

Daftar Pustaka

- [1] D. Purba Sugumonrong, R. Ray, V. Victorio, A. Kampus Lt, and J. Kapten Maulana Lubis No, "Perancangan Sistem Informasi Point Of Sales (POS) Berbasis Web Pada Rumah Makan Kokobop Chicken."
- [2] I. Kurniawan and R. R. Sani, "Pemodelan SCRUM dalam Pengembangan Sistem Informasi Kesehatan pada Klinik Ar-Rokhim Sragen Kabupaten Sragen SCRUM Model on Development of Health Information System at Ar-Rokhim Clinic in Sragen Regency," *J. Inf. Syst.*, vol. 4, no. 1, pp. 76–86, 2019.
- [3] H. Haerudin, "ANALISIS SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PENJUALAN PADA APOTIK GENERIK CILEUNYI BANDUNG," *J. Ris. Akunt. dan Perbank. Vol. 14 Nomor 1, Februari 2020 Hal 263 - 279 ISSN 2088-5008*, vol. 21, no. 1, pp. 1–9, 2020.
- [4] 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.
- [5] M. Siddik and S. Samsir, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pos (Point of Sale) Untuk Kasir Menggunakan Konsep Bahasa Pemrograman Orientasi Objek," *JOISIE (Journal Inf. Syst. Informatics Eng.*, vol. 4, no. 1, p. 43, 2020, doi: 10.35145/joisie.v4i1.607.

- [6] I. Rosmiati and A. D. Kuraesin, "Pengaruh Struktur Organisasi Terhadap Kualitas Sistem Informasi Akuntansi Pada Pt. Kunci Inti Transindo Jakarta," *J. Ilm. Akunt. Kesatuan*, vol. 9, no. 2, pp. 389–398, 2021, doi: 10.37641/jiakes.v9i2.875.
- [7] 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, Oct. 2015, doi: 10.14710/jtsiskom.3.4.2015.445-455.
- [8] J. Jean and V. Sengka, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI POINT OF SALES," 2022. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/359402498>
- [9] A. Nugraha, "Perancangan Aplikasi Point Of Sales (POS) Pada Apotek Mitra Sejahtera Berbasis Web," *ikraith-informatika*, vol. 5, no. 1, pp. 74–81, 2021, [Online]. Available: <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-informatika/article/view/916>
- [10] D. Abner, J. Gerung, and D. Redaksi, "Attribution-ShareAlike 4.0 International Some rights reserved Perancangan Sistem Informasi Point of Sale Berbasis Website pada Toko Arpan Electric INFORMASI ARTIKEL A B S T R A K."
- [11] A. T. Herdiansyah *et al.*, "Perancangan Sistem Informasi Point of Sale Berbasis Website pada Toko Azam Grosir dengan Metode

Waterfall,” vol. 6, no. 2, pp. 2622–4615, 2021, doi: 10.32493/informatika.v6i2.11773.

- [12] P. A. Widiastuti *et al.*, “PERANCANGAN SISTEM POINT OF SALES (POS) TERINTEGRASI PADA UD. AKOR NATURE BAG,” *J. Ilm. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 10 No 2, pp. 171–184, 2021.
- [13] 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.
- [14] R. A. Richo, I. P. A. Swastika, P. T. H. Permana S, and E. M. Dharma, “Rancang Bangun Aplikasi Point of Sales Kasirin Dengan Terintegrasi Payment Gateway,” *Jutisi J. Ilm. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 10, no. 2, p. 319, 2021, doi: 10.35889/jutisi.v10i2.657.
- [15] H. al Fatta, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. 2007.
- [16] A. S. W. Jelantik, P. T. H. Permana, and N. M. Estiyanti, “Analisis Dan Perancangan Sistem Point of Sales Menggunakan Metode Agile Development Pada Toko Eka Putra Sukawati,” *Jutisi J. Ilm. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 10, no. 2, p. 185, 2021, doi: 10.35889/jutisi.v10i2.660.
- [17] S. Ashraf, “IScrum: An Improved Scrum Process Model,” *Int. J.*

Mod. Educ. Comput. Sci., vol. 9, no. 8, pp. 16–24, 2017, doi: 10.5815/ijmeecs.2017.08.03.

- [18] H. R. Suharno, N. Gunantara, and M. Sudarma, “Analisis Penerapan Metode Scrum Pada Sistem Informasi Manajemen Proyek Dalam Industri & Organisasi Digital,” *Maj. Ilm. Teknol. Elektro*, vol. 19, no. 2, p. 203, Dec. 2020, doi: 10.24843/MITE.2020.v19i02.P12.
- [19] D. Mediana and A. I. Nurhidayat, “Rancang Bangun Aplikasi Helpdesk (A-Desk) Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel (Studi Kasus di PDAM Surya Sembada Kota Surabaya),” *J. Manaj. Inform.*, vol. 8, no. 2, pp. 75–81, 2018, [Online]. Available: <http://ejournal.ukrida.ac.id/ojs/index.php/TIK/article/view/1495/1617>
- [20] Reni Maharani & Mustar Aman, “untuk mendukung kegiatan operasional sehari-hari pada sekolah tersebut. Dengan adanya aplikasi berbasis,” *J. Ipsikom*, vol. 5, no. 2, 2017.
- [21] Ismai, “Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Cafeteria NO Caffe di TAnjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan MySQL,” *J. Tikar*, vol. 1, no. 2, pp. 192–206, 2020, [Online]. Available: https://ejurnal.universitaskarimun.ac.id/index.php/teknik_informatika/article/download/153/121
- [22] Rachman, “Sistem Informasi Wisata Di Ampera Waterpark,” *J.*

Siliwangi, vol. 4, no. 2, pp. 87–92, 2018, [Online]. Available:
<http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jssainstek/article/download/570/369>

- [23] S. Sandfreni, M. B. Ulum, and A. H. Azizah, “Analisis Perancangan Sistem Informasi Pusat Studi Pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul,” *Sebatik*, vol. 25, no. 2, pp. 345–356, 2021, doi: 10.46984/sebatik.v25i2.1587.





by Jasa Cek Plagiasi Otomatis [Https://portal.erpn.store](https://portal.erpn.store)

Submission date: 27-May-2023 03:45AM (UTC-0500)

Submission ID: 2103020328

File name: Jurnal-_Aditya_Lutfi_Irawan.pdf (1.52M)

Word count: 3077

Character count: 18457

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

Aditya Irfan*

Fakultas Teknologi Komunikasi Dan Informatika, Sistem Informasi, Universitas Nasional, Jakarta Timur, Indonesia

Email: *alutfirawan@gmail.com

Email Penulis Korespondensi: alutfirawan@gmail.com

Submitted 99-99-9999; Accepted 99-99-9999; Published 99-99-9999

Abstrak

Perkembangan sistem informasi dan komputer 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 merencanakan 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. Hasil akhir dari implementasi sistem *point of sales* di Hoops Outfit ini untuk mempercepat transaksi jual beli, mendokumentasikan stok barang yang masuk dan terjual dan juga memberikan laporan penjual dan pembelian pada toko.

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

Abstract

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. The Hoops Frozen Food store is engaged in selling frozen food, but this Hoops Frozen Food still uses a manual sales system because of that the purpose of this research was conducted as a guide in designing and implementing a *point of sales* system that is useful in speeding up buying and selling transaction services, calculating stock items and also supporting this shop business. Programming this application uses the Laravel Framework and for the database uses MySQL. The method used in the design is Agile Development and the Scrum Framework to support this Hoops Outfit business. The end result of the implementation of the *point of sales* system at Hoops Frozen Food is to speed up buying and selling transactions, document incoming and sold stock of goods and also provide sales and purchase reports to stores.

Keywords: *Point of Sales*, PHP framework Laravel, MySQL, Agile Development

1. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi ini yang dimana terjadi perkembangan teknologi yang sangat pesat yang membawa dampak positif sekaligus negatif, dengan diterapkannya teknologi informasi ini dapat memberikan nilai tambah dan keunggulan dibidang bisnis.[1] 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 [2]. Menurut FitzGerald dan Stallings (2014:2) mendefinisikan bahwa "sistem merupakan sebuah jaringan kerja yang berisikan langkah-langkah yang terikat, Melakukan interaksi bersama untuk mengerjakan suatu pekerjaan yang dilakukan demi mencapai tujuan bersama"[3]. Sedangkan menurut Al-jufri (2011:21) menjelaskan bahwa "sistem merupakan sebuah kesatuan yang terbentuk dari komponen-komponen yang berhubungan satu sama lain yaitu, perangkat keras, perangkat lunak dan brainware".[4]

Sistem *Point of Sales* (POS) merupakan sebuah sistem yang digunakan untuk suatu bisnis penjualan produk dapat berupa pertokoan dalam menyelesaikan transaksi penjualan dan pembelian, retur, dan juga ringkasan laporan yang dimana dalam dunia bisnis dianggap penting untuk pengambilan keputusan strategi perusahaan atau organisasi[5].

Menurut Kosasi (2015) mengungkapkan bahwa "Pembangunan aplikasi *Point Of Sales* dapat berkontribusi baik bagi kinerja pelayanan pembeli, seperti implementasinya untuk mempercepat penetapan harga dan stok produk yang terjual dan ditingalkannya metode pencatatan manual. Oleh sebab itu perusahaan diwajibkan untuk menerapkan sistem yang dapat melakukan manajemen secara otomatis agar pekerjaan yang dikerjakan menjadi lebih cepat dan dapat mengurangi kesalahan informasi [6].

Menurut penelitian Sutarman (2012:13) mendefinisikan bahwa “Sistem Informasi merupakan sebuah pekerjaan dalam pengumpulan, pemrosesan, menganalisis, dan memberitahukan sebuah informasi demi sasaran yang dituju”[7]. Seperti struktur sistem yang lain, suatu sistem informasi terdiri dari bagian input, dan output data. Sistem informasi melakukan proses input yang kemudian diproses oleh sistem menjadi hasil atau output yang ditujukan kepada user[8].

Kasir merupakan pegawai toko yang memiliki tugas dan pekerjaan untuk mengelola pembayaran dari konsumen terhadap pembelian suatu produk yang dipasarkan, selain itu kasir juga mengantarkan barang atau jasa untuk konsumen dibagian loket kasir dan dalam bisnis lainnya [9].

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dibuat oleh Dean Abner Julian Gerung Tahun 2022 membahas penerapan POS dengan menghitung transaksi pembelian dengan cara hutang dan lunas, berbasis web dengan metode waterfall [10]. Dalam penelitian Selfia Bonita Sari, dkk Tahun 2022, penelitian ini membahas perancangan POS dengan metode waterfall berbasis web yang bisa digunakan pada *handphone* dan komputer, dengan kemampuan mencatat transaksi melalui *scan barcode*[11]. Dalam penelitian Putu Ari Widiastuti terkait perancangan POS untuk mengurangi kesalahan pencatatan transaksi pembelian dan penjualan [12]. Dalam penelitian Adhy Nugraha Tahun 2021 yang melakukan perancangan sistem POS berbasis web dengan metode waterfall dalam menjalankan bisnis apotek [13]. Dan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rolando Alex Richo dalam membangun aplikasi POS Kasirin dengan terintegrasi dengan payment gateway, penggunaan metode serum sangat bermanfaat dalam siklus hidup pengembangan sistem perhitungannya didasarkan pada total poin tim, aplikasi ini dapat membantu pengusaha kecil atau UMKM dalam mengembangkan usahanya dengan aplikasi ini dapat melakukan pencatatan transaksi secara tunai dan non tunai [14].

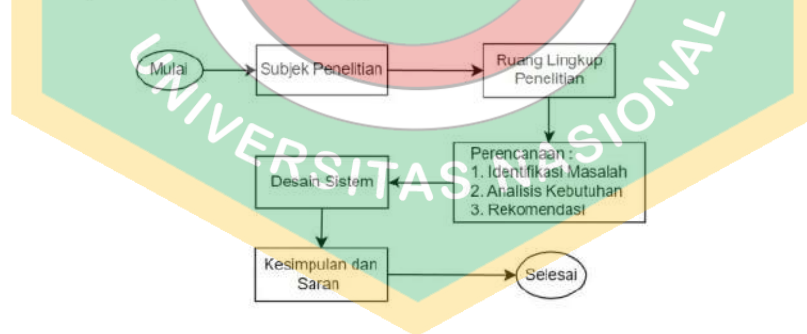
Toko Hoops Frozen Food adalah tempat menjual berbagai produk makanan beku dan dalam transaksi penjualannya menggunakan cara konservatif. Pencatatan toko ini masih secara manual dengan catatan yang disusun tanpa kerangka dan tidak terkoordinasi dengan baik, sulit dalam pencarian data, pendataan stok barang yang berantakan, masih menggunakan bon/ nota dalam proses pembayarannya dan sering terjadi kesalahan dalam penulisan laporan dan transaksi. Oleh karena itu kinerja dan pelayanan pada toko ini lambat dan juga tidak terorganisir dengan baik. Oleh karena itu untuk menanggulangi permasalahan tersebut maka penulis akan merancang sistem point of sales dengan menerapkan metode Agile Development serta struktur Scrum Framework yang termasuk teknik agile. Dengan menggunakan metode agile development diharapkan perancangan sistem akan berjalan dengan cepat serta kualitas sistem sangat baik dan stabil, selain itu dalam proses perancangan klien dapat memberikan masukan tentang fitur yang dibutuhkan seperti pengadaan faktor penjualan yang efektif, meminimalisir kesalahan dalam transaksi, mempermudah dalam pencatatan informasi barang, laporan penjualan, stok barang masuk dan keluar agar seluruh kegiatan dan kinerja toko berfungsi cepat dan terkendali dalam pemrosesan sistem informasi toko

2. METODOLOGI PENELITIAN

11

2.1 Tahapan Penelitian

Berikut ini adalah tahapan-tahapan dalam merancang penelitian ini:



Gambar 1. Alur Penelitian

4

2.2 Tahapan Pengumpulan Data

Pengumpulan data berupa wawancara kepada responden secara langsung terkait dengan cara analisis data yang akan digunakan sebagai sumber data penelitian ini. Selain itu sumber data diambil dari berbagai referensi jurnal penelitian, internet dan lain-lain.

15

2.3 Metode Pengembangan Sistem

Dari perancangan sistem Toko Hoops Frozen Food, penulis menggunakan metode penelitian Agile Development. Agile Development merupakan sebuah perangkat lunak berbasis praktik dengan pengembangannya menggunakan pendekatan secara berulang, serta berfokus kepada kerja sama antar client serta terjadinya banyak interaksi kepada perangkat lunak daripada proses pada rencana, proses dan alat [15]. Perancangan dan pengembangan sistem diawali dengan analisis data, perancangan, pengkodean, dan pengujian.

