapkan dapat mempermudah transaksi dengan cepat, menyimpan data transaksi, manajemen keuangan, mengetahui barang mana saja yang telah terjual setiap hari tanpa mencatat di nota serta meminimalisir terjadinya kesalahan mencatat dan dapat juga memudahkan pihak toko dalam mengelola barang.

Berdasarkan Permasalahan yang ada pada latar belakang diatas maka Penulis melakukan penelitian dengan Judul "**Rancang Bangun Aplikasi Sistem *Point Of Sale* Berbasis *Web Android***".

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah yang terdapat pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Pemilik toko masih menggunakan cara manual yaitu catatan pembukuan dan nota kertas.
2. Belum adanya Sistem *Point of Sale* yang dapat membantu Pemilik Toko dalam mengelola data barang dan transaksi.

### 1.3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang terdapat pada penelitian yaitu, Bagaimana merancang dan bangun sistem *Point of Sale* berbasis *Web Android* serta mengganti cara manual yaitu catatan pembukuan dan nota kertas ke sistem digital?

### 1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Metode yang digunakan pada aplikasi *Point of Sale* yaitu *Rapid Application Development*.
2. Aplikasi yang akan dibuat menggunakan platform website yang akan dikonversikan menjadi platform android dan menggunakan database *MySQL*.

### 1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian yang terdapat pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mempermudah pihak Toko dalam mengelola data barang dan transaksi.
2. Dapat membangun aplikasi *Point of Sale* yang dapat diakses dengan mudah.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang didapatkan pada Laporan Penelitian Rancang Bangun Aplikasi Sistem *Point of Sale* adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dapat membuat pihak Toko bisa mendata barang dan transaksi secara efisien.
2. Mengurangi pemakaian nota dan kertas yang kurang efisien.
3. Dengan adanya aplikasi ini pihak Toko bisa mengakses dalam bentuk *web android (web view)*.

### **1.7. Sistematika Penelitian**

Untuk memahami lebih jelas laporan ini memiliki 5 bab yang diantara lain :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang, indentifikasi masalah, batasan masalah, perumusan masalah, tujuan manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisikan Tinjauan pustaka yang menjelaskan POS, *Web, Android* dan Penelitian sebelumnya.

#### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini membahas tentang waktu dan tempat penelitian, kerangka penelitian, metode pengembangan sistem dan perancangan *interface*.

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas mengenai hasil dan implemementasi aplikasi sistem point of sale, yang telah dirancang dan telah dibuat dengan berbasis *web android*..

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab V akan membahas kesimpulan dan saran pada penelitian skripsi, setelah adanya skripsi diharapkan agar dapat dikembangkan lagi bagi peneliti maupun pembaca.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. Sugihartono, K. I. Satoto, And E. D. Widiyanto, “Pembuatan Aplikasi Point Of Sale Toko Cabang Perusahaan Torani Menggunakan Framework Codeigniter,” *J. Teknol. Dan Sist. Komput.*, Vol. 3, No. 4, P. 445, 2015, Doi: 10.14710/Jtsiskom.3.4.2015.445-455.
- [2] G. Syarifudin And S. Kosasi, “Perancangan Aplikasi Point Of Sale Dalam Pemesanan Menu Restoran,” *Semin. Nas. Teknol. Inf. Dan Multimed.*, Vol. 1, No. 2, P. 409, 2015, [Online]. Available: [https://www.researchgate.net/publication/269107473\\_What\\_Is\\_Governance/Link/548173090cf22525dcb61443/Download%0A](https://www.researchgate.net/publication/269107473_What_Is_Governance/Link/548173090cf22525dcb61443/Download%0A).
- [3] S. Kosasi, “Aplikasi Point Of Sale Mini Market,” Vol. 6, No. 1, 2016, [Online]. Available: <https://ojs.unimal.ac.id/index.php/techsi/article/download/181/163>.
- [4] Y. Sugianto And S. Tjandra, “Aplikasi Point Of Sale Pada Toko Retail Dengan Menggunakan Dynamic Software Development Method,” *Din. Teknol.*, Vol. 8, No. 1, Pp. 1–8, 2016.
- [5] T. Geology, “Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Mobile Point Of Sale Pada Outlet Makaroni Judes Berbasis Android Jainuri1, Nurasih2, Yulita Hermilasari3 1,2,” Vol. 9, No. 2, 2021.
- [6] R. Y. Pratama, “Perancangan Aplikasi Point Of Sales (POS) Berbasis Android (Studi Kasus: Warkop Vape Salatiga),” *JATISI (Jurnal Tek. Inform. Dan Sist. Informasi)*, Vol. 8, No. 4, Pp. 1923–1938, 2021, Doi:

10.35957/Jatisi.V8i4.1218.

