

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI KASIR TOKO  
PERLENGKAPAN BAYI DELISHA BERBASIS  
ANDROID**



**SKRIPSI**

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

**Oleh:**

Gunawan  
162019037

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

## HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

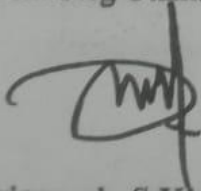
### RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI KASIR TOKO PERLENGKAPAN BAYI DELISHA BERBASIS ANDROID

Oleh :

Gunawan  
162019037

Telah Diterima Sebagai Salah Satu Syarat Sntuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Komputer (S.Kom) Pada Program Studi Teknologi  
Informasi

Pembimbing Utama



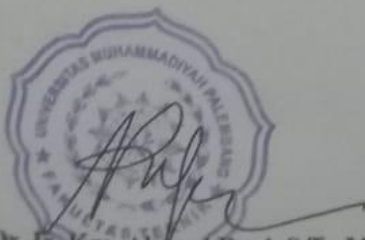
Apriansyah, S.Kom., M.Kom.  
NBM/NIDN : 1339399/0204049001

Pembimbing Pendamping



Zulhipni Reno Saputra Elsi, S.T., M.Kom.  
NBM/NIDN : 1338529/0205118002

Disetujui,  
Dekan Fakultas Teknik



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

Program Studi Teknologi Informasi  
Ketua Program Studi,



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

## HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI KASIR TOKO PERLENGKAPAN BAYI DELISHA BERBASIS ANDROID

Oleh Gunawan NIM 162019037 Skripsi ini telah disetujui dan disahkan oleh Tim Penguji Program Studi Teknologi Informasi konsentrasi Rekayasa Perangkat Lunak, Program Strata 1 Universitas Muhammadiyah Palembang pada tanggal, 9 Agustus 2023 dan dinyatakan LULUS.

Palembang, 9 Agustus 2023

Mengetahui,

Program Strata 1

Universitas Muhammadiyah Palembang

Program Studi Teknologi Informasi,



Karnadi, S.Kom., M.Kom

NBM/NIDN: 1088893/0210038202

Tim Penguji :

Ketua,

Apriansyah, S.Kom., M.Kom

NBM/NIDN: 1339399/0204049001

Sekretaris,

Zulhipni Reno Saputra Elsi, S.T., M.Kom

NBM/NIDN: 1338529/0205118002

Penguji 1,

Karnadi, S.Kom., M.Kom

NBM/NIDN: 1088893/0210038202

Penguji 2,

Jimmie, S.Kom., M.Kom

NBM/NIDN: 1340253/0222047702

## SURAT PERNYATAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Gunawan**

Nim : **162019037**

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis (Skripsi) yang saya buat ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik (Sarjana) di Universitas Muhammadiyah Palembang atau Perguruan Tinggi lain.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penilaian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing.
3. Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah di tulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dikutip dengan mencantumkan nama pengarang dan memasukkan kedalam rujukan.
4. Saya bersedia, Skripsi yang saya hasilkan dicek keasliannya menggunakan plagiarism checker serta di unggah di internet, sehingga dapat di akses publik secara online.
5. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpanan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, 9 Agustus 2023  
Yang Membuat Pernyataan



**Gunawan**  
**162019037**

D2DAKX711047286

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

“Only You Can Change Your life, NoBody Else Can Do It For You”  
“Orang Lain Tidak Akan Bisa Paham struggle Dan Masa Sulitnya Kita yang Mereka Ingin Tau Hanya Succses Stories, Yaitu Sebuah kesuksesan, Berjuanglah Untuk Dirimu Sendiri walau Tidak Ada Tepuk Tangan, kelak Diri kita di Masa depan Akan Bangga apa yang kita Perjuangkan Hari Ini Terus Berjuang Dan Percaya Proses Tidak ada Usaha Mengkhianati Hasil .”

### **PERSEMBAHAN**

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Alhamdulillahirobbil'alamin, atas izin-Nya skripsi ini dapat tersusun dengan baik dan lancar. Dengan sepenuh hati sebagai ungkapan terimakasih, skripsi ini saya persembahkan untuk.