2.4 Analisis

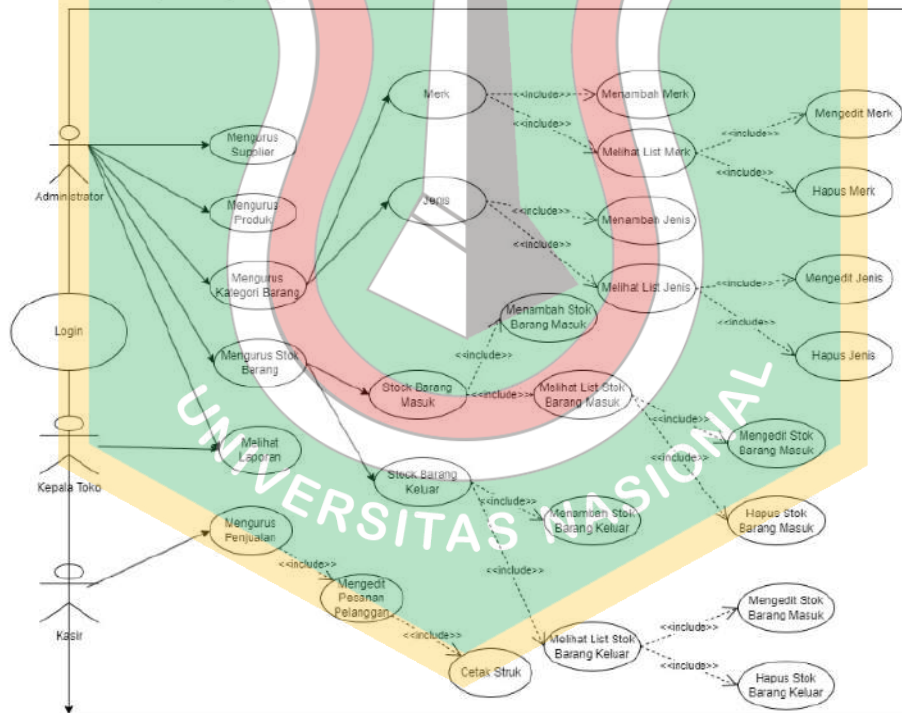
Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan pada Toko Hoops Frozen Food untuk mengetahui bagaimana cara sistem dapat berjalan secara detail dan terperinci digunakan Flowchart Diagram dibuat untuk menerapkan rencana dan proses yang dikerjakan. Flowchart adalah penggambaran secara grafik yang berisi prosedur untuk membangun program, Dengan flowchart biasanya akan mempengaruhi pengambilan keputusan dan penyelesaian masalah yang harus dipelajari lebih lanjut.

2.5 Perancangan Prototype

Dalam penelitian ini, diagram kasus penggunaan, diagram aktivitas, diagram urutan, dan diagram UML (Unified Modeling Language) lainnya digunakan untuk membuat sistem. UML (Unified Modeling Language) merupakan suatu bahasa yang digunakan dalam mempresentasikan sebuah sistem pengembangan software dalam bentuk grafik/gambar [16]. Berikut perancangan sistem yang terdiri dari use case ,activity diagram,sequence diagram, dan class diagram:

a) Use Case Diagram

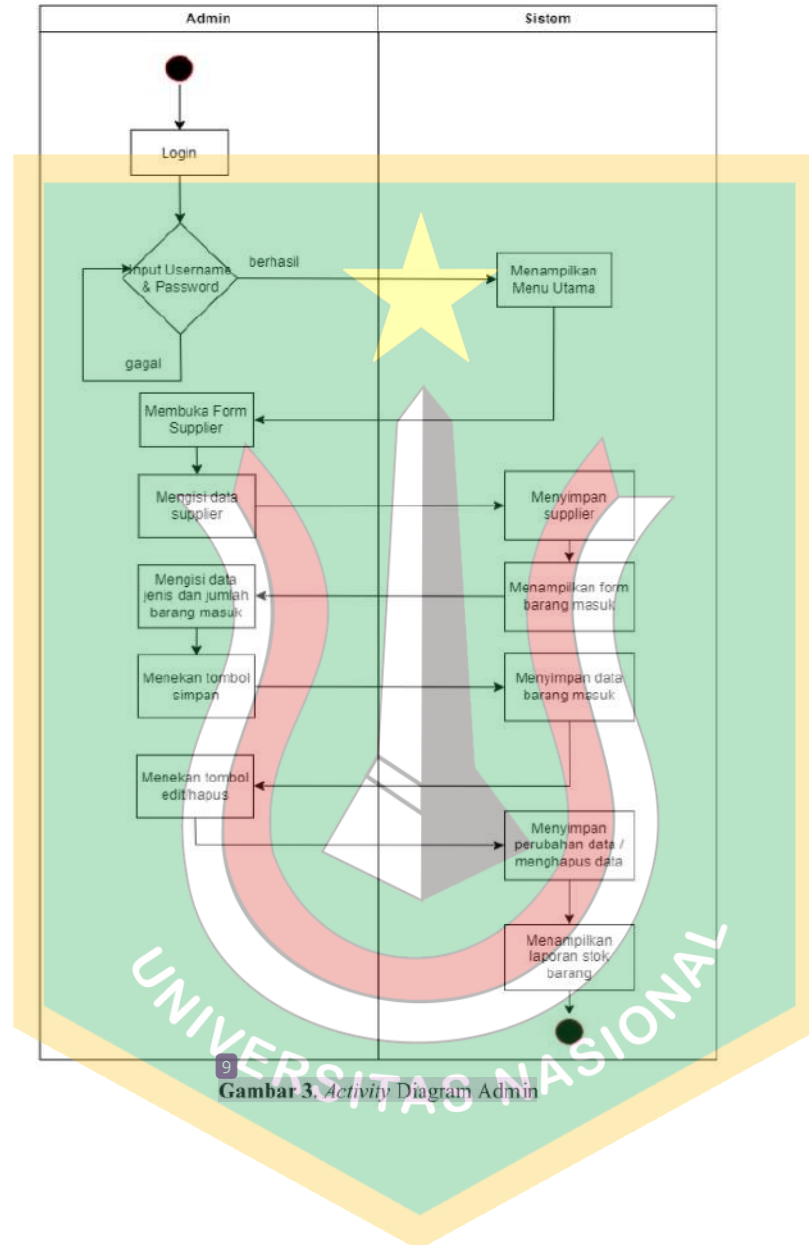
Use case diagram adalah sebuah penggambaran bagaimana aktivitas sistem dapat berjalan dari sudut pandang pengamatan luar [17]. Perbaikan aktivitas penggunaan pada sistem pemesanan Toko Hoops Frozen Food yang telah dilakukan ditunjukkan pada gambar di bawah ini.



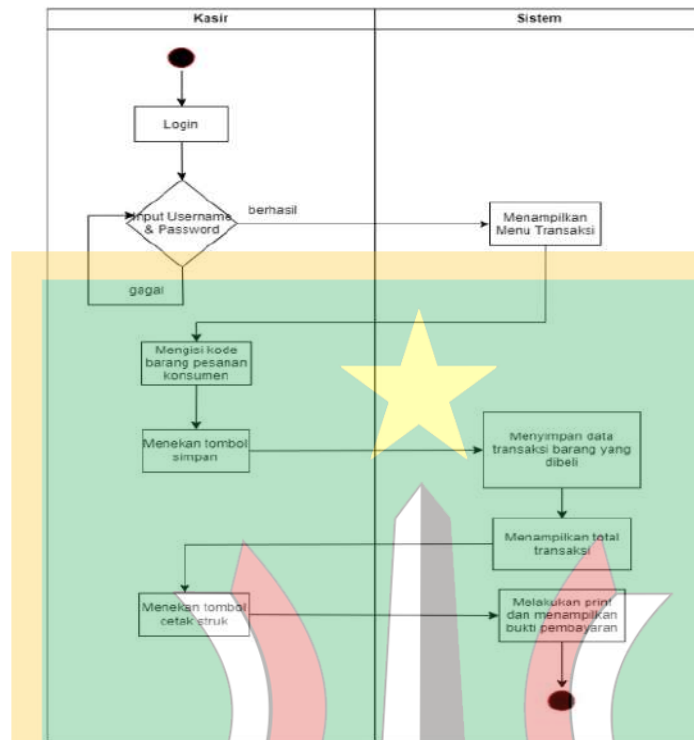
7
Gambar 2. Use Case Diagram

b) Activity Diagram

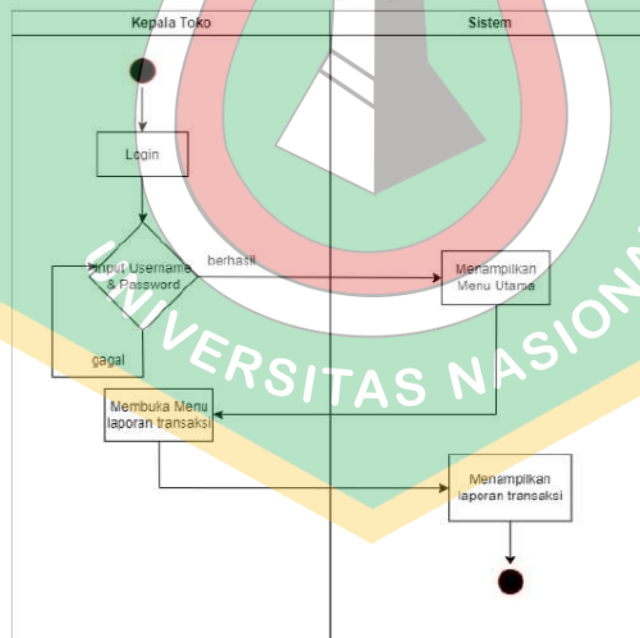
Activity Diagram merupakan kumpulan gambaran alur kerja dari setiap kerangka sistem yang ingin dibangun [18]. Dalam *activity diagram* dijelaskan tentang hak akses user yang memiliki tugas dan pekerjaannya masing-masing pada toko Hoops Frozen Food. Berikut adalah alur kerja yang dirancang pada penelitian ini, yaitu :



Gambar 3. Activity Diagram Admin



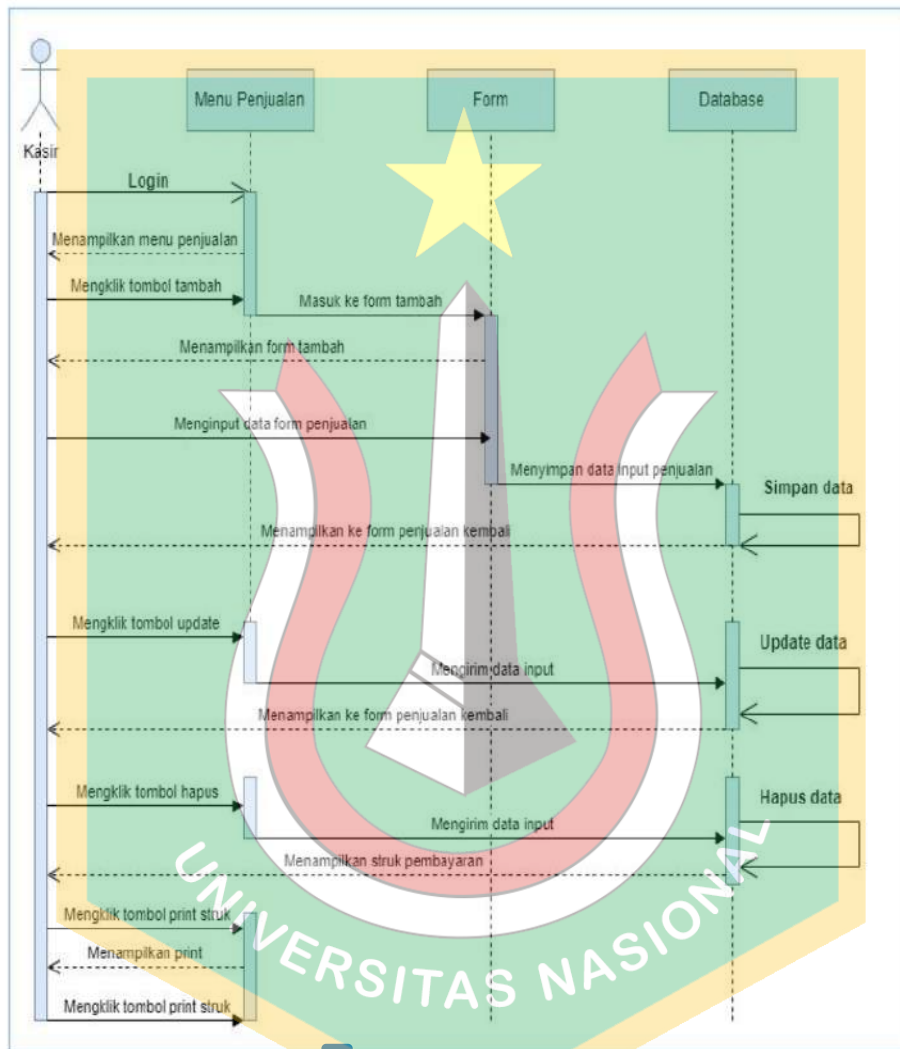
Gambar 4. Activity Diagram Kasir



Gambar 5. Activity Diagram Kepala Toko

c) Sequence Diagram

Sequence Diagram adalah contoh model objek dalam kasus penggunaan yang mengidentifikasi dan menyoroti hubungan antar objek [19]. Diagram alir proses penjualan ini menggambarkan bagaimana interaksi antar objek dalam suatu sistem ditangani selama pelaksanaan proses penjualan. Ini adalah gambar Sequence Diagram penjualan untuk sistem aktuasi.:

