

Rancang Bangun Point of Sales Menggunakan Metode Agile Development pada Toko Anomali Frozen Food

Oleh

Christina Junita Deyesus Laymau

197006416038



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN
INFORMATIKA
UNIVERSITAS NASIONAL
2022

HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS AKHIR

Rancang Bangun Point of Sales Menggunakan Metode Agile Development pada
Toko Anomali Frozen Food



Christina Junita Deyesus Laymau
197006416038

Dosen Pembimbing 1

A handwritten signature in blue ink, consisting of a large, stylized 'A' followed by several loops and a long horizontal stroke.

(Andrianingsih S.Kom., MMSI)

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul :

Rancang Bangun Point of Sales Menggunakan Metode Agile Development pada Toko Anomali Frozen Food

Yang dibuat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional, sebagaimana yang saya ketahui adalah bukan merupakan tiruan atau publikasi dari Tugas Akhir yang pernah diajukan atau dipakai untuk mendapatkan gelar di lingkungan Universitas Nasional maupun perguruan tinggi atau instansi lainnya, kecuali pada bagian – bagian tertentu yang menjadi sumber informasi atau acuan yang dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 20 Maret 2023

Christina Junita Deyesus Laymau

197006416038



LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir dengan judul :

**Rancang Bangun Point of Sales Menggunakan
Metode Agile Development pada Toko Anomali
Frozen Food**

Dibuat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional. Tugas Akhir ini diujikan pada Sidang Akhir Semester Ganjil 2022-2023 pada tanggal 22 Februari Tahun 2023



Dosen Pembimbing

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Andrianingsih'.

AndrianingsihS.Kom., MMSI

NID: 0111130826

Ketua Program Studi

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Andrianingsih', written over a circular official stamp of Universitas Nasional.

AndrianingsihS.Kom., MMSI

NID: 0111130826

LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TIDAK ATAU YANG DIREVISI

Nama : Christina Junita Deyesus Laymau
NPM : 197006416038
Fakultas/Akademi : Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika
Program Studi : Sistem Informasi
Tanggal Sidang : 22 Februari 2023



JUDUL DALAM BAHASA INDONESIA :

Rancang Bangun Point of Sales Menggunakan Metode Agile Development pada Toko Anomali Frozen Food

JUDUL DALAM BAHASA INGGRIS :

Design Point of Sales Using Agile Development Method in Frozen Food Anomaly Store

TANDA TANGAN DAN TANGGAL

Pembimbing 1	Ka. Prodi	Mahasiswa
TGL :	TGL : 21.02.2023	TGL :
		

Abstrak

Penelitian ini didorong karena toko tidak memiliki sistem yang baik untuk melakukan transaksi. Anomali adalah toko yang menawarkan berbagai sumber makanan beku dan masih menggunakan sistem manual. Kemajuan mekanis akan memungkinkan pembeli untuk berdagang, yang juga akan menjadi variabel yang berkontribusi pada hasil transaksi barang dan perluasan pasar ke sektor bisnis. Aplikasi yang dibuat untuk makanan beku Anomali adalah aplikasi *point of sales* yang bertujuan untuk memudahkan menjalankan transaksi, menunjang bisnis dan menyimpan stok barang toko dengan baik. Proses aplikasi web dimulai dengan analisis, perancangan dan pembuatan database menggunakan ERD, serta perencanaan titik koneksi yang melibatkan PHP Laravel dan MySQL. Dalam penelitian ini telah dibuatkan aplikasi sistem Point of Sales dengan menggunakan Agile Software Development serta Scrum Framework yang terdapat pada metode Agile untuk mendukung bisnis terhadap Anomali *frozen food*. Hasil yang diperoleh menggunakan Point of Sales telah berhasil menyelesaikan transaksi, mendokumentasikan laporan tentang produk yang masuk dan yang terjual, serta sesuai untuk digunakan..

Kata kunci : ERD, *Point of Sales*, PHP Laravel Framework, MySQL.



Abstract

This research was encouraged because the store did not have a good system for making transactions. Anomaly is a store that offers a variety of frozen food sources and still uses a manual system. Mechanical progress will allow buyers to trade, which will also be a variable contributing to the outcome of goods transactions and the expansion of the market to business sectors. The application created for frozen food Anomaly is a point of sales application that aims to make it easier to run transactions, support business and store stock of store goods properly. The web application process begins with the analysis, design and creation of a database using ERD, as well as the planning of connection points involving PHP Laravel and MySQL. The result of this final project is the frozen food store cashier application, as well as item administration information, user information, and product information. In this study, a Point of Sales system application has been made using Agile Software Development and Scrum Framework which is contained in the Agile method to support businesses against frozen food anomalies. The results obtained using Point of Sales have successfully completed transactions, documented reports on incoming and sold products, and are suitable for use.

Keywords: ERD, Point of Sales, PHP framework Laravel, MySQL



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Rancang Bangun Point of Sales Menggunakan Metode Agile Development pada Toko Anomali Frozen Food”** sebagai salah satu syarat kelulusan Program Studi Sarjana Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika.