1. Untuk diri sendiri yang telah berjuang sampai tiba di titik ini dapat menyelesaikan perkuliahan.
2. Terimakasih banyak Orang Tua tercinta, untuk dukungannya selama ini, sehingga saya dapat menyelesaikan pendidikan saya. Terimakasih atas segalanya.
3. Bapak Apriansyah, S.Kom.,M.Kom, sebagai Dosen Pembimbing Utama dan Bapak Zulhipni Reno Saputra Elsi, S.T.,M.Kom sebagai Dosen Pembimbing Pendamping sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang telah membantu dan membimbing Saya hingga proses Pengerjaan Skripsi ini Sampai selesai.
4. Untuk semua teman-teman seperjuangan yang ada dikosan Bungaran, kita telah berjuang bersama melewati masa senang dan sulit saat kuliah dan juga masa-masa saat penyusunan skripsi ini, terimakasih untuk dukungan kalian semua.
5. Terima kasih banyak saya ucapkan kepada Teman-Teman Tim Petanque UMP yang telah memberi semangat dan perjuangan pada saat proses pengerjaan skripsi ini.

## ABSTRAK

Tujuan Dari penelitian ini adalah, Untuk membuat dan merancang suatu sistem informasi kasir berbasis android pada toko perlengkapan bayi delisha yang dapat memudahkan proses rekapitulasi harga dan hasil penjualan barang, dan pelaporan data barang yang dijual pada toko perlengkapan bayi delisha, dan aplikasi, dalam sistem yang digunakan dari penelitian skripsi ini yaitu menggunakan metode pengembangan dari *Rapid Application Development (RAD)* adalah sebuah proses pengembangan perangkat lunak yang menekankan siklus pengembangan dengan waktu yang singkat, Implementasi adalah hasil dari rancangan sistem yang terdapat pada bab-bab sebelumnya, hasil ini menampilkan implementasi program yang penulis buat. Pada tahap pengujian ini melakukan testing menggunakan testing *black box*, Hasil akhir yang diharapkan adalah menghasilkan sebuah sistem informasi yang mempermudah proses pelayanan transaksi dan rekapitulasi hasil penjualan, saran yang dapat dilakukan menjadi bahan pertimbangan lebih lanjut dalam upaya peningkatan kualitas sistem yang telah di buat oleh penulis.

**Kata Kunci** : Sistem Informasi kasir, *Rapid Application Development (RAD)*, *Blackbox*.

## ***ABSTRACT***

The aim of this research is, to create and design an Android-based cashier information system at the Delisha baby equipment store which can facilitate the process of recapitulating prices and sales results of goods, and reporting data on goods sold at the Delisha baby equipment store, and applications, in a system that used in this thesis research, namely using the development method of Rapid Application Development (RAD) which is a software development process that emphasizes short development cycles. Implementation is the result of the system design contained in the previous chapters. These results show the implementation of the program. that the author created. At this testing stage, testing is carried out using black box testing. The expected final result is to produce an information system that facilitates the transaction service process and recapitulation of sales results. Suggestions that can be made are material for further consideration in efforts to improve the quality of the system that has been created by the author.

***Keywords*** : *cashier information system, Rapid Application Development (RAD), Blackbox.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kehadirat Allah SWT, karena hanya atas rahmat dan hidayah-nya. Laporan Penelitian Skripsi ini dapat tersusun hingga selesai. Dalam melakukan penelitian Skripsi dan menyusun Laporan ini, penyusun 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. Kiagus Ahmad Roni, S.T., M.T., IPM. ASEAN. Eng, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Palembang.
3. Bapak Karnadi, S.Kom., M.Kom selaku Ketua Prodi Teknologi Informasi.
4. Bapak Apriansyah, S, Kom., M. Kom selaku Dosen pembimbing U t a m a .
5. Bapak Zulhipni Reno Saputra Elsi, S. T., M. Kom Selaku Pembimbing Pendamping.
6. Bapak dan Ibu Dosen serta staff pegawai yang telah mendidik selama menjalani pendidikan di Program Studi Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Palembang.
7. Kedua Orang tua dan keluarga yang telah memberikan semangat dan bantuan baik secara material dan moral.
8. Teman-teman Angkatan 2019 Program Studi Teknologi Informasi yang merupakan teman sekaligus kerabat yang tidak ternilai pemberian materi dan nonmateri pengalaman penulis saat menjadi Mahasiswa di UM-Palembang.
9. Teman – teman yang ada di kostan Bungaran yang memberi semangat motivasi yang baik sehingga proses pengerjaan skripsi ini selesai.



