

**APLIKASI KASIR DAN BOOKING SERVICE PADA
BENGKEL ALI PALEMBANG MENGGUNAKAN
FRAMEWORK CODEIGNITER**



SKRIPSI

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

Oleh

NANDITA OKTARIANI

162020038

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
2024**

HALAMAN PENGESAHAN

APLIKASI KASIR DAN BOOKING SERVICE PADA BENGKEL ALI PALEMBANG MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER

Oleh:
NANDITA OKTARIANI
162020038

Telah diterima sebagai satu syarat untuk memperoleh Gelar
Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Studi Teknologi Informasi

Dosen Pembimbing Utama



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

Dosen Pembimbing Pendamping



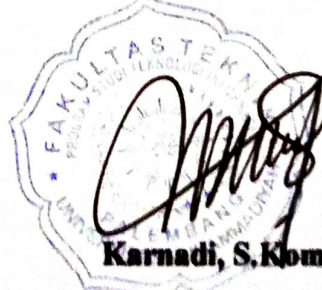
Kms. M. Wahyu Hidayat, S.Kom., M.Kom.
NBM/NIDN. 1255881/0225068904

Disetujui,
Dekan Fakultas Teknik



Ir. A. Junaidi, M.T
NBM/ NIDN. 763050/0202026502

Program Studi Teknologi Informasi
Ketua Program Studi



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

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi: **APLIKASI KASIR DAN BOOKING SERVICE PADA BENGKEL ALI PALEMBANG MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER**

Oleh Nandita Oktariani dengan NIM 162020038 Skripsi ini telah disetujui dan disahkan oleh Tim Penguji Studi Teknologi Informasi konsentrasi Rekayasa Perangkat Lunak Program Strata I Universitas Muhammadiyah Palembang pada tanggal 30 April 2024 dan dinyatakan LULUS.

Mengetahui,
Program Strata I

Universitas Muhammadiyah Palembang
Ka. Program Teknologi Informasi,


Karnadi, S.Kom., M.Kom.


NBM/NIDN: 1088893/0210038202

Tim Penguji :
Ketua,


Jimmie, S.Kom., M.Kom.

NBM/NIDN: 1340253/0222047702

Sekretaris,


Kms. M. Wahyu Hidayat, S.Kom., M.Kom.

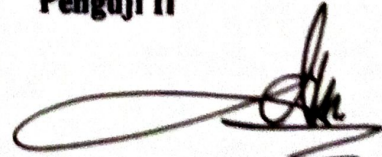
NBM/NIDN: 1255881/0225068904

Penguji I,


Apriansyah, S.Kom., M.Kom.

NBM/NIDN: 1339399/0204049001

Penguji II


M. Ihsan, S.T., M.Kom.

NBM/NIDN: 1299825/0207129001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

"Allah akan memberikan pertolongan kepada manusia dari arah yang tidak disangka-sangka" – Nandita

