

# **Implementasi Sistem Point Of Sales Menggunakan Metode Agile Development Pada Toko Hoops Frozen Food**

Karya ilmiah dimaksudkan untuk menyelesaikan syarat memperoleh gelar  
Sarjana Sistem Informasi dari Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika

Oleh

Aditya Lutfi Irawan

197006416040



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN  
INFORMATIKA  
UNIVERSITAS NASIONAL  
2023

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**IMPLEMENTASI SISTEM POINT OF SALES MENGGUNAKAN METODE AGILE  
DEVELOPMENT PADA TOKO HOOPS FROZEN FOOD**



Dosen Pembimbing 1

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Agung Triayudi'.

(Dr. Agung Triayudi, S.Kom., M.Kom)

Dosen Pembimbing 2

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Agus Iskandar'.

(Agus Iskandar, S.Kom, M.Kom)

## PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul :

### **IMPLEMENTASI SISTEM POINT OF SALES MENGGUNAKAN METODE AGILE DEVELOPMENT PADA TOKO HOOPS 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, 28 Agustus 2023



Aditya Lutfi Irawan

197006416040



## LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir dengan judul :

### **IMPLEMENTASI SISTEM POINT OF SALES MENGGUNAKAN METODE AGILE DEVELOPMENT PADA TOKO HOOPS 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 Genap 2022-2023 pada tanggal 14 Agustus Tahun 2023

**Dosen Pembimbing 1**

Dr. Agung Triayudi, S.Kom.,

M.Kom

NID 0107019009

**Ketua Program Studi**

Andrianingsih, S.Kom.,

M.M.S.I

NID 0111130826

## LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TIDAK ATAU YANG DIREVISI

Nama : ADITYA LUTHI RAWAN  
NPM : 19700641 6040  
Fakultas/Akademi : Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika  
Program Studi : Sistem Informasi  
Tanggal Sidang : 14 Agustus 2023




JUDUL DALAM BAHASA INDONESIA :

Implementasi Sistem Point Of Sales Menggunakan Metode Agile Development Pada Toko Hoops Frozen Food

JUDUL DALAM BAHASA INGGRIS :

Implementation System Point Of Sales Using Metode Agile Development at Hoops Frozen Food Store

### TANDA TANGAN DAN TANGGAL

Pembimbing 1	Ka. Prodi	Mahasiswa
TGL :	TGL : 28/8 2023	TGL : 28-08-2023
		

## LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TIDAK ATAU YANG DIREVISI

Nama : ADITYA LUSFI IRRAWAN  
NPM : 197006416040  
Fakultas/Akademi : Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika  
Program Studi : SISTEM INFORMASI  
Tanggal Sidang : 14 AGUSTUS 2023




JUDUL DALAM BAHASA INDONESIA :

Implementasi Sistem Point Of Sales Menggunakan Metode Agile  
Development Pada Toko Hoops Frozen Food

JUDUL DALAM BAHASA INGGRIS :

Implementation System Point Of Sales Using Metode Agile  
Development at Hoops Frozen Food Store

### TANDA TANGAN DAN TANGGAL

Pembimbing 2	Ka. Prodi	Mahasiswa
TGL :	TGL : 28/8 2023	TGL : 28/08 2023
 Agus Iswanoma	 Ka. Prodi	 Aditya Lusfi Irrawan