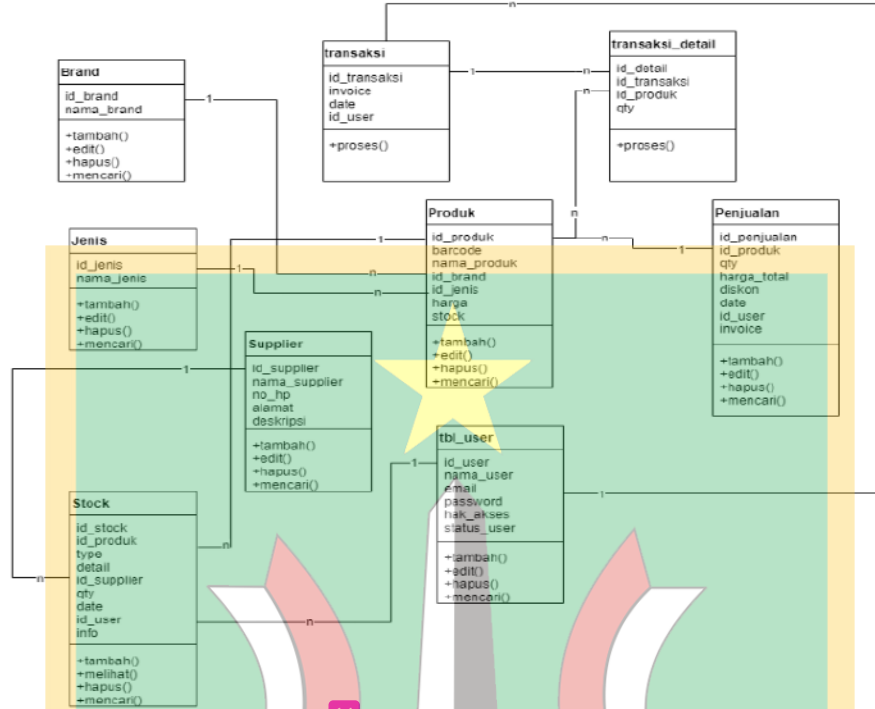


12

Gambar 6. Sequence Diagram

d) Class Diagram

Class diagram merupakan suatu ikatan antar kelas dengan pemahaman yang berbeda pada tiap-tiap kelas yang terdapat dalam suatu sistem. Serta menunjukkan prosedur-prosedur dan tugas entitas dalam penentuan perilaku sistem [20]. Diagram kelas untuk sistem yang diusulkan ini terlihat seperti ini:



14
Gambar 7. Class Diagram

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

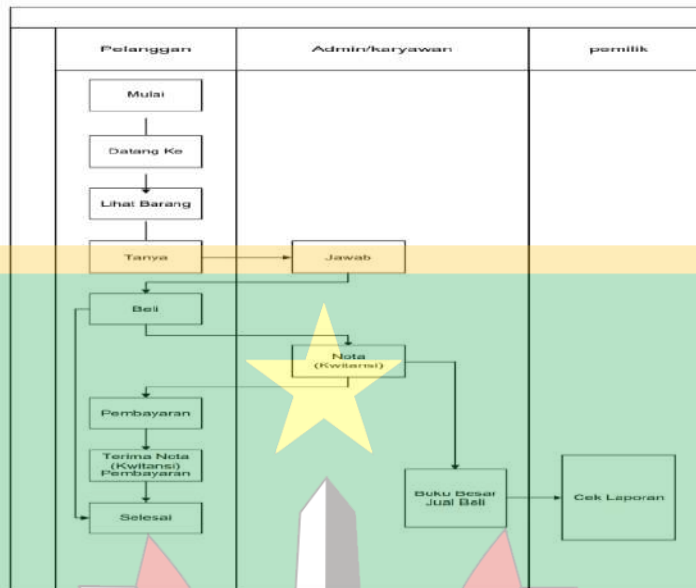
3.1 Perancangan Aplikasi Point Of Sales Hoops Frozen Food

3.1.1 Identifikasi masalah

- a. Sangat sulit bagi konsumen dalam pencarian nama barang dan harga produk
- b. Seringnya terjadi kesalahan dalam pencatatan transaksi

3.1.2 Analisa sistem yang berjalan

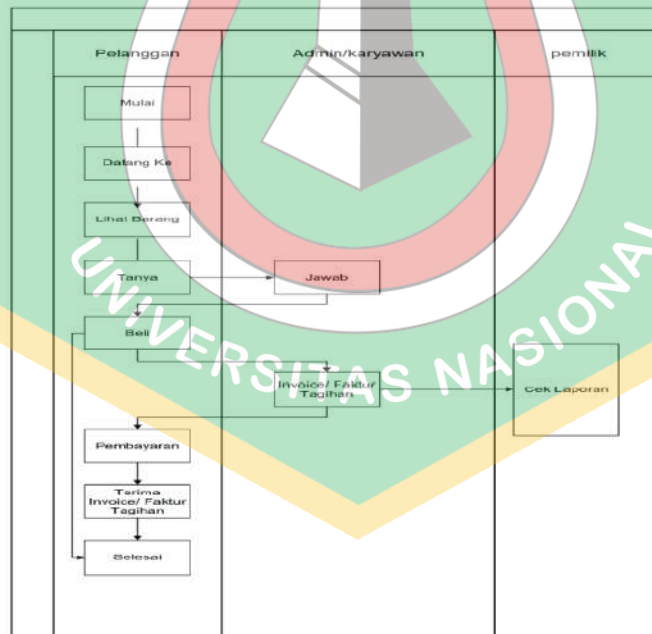
Sebelumnya sistem yang diterapkan pada toko ini masih bekerja secara maual. Karena hal ini akan mengakibatkan kinerja yang lambat dalam memproses transaksi. Sulitnya mencari informasi barang dan stok yang tersedia, dan terjadinya kesalahan dalam perhitungan transaksi. Oleh karena itu, penulis mengusulkan untuk membuat perubahan sistem dengan penerapan aplikasi penjualan.



Gambar 8. Alur Sistem Lama

3.1.3 Analisa sistem usulan

Karena berdasarkan permasalahan sistem sebelumnya yang sudah dibahas diatas, maka dibuatlah sebuah sistem baru dengan penerapan teknologi informasi yang lebih canggih untuk mengelola data transaksi pada toko. Gambar dibawah ini adalah hasil dari sistem baru dengan aplikasi penjualan:



Gambar 9. Alur Sistem Baru

3.2 Spesifikasi Kebutuhan Sistem

- Perangkat Keras: Processor Intel Core i3 TM 2.13 Ghz, Ram 4 GB, dan Hard drive 500 GB, Printer
- Perangkat Lunak: OS Windows 2007, Xampp, Visual Studio Code

3.3 Pengujian Scrum

3.3.1 User Story

Berikut ini adalah penjelasan tentang tugas dan tujuan pengguna sistem penjualan:

Posisi	Tugas	Tujuan
Admin	Masuk dengan akun.	Agar dapat memesan sesuatu, berdasarkan preferensi.
	Beberapa pesanan yang dijual diproses.	Menyelesaikan beberapa transaksi secara digital sehingga dapat diproses.
	Menyelesaikan pesanan pelanggan	Pesanan selesai dalam performa, baik berdasarkan keinginan pelanggan.
	Laporan angka penjualan cetak	Memahami barang-barang yang dijual, termasuk harga, deskripsi, dll.
	Melihat Produk	Hal-hal tersebut disajikan oleh admin.
	Tambah produk	Sadar akan barang-barang yang terjual habis.
	Pembatalan pesanan	Utak menahapus pesanan customer yang dimasukkan.

Ket	Deskripsi	Estimasi (Hari)
	Dashboard	5
	Transaction	2
	Report Shift	3
	Report Transaction	4
Pengelola	Products	5
	Products Type	4
	Store Branch	2
	Voucher	3
	Good Inbounds	2
	Supplier	2

Gambar 10. User Story

3.3.2 Sprint Planing

Pada proses ini backlog akan disusun sesuai dengan fungsi fitur yang direncanakan dan waktu penyelesaiannya. Berikut ini adalah sprint planning:

Gambar 11. Sprint Planing

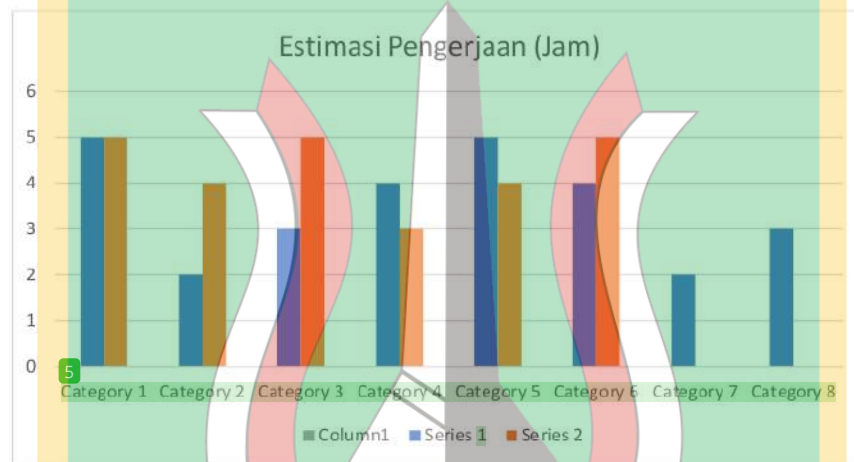
Setelah tabel diatas telah selesai, selanjutnya dikerjakan seperti pada tabel 4 di bawah

Owner	Task	Work Remaining						
		1	2	3	4	5	6	7
	Basis Data	2						
	Coding	3	4	5	3	2	2	
Pengelola Produk	Testing				2			
	Total				26			

Gambar 11. Sprint Planning 2

3.3.2 Daily Scrum

Dengan melakukan pembaruan data setiap harinya yang dilakukan oleh anggota tim untuk mengecek status pekerjaan pada sprint. Dengan upaya ini dilakukan untuk memenuhi target pada sprint, tahap ini dianggap sebagai evaluasi untuk mencapai tujuan.



Gambar 12. Daily Scrum

Grafik diatas menampilkan perkiraan jumlah pekerjaan dan waktu yang akan diselesaikan dalam membuat sistem. Dengan grafik ini dapat melihat batas waktu perancangan apakah memenuhi dengan target sprint sebelumnya.

3.3.2 Sprint Review

Setelah pembuatan sprint selesai. Sistem ini harus dilakuk review dari pengguna untuk menentukan apakah sistem ini sudah berjalan sesuai yang diharapkan atau belum. Semua pengguna akan diberikan akses berupa alamat email dan password dalam menjalankan sistem ini.

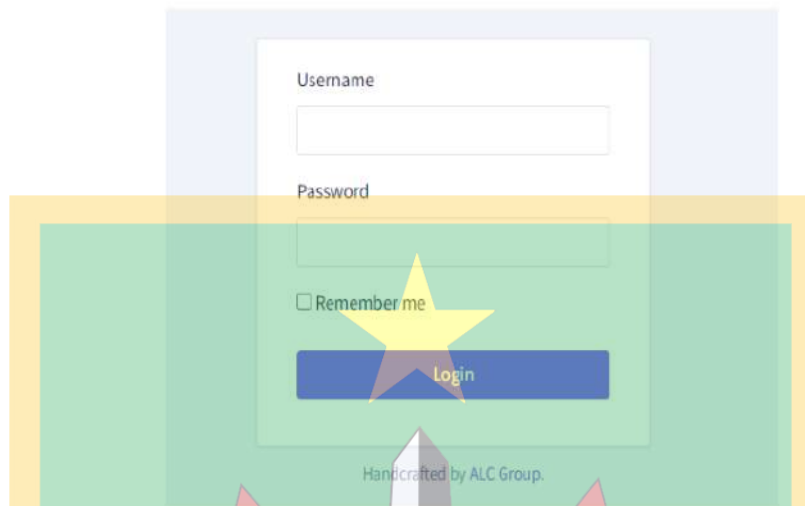
3.4 Tampilan Sistem

3.4.1 Menu Login

Pada halaman ini adalah halaman awal pengguna menjalankan aplikasi. Pengguna harus memasukan username dan password yang pernah didaftarkan, setelah itu sistem akan menuju ke halaman berikutnya. Aplikasi ini memiliki 4 akses pengguna yaitu:

- Administrator, yang bertindak sebagai pengelola aplikasi tetapi tidak dapat melakukan hak secara penuh
- Admin, yang bertugas sebagai pengelola informasi terkait transaksi
- Kasir, bertugas melakukan input data transaksi

d. Direktur, bertanggung jawab dalam melihat dan menilai laporan transaksi



Gambar 13. Menu Login

16
3.4.2

Halaman Utama

Pada halaman utama ini terdapat diagram transaksi yang tercatat pada setiap bulan maupun tahun.



Gambar 14. Halaman Utama

3.4.3 Menu Transaksi

Pada menu ini terdapat fitur tambah transaksi barang meliputi nomor barang, nomor transaksi, total belajar, jumlah uang yang harus dibayar, jumlah kembalian, dan metode pembayaran.

Number	Transaction Number	Waktu Transaksi	Total Amount	Cash	Change	Refund	Payment Method	Actions
1	1203070012012	12:32:25, 3 Dec 2022	Rp15.000,00	Rp20.000,00	Rp5.000,00	Rp0,00	Cash	Preview Edit Delete

Gambar 15. Halaman Transaksi

3.4.4

Menu Report Shift

Menu ini adalah menu laporan pergantian kasir dan melihat berapa transaksi yang terjadi pada setiap kasir

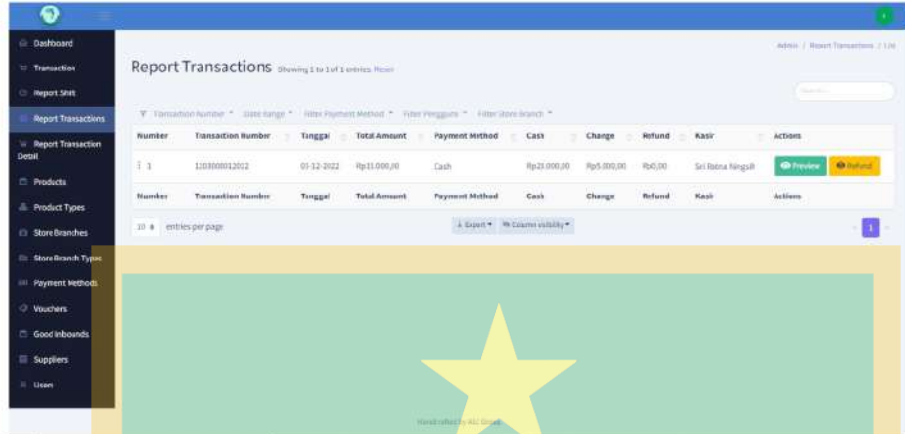
User	Store	Mulai	Selesai	Start Cash	Total Transaksi	Total Cash	Total EDC	Total Setoran	Cash di Kasir	Actions
Srikatrina Riniqah	Anomali Prozen	3 Dec 2022, 11:38	3 Dec 2022, 12:19:41	Rp200.000,00	Rp11.000,00	Rp15.000,00	Rp0,00	Rp225.000,00	Rp225.000,00	Preview

Gambar 16. Report Shift

3.4.5

Menu Report Transaksi

Menu ini adalah digunakan untuk melihat laporan transaksi pembayaran, refunn dan menghitung jumlah omset.