10. Seluruh responden yang telah memberikan waktu dan informasi untuk membantu menyelesaikan skripsi ini.
11. Serta teman-teman kkn posko 102 kenten laut yang telah memberikan semangat dan bantuan baik secara material dan moral.

Saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan. Semoga karya penelitian Skripsi ini bermanfaat dan dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi pihak yang membutuhkan.

Palembang, Juli 2023 Penulis

Gunawan  
162019037

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK (INDONESIA)</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK (ENGLISH)</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	5
1.3 Rumusan Masalah .....	5
1.4 Batasan Masalah .....	5
1.5 Tujuan dan manfaat.....	6
1.5.1 Tujuan .....	6
1.5.2 Manfaat .....	6
1.6 Sistematika Penulisan .....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>9</b>
2.1 Point Of sale.....	9
2.2 Android studio.....	12
2.3 UML ( <i>Unified modeling language</i> ) .....	13
2.4 Flowchart .....	16
2.5 Penelitian terdahulu.....	17
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>24</b>
3.1 Gambaran Sistem yang sedang Berjalan.....	24
3.2 Gambaran Sistem Yang diusulkan.....	25
3.3 waktu dan tempat penelitian .....	26

3.3.1 waktu penelitian .....	26
3.3.2 Tempat penelitian.....	26
3.4 Jadwal Penelitian.....	26
3.5 kerangka Penelitian.....	27
3.6 Metode pengumpulan data.....	29
3.7 Metode pengembangan sistem.....	30
3.8 Perancangan sistem.....	32
3.8.1 use case .....	32
3.8.2 Acitivity diagram admin .....	34
3.8.3 Activity diagram kasir.....	36
3.8.4 class diagram .....	37
3.9 perancangan interface .....	38
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>45</b>
4.1 Implementasi Kasir Toko Perlengkapan Bayi Delisha .....	45
4.1.1 Halaman Utama .....	45
4.1.2 HalamanTambahCustomer.....	46
4.1.3 Halaman Tambah Produk.....	46
4.1.4 Halaman Tambah Biaya.....	47
4.1.5 Halaman report penjualan.....	48
4.1.6 Halaman tambah suplier.....	49
4.1.7 Halaman POS.....	50
4.1.8 Halaman histori pembelian.....	51
4.1.9 Halaman pengaturan.....	52
4.2 Pengujian Sistem.....	53
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>56</b>
5.1 Kesimpulan.....	56
5.2 Saran.....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 3.1</b>	Gambaran sistem yang sedang berjalan.....	24
<b>Gambar 3.2</b>	Gambaran sistem yang diusulkan.....	25
<b>Gambar 3.3</b>	kerangka penelitian.....	28
<b>Gambar 3.4</b>	Rapid application development.....	30
<b>Gambar 3.5</b>	Use Case Diagram .....	33
<b>Gambar 3.6</b>	use case diagram pembeli.....	34
<b>Gambar 3.7</b>	Activity Diagram admin .....	35
<b>Gambar 3.8</b>	Activity Diagram Kasir.....	36
<b>Gambar 3.9</b>	Class Diagram.....	37
<b>Gambar 3.10</b>	desain form halaman utama.....	38
<b>Gambar 3.11</b>	form halaman customer.....	39
<b>Gambar 3.12</b>	form menu tambah produk.....	40
<b>Gambar 3.13</b>	form Tambah biaya.....	41
<b>Gambar 3.14</b>	form report penjualan.....	41
<b>Gambar 3.15</b>	form tambah supplier.....	42
<b>Gambar 3.16</b>	form menu POS.....	43
<b>Gambar 3.17</b>	form histori pembelian.....	43
<b>Gambar 3.18</b>	form pengaturan.....	44
<b>Gambar 4.1</b>	Halaman Utama.....	45
<b>Gambar 4.2</b>	Halaman Tambah customer.....	46
<b>Gambar 4.3</b>	Halaman Tambah Produk.....	47
<b>Gambar 4.4</b>	Halaman Tambah Biaya.....	48
<b>Gambar 4.5</b>	Halaman Report Penjualan.....	49
<b>Gambar 4.6</b>	Halaman Tambah Supplier.....	50
<b>Gambar 4.7</b>	Halaman POS.....	51
<b>Gambar 4.8</b>	Halaman Histori Pembelian.....	52
<b>Gambar 4.9</b>	Halaman form pengaturan.....	53