- [7] K. Chandra, “Rancang Bangun Sistem Informasi Point Of Sales Berbasis Website Pada Distributor Kain Hoggy Djaya,” *Sist. Inf.*, Vol. 1, No. 3, Pp. 192–200, 2017.
- [8] F. Pikatan Setyoaji, “Pembangunan Aplikasi Mobile Point Of Sales Dan Manajemen Antrian Untuk Penjualan Coklat,” Pp. 15–48, 2015, [Online]. Available: [Http://E-Journal.Uajy.Ac.Id/Id/Eprint/8844](http://E-Journal.Uajy.Ac.Id/Id/Eprint/8844).
- [9] W. Azmi, M. Fazrie, And F. R. Asma, “Rancangan Bangun Aplikasi Point Of Sales ( Pos ) Pada Cv . Safira Telekomindo Berbasis,” *J. Inf. Technol.*, Vol. 5, No. 2, Pp. 6–13, 2020.
- [10] J. Algoritma, S. Tinggi, T. Garut, U. Software, And D. Process, “Pengembangan Ap Likasi Kasir Pada Sistem Informasi Rumah Makan Padang Ariung | Jurnal Algoritma,” Pp. 157–163, .Available:[Http://Sttgarut.Ac.Id/Jurnal/Index.Php/Algoritma/Article/View/319](http://Sttgarut.Ac.Id/Jurnal/Index.Php/Algoritma/Article/View/319).
- [11] Novi Aprian Dkk, “Perancangan Sistem Point Of Sale Pada Jelly Potter Ciapus Bogor Berbasis Android,” Vol. 12, No. 1, Pp. 56–61, 2022.
- [12] T. G. Yuarita, F. Marisa, J. T. Informatika, And U. W. Malang, “Perancangan Aplikasi Point Of Sales ( Pos ) Berbasis Web Menggunakan Metode Siklus Hidup,” Pp. 167–171, 2010.
- [13] D. I. S. Denpasar, “Perancangan Sistem Informasi Point Of Sale Pada Kedai Ceker Mewek Berbasis Android Arlan Huda<sup>1</sup>, Ferdy Gitawan<sup>2</sup>, Ismail<sup>3</sup>, Camelia Chandra<sup>4</sup> Program Studi Sistem Informasi, STMIK

Indonesia<sup>1,2,3,4</sup>,” Vol. 6, No. April, Pp. 19–25, 2016.

- [14] S. T. Banua And R. Firmansyah, “Perancangan Aplikasi Point Of Sale Untuk Retail Berbasis Android Dengan Printer Thermal,” *E-Prosiding Tek. Inform.*, Vol. 2, No. 2, Pp. 24–36, 2021.
- [15] K. Jaya, “Pembangunan Sistem Point Of Sales Berbasis Web (Studi Kasus: Cv Dohar Agro Mandiri),” 2020, [Online]. [Http://E-Journal.Uajy.Ac.Id/22666/40/1607088694.Pdf](http://E-Journal.Uajy.Ac.Id/22666/40/1607088694.Pdf).
- [16] J. Jtik, J. Teknologi, B. S. Prayogi, I. Fitri, And R. Nuraini, “Aplikasi Point Of Sale Berbasis Website Pada Toko Sembako Tegar,” Vol. 6, No. 2, 2022.
- [17] M. I. Nengsi And S. J. Bulan, “Aplikasi Point Of Sale Pada Toko Tupperware Kupang,” *J. Teknol. Terpadu*, Vol. 3, No. 1, Pp. 31–34, 2017, Doi: 10.54914/Jtt.V3i1.74.
- [18] D. E. T. Sembodo, “Pembangunan Aplikasi Sistem Informasi Point Of Sales Pada Kedai Makan,” *Tugas Akhir*, 2017.
- [19] T. Jaringan, I. Print, I. Online, M. Sholeh, E. Sinduningrum, And A. N. Putri, “Infotekjar : Jurnal Nasional Informatika Dan Aplikasi Kasir Portabel Berbasis Android Point Of Sale Terintegrasi Dengan Pencetak,” Vol. 2, 2022.
- [20] E. W. Lufian Mutiari, “Rancang Bangun Sistem Informasi Point Of Sales Berbasis Website 9 Pada Cv. Lulus Lufian Mutiari, Emmy Wahyuningtyas,” Vol. 7, No. 2, Pp. 91–100, 2021.
- [21] R. Yuniarti, I. Hartami Santi, And W. Dwi Puspitasari, “Perancangan Aplikasi Point Of Sale Untuk Manajemen Pemesanan Bahan Pangan