Gambar 17. Report Transaksi

3.4.6 Menu Report Transaksi Detail

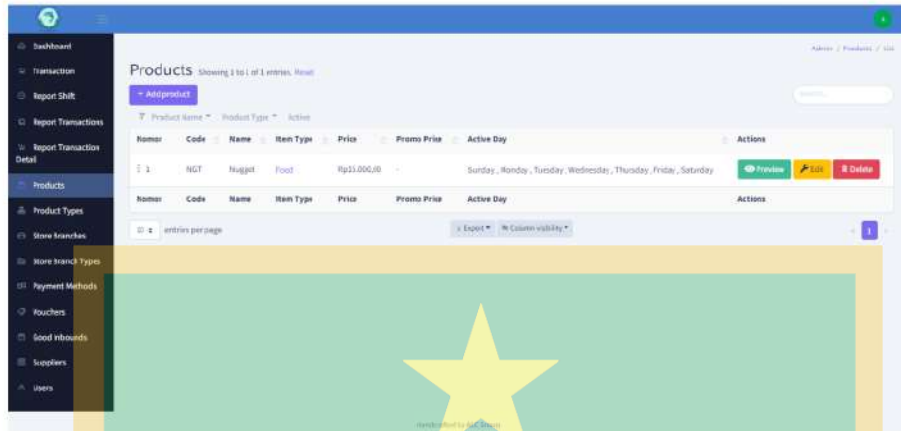
Menu ini menampilkan laporan transaksi yang lengkap berupa nama produk dan jumlah barang.



Gambar 18. Report Transaksi Detail

3.4.7 Halaman Produk

Menu ini merupakan menu untuk menambahkan barang yang ingin dijual dengan berisikan data nama barang, harga, kode serta stok barang yang tersedia setiap hari.



Gambar 19. Halaman Produk

3.4.8 Halaman Tipe Produk

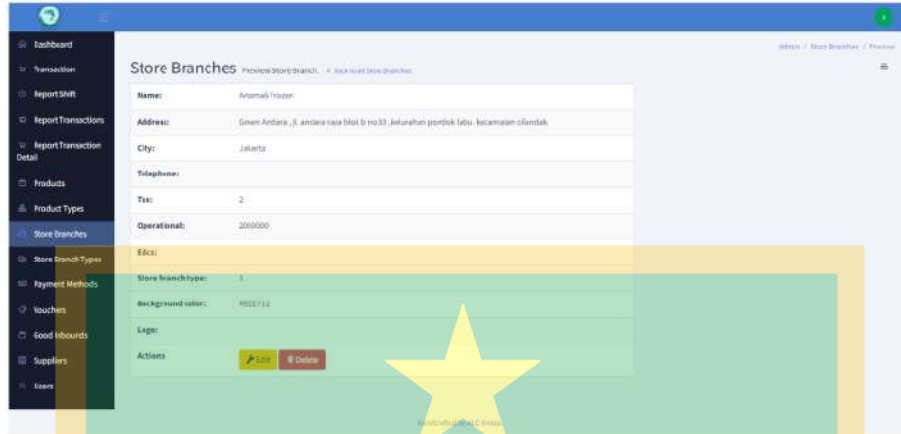
Menu untuk menambahkan jenis produk yang dijual seperti makanan/ minuman



Gambar 20. Halaman Tipe Produk

3.4.9 Store Branches

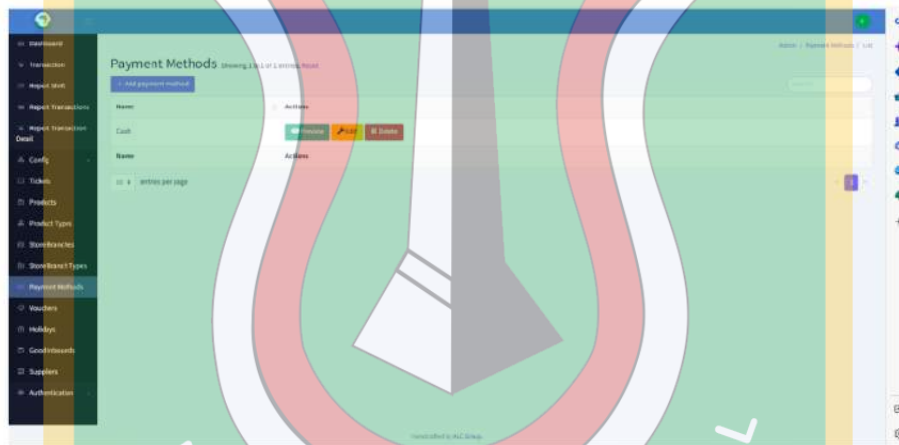
Halaman ini berisikan informasi detail terhadap alamat, nama store yang menggunakan sistem ini, dengan fitur tambah dan edit store baru.



Gambar 21. Halaman Store Branches

3.4.10 Payment Method

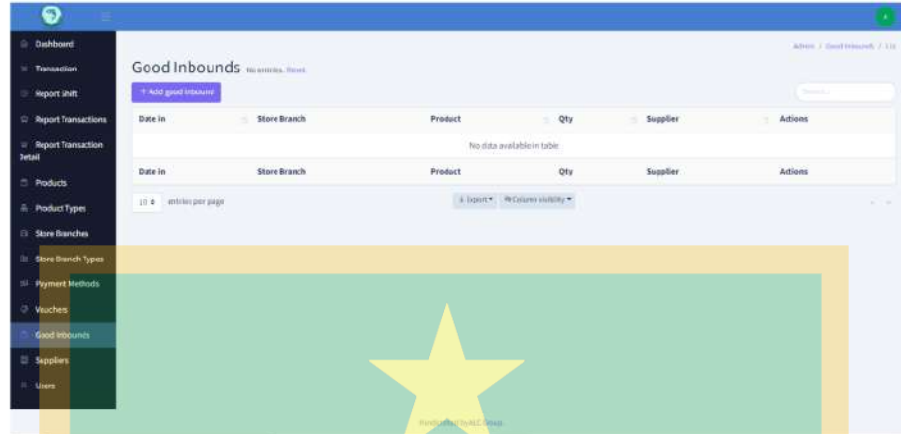
Halaman ini merupakan metode pembayaran untuk setiap transaksi, untuk saat ini sistem hanya bisa melayani pembayaran secara tunai



Gambar 21. Payment Method

3.4.11 Menu Good Inbounds

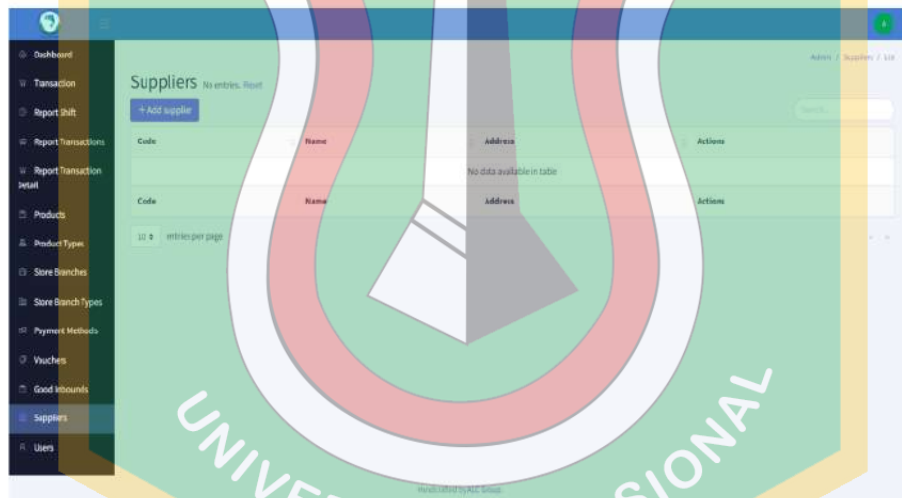
Menambahkan barang masuk pada menu ini.



Gambar 22. Good Inbounds

3.4.12 Menu Supplier

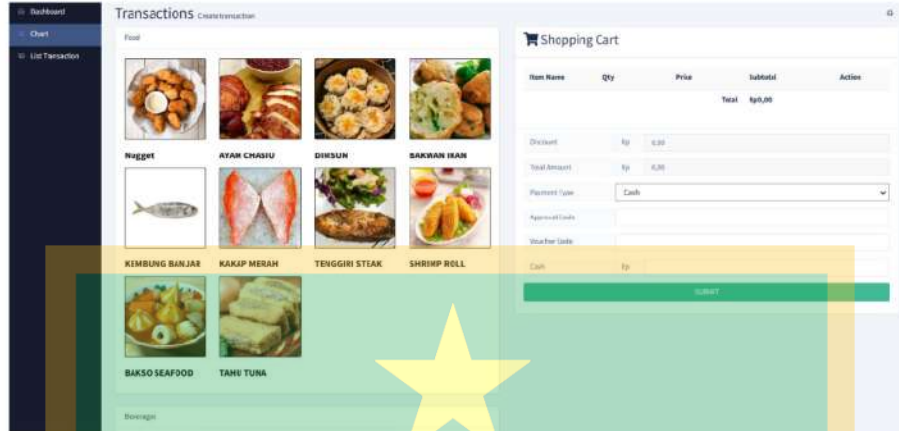
Pada menu ini dapat menambahkan supplier baru beserta informasi detail supplier tersebut.



Gambar 23. Supplier

3.4.13 Menu Kasir

Pada menu kasir ini akan terdaftar fitur pencarian barang, pencatatan pembelian, jumlah total pembelian, kembalian, dan metode pembayaran yang akan dilakukan.

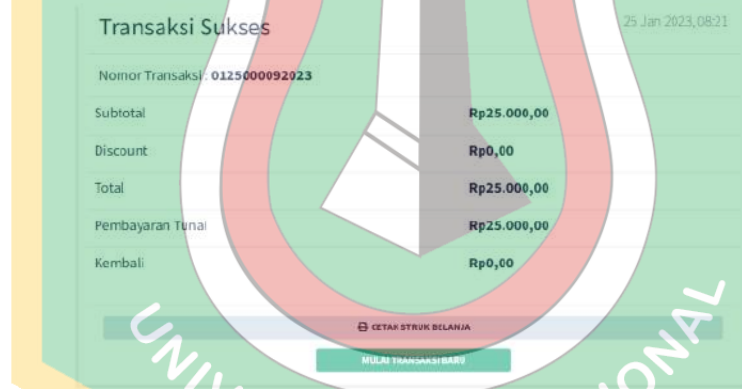


Gambar 24. Kasir

3.4.14

Struk Transaksi

Ini adalah struk belanja yang dilakukan oleh pembeli. Setelah pembayaran sukses dilakukan maka sistem akan otomatis memberikan struk belanja.



Gambar 25. Struk Belanja

29

3.5 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan sistem dapat disimpulkan bahwa sistem aplikasi ini berhasil. Aplikasi ini dapat memberikan informasi detail barang yang tersedia, jumlah transaksi barang setiap hari dan juga setiap bulan, dapat menampilkan laporan guna untuk menentukan rencana bisnis kedepan. Dengan aplikasi ini dapat bermanfaat bagi pengelolaan bisnis menjadi lebih cepat dan meminimalisir kesalahan yang terjadi

References

- [1] D. Purba Sugumonrong, R. Ray, V. Victorio, A. Kampus Lt, and J. Kapten Maulana Lubis No, "Perancangan Sistem Informasi Point Of Sales (POS) Berbasis Web Pada Rumah Makan Kokobop Chicken."
- [2] Zulfadhli and Desfitriana, "E-Commerce dan Prospeknya di Era Teknologi 4.0," *J. Manaj. dan Kewirausahaan*, vol. 10, no.

- 4, pp. 1–8, 2019, [Online]. Available: <http://ojs.unitas-pdg.ac.id/>
- [3] H. Haerudin, "ANALISIS SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PENJUALAN PADA APOTIK GENERIK CILEUNYI BANDUNG," *J. Ris. Akunt. dan Perbank. Vol. 14 Nomor 1, Februari 2020 Hal 263 - 279 ISSN 2088-5008*, vol. 21, no. 1, pp. 1–9, 2020.
- [4] S. C. Cahyadi 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.
- [5] 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, Oct. 2015, doi: 10.14710/jtsiskom.3.4.2015.445-455.
- [6] 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.
- [7] M. Siddik and S. Samsir, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pos (Point of Sale) Untuk Kasir Menggunakan Konsep Bahasa Pemrograman Orientasi Objek," *JOISIE (Journal Inf. Syst. Informatics Eng.)*, vol. 4, no. 1, p. 43, 2020, doi: 10.35145/joisie.v4i1.607.
- [8] I. Rosmiati and A. D. Kuraesin, "Pengaruh Struktur Organisasi Terhadap Kualitas Sistem Informasi Akuntansi Pada Pt. Kunci Inti Transindo Jakarta," *J. Ilm. Akunt. Kesatuan*, vol. 9, no. 2, pp. 389–398, 2021, doi: 10.37641/jiakes.v9i2.875.
- [9] J. Jean and V. Sengka, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI POINT OF SALES," 2022, [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/359402498>
- [10] D. Abner, J. Gerung, and D. Redaksi, "Attribution-ShareAlike 4.0 International Some rights reserved Perancangan Sistem Informasi Point of Sale Berbasis Website pada Toko Arpan Electric INFORMASI ARTIKEL A B S T R A K."
- [11] A. T. Herdiansyah *et al.*, "Perancangan Sistem Informasi Point of Sale Berbasis Website pada Toko Azam Grosir dengan Metode Waterfall," vol. 6, no. 2, pp. 2622–4615, 2021, doi: 10.32493/informatika.v6i2.11773.
- [12] P. A. Widiastuti *et al.*, "PERANCANGAN SISTEM POINT OF SALES (POS) TERINTEGRASI PADA UD. AKOR NATURE BAG," *J. Ilm. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 10 No 2, pp. 171–184, 2021.
- [13] A. Nugraha, "Perancangan Aplikasi Point Of Sales (POS) Pada Apotek Mitra Sejahtera Berbasis Web," *ikraih-informatika*, vol. 5, no. 1, pp. 74–81, 2021, [Online]. Available: <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraih-informatika/article/view/916>
- [14] R. A. Richo, I. P. A. Swastika, P. T. H. Permana S, and E. M. Dharma, "Rancang Bangun Aplikasi Point of Sales Kasirin Dengan Terintegrasi Payment Gateway," *Jutisi J. Ilm. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 10, no. 2, p. 319, 2021, doi: 10.35889/jutisi.v10i2.657.
- [15] M. Javanmard and M. Alian, "Comparison between Agile and Traditional software development," *Sci. J.*, vol. 36, no. 3, pp. 43–49, 2015, [Online]. Available: <http://dergi.cumhuriyet.edu.tr/cumuseijC2015%0Ahttp://dergi.cumhuriyet.edu.tr/cumuseij>
- [16] M. Nasihin, "Rancang Bangun Sistem Informasi Point of Sales (POS) Pada CV. Arena Alam Abadi," *J. Teknol. dan Manaj. Inform.*, vol. 5, no. 2, 2019, doi: 10.26905/jtmi.v5i2.3594.
- [17] Reni Maharani & Mustar Aman, "untuk mendukung kegiatan operasional sehari-hari pada sekolah tersebut. Dengan adanya aplikasi berbasis," *J. Ipsikom*, vol. 5, no. 2, 2017.
- [18] Ismai, "Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Cafeteria NO Caffe di TAnjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan MySQL," *J. Tikar*, vol. 1, no. 2, pp. 192–206, 2020, [Online]. Available: https://ejournal.universitaskarimun.ac.id/index.php/teknik_informatika/article/download/153/121
- [19] Rachman, "Sistem Informasi Wisata Di Ampere Waterpark," *J. Siliwangi*, vol. 4, no. 2, pp. 87–92, 2018, [Online]. Available: <http://jurnal.unsi.lac.id/index.php/jssainstek/article/download/570/369>
- [20] S. Sandfieni, M. B. Ulum, and A. H. Azizah, "Analisis Perancangan Sistem Informasi Pusat Studi Pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul," *Sebatik*, vol. 25, no. 2, pp. 345–356, 2021, doi: 10.46984/sebatik.v25i2.1587.