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> simbol use case diagram.....	14
<b>Tabel 2.2</b> simbol activity diagram.....	15
<b>Tabel 2.3</b> simbol sequence diagram .....	16
<b>Tabel 2.4</b> simbol flowchart.....	16
<b>Tabel 2.5</b> Penelitian Sebelumnya .....	18
<b>Tabel 3.1</b> Jadwal kegiatan .....	26
<b>Tabel 4.1</b> Hasil pengujian Halaman Utama.....	54
<b>Tabel 4.2</b> Hasil Pengujian Halaman Utama.....	54
<b>Tabel 4.3</b> Hasil Pengujian Halaman pengaturan.....	55

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Teknologi informasi adalah suatu peralatan teknologi yang memberikan kemudahan seseorang untuk membuat, menyimpan, mengubah, atau menyebarkan informasi antara satu dengan yang lain, Perkembangan teknologi informasi memberikan dampak perubahan pada peradaban manusia, sehingga membawa tren baru dimana semua orang memanfaatkan teknologi seperti berkomunikasi massa untuk melakukan kegiatan sehari-hari. Teknologi terus berkembang dengan pesat dan tengah mengarah ke penggunaan mobile. Ditambah sekarang ini sudah memasuki era smartphone, sehingga banyak yang bisa dilakukan dalam satu genggam saja. Hal ini juga terjadi disetiap bidang yang dapat dimanfaatkan para pelaku usaha baik dalam menarik pelanggan baru atau meningkatkan penjualan [1].

Teknologi Informasi (TI) berperan sebagai sarana transaksi dua elemen bisnis online, yaitu dalam memberikan fasilitas media berupa internet. Web yang disediakan sebagai tempat konsumen memilih barang-barang yang inginkan, kemudian pada transaksi ini pun dibutuhkan teknologi lain untuk mendukung bisnis online tersebut. yaitu dibutuhkan teknologi komunikasi telepon (sebagai media komunikasi), bank (media pembayaran konsumen dengan produsen), agen pengiriman seperti Pos Indonesia. Hal-hal tersebut merupakan teknologi yang berperan dan berpengaruh dalam perkembangan bisnis online. Kemudahan-kemudahan dan fasilitas yang disediakan akibat peranan dan pengaruh TI ini

membuat bisnis online lebih disukai karena lebih efisien, hemat dan lebih cepat yang dirasakan baik oleh produsen dan konsumen.

Teknologi Informasi dalam dunia usaha atau bisnis mengalami perkembangan, dari pertukaran informasi secara elektronik ke aplikasi strategi bisnis, seperti: pemasaran, penjualan, dan pelayanan pelanggan. Teknologi informasi memungkinkan orang dari organisasi atau lokasi yang berbeda bekerja sama sebagai satu tim virtual untuk mengembangkan, memproduksi, memasarkan, dan memelihara produk atau pelayanan. Dengan internet memungkinkan aplikasi *Electronic Commerce* (EC) dapat digunakan pada jaringan global, dan biasanya dilengkapi dengan aplikasi pemrosesan pesanan secara *On-line*, *Electronic Data Interchange* (EDI) untuk mengirim dokumen bisnis, dan keamanan sistem pembayaran *Electronic Funds Transfer* (EFT).

Dalam dunia usaha atau jual beli terdapat produsen sebagai penjual produk dan konsumen sebagai pembeli produk Dua orang ini merupakan elemen yang saling membutuhkan, suatu perdagangan atau bisnis tidak akan berjalan jika tidak ada salah satunya. Produsen membutuhkan konsumen untuk membeli produk-produk yang akan di jualnya, demikian pula konsumen membutuhkan produsen untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhannya. Produsen menjual barang-barangnya pada suatu tempat dan ketika konsumen ingin membeli kebutuhannya dia akan datang ke tempat tersebut. Hal ini sudah terjadi ratusan bahkan ribuan tahun semenjak awal mula perdagangan ketika suatu teknologi belum ada.