- Berbasis Framework Laravel,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.,* Vol. 6, No. 1, Pp. 67–74, 2022, Doi: 10.36040/Jati.V6i1.4283.
- [22] W. K. Ningsih, L. Ariyani, And N. Selvia, “Xyz Ke Aplikasi Pos Berbasis Java Netbeans,” Vol. 5, No. 4, Pp. 828–844, 2021, Doi: 10.52362/Jisamar.V5i4.552.
- [23] Y. Apriyani, M. Kusmira, I. D. Iskandar, I. Amirulloh, M. W. Pertiwi, And T. Wibisono, “Sistem Aplikasi Point Of Sale Berbasis Desktop Pada Qini Mart Tasikmalaya,” *Edumatic J. Pendidik. Inform.,* Vol. 6, No. 1, Pp. 150–159, 2022, Doi: 10.29408/Edumatic.V6i1.5617.
- [24] P. G. S. C. Nugraha, “Rancang Bangun Sistem Informasi Software Point Of Sale (Pos) Dengan Metode Waterfall Berbasis Web,” *JST (Jurnal Sains Dan Teknol.,* Vol. 10, No. 1, Pp. 92–103, 2021, Doi: 10.23887/Jstundiksha.V10i1.29748.
- [25] S. C. Cahyodi And R. W. Arifin, “Sistem Informasi Point Of Sales Berbasis Web Pada Colony Amaranta Bekasi,” *Inf. Syst. Educ. Prof.,* Vol. 1, No. 2, Pp. 189–204, 2017.
- [26] D. P. Sugumonrong, R. Ray, And V. Victorio, “Perancangan Sistem Informasi Point Of Sales (POS) Berbasis Web Pada Rumah Makan Kokobop Chicken,” *J. Inf. Syst. ...,* Vol. 4, No. 1, 2019, [Online]. Available: <https://122.200.2.179/Index.Php/Isd/Article/View/360>.
- [27] M. S. Setiyani, “Aplikasi Point Of Sale Multi Outlet Dan Multi Payment Berbasis Web Dan Android Ainun Najib\*, Muhammad Yasir Zain,” Vol. 16, Pp. 1–9, 2020.

- [28] E. Junirianto, “Pengembangan Aplikasi Point Of Sale Berbasis Android Menggunakan Metode Rapid Application Development,” Vol. 3, No. 28, Pp. 211–218, 2022.
- [29] A. P. Putra *Et Al.*, “Pengujian Aplikasi Point Of Sale Berbasis Web,” Pp. 74–79, 2014.
- [30] A. Nugraha, “Perancangan Aplikasi Point Of Sales ( POS ) Pada Apotek Mitra Sejahtera Berbasis Web,” Vol. 5, No. 103, Pp. 74–81.
- [31] S. Informasi, K. Bogor, U. Bina, S. Informatika, And I. Pendahuluan, “Sistem Informasi Penjualan Aplikasi Kasir Berbasis Website Pada Mart Serba Guna Blora,” Vol. 7, No. 2, 2020.
- [32] N. M. D. Febriyanti, A. A. K. O. Sudana, And I. N. Piarsa, “Implementasi Black Box Testing Pada Sistem Informasi Manajemen Dosen,” *J. Ilm. Teknol. Dan Komput.*, Vol. 2, No. 3, Pp. 1–10, 2021.
- [33] A. W. Soejono, A. Setyanto, And A. F. Sofyan, “Evaluasi Usability Website UNRIYO Menggunakan System Usability Scale (Studi Kasus: Website UNRIYO),” *Respati*, Vol. 13, No. 1, Pp. 29–37, 2018, Doi: 10.35842/Jtir.V13i1.213.
- [34] W. Welda, D. M. D. U. Putra, And A. M. Dirgayusari, “Usability Testing Website Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus)S,” *Int. J. Nat. Sci. Eng.*, Vol. 4, No. 3, P. 152, 2020, Doi: 10.23887/Ijnse.V4i2.28864.