jurnal revisi

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.researchgate.net Internet Source	2%
2	ejournal-binainsani.ac.id Internet Source	1%
3	journals.upi-yai.ac.id Internet Source	1%
4	ojs.stmik-banjarbaru.ac.id Internet Source	1%
5	australian Trends.com Internet Source	1%
6	litapdimas.kemenag.go.id Internet Source	1%
7	Yuliadi Idrus, Rodianto Rodianto, M. Julkarnaen. "REKAYASA PERANGKAT LUNAK APLIKASI INVENTARIS BARANG PADA BADAN USAHA MILIK DESA (BUMDES) BINA MADANI DESA DASAN LEKONG", TEKNIMEDIA: Teknologi Informasi dan Multimedia, 2021 Publication	1%

8	Submitted to Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta Student Paper	1 %
9	eprints.binadarma.ac.id Internet Source	1 %
10	www.reevoo.com Internet Source	1 %
11	Submitted to Universitas Jember Student Paper	<1 %
12	research.kalbis.ac.id Internet Source	<1 %
13	docplayer.info Internet Source	<1 %
14	www.jurnal.stmik-aub.ac.id Internet Source	<1 %
15	123dok.com Internet Source	<1 %
16	Muhammad Hairul Abror, Dadang Priyanto. "Media Bantu Pembelajaran IPA SMP Sebagai Bekal Menghadapi Ujian Nasional (UN)", Jurnal Matrik, 2017 Publication	<1 %
17	repository.ubharajaya.ac.id Internet Source	<1 %

conference.upgris.ac.id

18	Internet Source	<1 %
19	ejournal.unma.ac.id Internet Source	<1 %
20	ejurnal.stmik-budidarma.ac.id Internet Source	<1 %
21	es.scribd.com Internet Source	<1 %
22	media.neliti.com Internet Source	<1 %
23	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1 %
24	repository.uph.edu Internet Source	<1 %
25	rsglobal.pl Internet Source	<1 %
26	www.jurnal.unmer.ac.id Internet Source	<1 %
27	www.mindmeister.com Internet Source	<1 %
28	Lucky Hermawan Roza. "Penerapan Metode Promethee Pada Aplikasi Perizinan Di Dinas Kominikasi Dan Informatika Kota	<1 %



Tasikmalaya", Joined Journal (Journal of Informatics Education), 2018

Publication

29

doku.pub

Internet Source

<1 %

30

Dewi Laraswati, Fattya Ariani. "Pembangunan Sistem Informasi Penjualan Peralatan Kesehatan (Studi Kasus: PT. Kalikandri Banyu Bening)", Jurnal Teknik Komputer, 2020

Publication

<1 %

31

Yanti Apriyani, Mira Kusmira, Iqbal Dzulfiqar Iskandar, Imam Amirulloh, Melisa Winda Pertiwi, Taufik Wibisono. "Sistem Aplikasi Point of Sale berbasis Desktop pada Qini Mart Tasikmalaya", Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika, 2022

Publication

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On





Perancangan Sistem Point Of Sales Menggunakan Metode Agile Development Pada Toko Hoops Outfit

by Jasa Cek Plagiasi Otomatis [Https://portal.erpn.store](https://portal.erpn.store)

Submission date: 09-Apr-2023 09:55AM (UTC-0500)

Submission ID: 2059566879

File name: Turnitin_-_Laporan_Skripsi_-_Bab_1-3_-_Aditya_Lutfi_Irawan.pdf (1.15M)

Word count: 4344

Character count: 31144

7

Perancangan Sistem Point Of Sales Menggunakan Metode Agile Development Pada Toko Hoops Outfit

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

Oleh

Aditya Lutfi Irawan

197006416040



23

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

2023

Abstrak

Perkembangan sistem informasi dan komputer 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 Outfit bergerak di bidang penjualan busana, tetapi Hoops Outfit 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 Outfit ini. Hasil akhir dari implementasi sistem *point of sales* di Hoops Outfit ini untuk mempercepat transaksi jual beli, mendokumentasikan stok barang yang masuk dan terjual dan juga memberikan laporan penjual dan pembelian pada toko.

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



UNIVERSITAS NASIONAL

Abstract

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. The Hoops Outfit store engaged in selling clothing, but this Hoops Outfit still uses a manual sales system because of that the purpose of this research was conducted as a guide in designing and implementing a point of sales system that is useful in speeding up buying and selling transaction services, calculating stock items and also supporting this shop business. Programming this application uses the Laravel Framework and for the database uses MySQL. The method used in the design is Agile Development and the Scrum Framework to support this Hoops Outfit business. The end result of the implementation of the point of sales system at Hoops Outfit is to speed up buying and selling transactions, document incoming and sold stock of goods and also provide sales and purchase reports to stores.

Keywords: Point of Sales, PHP framework Laravel, MySQL, Agile Development



Daftar Isi

Abstrak	i
<i>Abstract</i>	ii
Daftar Isi	iii
Daftar Gambar	v
Bab I	1
Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Manfaat	4
1.5 Batasan Masalah	4
1.6 Kontribusi	4
Bab II Tinjauan Pustaka	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Sistem Informasi	9
2.3 Sistem Point of Sales	9
2.5 Bahasa Pemrograman	12
2.6 Basis Data	12
2.6.1 MySQL (<i>My Structured Query Language</i>)	13
2.6.2 PhpMyAdmin	13
Bab III	14
Metode Penelitian	14
3.1 Lokasi Penelitian	14
3.2 Waktu Penelitian	14

12	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	Metodelogi Pengembangan Sistem.....	16
	3.9	Analisis.....	16
	3.10	Analisa Desain Sistem.....	18
	3.11	Perancangan Sistem.....	18
	3.12	Rancangan Basis Data.....	23
		BAB IV.....	34
		Hasil dan Pembahasan.....	34
		Daftar Pustaka.....	36



Daftar Gambar

3.1 Gambar Agile Development	14
3.2 Gambar Alur Penelitian.....	15
3.3 Gambar <i>Flowchart</i>	17
3.4 Gambar <i>Use Case Diagram</i>	19
3.5 Gambar <i>Activity Diagram</i> Admin.....	20
3.6 Gambar <i>Activity Diagram</i> Kasir	21
3.7 Gambar <i>Activity Diagram</i> Kepala Toko.....	21
3.8 Gambar <i>Sequence Diagram</i> Kasir.....	22
3.7 Class Diagram	23
3.8 Gambar Tabel Database.....	33



¹ Bab I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi ini yang dimana terjadi perkembangan teknologi yang sangat pesat yang membawa dampak positif sekaligus negatif, dengan diterapkannya teknologi informasi ini dapat memberikan nilai tambah dan keunggulan dibidang 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. Sistem yang terorganisir dengan baik akan memberikan informasi yang tepat dan relevan tentang bisnis yang dijalankan dan juga untuk peningkatan bisnis kedepan.

Menurut FitzGerald dan Stallings (2014:2) mendefinisikan bahwa “sistem merupakan sebuah jaringan kerja yang berisikan langkah-langkah yang terikat, Melakukan interaksi bersama untuk mengerjakan suatu pekerjaan yang dilakukan demi mencapai tujuan bersama”. Sedangkan menurut Al-jufri (2011:2) menjelaskan bahwa “sistem merupakan sebuah kesatuan yang terbentuk dari komponen-komponen yang berhubungan satu sama lain yaitu, perangkat keras, perangkat lunak dan *brainware*”. (Cahyodi & Arifin, 2017).

Menurut penelitian Sutarman (2012:13) mendefinisikan bahwa “Sistem Informasi merupakan sebuah pekerjaan dalam pengumpulan, pemrosesan, menganalisis, dan memberitahukan sebuah informasi demi sasaran yang dituju” (Siddik & Samsir, 2020). Seperti struktur sistem yang lain, suatu sistem informasi terdiri dari bagian *input*, dan *output* data. Sistem informasi melakukan proses *input* yang kemudian diproses oleh sistem menjadi hasil atau *output* yang ditujukan kepada *user*.

Kasir merupakan pegawai toko yang memiliki tugas dan pekerjaan untuk mengelola pembayaran dari konsumen terhadap pembelian suatu produk yang dipasarkan, selain itu kasir juga mengantarkan barang atau jasa untuk konsumen dibagian loket kasir dan dalam bisnis lainnya (Jean & Sengka, 2022).

Sistem *Point of Sales* (POS) merupakan sebuah sistem yang digunakan untuk suatu bisnis penjualan produk dapat berupa pertokoan dalam menyelesaikan transaksi penjualan dan pembelian, retur, dan juga ringkasan laporan yang dimana dalam dunia bisnis dianggap penting untuk pengambilan keputusan strategi perusahaan atau organisasi (Sugihartono et al., 2015). Menurut Kosasi (2015) mengungkapkan bahwa “Pembangunan aplikasi *Point Of Sales* dapat berkontribusi baik bagi kinerja pelayanan pembeli, seperti implementasinya untuk mempercepat penetapan harga dan stok produk yang terjual dan ditingalkannya metode pencatatan manual. Oleh sebab itu perusahaan diwajibkan untuk menerapkan sistem yang dapat melakukan manajemen secara otomatis agar pekerjaan yang dikerjakan menjadi lebih cepat dan dapat mengurangi kesalahan informasi” (Nugraha, 2021).

Toko Hoops Outfit adalah tempat menjual berbagai produk dan desain pakaian dan dalam transaksi penjualannya masih menggunakan cara konservatif. Pencatatan toko ini masih secara manual dengan catatan yang disusun tanpa kerangka dan tidak terkoordinasi dengan baik, sulit dalam pencarian data, pendataan stok barang yang berantakan, masih menggunakan bon/ nota dalam proses pembayarannya dan sering terjadi kesalahan dalam penulisan laporan dan transaksi. Oleh karena itu kinerja dan pelayanan pada toko ini lambat dan juga tidak terorganisir dengan baik.

Oleh karena itu untuk menanggulangi permasalahan tersebut maka penulis akan merancang sistem point of sales dengan menerapkan metode Agile Development serta struktur Scrum Framework yang termasuk teknik agile. Dengan menggunakan metode agile development diharapkan perancangan sistem akan berjalan dengan cepat serta kualitas sistem sangat baik dan stabil, selain itu dalam proses perancangan klien dapat memberikan masukan tentang fitur yang dibutuhkan seperti pengadaan faktur penjualan yang efektif, meminimalisir kesalahan dalam transaksi, mempermudah

dalam pencatatan informasi barang, laporan penjualan, stok barang masuk dan keluar agar seluruh kegiatan dan kinerja toko berfungsi cepat dan terkendali dalam pemrosesan sistem informasi toko.

32

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun permasalahan pada penelitian ini dapat dikaitkan dengan latar belakang informasi yang telah dijabarkan di atas, yaitu :

1. Pencatatan transaksi penjualan, pembelian, supplier dan barang masuk/keluar masih menggunakan cara manual.
2. Pendataan stok barang yang berantakan.
3. Sulit dalam pencarian data atau informasi terkait penjualan dan pembelian barang.
4. Masih menggunakan bon atau nota dalam proses pembayaran.
5. Sering terjadi kesalahan dalam laporan transaksi penjualan dan pembelian maupun data barang.
6. Kinerja toko lambat dalam proses transaksi

8

1.3 Tujuan

Adapun tujuan penelitian ini dilakukan adalah, sebagai berikut :

1. Membangun sistem aplikasi *point of sales* untuk toko Hoops Outfit sesuai dengan kebutuhan pengguna.
2. Melakukan perubahan sistem pada Toko Hoops Outfit yang sebelumnya menggunakan cara manual diganti menjadi sistem otomatisasi dalam transaksi pembelian , penjualan, barang masuk dan keluar, faktur , dan juga laporan akhir tentang pembelian dan penjualan.
3. Memperkecil kemungkinan kesalahan data atau informasi yang terjadi pada sistem Toko Hoops Outfit. Sehingga informasi yang diberikan sistem menjadi lebih detail dan benar sesuai kondisi di lapangan.

17

1.4 Manfaat

Penelitian ini menghasilkan manfaat sebagai berikut :

1. Sistem akan secara detail dan terorganisir melakukan pencatatan pada setiap transaksi pembelian, penjualan, stok barang, supplier yang terjadi, kemudian sistem ini akan memberikan laporan ringkasan dalam suatu periode tertentu jika diperlukan oleh pengguna.
2. Sistem ini akan memberikan ringkasan laporan secara langsung sesuai dengan kondisi di toko.
3. Mempercepat dalam pemrosesan transaksi yang dilakukan oleh konsumen, sehingga tingkat kepuasan konsumen akan meningkat.

1.5 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah dalam penelitian ini adalah perancangan sistem *Point Of Sales*, yang dimana terdiri dari transaksi pembelian dan penjualan, laporan stok barang masuk dan keluar, cetak struk, dan juga laporan penjualan.

Bahasa pemrograman dalam mendesain sistem ini memakai Bahasa PHP dan Laravel sebagai Framework.

Server menggunakan Apache (Xampp) dan basis data yang digunakan pada sistem menggunakan MySQL.