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 di titik ini karena telah berhasil menyelesaikan perkuliahan ini.
2. Terima kasih kepada kedua Orang Tua tercinta Bapak Suwarno dan Ibu Sopiha yang selalu mendoakan, mendidik, membimbing dengan penuh cinta dan keikhlasan. Terimakasih atas doa, kasih sayang, kerja keras tanpa lelah dan segala hal yang telah dilakukan demi kebahagiaan dan kesuksesanku.
3. Terima kasih kepada Bapak Jimmie, S.Kom, M.Kom dan Bapak Kms. M. Wahyu Hidayat, S.Kom, M.Kom selaku dosen pembimbing saya yang telah sabar dan penuh keikhlasan dalam membimbing saya menyelesaikan skripsi ini.
4. Untuk semua teman-teman seperjuangan, kita telah berjuang bersama untuk melewati masa senang dan sulit saat perkuliahan dan juga masa penyusunan skripsi ini, terima kasih untuk dukungan kalian semua.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah lingkungan bisnis secara menyeluruh. Transformasi digital mempengaruhi berbagai sektor, mendorong inovasi baru dalam bisnis. Teknologi informasi memfasilitasi pembuatan, penyimpanan, dan distribusi informasi. Dengan data, berbagai aktivitas seperti pengelolaan, pemrosesan, dan transformasi data menjadi informasi yang berkualitas tinggi dapat dilakukan. Persaingan bisnis yang ketat dan evolusi teknologi menuntut perubahan untuk mencapai tujuan, sambil menghadapi tantangan yang ada. Perilaku konsumen juga menjadi faktor penting yang memengaruhi persaingan bisnis digital. Inovasi teknologi menjadi kunci dalam pengembangan bisnis, dengan menciptakan solusi digital yang menarik dan efisien, seperti aplikasi atau situs web yang digunakan oleh perusahaan besar untuk meningkatkan pelayanan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi kasir dan booking service menggunakan Framework CodeIgniter untuk meningkatkan efisiensi layanan di Bengkel ali Palembang. Dengan mengidentifikasi masalah seperti pencatatan transaksi manual dan penumpukan pelanggan, penelitian ini menawarkan solusi dalam bentuk sistem yang lebih terstruktur. Metode pengembangan sistem Waterfall digunakan sebagai kerangka kerja untuk tahapan perencanaan, pengembangan, dan implementasi sistem. Penelitian ini memiliki batasan pada penggunaan Framework CodeIgniter dan fokus pada transaksi kasir dan booking service. Tujuan penelitian adalah menciptakan sistem yang dapat mendukung transaksi dan memudahkan pemilik bengkel serta konsumen. Manfaatnya meliputi peningkatan efisiensi dalam layanan transaksi dan mengurangi kerugian akibat kesalahan harga. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam meningkatkan kualitas layanan dan efektivitas bisnis di Bengkel ali Palembang.

Kata Kunci : Perkembangan, Pelayanan, Bengkel, Waterfall, CodeIgniter

ABSTRACT

The development of information technology has changed the business environment completely. Digital transformation affects various sectors, driving new innovations in business. Information technology facilitates the creation, storage, and distribution of information. With data, various activities such as managing, processing and transforming data into high-quality information can be carried out. Tight business competition and technological evolution require changes to achieve goals, while facing existing challenges. Consumer behavior is also an important factor influencing digital business competition. Technological innovation is key in business development, by creating attractive and efficient digital solutions, such as applications or websites used by large companies to improve services. This research aims to design a cashier and booking service application using the CodeIgniter Framework to increase service efficiency at Bengkel ali Palembang. By identifying problems such as manual transaction recording and customer backlogs, this research offers a solution in the form of a more structured system. The Waterfall system development method is used as a framework for the planning, development and system implementation stages. This research is limited by the use of the CodeIgniter Framework and focuses on cashier transactions and booking services. The aim of the research is to create a system that can support transactions and make things easier for workshop owners and consumers. The benefits include increasing efficiency in transaction services and reducing losses due to pricing errors. Thus, this research makes an important contribution in improving service quality and business effectiveness at Bengkel ali Palembang.

Keywords: Development, Service, Workshop, Waterfall, CodeIgniter

KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kehadirat Allah SWT, karena hanya atas rahmat dan hidayah-Nya. Laporan Penelitian 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 Prof. Dr. abid Djazuli, S.E., M.M selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Palembang.
2. Bapak Ir. a. Junaidi, M.T selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Palembang.
3. Yth, Bapak Karnadi, S.Kom., M.Kom selaku Kaprodi Teknologi Informasi.
4. Yth, Bapak Jimmie, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing Utama.
5. Yth, Bapak Kms. M. Wahyu Hidayat, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing Pendamping.
6. Kedua Orang tua dan keluarga yang telah memberikan semangat dan bantuan baik secara material dan moral.

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

Palembang, 20 Mei 2024

Penulis

Nandita Oktariani

162020038

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penelitian.....	5
BAB II TINJAU PUSTAKA	7
2.1 Aplikasi.....	7
2.2 Perancangan.....	7
2.3 Kasir.....	8
2.4 Booking	8
2.5 Service	8
2.6 Framework Codeigniter	9
2.7 Balsamiq	10
2.8 UML	11
2.9 Waterfall	16
2.10 Penelitian Terdahulu.....	17
BAB III METODE PENELITIAN	21
3.1 Waktu Penelitian dan Tempat Penelitian.....	21
3.2 Jadwal Penelitian	21
3.3 Kerangka Penelitian.....	23
3.4 Metode Pengumpulan Data	25
3.5 Metode Pengembangan.....	26
3.6 Sistem Sedang Berjalan	27
3.7 Sistem Yang Di Usulkan	29
3.8 Rancangan Sistem.....	30