Android merupakan “Open Mobile Platform” yang dikembangkan oleh Google, secara sederhana Android merupakan sebuah sistem operasi untuk handphone, seperti halnya Symbian atau Windows Phone. Android dikembangkan dari Sistem Operasi Linux, middleware, dan semua Aplikasinya dibuat dengan menggunakan Java. Perlengkapan penyediaan fitur dalam Android disertakan *Standart Development Kit* (SDK) dan pengembangan aplikasi dalam platform android disertakan Application Programming Interface (API) [2].

Fungsi android untuk menunjang jual beli terutama untuk sistem informasi kasir berbasis android, sistem informasi ini sangat membantu pebisnis atau pemilik toko untuk merekapitulasi dan mengolah data dengan segala sesuatu yang berkaitan dengan aktivitas pada saat pengguna melakukan kegiatan transaksi harga barang dan hasil jual beli barang yang sudah terjual sehingga hasil transaksi penjualan tersebut dapat dikelola dengan mudah, Perancangan untuk membangun sebuah desain dan aplikasi sistem informasi kasir berbasis android pada toko perlengkapan bayi delisha ini ialah membutuhkan sebuah sistem peralatan seperti perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

Toko perlengkapan Bayi Delisha ini termasuk dalam kategori Usaha mikro Kecil Menengah (UMKM) yang terletak pada desa Sungai Lebung, yaitu sebuah kegiatan usaha ekonomi rakyat berskala kecil menengah pada bidang industri menengah kebawah, Proses kegiatan transaksi bisnis pada toko perlengkapan bayi ini masih dilakukan dengan perhitungan manual yang kurang efektif dan efisien. Cara manual ini rentan terjadi kesalahan dalam perhitungan jumlah pembayaran dan memerlukan banyak waktu untuk penulisan transaksi laporan penjualan yang tepat



dan akurat. Dari proses pencatatan yang dilakukan secara manual ini sering terjadi kesalahan seperti salah catat karena banyaknya pesanan, sehingga sering terjadi ketidakcocokan laporan rekap harian dengan pendapatan .

Selain itu tingkat keramaian pembeli yang dapat menyebabkan penjual mengalami suatu kesulitan dalam mengelola transaksi penjualan secara cepat, tepat, dan efisien. Kendala utama pada toko perlengkapan bayi ini adalah kemungkinan kesalahan perhitungan dan proses rekapitulasi transaksi yang relatif memerlukan waktu lama dan kerja ekstra karena harus melakukan perhitungan ulang sesaat setelah gerai tutup,

Dari Beberapa identifikasi permasalahan informasi di atas serta dampak yang diakibatkan pada toko perlengkapan bayi delisha yang masih belum adanya sistem informasi kasir berbasis android secara digital dan diperlukan sebuah sistem informasi kasir berbasis android untuk memudahkan pembeli dan pemilik toko dalam rekapitulasi data mengelola dan mencatat harga dan bukti penjualan dan pembelian barang pada toko perlengkapan bayi delisha maka penulis tertarik untuk mengembangkan sistem informasi kasir berbasis android yang diharapkan mampu mengatasi permasalahan dan mampu memberikan solusi terhadap permasalahan informasi yang ada pada toko tersebut.

Dengan latar belakang diatas tersebut maka penulis tertarik untuk membuat aplikasi android sebagai bahan penelitian dengan judul **“Rancang Bangun Sistem Informasi Kasir Pada Toko Perlengkapan Bayi Delisha Berbasis Android”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan hasil latar belakang masalah diatas, maka diperoleh sebuah permasalahan sebagai berikut:

1. Proses pencatatan pembayaran hasil penjualan yang dilakukan secara langsung menggunakan pena dan buku sehingga sering terjadi kesalahan seperti salah catat karena banyaknya pesanan, sehingga sering terjadi ketidakcocokan laporan rekap harian dengan pendapatan.
2. Tingkat keramaian pembeli menyebabkan penjual mengalami kesulitan saat mengelola transaksi perhitungan secara cepat.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah di atas, maka penulis bisa merumuskan permasalahan dalam penelitian Skripsi ini yaitu ada beberapa sebagai berikut :  
Bagaimana merancang dan membangun suatu sistem informasi kasir berbasis android pada toko perlengkapan bayi delisha secara mudah pada saat digunakan pengguna?.