## Abstrak

Teknologi informasi yang berkembang sangat pesat ini dapat membawa dampak positif dan negatif. Dengan diterapkannya teknologi informasi ini dapat membawa nilai tambah dalam perkembangan dunia bisnis. Karena kemajuan dunia bisnis dan meningkatnya kebutuhan dan persaingan antar bisnis yang semakin besar. Perusahaan berlomba-lomba dalam menggunakan teknologi informasi untuk memajukan bisnis dan juga pelayanan terhadap pelanggan untuk menciptakan citra perusahaan yang baik dan untuk mengungguli persaingan bisnis perusahaan lain. Perkembangan sistem informasi dan komputer ini dapat diterapkan dan menjadi rujukan dalam perancangan sistem perangkat lunak yaitu Point Of Sales (POS). Perangkat lunak point of sales ini sering sekali diterapkan untuk mengelola data pembelian dan penjualan toko. Toko Hoops Frozen Food bergerak di bidang penjualan makanan beku, tetapi Hoops Frozen Food ini masih menggunakan sistem penjualan secara manual oleh sebab itu tujuannya penelitian ini dilakukan sebagai pedoman dalam merancang dan menerapkan sistem point of sales yang bermanfaat dalam mempercepat pelayanan transaksi jual beli, menghitung stok barang dan juga menunjang bisnis toko ini. Pemrograman aplikasi ini menggunakan Framework Laravel dan untuk database menggunakan MySQL. Metode yang digunakan dalam perancangan adalah Agile Development serta Scrum Framework untuk mendukung bisnis Hoops Frozen Food ini. Dari hasil analisis dan evaluasi sistem point of sales di Hoops Frozen Food ini sudah baik dalam mempercepat transaksi jual beli, mendokumentasikan stok barang yang masuk dan terjual dan juga memberikan laporan penjual dan pembelian pada toko, Dengan beberapa keuntungan yang didapat setelah menggunakan sistem ini dapat meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan dan terjual dan juga memberikan laporan penjual dan pembelian pada toko.

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

## ***Abstract***

*Information technology, which is developing very rapidly, can have both positive and negative impacts. With the application of this information technology can bring added value in the development of the business world. Due to the progress of the business world and the increasing needs and competition between businesses that are getting bigger. Companies are competing in using information technology to advance business and also service to customers to create a good corporate image and to outperform the business competition of other companies. The development of information and computer systems can be applied and used as a reference in designing software systems, namely Point Of Sales (POS). This point of sales software is often applied to manage store buying and selling data. Hoops Frozen Food store is engaged in selling frozen food, but Hoops Frozen Food still uses a manual sales system because the purpose of this research is to serve as a guide in designing and implementing a point of sales system that is useful in speeding up buying and selling transaction services, calculating inventory and also support the shop's business. Programming this application uses the Laravel Framework and for the database uses MySQL. The method used in the design is Agile Development and Scrum Framework to support the Hoops Frozen Food business. From the results of the analysis and evaluation of the point of sales system at Hoops Frozen Food, it is good at speeding up buying and selling transactions, demonstrating incoming and sold stock and also providing sales and purchase reports at stores. service to customers. Keywords: Point of Sales, PHP framework Laravel, MySQL, Agile Development*

UNIVERSITAS NASIONAL



## KATA PENGANTAR

Penulis panjatkan puji dan rasa syukur kepada Allah Swt yang telah memberikan karuniannya sehingga skripsi ini dapat selesai yang berjudul **“Perancangan Sistem Point Of Sales Menggunakan Metode Agile Development pada Toko Hoops Frozen Food”**. Skripsi ini untuk memenuhi syarat kelulusan Sarjana Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika. Dalam penulisan skripsi ini penulis mendapat banyak dukungan dan bantuan baik dari segi fisik dan juga moril oleh berbagai pihak, terutama selaku dosen pembimbing Bapak Dr. Agung Triayudi, S.Kom.,M.Kom yang telah memberikan motivasi, bimbingan pikiran selama penelitian skripsi ini penulis mengucapkan banyak terima kasih. Selain itu penulis menyampaikan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Hoops Frozen Food yang telah memberi bantuan berupa referensi data untuk penelitian ini.
2. Kedua Orang Tua yang selama ini memanjatkan doa dan memberi dukungan yang tak terhingga yang membuat penulis menjadi bersemangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Serta pada sahabat penulis Christina June, Daniel, dan Amalia Insani yang telah memberikan banyak bantuan dan dukungan.