3.8.1	Use Case Diagram.....	30
3.8.2	Activity Diagram.....	31
3.8.2.1	Activity Diagram Super Admin	32
3.8.2.2	Activity Diagram Pelanggan	33
3.8.2.3	Activity Diagram Kasir	34
3.8.3	Class Diagram	35
3.9	Rancangan Database.....	35
3.10	Rancangan Tampilan	39
3.10.1	Rancangan Tampilan Login Super Admin.....	40
3.10.2	Rancangan Tampilan Dashboard Super Admin.....	40
3.10.3	Rancangan Tampilan Kategori Super Admin	41
3.10.4	Rancangan Tampilan Persediaan Barang Super Admin	42
3.10.5	Rancangan Tampilan Booking Service Super Admin	42
3.10.6	Rancangan Tampilan Transaksi Super Admin.....	43
3.10.7	Rancangan Tampilan Manajemen User Super Admin.....	43
3.10.8	Rancangan Tampilan Utama Pelanggan	44
3.10.9	Rancangan Tampilan Booking Service Pelanggan	45
3.10.10	Rancangan Tampilan Login Kasir	45
3.10.11	Rancangan Tampilan Dashboard Kasir.....	46
3.10.12	Rancangan Tampilan Input Persediaan Barang Kasir.....	46
3.10.13	Rancangan Tampilan Booking Service Kasir	47
3.10.14	Rancangan Tampilan Transaksi Kasir	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		49
4.1	Hasil.....	49
4.2	Pembahasan	49
4.2.1	Halaman Login Super Admin	49
4.2.2	Halaman Dashboard Super Admin.....	50
4.2.3	Halaman Kategori Super Admin	50
4.2.4	Halaman Persediaan Barang Super Admin	51
4.2.5	Halaman Booking Super Admin	51
4.2.6	Halaman Transaksi Super Admin	52
4.2.7	Halaman Manajemen User Super Admin	53
4.2.8	Halaman Utama Pelanggan	53
4.2.9	Halaman Booking Service Pelanggan	54
4.2.10	Halaman Notifikasi Email Pelanggan	54
4.2.11	Halaman Login Kasir	55
4.2.12	Halaman Dashboard Kasir	55
4.2.13	Halaman Persediaan Barang Kasir	56
4.2.14	Halaman Booking Kasir.....	56
4.2.15	Halaman Transaksi Kasir	57

4.3	Pengujian Sistem	58
4.3.3	Pengujian Penginputan Kategori Super Admin	62
4.3.4	Pengujian Penginputan Transaksi Super Admin.....	63
4.3.6	Pengujian Manajemen <i>User</i> Super Admin.....	67
4.3.7	Pengujian <i>Booking Service</i> Pelanggan	70
4.3.8	Pengujian Login Kasir.....	71
4.3.9	Pengujian Penginputan Barang Kasir.....	73
4.3.10	Pengujian Penginputan Transaksi Kasir.....	75
4.3.11	Pengujian Edit Transaksi Kasir	76
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	79
5.1	Kesimpulan.....	79
5.2	Saran	79
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode Waterfall	16
Gambar 3.1 Lokasi Bengkel Ali Palembang	21
Gambar 3.2 Tahapan Metode Waterfall	26
Gambar 3.3 Sistem Sedang Berjalan	28
Gambar 3.4 Sistem yang diusulkan	29
Gambar 3.5 Rancangan Use Case.....	30
Gambar 3.6 Activity Diagram Pelanggan.....	32
Gambar 3.7 Activity Diagram Kasir.....	33
Gambar 3.8 Activity Diagram Super Admin.....	34
Gambar 3.9 Class Diagram.....	35
Gambar 3.10 Rancangan Halaman Login Super Admin	40
Gambar 3.11 Rancangan Halaman Dashboard Super Admin	41
Gambar 3.12 Rancangan Halaman Kategori Super Admin.....	41
Gambar 3.13 Rancangan Halaman Input Persediaan Super Admin.....	42
Gambar 3.14 Rancangan Halaman Booking Service Super Admin	42
Gambar 3.15 Rancangan Halaman Transaksi Super Admin	43
Gambar 3.16 Rancangan Halaman Manajemen User Super Admin	44
Gambar 3.17 Rancangan Halaman Utama Pelanggan.....	44
Gambar 3.18 Rancangan Halaman Booking Service Pelanggan.....	45
Gambar 3.19 Rancangan Halaman Login Kasir	45
Gambar 3.20 Rancangan Halaman Dashboard Kasir	46
Gambar 3.21 Rancangan Halaman Input Persediaan Kasir.....	47
Gambar 3.22 Rancangan Halaman Booking Service Kasir.....	47
Gambar 3.23 Rancangan Halaman Transaksi Kasir	48
Gambar 4.1 Halaman Login Super Admin	49
Gambar 4.2 Halaman Dashboard Super Admin	50
Gambar 4.3 Halaman Kategori Super Admin	50