## **1.4 Batasan Masalah**

Mengingat kemampuan peneliti terbatas serta cukup luasnya permasalahan yang dihadapi, maka penulis skripsi ini peneliti membatasi sebuah permasalahan agar pembahasan tidak menyimpang dari tujuan, berikut batasan masalah dalam penelitian ini.

1. Sistem yang dirancang ini berfokus pada sistem informasi kasir yang mengelola rekapitulasi penjualan barang pada Toko perlengkapan bayi delisha.

2. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Rapid application development (RAD).
3. Project yang dirancang menggunakan aplikasi platform android studio dan *SQL*.
4. Sistem yang dirancang ini hanya untuk berfokus pada toko perlengkapan bayi delisha.

## **1.5 Tujuan Dan Manfaat**

Adapun tujuan Dan manfaat dari penelitian sebagai berikut :

### **1.5.1 Tujuan**

Adapun Tujuan Dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membuat dan merancang suatu sistem informasi kasir berbasis android pada toko perlengkapan bayi delisha yang dapat memudahkan proses rekapitulasi harga dan hasil penjualan barang, dan pelaporan data barang yang dijual pada toko perlengkapan bayi delisha.
2. Sistem informasi kasir berbasis android ini diharapkan dapat mempermudah pengguna pemilik toko dan pembeli untuk menghitung hasil transaksi dengan lebih cepat dan efisien dan juga pengguna dapat mengatasi kehilangan data-data penjualan karena dengan aplikasi kasir berbasis android ini data laporan transaksi penjualan tersimpan dengan baik di dalam database.

### **1.5.2 Manfaat**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi kasir berbais android ini dapat memudahkan pengguna pemilik toko dan pembeli dalam proses rekapitulasi perhitungan transaksi penjualan dan pembelian barang pada toko perlengkapan bayi delisha.

2. Sistem informasi berbasis android ini dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan dalam dunia teknologi informasi yang sangat berkembang pada saat ini khususnya bagi mahasiswa.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Dalam penyusunan skripsi ini, pembahasan yang penulis sajikan terbagi dalam lima bab, yang secara singkat dapat diuraikan sebagai berikut :

Dalam penyusunan skripsi ini, pembahasan yang penulis sajikan terbagi dalam lima bab, yang secara singkat dapat diuraikan sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menyajikan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menyajikan pembahasan teori yang digunakan penulis dalam penulisan skripsi ini.

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

Bab ini menyajikan metodologi penelitian yang digunakan penulis.

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

Bab ini menjelaskan tentang implementasi Rancang Bangun sistem informasi kasir toko perlengkapan bayi delisha berbasis android dan Hasil Pengujian Sistem.