1.6 Kontribusi

Hasil penyusunan skripsi penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan terkait sistem *point of sales* kepada pemilik toko Hoops Outfit, Sehingga dapat diterapkannya sistem *point of sales* dalam transaksi toko menggantikan sistem manual.



2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian ini memiliki keterkaitan dengan berbagai karya ilmiah terkait penggunaan Point Of Sales dalam bidang bisnis, yaitu :

No	Judul dan Penulis	Metode	Hasil	Kesimpulan

<p>1.</p>	<p>Judul : ¹⁹ Perancangan Sistem Informasi Manajemen Penjualan Berbasis Web Studi Kasus Niramitra</p> <p>Penulis : Javier Sengka Christian Manorek, Monica Rampala, Gabriel Marentek</p> <p>Tahun : 2022</p>	<p><i>Waterfall</i> atau <i>System Development Life Cycle (SDLC)</i></p>	<p>Sistem Point Of Sales ini dapat dinyatakan berhasil digunakan, karena fungsi sistem ini telah sesuai dengan kemauan klien dan tidak terdapat kesalahan. Hanya saja tampilan sistem aplikasi ini kurang menarik.</p>	<p>Sistem informasi penjualan ini telah berhasil diterapkan pada toko NabiMart. Sistem ini dapat meminimalisir³⁰ kesalahan dalam pengolahan data dan mempermudah dalam membuat laporan, Pengolahan data berbasis web yang dapat memudahkan user untuk mengakses data guna untuk pengambilan keputusan untuk pengembangan bisnis.</p>
<p>2.</p>	<p>Judul : ² Perancangan Aplikasi Point Of Sales (POS) Pada Apotek Mitra Sejahtera Berbasis Web</p>	<p><i>Waterfall</i> atau <i>System Development Life Cycle (SDLC)</i></p>	<p>Dalam sistem Point Of Sales ini diberikan dua akses, yaitu untuk kasir dan admin. Fitur yang tersedia untuk kasir adalah login, halaman utama, halaman</p>	<p>Sistem aplikasi POS ini dapat menggantikan sistem konvensional yang semula digunakan pada Apotek Mitra Sejahtera. Aplikasi</p>

	<p>Penulis : Adhy Nugraha</p> <p>Tahun : 2021</p>		<p>penjualan dan data obat. Sedangkan fitur untuk admin adalah menu tambah data obat, stok obat, satuan obat, laporan pembelian dan penjualan, dan data user,</p>	<p>ini mengurangi adanya kehilangan faktur dan dapat menyimpan data obat secara lengkap.</p>
3.	<p>Judul : Perancangan Sistem Point Of Sales (Pos) Terintegrasi Pada Ud. Akor Nature Bag</p> <p>Penulis : Putu Ari Widiastuti, Nengah Widya Utami, Ni Made Estiyanti</p> <p>Tahun : 2021</p>	<p><i>Protooyping</i></p>	<p>Berdasarkan analisis sistem POS yang telah digunakan ini terdapat beberapa kebutuhan fungsional aplikasi, Yaitu : Owner dapat diberikan hak akses untuk melakukan pengelolaan akun pengguna, melihat laporan transaksi, dan laporan ketersediaan produk. Sedangkan admin dapat mengelola stok barang, mengelola cabang, verifikasi retur barang, dan laporan transaksi.</p>	<p>Berdasarkan analisis adalah sistem ini sudah diterapkan pada UD Akor Nature Bag dapat melakukan kontrol cabang, dan mengurangi kesalahan dalam pengelolaan stok barang, oleh karena itu kemajuan perusahaan menjadi lebih detail dan akurat.</p>
4.	<p>Judul :</p>	<p><i>Waterfall</i></p>	<p>Berdasarkan analisis Toko Arpan telah</p>	<p>Sistem POS yang dibangun pada Toko</p>

	<p>Perancangan Sistem Informasi Point of Sale Berbasis Website pada Toko Arpan Electric</p> <p>Penulis : Dean Abner Julian Gerung</p> <p>Tahun : 2022</p>		<p>menerapkan sistem POS ini dalam melakukan pencatatan pembelian dengan dua cara, yaitu dengan bayar lunas dan hutang.</p>	<p>Arpan telah banyak membantu dalam melakukan pencatatan transaksi dan mengelola data barang. Sedangkan untuk kekurangan sistem ini terdapat pada pembayaran transaksi yang masih menggunakan cash. Diharapkan sistem ini dapat menjalankan pembayaran dengan metode lain.</p>
5.	<p>Judul : Perancangan Sistem Informasi Point of Sale Berbasis Website pada Toko Azam Grosir dengan Metode Waterfall</p>	<p><i>Waterfall</i></p>	<p>Aplikasi POS ini terbagi dua aksesn, yaitu untuk admin akses dalam mengelola data barang dan laporan transaksi, sedangkan kasir untuk mengelola transakis penjualan dan mencetak struk penjualan. Aplikasi POS ini dapat digunakan pada <i>handphone</i> dan komputer dengan membuka website.</p>	<p>Toko Azam Grosir telah mengubah sistem penjualannya dari konvensional menjadi menggunakan POS sehingga dalam pencarian data , mengurus data transaksi penjualan serta untuk meminimalisir waktu</p>

Penulis : Selfia Bonita Sari, Arif Rizki Marsa[9].		Sistem basis data dan <i>barcode</i> menggunakan MySQL	dalam perhitungan yang terjadi.
Tahun : 2022			

Berdasarkan analisis tinjauan tersebut dapat dikaitkan persamaan dan perbedaan dalam penelitian. Persamaan yang terdapat adalah topik pembahasan penelitian sama yaitu perancangan sistem *point of sales*. Sedangkan perbedaannya adalah penggunaan metode penelitian.

11 2.2 Sistem Informasi

2.2.1 Pengertian sistem informasi

Sistem informasi merupakan sebuah alat untuk menyediakan informasi tertentu yang berguna untuk pembacanya. Tujuannya yaitu untuk menyebarkan informasi yang berbentuk sebuah rancangan, pengelolaan operasional dalam suatu instansi untuk melayani organisasi dalam proses pengambilan keputusan dalam buku (al Fatta, 2007).

Kesimpulan yang didapatkan yaitu sistem informasi adalah perangkat lunak yang digunakan dalam menganalisis data dengan tujuan tertentu dalam pemrosesan data dari mentah menjadi informasi yang berguna bagi organisasi maupun perusahaan. Dengan informasi yang didapat perusahaan akan lebih mudah untuk melakukan pengambilan keputusan.

2.3 Sistem Point of Sales

13 2.3.1 Pengertian Sistem *Point of Sales*

Sistem *Point Of Sales* adalah suatu sistem dalam memproses data yang digunakan untuk bisnis, seperti pada minimarket, restoran, hotel, toko dan

bisnis penjualan lainnya (Jelantik et al., 2021). Sistem *Point Of Sales* merupakan suatu sistem yang dipergunakan dalam bisnis penjualan atau untuk melakukan pengolahan data transaksi penjualan, transaksi pembelian, dan pelaporan transaksi yang secara umum dibutuhkan untuk pengambilan keputusan website kemudian dikumpulkan ke database, mengubah, menghapus, dan menampilkan pada website yang diatur sedemikian rupa oleh PHP.

Secara sederhana *Point Of Sales* dapat dimaknai sebagai sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk mencatat transaksi penjualan, transaksi pembelian, transaksi retur pembelian dan mengelola laporan transaksi penjualan dan pembelian yang implementasikan sebagai pengambilan keputusan yang efektif oleh para pebisnis, organisasi atau perusahaan.

2.3.3 Penerapan Metode Agile Development

Dari pengembangan aplikasi pada Toko Hoops Outfit, penulis menerapkan Metode *Agile Development*. Jurnal ini disusun dengan metode penelitian dari metode pengembangan Agile. Pengembangan Agile ini diterapkan dalam mengambil keputusan dan komunikasi yang baik antara klien dengan pihak pengembang dalam mendesain sistem. Metode Agile adalah metodologi pengembangan sistem yang dirancang dan dibangun dengan jangka waktu yang pendek. Selain itu metode ini menuntut perubahan perilaku sistem secara cepat yang sedang berlangsung dalam bentuk apapun.

- (1) Feature Driven Development
- (2) SCRUM • Agile Modelling
- (3) Crystal

2.3.4 Scrum

Metode Scrum adalah metode pengembangan perangkat lunak turunan dari metode agile yang *responsive* memberikan nilai dan manfaat yang baik dalam perancangan sistem.

Metode ini lebih berfokus kepada manajemen proyek yang dalam perencanaannya belum memiliki komponen yang jelas dan selalu melakukan kontrol terhadap proses yang terjadi. Dalam metode scrum memiliki 3 posisi utama yaitu : *Product owner*, *scrum master*, dan *Development team*. (Ashraf, 2017).

Penjelasan mengenai *product owner* adalah seorang profesional yang memiliki pemahaman tentang produk yang akan dikembangkan. Sedangkan *development team* adalah gabungan dari individu-individu yang membentuk suatu tim yang melakukan pengembangan perangkat lunak. Kemudian *scrum master* merupakan orang yang memiliki tanggung jawab untuk memberikan arahan kepada tim pengembang agar bekerja sesuai dengan tujuan utama pembuatan perangkat lunak. dikerjakan.(Suharno et al., 2020). Berikut ini merupakan Langkah-langkah dalam penerapan metode scrum , sebagai berikut:

a. *Backlog*

Langkah awal dalam metode scrum adalah melakukan perencanaan tentang inventaris produk. Data inventaris produk ini dapat ditentukan dengan komunikasi antara pemilik produk dengan *scrum master*. Setelah membuat *backlog*, *scrum master* memberikan informasi dan pemahaman kepada tim pengembang.

b. *Sprint Planning*

Pada proses ini *backlog* akan disusun sesuai dengan fungsi fitur yang direncanakan dan waktu penyelesaiannya.

c. *Daily Scrum*

Aktifitas ini merupakan Langkah untuk memastikan bahwa proyek yang sedang dikerjakan berjalan dengan semestinya, dan untuk mengevaluasi

apa yang terjadi selama proses perancangan seperti kendala apa yang terjadi, dan penetapan target dengan memberikan tugas selanjutnya.

d. *Sprint Review*

Pada langkah ini dilakukannya peninjauan tentang perangkat lunak yang dapat menunjukkan demo produk kepada klien dan kemudian dievaluasi oleh klien.

2.5 Bahasa Pemrograman

2.5.1 PHP (*Hypertext Preprocessor*)

Menurut Nugroho (2013:153) menjelaskan bahwa PHP adalah bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan aplikasi berbasis web (blog, website, aplikasi web) dan digunakan bersama dengan HTML (*Hyper Text Markup Language*).

2.5.2 Framework Laravel

Menurut Naista (2017) mendefinisikan *framework* sebagai suatu struktur konseptual dasar yang diterapkan dalam pemecahan masalah yang bersifat kompleks. Sederhananya, *framework* adalah *prototype* website. Kerangka kerja ini digunakan untuk meminimalisir waktu yang diperlukan dalam pembuatan website agar lebih cepat.

Sedangkan Laravel menurut Naista (2017:3) menjelaskan bahwa Laravel adalah *framework PHP* yang bersifat *open source*. Laravel menawarkan fitur-fitur yang memudahkan pengguna seperti kerangka kerja yang berbentuk MVC (*Model View Controller*). Dengan penggunaan MVC ini dapat memudahkan dan mempercepat dalam pembuatan aplikasi berbasis web. (Mediana & Nurhidayat, 2018).

2.6 Basis Data

2.6.1 ¹⁰ MySQL (*My Structured Query Language*)

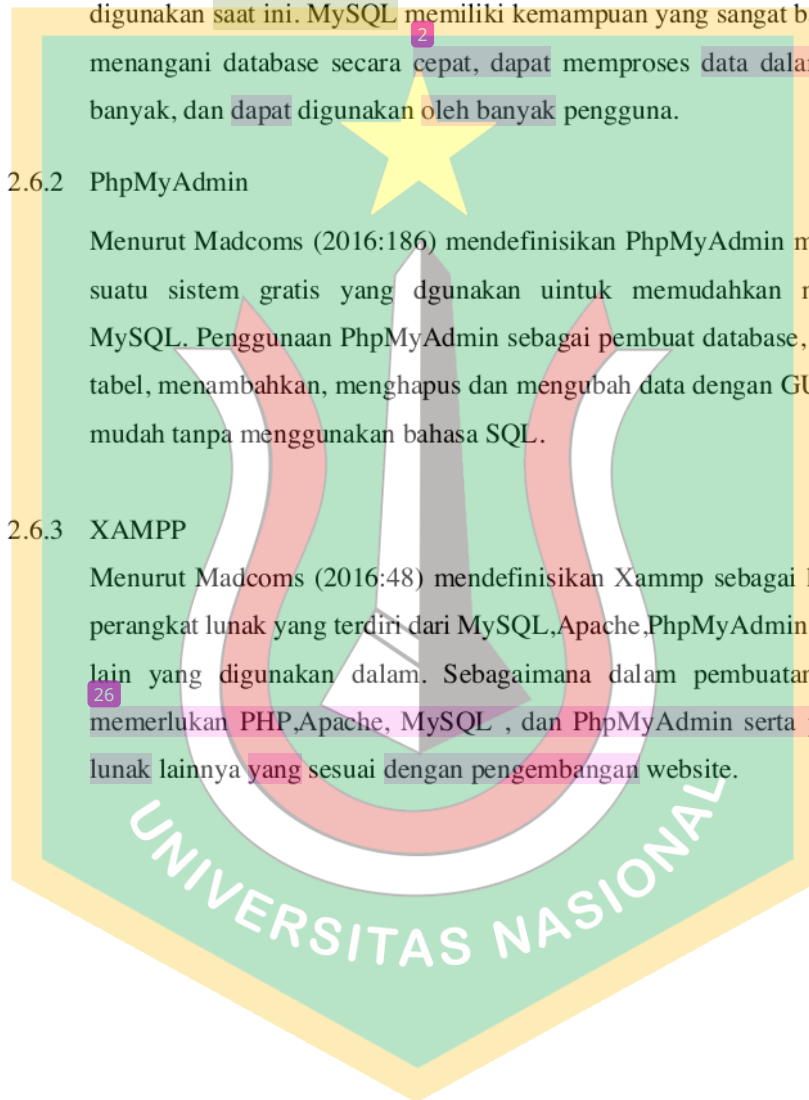
Menurut Madcoms (2016:17) mendefinisikan bahwa MySQL adalah sistem manajemen database yang *open source* dan paling banyak digunakan saat ini. MySQL memiliki kemampuan yang sangat baik dalam menangani database secara cepat, dapat memproses data dalam jumlah banyak, dan dapat digunakan oleh banyak pengguna.