Gambar 4.4 Halaman Persediaan Barang Super Admin.....	51
Gambar 4.5 Halaman Data Booking Super Admin	52
Gambar 4.6 Halaman Transaksi Super Admin.....	52
Gambar 4.7 Halaman Manajemen User Super Admin	53
Gambar 4.8 Halaman Utama Pelanggan.....	53
Gambar 4.9 Halaman Booking Service Pelanggan	54
Gambar 4.10 Halaman Notifikasi Email Pelanggan.....	54
Gambar 4.11 Halaman Login Kasir.....	55
Gambar 4.12 Halaman Dashboard Kasir	55
Gambar 4.13 Halaman Persediaan Barang Kasir	56
Gambar 4.14 Halaman Booking Service Kasir	57
Gambar 4.15 Halaman Transaksi Kasir.....	57

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-simbol Use Case Diagram	11
Tabel 2.2 Simbol-simbol Class Diagram.....	13
Tabel 2.3 Simbol-Simbol Activity Diagram	15
Tabel 2.4 Penelitian Terdahulu.....	18
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian Proposal.....	22
Tabel 3.2 Kerangka Penelitian	24
Tabel 3.3 Data User.....	36
Tabel 3.4 Data Booking.....	37
Tabel 3.5 Data Barang	38
Tabel 3.6 Data Kategori	38
Tabel 3.7 Data Transaksi.....	39
Tabel 3.8 Data Cetak Struk	40
Tabel 4.1 Pengujian sistem login Super Admin	59
Tabel 4.2 Pengujian sistem penginputan barang Super Admin.....	61
Tabel 4.3 Pengujian Sistem Penginputan Kategori Super Admin.....	62
Tabel 4.4 Pengujian sistem penginputan transaksi Super Admin	64
Tabel 4.5 Pengujian Sistem Edit Transaksi Super Admin	66
Tabel 4.6 Pengujian sistem penginputan user Super Admin	68
Tabel 4.7 Pengujian sistem booking service Pelanggan.....	70
Tabel 4.8 Pengujian sistem login Kasir	72
Tabel 4.9 Pengujian sistem penginputan barang Kasir	73
Tabel 4.10 Pengujian sistem penginputan transaksi Kasir	75
Tabel 4.11 Pengujian Sistem Edit Transaksi Kasir	77

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah banyak membawa perubahan besar pada kehidupan. Selain itu, transformasi digital telah merambat ke berbagai sektor yang menciptakan inovasi terbaru di bidang bisnis. Teknologi informasi adalah teknologi yang membantu manusia membuat, mengubah, menyimpan, berbagi, dan menyebarkan informasi. Banyak hal yang dapat dilakukan dengan data melalui teknologi informasi, seperti mengelola data, memproses data, memperoleh, menyusun, menyimpan, dan mengubah data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang bermanfaat atau berkualitas tinggi.

Persaingan bisnis yang sangat ketat dan munculnya perkembangan teknologi membuat perubahan untuk mencapai tujuan namun juga menghadirkan tantangan dalam persaingan. Perilaku konsumen turut mempengaruhi persaingan bisnis digital. Inovasi teknologi menjadi kunci utama dalam setiap perusahaan untuk mengembangkan bisnisnya dengan menciptakan teknologi digital yang lebih canggih seperti aplikasi atau website yang memiliki daya tarik yang tinggi dan banyak digunakan oleh pembisnis besar untuk mempermudah dan mempercepat pelayanan bisnisnya.