## **BAB V PENUTUP**

Pada bagian bab ini memuat kesimpulan saran yang sejalan dengan ide atau pedoman yang ada.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Destriana, Rachmat, Nurdiana Handayani, dkk. 2020. Perancangan Aplikasi Usaha Mikro Bank Sampah Syariah Menggunakan Aplikasi Android. P-ISSN: 2302-8734 E-ISSN: 2581- 0006, Vol. 9 No. 2. Jurnal Teknik Universitas Muhammadiyah Tangerang.
- [2] M. I. M. E. Putra, “Aplikasi Ponsel Berbasis Android untuk Penjualan Pada Kios Eceran QMono Flower,” Stmik Amikom Yogyakarta, 2012
- [3] Munawar, (2018). Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML. Bandung: Penerbit Informatika
- [4] Muslihudin, Muhamad. 2016. ”Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan Uml”.Yogyakarta: Andi.
- [5] Pamungkas, Gilang dan Herman Yuliansyah. 2017. Rancang Bangun Aplikasi Android Pos (Point Of Sale) Kafe Untuk Kasir Portable Dan Bluetooth Printer. P-ISSN : 2303-3142 E-ISSN : 2548- 8570 Vol. 6, No. 1. Jurnal Sains dan Teknologi (Diakses Tanggal 25 Februari 2021)
- [6] Safaat H, Nazruddin. 2012. Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung: Informatika Bandung
- [7] Adityo, R. D., Susanto, A. B., & Hidayat, M. M. (2017). Implementation of Barcode and Qr-Code Scanner on Android Apps Retail Shop Application Based on Cloud Computing Based on Laplacian Sharpening Method. Proceeding ICTA 2017 Ubhara Surabaya, 277–284.
- [8] Algoritma, J., Tinggi, S., Garut, T., Software, U., & Process, D. (2013). Pengembangan Aplikasi Kasir Pada Sistem Informasi Rumah Makan Padang Ariung | Jurnal Algoritma. 157–163.
- [9] Faturohman, D., Eosina, P., & Riana, F. (2018). Perancangan Aplikasi Kasir Berbasis Android ( Studi Kasus Toko Usaha Tani Leuwiliang ). Seminar Nasional Teknologi Universitas Ibn Khaldun, 124–133.
- [10] Gandhewar, N., & Sheikh, R. (2010). Google Android: An Emerging Software Platform For Mobile Devices. International Journal on Computer Science and Engineering (IJCSE), Special Issue, 6
- [11] Goyal, N., Agrawal, P., & Hardeniya, R. (2020). A Comperitive Study of Point of Sale and Point of Purchase of Restaurant System. 6(3), 1113–1116.
- [12] Gunawan, D., & Kurniawan, F. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan Satwa Bagi Anak Usia Dini. 10(April), 69–77.
- [13] Harisnur,(2022). Design\_and\_implementation\_of\_inventory\_m. 7(2), 45–52.
- [14] Hendarsyah, D. (2016). Penggunaan Uang Elektronik Dan Uang Virtual Sebagai Pengganti Uang Tunai Di Indonesia. Iqtishaduna: Jurnal Ilmiah Ekonomi Kita, 5(1), 1–15.
- [15] Herlambang, R., Makmum, A., Brylian, B., Gumawang, A. K. A., & Thamrin, H. (2016). Aplikasi Sparta (Sistem Perencanaan Untuk Usaha Kecil Menengah). Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika, 2(1), 26.

- [16] Iskandar, & Umar Tsani Abdurrahman. (2020). Perancangan Aplikasi Kasir Point of Sales Berbasis Android Menggunakan Metode Rapid Application Development Untuk Usaha Retail. *Infotech : Jurnal Informatika & Teknologi*, 1(2), 67–77.
- [17] Jamal, A., & Yulianto, L. (2013). Rancang Bangun Sistem Informasi Aplikasi Kasir Menggunakan Barcode Reader Pada Toko Dan Jasa Widodo Computer Ngadirojo Kabupaten Pacitan. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 5(3), 45–54.
- [18] Lewis, J. R., & Sauro, J. (2018). Item Benchmarks for the System Usability Scale. *Journal of Usability Studies*, 13(3), 158–167.
- [19] Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *Kopasta: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64.
- [20] E. Saputri, “Evaluasi Kepuasan Pengguna Layanan Aplikasi Mobile Myindihome Berdasarkan Kombinasi Metode Servqual Dan Metode Webqual,” *J. Tekno Kompak*, vol. 14, no. 1, p. 27, 2020, doi: 10.33365/jtk.v14i1.525.
- [21] Nioga, A., Brata, K. C., & Fanani, L. (2019). Evaluasi Usability Aplikasi Mobile KAI Access Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Dan Discovery Prototyping (Studi Kasus PT KAI). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*; Vol 3 No 2 (2019), 3(2), 1396–1402.
- [22] Rahmatdhan, D., & Gunawan, D. (2021). Penjualan Ikan Cupang Berbasis Web Di. 10, 270–282.
- [23] Sudarmilah, E., & Siregar, R. M. P. (2019). The usability of “keepin” collect the trash: Virtual reality educational game in android smartphone for children. *International Journal of Engineering and Advanced Technology*, 8(4), 944–947.
- [24] Suheryadi, A., Cahyanto, K. A., Sifa, M. L., & P, A. D. (2019). Pengembangan Aplikasi Mobile Pencatatan Transaksi Penjualan Olahan Mangga Terintegrasi Berbasis Android. *Jurnal Politeknik Negeri Bandung*, 10, 107–115.
- [25] Tazkiyyaturrohmah, R. (2018). Eksistensi Uang Elektronik Sebagai Alat Transaksi Keuangan Modern. *Muslim Heritage*, 3(1), 23.
- [26] Yolanda, A. R., Matahari, & Ramadhani, I. A. (2021). Perancangan Aplikasi Kasir Pada Kedai Ter \_ Serah . Ko Sorong. *Jurnal Petisi (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 2(1), 32–40.