2.6.2 PhpMyAdmin

Menurut Madcoms (2016:186) mendefinisikan PhpMyAdmin merupakan suatu sistem gratis yang digunakan untuk memudahkan mengelola MySQL. Penggunaan PhpMyAdmin sebagai pembuat database, membuat tabel, menambahkan, menghapus dan mengubah data dengan GUI dengan mudah tanpa menggunakan bahasa SQL.

2.6.3 XAMPP

Menurut Madcoms (2016:48) mendefinisikan Xampp sebagai kumpulan perangkat lunak yang terdiri dari MySQL, Apache, PhpMyAdmin, dan lain-lain yang digunakan dalam pembuatan website. Sebagaimana dalam pembuatan website memerlukan PHP, Apache, MySQL, dan PhpMyAdmin serta perangkat lunak lainnya yang sesuai dengan pengembangan website.



1

Bab III

Metode Penelitian



3.1 Gambar Agile Development

3.1 Lokasi Penelitian

Langkah awal dalam penelitian ini adalah mencari permasalahan yang terjadi pada Toko Hoops Outfit yang terletak di Jalan Telaga No.34 Kec. Pasar Rebo, Jakarta Timur. Penelitian ini berfokus kepada perancangan sistem *point of sales*.

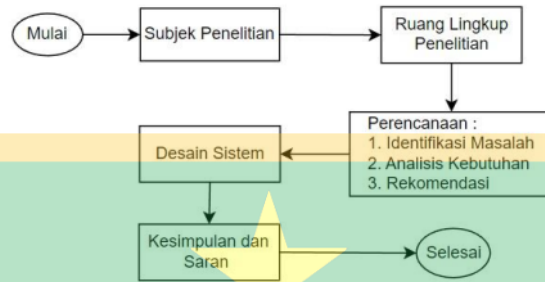
37

3.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2023 di Toko Hoops Outfit Jakarta Timur.

3.3 Alur Penelitian

Alur penelitian pada Toko Hoops Outfit dengan melakukan Langkah seperti berikut :



3.2 Gambar Alur Penelitian

3.4 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini berfokus kepada :

- a. Administrasi
- b. Kasir
- c. Kepala Toko

3.5 Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus untuk menganalisis bagaimana cara sistem dapat berjalan, seperti cara kerja pencatatan transaksi pembelian dan penjualan, pendataan *supplier* stok barang masuk dan keluar, dan laporan ringkasan kinerja toko.

3.6 Sumber Data

Pengumpulan data berupa wawancara kepada responden secara langsung terkait dengan cara analisis data yang akan digunakan sebagai sumber data penelitian ini. Selain itu sumber data diambil dari berbagai referensi jurnal penelitian, internet dan lain-lain.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan cara sebagai berikut :

1. Teknik Wawancara

Dalam pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara secara langsung dengan bagian administrasi, pengelola toko, dan juga kepala gudang dalam menjelaskan detail informasi bagaimana sistem akan berjalan.

2. Teknik Observasi

Dalam pengamatan dan penelitian secara langsung terkait alur bisnis yang terjadi pada Toko Hoops Outfit untuk mendapatkan informasi yang detail dan akurat.

3. Studi Pustaka

Mengumpulkan data-data yang akan digunakan dengan mencari referensi dari karya ilmiah yang ada di internet ataupun buku-buku yang bertema tentang penelitian ini.

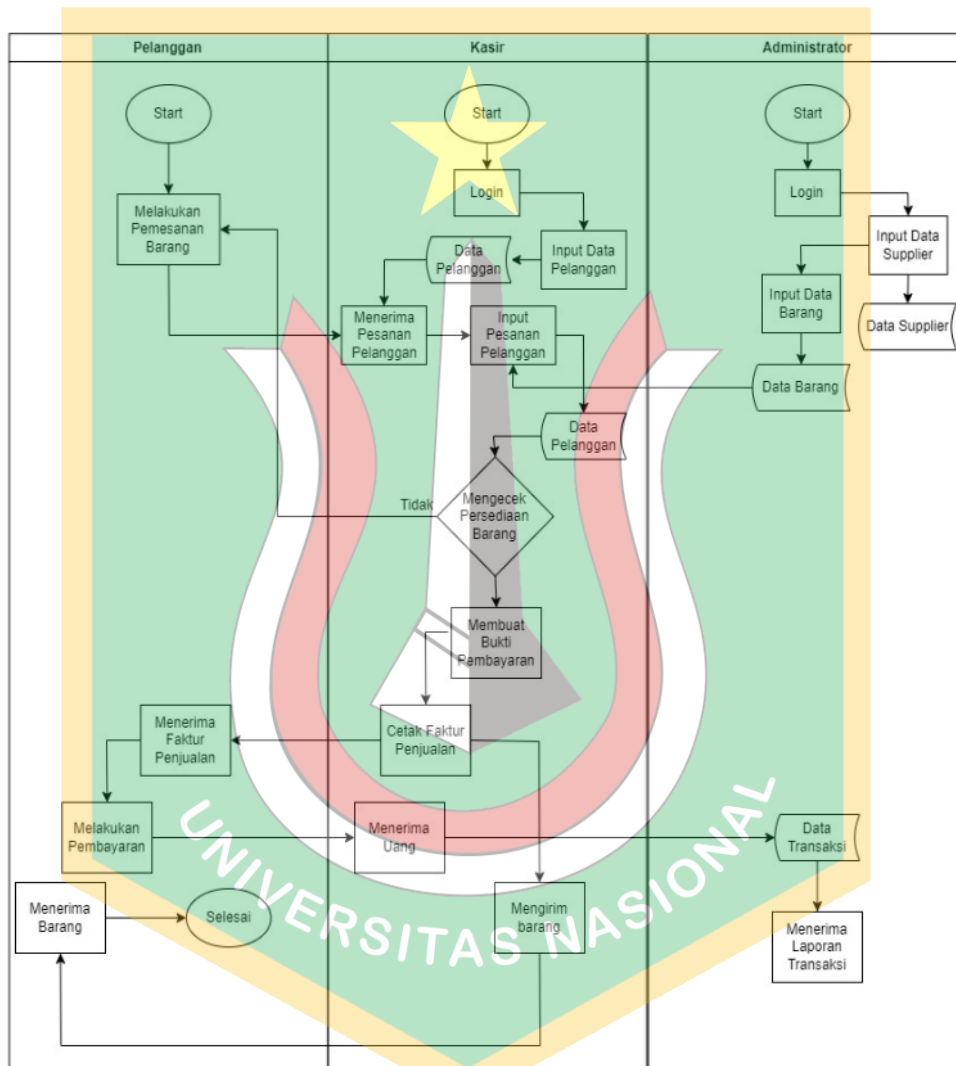
3.8 Metodologi Pengembangan Sistem

Dari perancangan sistem Toko Hoops Outfit, penulis menggunakan metode penelitian Agile Development. Agile Development merupakan sebuah perangkat lunak berbasis praktik dengan pengembangannya menggunakan pendekatan secara berulang, serta berfokus kepada kerja sama antar client serta terjadinya banyak interaksi kepada perangkat lunak daripada proses pada rencana, proses dan alat (Javanmard & Alian, 2015). Perancangan dan pengembangan sistem diawali dengan analisis data, perancangan, pengkodean, dan pengujian.

3.9 Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan pada toko Hoops Outfit untuk mengetahui bagaimana cara sistem dapat berjalan secara detail dan terperinci digunakan *Flowchat Diagram* dibuat untuk menerapkan rencana dan proses yang dikerjakan. Flowchart adalah penggambaran secara grafik yang berisi prosedur

untuk membangun program, Dengan *flowchart* biasanya akan mempengaruhi pengambilan keputusan dan penyelesaian masalah yang harus dipelajari lebih lanjut. (Budiman et al., 2021). Berikut adalah gambaran flowchart pada penelitian ini :



3.3 Gambar *Flowchart*

3.10 Analisa Desain Sistem

1. Membuat form login
2. Merancang form transaksi
3. Merancang form laporan transaksi
4. Merancang menu produk
5. Merancang menu jenis produk
6. Merancang nama dan jenis toko
7. Merancang form pembayaran
8. Merancang menu voucher
9. Merancang menu supplier
10. Merancang hak akses user

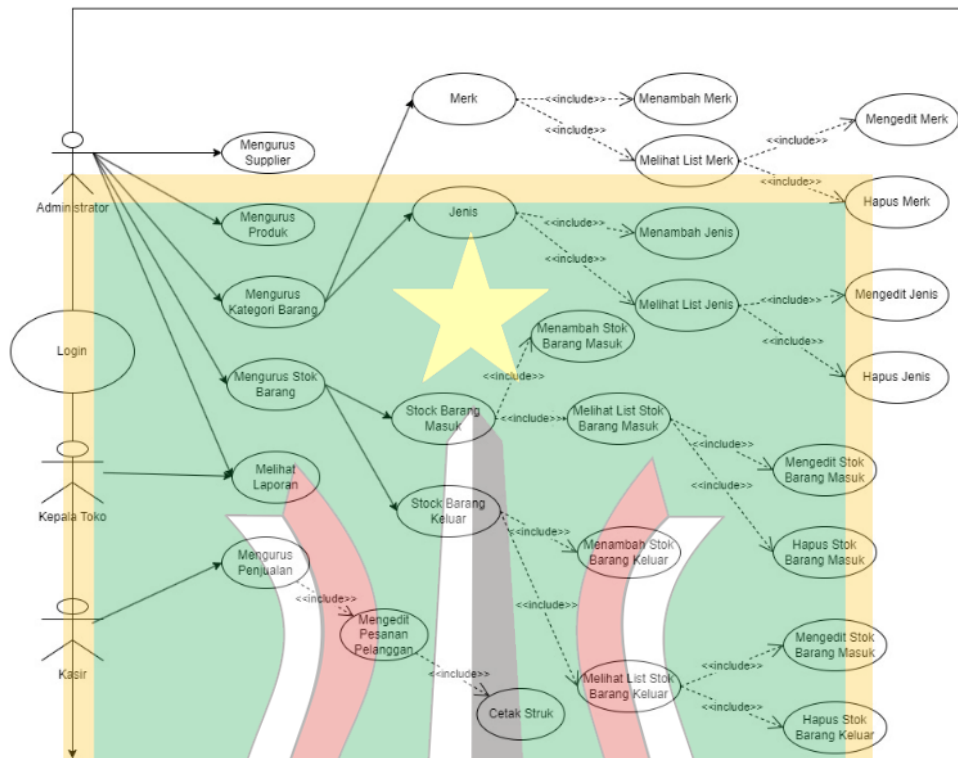
3.11 Perancangan Sistem

Menurut Kristianto (2008) mendefinisikan bahwa “Perancangan sistem merupakan sebuah fase dimana dilakukannya perancangan untuk komponen-komponen komputer yang menerapkan sistem pemilihan perangkat keras dan juga perangkat lunak untuk membuat sistem yang baru”.

Dalam penelitian ini, diagram kasus penggunaan, diagram aktivitas, diagram urutan, dan diagram UML (*Unified Modeling Language*) lainnya digunakan untuk membuat sistem. UML (*Unified Modeling Language*) merupakan suatu bahasa yang digunakan dalam mempresentasikan sebuah sistem pengembangan *software* dalam bentuk grafik/gambar. Berikut perancangan sistem yang terdiri dari *use case*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram* :

1. *Use case Diagram*

Use case diagram adalah sebuah penggambaran bagaimana aktivitas sistem dapat berjalan dari sudut pandang pengamatan luar. (Reni Maharani & Mustar Aman, 2017). Perbaikan aktivitas penggunaan pada sistem pemesanan Toko Hoops Outfit yang telah dilakukan ditunjukkan pada Gambar 3.4 di bawah ini.



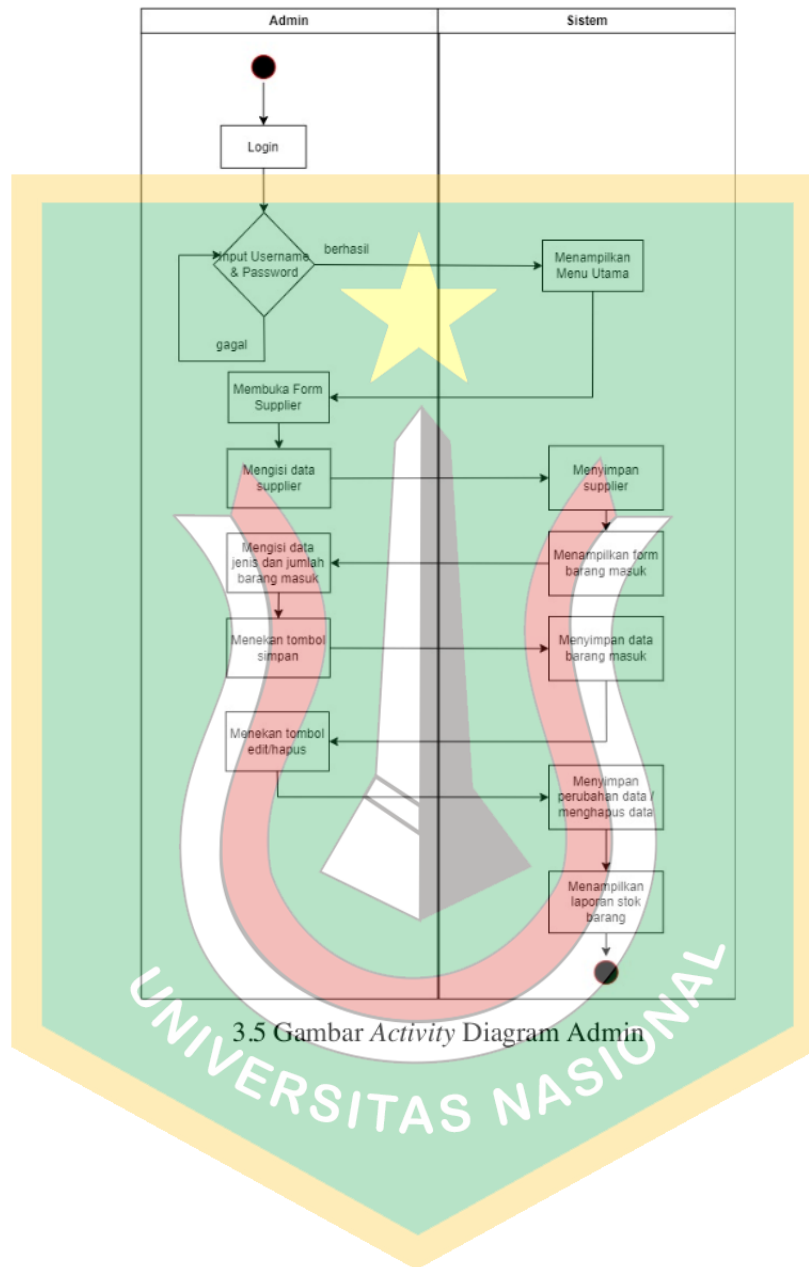
3.4 Gambar Use Case Diagram

Pada Gambar 3.4, Administrator memiliki wewenang untuk memasukan data, menghapus bahkan menghapus informasi yang berisi data pelanggan, kasir, supplier, dan benda. Sedangkan kasir merupakan pekerja yang memiliki tugas dalam mengumpulkan informasi pelanggan dan transaksi.