Dalam dunia bisnis teknologi sangat juga berperan penting untuk mendukung dalam proses bisnis seperti, membuat transaksi menjadi lebih cepat,

data penjualan lebih akurat, monitoring menjadi lebih mudah, cepat terhubung dengan konsumen, memperluas pemasaran, meningkatkan penjualan dan memudahkan dalam memasarkan sebuah barang atau jasa[1]. Manfaat dari teknologi yang digunakan didunia bisnis yaitu dapat membantu meningkatkan efisiensi dan kinerja bisnis[2].

Teknologi yang sering dimanfaatkan oleh pembisnis yaitu website. Website merupakan kumpulan halaman web yang berisikan teks, gambar, multimedia, dan elemen-elemen lainnya yang disajikan dalam format yang terstruktur dan dapat diakses menggunakan browser. Website juga memiliki tujuan untuk memberikan informasi, hiburan, edukasi, e-commerce dan portofolio untuk memperkenalkan diri.

Dalam hal ini ada salah satu bisnis yang jarang sekali menggunakan teknologi dalam menjalankan bisnisnya contohnya bengkel. Bengkel adalah sebuah tempat perbaikan, pemeliharaan, dan service kendaraan. Dalam suatu bengkel pasti memiliki seorang teknisi atau mekanik yang bekerja untuk memperbaiki masalah yang ada pada kendaraan, dan mereka juga melakukan perawatan rutin kendaraan untuk memastikan kendaraan beroperasi dengan baik.

Setelah melakukan Observasi pada Bengkel Motor ali Palembang. Bengkel ini merupakan bengkel yang menerima jasa perawatan dan perbaikan sebuah kendaraan roda dua atau umunya disebut motor yang berdiri sejak tahun 1985 dan masih berdiri kokoh sampai dengan sekarang. Bengkel ini menyediakan pelayanan berupa service motor, spareparts, ganti oli, over huole, engine turning, setting co, cleaning injector, kalibrasi injector. Bengkel ali ini ternyata tidak menggunakan

teknologi yang mengakibatkan terjadinya beberapa masalah pada saat bertransaksi yang dapat mengganggu efisiensi.

Pelayanan pada Bengkel ali ini masih menggunakan transaksi tanpa nota dan tanpa rekapan laporan yang mengakibatkan terjadinya selisih antara pemasukan dan stok barang dan hanya menggunakan buku agenda untuk mencatat apa saja transaksi yang dilakukan pada hari itu, sehingga pendataan transaksi tidak lengkap. Untuk menyelesaikan hal tersebut dibuat lah sistem kasir untuk menyelesaikan masalah tersebut karena dinilai cocok dalam menyelesaikan masalah yang ada pada Bengkel ali Palembang. Dalam hal transaksi service juga mengalami tingkat pelayanan yang kurang efektif karena terjadinya penumpukan pelanggan yang membuat pelanggan lama mengantri dan kurang mengetahui pelanggan yang mana yang akan dilayani terlebih dahulu maka dibuatlah sistem agar melakukan Booking Service terlebih dahulu.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Aplikasi Kasir dan Booking Service pada Bengkel Ali menggunakan Framework CodeIgniter”** yang akan sangat membantu dalam melakukan transaksi dengan pelanggan.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas maka dapat di simpulkan identifikasi masalah adalah sebagai berikut :

1. Sistem pelayanan pada Bengkel ali Palembang saat ini masih melakukan pencatatan transaksi melalui buku dan pemesanan booking melalui telepon.