Sebagai penutup kata penulis mendoakan semoga Allah SWT memberikan balasan dengan kebaikan dan pahala. Semoga semua pihak yang membaca skripsi ini mendapatkan manfaat terutama dalam penerapan sistem informasi.

Jakarta, 31 Maret 2023

Penulis

# Daftar Isi

Abstrak.....	i
<i>Abstract</i> .....	ii
Daftar Isi.....	iii
Daftar Gambar.....	v
Daftar Tabel.....	vi
Bab I.....	1
Pendahuluan.....	1
Latar Belakang.....	1
Identifikasi Masalah.....	3
Tujuan.....	4
Manfaat.....	4
Batasan Masalah.....	4
Kontribusi.....	5
Bab II Tinjauan Pustaka.....	5
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Sistem Informasi.....	9
2.3 Sistem Point of Sales.....	9
2.5 Bahasa Pemograman.....	12
2.6 Basis Data.....	12
2.6.1 MySQL (My Structured Query Language).....	12
2.6.2 PhpMyAdmin.....	12
Bab III.....	14
Metode Penelitian.....	14
3.1 Lokasi Penelitian.....	14
3.2 Waktu Penelitan.....	14

3.3	Alur Penelitian.....	14
3.4	Ruang Lingkup Penelitian.....	15
3.5	Fokus Penelitian.....	15
3.6	Sumber Data.....	15
3.7	Teknik Pengumpulan Data.....	15
3.8	Perancangan Aplikasi Point Of Sales Hoops Frozen Food.....	16
3.9	Spesifikasi Kebutuhan Sistem.....	16
3.10	Pengujian Scrum.....	16
3.11	Product Backlog.....	18
3.12	Perancangan Sistem.....	19
3.13	Sprint.....	24
3.14	Daily Scrum.....	25
3.15	Sprint Review.....	26
BAB IV	.....	27
Hasil dan Pembahasan	.....	27
4.1	Rancangan Basis Data.....	27
4.2	Tampilan Sistem.....	36
4.18	Pengujian SUS (System Usability Scale).....	45
BAB V	.....	48
KESIMPULAN	.....	48
5.1	Kesimpulan.....	48
Daftar Pustaka	.....	49

## Daftar Gambar

3.1 Gambar Agile Development .....	14
3.2 Gambar Alur Penelitian .....	15
3.3 Gambar <i>Flowchart</i> .....	19
3.4 Gambar <i>Use Case Diagram</i> .....	20
3.5 Gambar <i>Activity Diagram Admin</i> .....	21
3.6 Gambar <i>Activity Diagram Kasir</i> .....	22
3.7 Gambar <i>Activity Diagram Kepala Toko</i> .....	22
3.8 Gambar <i>Sequence Diagram Kasir</i> .....	23
3.9 Class Diagram .....	24
3.10 Gambar Tabel Database .....	36
Gambar 4.1 Menu Login .....	36
Gambar 4.2. Halaman Utama .....	37
Gambar 4.3. Halaman Transaksi .....	38
Gambar 4.4. Report Shift .....	39
Gambar 4.5. Report Transaksi .....	39
Gambar 4.6. Report Transaksi Detail .....	40
Gambar 4.7 .Halaman Produk .....	41
Gambar 4.8.Halaman Tipe Produk .....	41
Gambar 4. 9.Halaman Store Branches .....	42
Gambar 4.10. Payment Method .....	43
Gambar 4.11. Good Inbounds .....	43
Gambar 4.12. Supplier .....	44
Gambar 4.13. Kasir .....	44
Gambar 4.14. Struk Belanja .....	45
Gambar 4.15. Skor SUS .....	47



## Daftar Tabel

Tabel 3.1. <i>User Story</i> .....	17
Tabel 3.2. <i>Product Backlog</i> .....	18
Tabel 4.1. <b>Pengujian SUS</b> .....	46
Tabel 4.2. Tabel skor. ....	46
Tabel 4.3. Tabel perhitungan SUS .....	47