Penelitian dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis menyampaikan banyak terima kasih terutama kepada dosen pembimbing Tugas Akhir, Andrianingsih S.Kom., MMSI yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga, pikiran, bimbingan, arahan, motivasi serta memaklumi segala kekurangan penulis selama penelitian tugas akhir dan penyusunan skripsi. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Anomali frozen food yang telah memberikan bantuan selama penelitian dalam bentuk data dan sarana prasarana.
2. Mamah dan Papah selaku orangtua penulis yang telah banyak memberi dukungan segala bentuk yang tak terhitung.
3. Ibu Sandra Moniaga selaku wali murid penulis yang telah memberikan dukungan selama ini kepada penulis.
4. Seluruh dosen pengajar di Program Studi Sistem Informasi FTKI maupun dosen di Program Studi lain yang memberikan banyak ilmu.
5. Teman-teman seangkatan dan berbagai angkatan yang telah membantu dan mendukung.
6. Serta para sahabat penulis Avifa Kharisma, Agustin Rahmanda, Layla Safitri, Apriliawati, dan Vira juliana yang telah memberikan banyak dukungan.

Akhir kata, semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan bantuan yang telah diberikan dengan hal yang lebih baik. Penulis mengharapkan kritik dan saran

yang bersifat membangun dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat di bidang Teknologi Informatika.

Jakarta, 28 Oktober 2022

Penulis



Daftar Isi

Lembar Pengesahan Tugas Akhir	i
Pernyataan Tugas Akhir	ii
Lembar Persetujuan Tugas Akhir	iii
Lembar Persetujuan Judul yang Tidak atau yang Direvisi.....	iv
Abstrak	v
Kata Pengantar.....	vii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Tabel	xiii
Bab I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Manfaat.....	2
1.5 Batasan Masalah.....	3
1.6 Kontribusi	3
Bab II Tinjauan Pustaka	4
2.1 Tinjauan Pustaka	4
2.2 Sistem Informasi.....	11
2.3 Sistem Point of Sales	13
2.5 Bahasa Pemrograman	18
Bab III Metode Penelitian	21
3.1 Lokasi Penelitian	21
3.2 Waktu Penelitan	21
3.3 Desain Penelitian	21
3.4 Ruang Lingkup Penelitian	22
3.5 Fokus Penelitian	22
3.6 Teknik Pengumpulan Data	22
3.7 Teknik wawancara.....	36

3.8	Metodelogi Pengembangan Sistem	36
BAB IV Hasil dan Pembahasan		55
4.1	Pembuatan Aplikasi <i>Point of Sales</i> Anomali Frozen Food	55
4.2	Analisis Kebutuhan	57
4.3	Pembangunan Sistem	58
4.5	Testing	73
BAB V Kesimpulan Dan Saran.....		76
DAFTAR PUSTAKA		77



Daftar Gambar

2.1 Konfigurasi Sistem <i>Point Of Sales</i> Terpusat.....	15
2.2 Konfigurasi Sistem Point Of Sales Interaktif.....	16
2.3 Agile Development	22
2.4 Design Penelitian	23
2.5 ERD.....	24
2.6 Design Login.....	45
2.7 Menu Utama.....	46
2.8 Menu Transaksi.....	47
2.9 Menu Report Shift.....	48
3.0 Halaman Menu Products.....	49
3.1 Menu Supplier.....	50
3.2 Use Case Diagram.....	51
3.3 Activity Diagram.....	52
3.4 Squence Diagram	53
3.5 Class Diagram	54
3.6 Flowchart.....	55
3.7 Alur Sistem Lama	56
3.8 Alur Sistem Baru.....	57
3.9 Runing Apache dan MySQL.....	58
4.0 Gambar Instalasi Composer.....	59
4.1 Gambar Instalasi Laravel	59
4.2 Database dengan PhpMyAdmin.....	60
4.3 Gambar Menu Login.....	63
4.4 Gambar Halaman Dashboard	64
4.5 Gambar Halaman Transactions	65
4.6 Gambar Halaman Report Shift Kasir	65
4.7 Gambar Halaman Report Transactions	66
4.8 Gambar Halaman Report Transactions Detail	66
4.9 Gambar Products.....	67

5.0 Halaman Products Type.....	67
5.1 Store Branches.....	68
5.2 Store Branches Type.....	68
5.3 Payment Method.....	69
5.4 Halaman Voucher.....	69
5.5 Halaman Good Inbounds.....	70
5.6 Halaman Supplier.....	71
5.7 Halaman Kasir.....	72
5.8 Halaman Kasir Struk Belanja.....	72
5.9 Halaman Perhitungan SUS.....	75



Daftar Tabel

1.1 Tinjauan Pustaka.....	4
1.2 Database POS.....	22
1.3 Good Inbounds.....	23
1.4 Migrations.....	23
1.5 Model Has Permissons.....	23
1.6 Model Has Roles.....	23
1.7 Password Resets.....	23
1.8 Payment Methods.....	24
1.9 Permissions.....	24
2.0 Product Types.....	24
2.2 Products.....	25
2.3 Role Has Permissions.....	25
2.4 Roles.....	25
2.5 Shifts.....	26
2.6 Store Payment.....	26
2.7 Store Users.....	26
2.8 Suppliers.....	27
2.9 Transaction Details.....	27
3.0 Transaction.....	28
3.1 User Product.....	28
3.2 Users.....	28
3.3 Vehicle Times.....	29
3.4 Vehicles.....	29
3.5 Voucher Product.....	29
3.6 Voucher Stores.....	30
3.7 Vocuhers.....	31
3.8 Produk Backlog.....	33
3.9 User Story.....	55
4.0 Sprint Planing.....	55
4.1 System Usability Testing.....	67
4.2 System Usability Scale.....	68