2. Sistem pelayanan saat ini memungkinkan untuk terjadinya kerugian dalam melakukan transaksi.
3. Pada kegiatan transaksi service sering terjadi penumpukan pelanggan yang membuat pelanggan lama menunggu.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis menyimpulkan rumusan masalah yang akan dibahas oleh penulis yaitu **Bagaimana merancang sebuah sistem kasir dan Booking service yang dapat membantu dalam pelayanan di Bengkel Ali Palembang ?**

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini pada laporan penelitian aplikasi Kasir dan *Booking Service* Pada Bengkel ali Palembang adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang akan dibangun ini menggunakan *Framework Codeigniter*
2. Dalam perancangan sistem ini hanya dibatasi kegiatan transaksi kasir dan *booking service*.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan sebuah sistem yang dapat menunjang pelayanan dalam bertransaksi pada Bengkel ali Palembang.
2. Diharapkan dapat mempermudah Pemilik Bengkel ali dalam melakukan transaksi yang ada di Bengkel ali Palembang.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian pada Bengkel ali Palembang adalah sebagai berikut:

1. Membantu Pemilik dan Kosumen dalam melakukan transaksi pada Bengkel ali Palembang.
2. Memperkecil adanya kerugian karena kesalahan harga pada saat bertransaksi.

1.7 Sistematika Penelitian

Untuk memahami lebih jelas laporan ini, maka materi-materi yang tertera pada laporan penelitian ini dikelompokkan menjadi sub bab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, perumusan masalah, tujuan masalah penelitian, sistematika penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan Tinjauan pustaka yang menjelaskan Aplikasi, Perancangan, Kasir, Booking, Service Framework Codeigniter, Balsamiq, UML, Waterfall dan Penelitian sebelumnya.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas tentang manajemen penelitian, waktu penelitian, tempat penelitian, jadwal penelitian, kerangka penelitian, metode pengumpulan data dan metode pengembangan sistem.

BAB IV HASIL DAN PENELITIAN

Bab ini membahas tentang hasil dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran yang ditarik berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Maryatmo and D. V. Pamenta, “Peran aplikasi Digital Pada Kinerja Bisnis Kedai Kopi Skala Mikro Di Diy,” *Modus*, vol. 35, no. 1, pp. 101–115, 2023, doi: 10.24002/modus.v35i1.6967.
- [2] “apa Itu aplikasi Bisnis, Bagaimana Memaksimalkan untuk Usaha_.”
- [3] S. Tita Faulina et al., “Penerapan Metode Waterfall pada aplikasi Pemesanan Soundsystem Dan Organ Tunggal Jefri,” *Jik*, vol. 12, no. 2, pp. 1–9, 2021, [Online]. available: www.polinpdg.ac.id
- [4] G. J. Murphy, “George Edwards,” *a Hist. Can. account. Thought Pract.*, vol. 2, no. 5, pp. 133–138, 2020, doi: 10.4324/9781003080886-10.
- [5] I. P. Sari, S. Tria Siska, and a. Budiman, “Perancangan aplikasi Pelayanan Gangguan Tv Kabel Berbasis Web Dan Sms Gateway,” *J. Pus. akses Kaji. Teknol. artificial Intell.*, vol. 1, no. 1, pp. 20–28, 2021.
- [6] J. Renaldo, “Kasir: apa Itu, Tugas dan Tanggung Jawab, Skill, & Gajinya,” *Glints*. 2023. [Online]. available: <https://glints.com/id/lowongan/tugas-kasir-adalah/>
- [7] “Pengertian Kasir adalah_ Tugas, Tantangan, dan Kemampuannya.”
- [8] M. Rizky and Y. Sugiyani, “SNaRTISI Seminar Nasional Rekayasa Teknologi Informasi Sistem Informasi Pemesanan E-Tiket Kapal Laut pada PT. Bandar Bakau Jaya,” no. November, pp. 169–173, 2018.
- [9] “apa Itu E-Procurement dan Bedanya dengan Procurement dan Purchasing Konvensional_ - SISI - Sinergi Informatika Semen Indonesia.”[10] geograf, “Pengertian akademik: Definisi dan Penjelasan Lengkap Menurut ahli,” *Geograf.Id*. 2023. [Online]. available: <https://geograf.id/jelaskan/pengertian-akademik/>
- [11] “Self Service_ Pengertian dan Contohnya yang Sering Ditemukan _ kumparan.”
- [12] J. Teknologi et al., “KOTa LUBUKLINGGaU MENGGUNaKaN FRaMEWORK PIECES,” vol. 12, no. 02, pp. 118–130, 2020.
- [13] “Sejarah · CodeIgniter.”

- [14] G. B. Sulistyono and P. Widodo, "Pemanfaatan Framework Codeigniter Untuk Pembuatan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web," *Ijns.org Indones. J. Netw. Secur.*, vol. 10, no. 4, pp. 10–04, 2021.
- [15] M. a. Choirudin, D. H. Satyareni, and E. Kurniawan, "Implementasi Framework Codeigniter Pada Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Kerja Praktik di Program Studi Sistem Informasi," *J. Nas. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 9, no. 1, pp. 67–77, 2023, doi: 10.25077/teknosi.v9i1.2023.67-77.
- [16] R. Lintang, "Pengaruh Pelayanan Terhadap Kepuasan Pelanggan Biro Perjalanan Pt. Pacto Tour Dan Travel Medan," *Univ. Medan area*, pp. 7–31, 2018.
- [17] E. K. Herlambang, "Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Website Pada Pondok Pesantren at-Tawazun," *J. Chem. Inf. Model.*, pp. 7–19, 2020, [Online]. available: <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/4226/>
- [18] UPT TIK, "Mengenal Balsamiq, aplikasi Wireframe Untuk Pemula," *Teknologi informasi & komunikasi UNDIKSHA*. 2023. [Online]. available: <https://upttik.undiksha.ac.id/mengenal-balsamiq/>
- [19] P. Instansi *et al.*, "1 BaB 2 TINJaUaN PUSTaKa 2.1 Landasan Teori 2.1.1 Jaringan," pp. 9–24, 2020, [Online]. available: <https://studylibid.com/doc/308981/1-bab-2-tinjauan-pustaka-2.1-landasan-teori-2.1.1-jaringan>
- [20] O. K. K. Juman and U. Modeling, "Cpl230-Pengembangan-Pl-Modul-Kundang 2020," *Esaunggul*, pp. 1–13, 2020.
- [21] rosa a.s m, *terstruktur dan berorientasi objek*. Jakarta: Elex Media Komputering, 2018.
- [22] D. S. Purnia, a. Rifai, and S. Rahmatullah, "Penerapan Metode Waterfall dalam Perancangan Sistem Informasi aplikasi Bantuan Sosial Berbasis android," *Semin. Nas. Sains dan Teknol. 2019*, pp. 1–7, 2019.
- [23] P. Pada, C. V abadi, and J. Service, "RaNCaNG BaNGUN SISTEM INFORMaSI BOOKING ONLINE JaSa SERVIS SEPEDa MOTOR DaN SPaRE," vol. 1, no. 1, pp. 19–30, 2023.

- [24] B. R. Udmi annidah, L. a. Prasetyo, and P. astuti, “Perancangan Sistem Informasi Servis Motor pada Bengkel arif Motor,” *J. Ris. dan apl. Mhs. Inform.*, vol. 2, no. 01, pp. 68–75, 2021, doi: 10.30998/jrami.v2i01.759.
- [25] Y. M. Putra, E. Rosely, and ..., “Wosh-aplikasi Operasional Dan Sales Jasa Salon Mobil Modul Booking Dan Transaksi,” *eProceedings ...*, vol. 6, no. Query date: 2021-11-24 20:43:43, pp. 3232–3238, 2020, [Online]. available: <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/viewFile/13849/13591>
- [26] a. Utomo, a. Triayudi, and I. D. Sholihati, “Point of Sales Menggunakan Metode agile Development pada Bengkel Mandala Motor,” *J. JTIK (Jurnal Teknol. Inf. dan Komunikasi)*, vol. 7, no. 3, pp. 437–449, 2023, doi: 10.35870/jtik.v7i3.902.
- [27] a. Mulyani, R. Setiawan, and R. a. Rusmana, “Rancang Bangun aplikasi Kasir Penjualan pada Usaha Mikro Kecil Mengengah 3Manstore Berbasis Web,” *J. algoritm.*, vol. 19, no. 2, pp. 481–492, 2022, doi: 10.33364/algoritma/v.19-2.1117.
- [28] a. Rifai and Y. P. Yuniar, “Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Ujian Pada SMK Indonesia Global Berbasis Web,” *J. Khatulistiwa Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 1–6, 2019, doi: 10.31294/jki.v7i1.64.