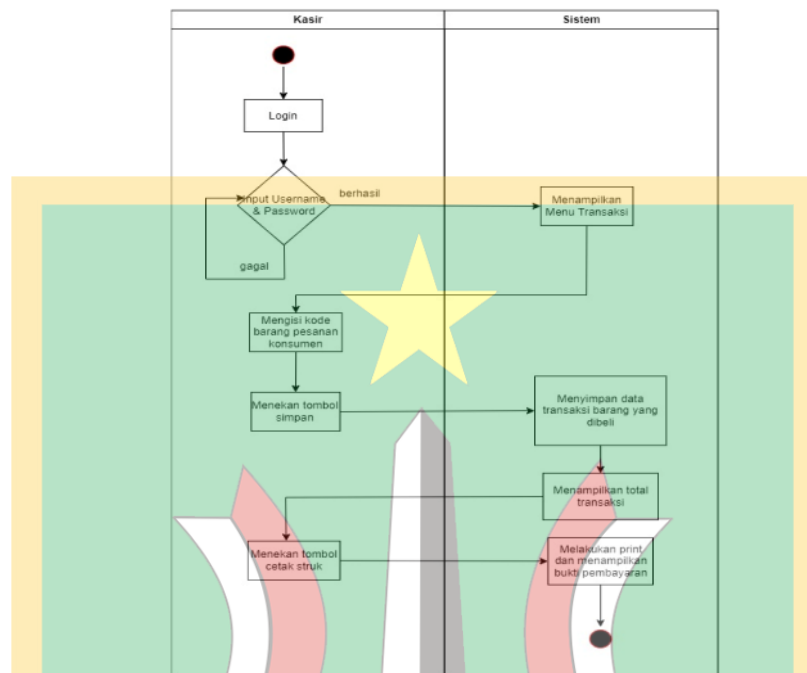
18

2. Activity Diagram

Activity Diagram merupakan kumpulan gambaran alur kerja dari setiap kerangka sistem yang ingin dibangun. (Ismail, 2020). Dalam *activity diagram* dijelaskan tentang hak akses user yang memiliki tugas dan pekerjaannya masing-masing pada toko Hoops Outfit. Berikut adalah alur kerja yang dirancang pada penelitian ini, yaitu :



3.5 Gambar Activity Diagram Admin



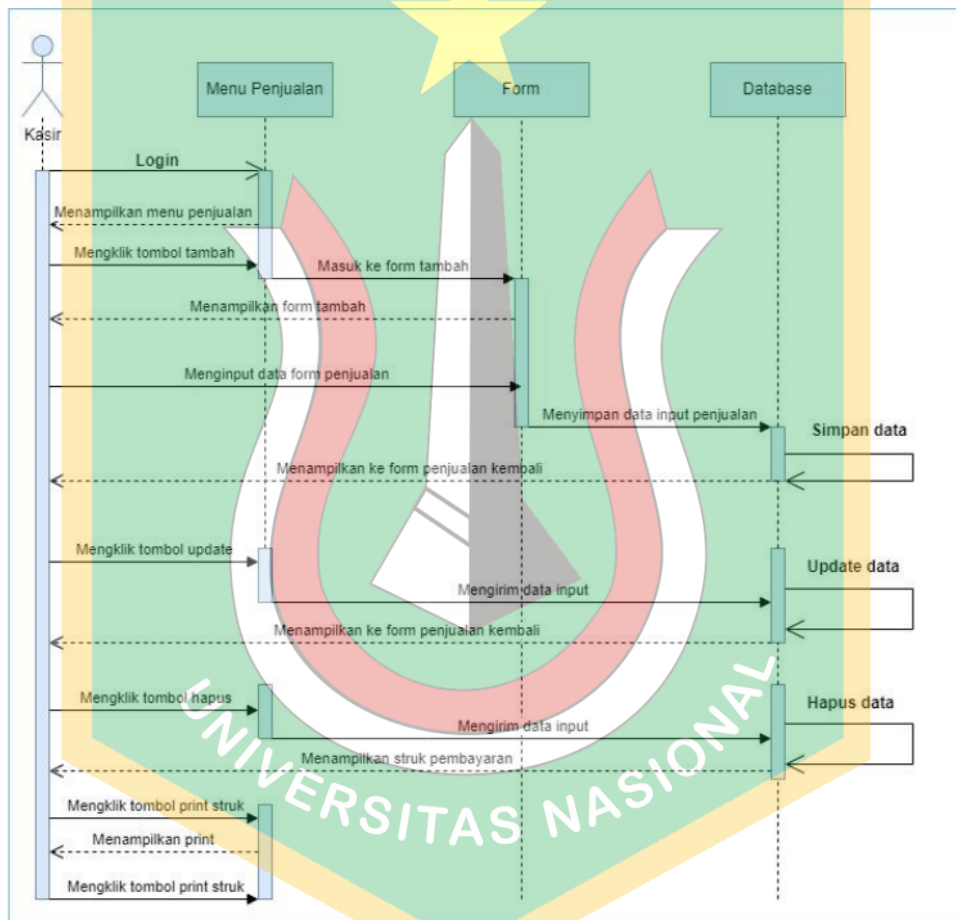
47
3.6 Gambar Activity Diagram Kasir



3.7 Gambar Activity Diagram Kepala Toko

3. Sequence Diagram

Sequence Diagram adalah contoh model objek dalam kasus penggunaan yang mengidentifikasi dan menyoroti hubungan antar objek. (Rachman, 2018). Diagram alir proses penjualan ini menggambarkan bagaimana interaksi antar objek dalam suatu sistem ditangani selama pelaksanaan proses penjualan. Ini adalah gambar Sequence Diagram penjualan untuk sistem aktuasi.:



3.8 Gambar Sequence Diagram Kasir

4. Class Diagram

Class diagram merupakan suatu ikatan antar kelas dengan pemahaman yang berbeda pada tiap-tiap kelas yang terdapat dalam suatu sistem. Serta menunjukkan prosedur-prosedur dan tugas entitas dalam penentuan perilaku sistem. (Sandfreni et al., 2021). Diagram kelas untuk sistem yang diusulkan ini terlihat seperti ini:



3.9 Class Diagram

3.12 Rancangan Basis Data

Dalam setiap perancangan sistem informasi dibutuhkan basis data yang berguna untuk menyimpan database yang digunakan pada sistem tersebut. Perancangan basis data ini harus dilakukan dengan benar agar sistem dapat berjalan sesuai rencana. Berikut ini adalah rancangan basis data yang diterapkan pada sistem *point of sales* toko Hoops Outfit, yaitu :



No	Nama	Jenis	Keterangan
1	good_inbounds		
2	migrations		
3	model_has_permissions		
4	model_has_roles		
5	password_resets		
6	payment_methods		
7	permissions		
10	product_type		
11	products		
12	role_has_permissions		
13	roles		
14	shifts		
15	store_payment		
16	store_users		
17	suppliers		
18	transactions_details		
19	transactions		
20	user_products		
21	users		
22	vehicle_times		
23	vehicles		
24	voucher_product		
25	voucher_stores		
26	vouchers		

1. Table good_inbounds

No	Nama	Jenis	Key	Panjang	Keterangan
1	id	bigint	Primary	20	auto_increment
2	date_in	date		-	
3	store_branch_id	int		11	
4	product_id	int		11	
5	qty	int		11	
6	created_at	timestamp		-	
7	updated_at	timestamp		-	
8	deleted_at	timestamp		-	
9	supplier_id	int		11	

2. Table migrations

No	Nama	Jenis	Key	Panjang	Keterangan
1	id	int	Primary	11	auto_increment
2	migration	varchar		191	
3	batch	int		11	

3. Table model_has_permissions

No	Nama	Jenis	Key	Panjang	Keterangan
1	permissions_id	bigint	Primary	20	
2	model_type	varchar	Primary	191	
3	model_id	bigint	Primary	20	

4. Table model_has_roles

No	Nama	Jenis	Key	Panjang	Keterangan
1	role_id	bigint	Primary	20	
2	model_type	varchar	Primary	191	
3	model_id	varchar	Primary	191	

5. Table password_resets

No	Nama	Jenis	Key	Panjang	Keterangan
1	email	varchar	Mul	191	
2	token	varchar		191	
3	created_at	timestamp		20	

6. Table payment_methods

No	Nama	Jenis	Key	Panjang	Keterangan
1	id	bigint	Primary	20	auto_increment
2	name	varchar		191	
3	created_at	timestamp		20	
4	updated_at	timestamp		-	
5	deleted_at	timestamp		-	

7. Table permissions

No	Nama	Jenis	Key	Panjang	Keterangan
1	id	bigint	Primary	20	auto_increment
2	name	bigint	Primary	191	
3	guard_name	varchar	Mul	191	
4	created_at	timestamp		-	
5	updated_at	timestamp		-	

8. Table product_types

No	Nama	Jenis	Key	Panjang	Keterangan
1	id	bigint	Primary	20	auto_increment
2	name	varchar		191	
3	flag	int		11	
4	created_at	timestamp		-	
5	updated_at	timestamp		-	
6	deleted_at	timestamp		-	

9. Table products

No	Nama	Jenis	Key	Panjang	Keterangan
1	id	bigint	Primary	20	auto_increment
2	code	varchar		191	
3	name	varchar		191	
4	price	double		-	
5	holiday_price	double		-	
6	promo_price	double		-	
7	product_type_id	int		11	
8	day_active	varchar		191	
9	timer	int		11	
10	image	varchar		191	

11	star_date_prom	date			
12	end_date_prom	date			
13	active	tinyint		1	
15	created_at	timestamp			
16	updated_at	timestamp			
17	deleted_at	timestamp			

10. Table role_has_permissions

No	Nama	Jenis	Key	Panjang	Keterangan
1	permission_id	Bigint	Primary	20	
2	role_id	Bigint	Primary	20	

11. Table roles

No	Nama	Jenis	Key	Panjang	Keterangan
1	id	bigint	Primary	20	auto_increment
2	name	varchar	Mful	191	
3	guard_name	varchar		191	
4	created_at	timestamp			
5	updated_at	timestamp			



12. Table shifts

No	Nama	Jenis	Key	Panjang	Keterangan
1	id	bigint	PK	20	auto_increment
2	user_id	varchar		191	
3	store_branch_id	int		11	
4	open_at	datetime		-	
5	close_at	datetime		-	
6	beginning_cash	double		-	
7	total_transaction	double		-	
8	transaction_cash	double		-	
9	transaction_edc	double		-	
10	expected_cash	double		-	
11	actual_cash	double		-	
12	difference	double		-	
13	tip	double		-	
14	refund	double		-	
15	note	text		-	
16	active	tinyint		1	
17	created_at	timestamp		-	
18	updated_at	timestamp		-	
19	deleted_at	timestamp		-	

13. Table store_payment

No	Nama	Jenis	Key	Panjang	Keterangan
1	id	bigint	PK	20	Auto_increment
2	store_branch_id	int		11	
3	payment_method_id	int		11	
4	created_at	timestamp		-	
5	updated_at	timestamp		-	

14. Table store_users

No	Nama	Jenis	Key	Panjang	Keterangan
1	id	bigint	PK	20	Auto_increment
2	user_id	varchar		191	
3	store_branch_id	int		11	
4	created_at	timestamp		-	
5	updated_at	timestamp		-	

15. Table Suppliers

No	Nama	Jenis	Key	Panjang	Keterangan
1	id	bigint	PK	20	Auto_increment
2	code	varchar		191	
3	name	varchar		191	

4	address	text		-	
5	created_at	timestamp		-	
6	updated_at	timestamp		-	
7	deleted_at	timestamp		-	

16. Table Transaction_details

No	Nama	Jenis	Key	Panjang	Keterangan
1	id	bigint	Pri	20	Auto_increment
2	transaction_id	int		11	
3	transaction_number	text		191	
4	product_id	int		11	
5	qty	int		11	
6	price	double		-	
7	sub_total	double		-	
8	disc	double		-	
9	created_at	timestamp		-	
10	updated_at	timestamp		-	
11	deleted_at	timestamp		-	

17. Table transactions;

No	Nama	Jenis	Key	Panjang	Keterangan
1	id	bigint	Pri	20	Auto_increment



2	transaction_id	int		11	
3	transaction_number	text		191	
4	product_id	int		11	
5	qty	int		11	
6	price	double		-	
7	sub_total	double		-	
8	disc	double			
9	created_at	timestamp			
10	updated_at	timestamp			
11	deleted_at	timestamp			

18. Table user_product

No	Nama	Jenis	Key	Panjang	Keterangan
1	id	bigint	PK	20	Auto_increment
2	user_id	varchar		191	
3	product_id	int		11	
4	created_at	timestamp		-	
5	updated_at	timestamp		-	

19. Table Users

No	Nama	Jenis	Key	Panjang	Keterangan
1	id	char	PK	36	Auto_increment



2	name	varchar		191	
3	username	varchar		191	
4	email	varchar		191	
5	email_verified_at	timestamp		191	
6	password	varchar		-	
7	percentage	int		11	
8	date_join	date			
9	remember_token	varchar		100	
10	created_at	timestamp			
11	update_at	timestamp			

20. Table `vehicle_times`

No	Nama	Jenis	Key	Panjang	Keterangan
1	id	bigint	PK	20	Auto_increment
2	vehicle_id	int		11	
3	start_at	datetime		11	
4	end_at	datetime		-	
5	user_id	varchar		191	
6	created_at	timestamp			
7	updated_at	timestamp			
8	deleted_at	timestamp			



9	status	tinyint		1	
---	--------	---------	--	---	--

21 Table vehicles

No	Nama	Jenis	Key	Panjang	Keterangan
1	id	bigint	Pri	20	Auto_increment
2	product_id	int		11	
3	name	Varchar		191	
4	Been_used	time		-	
5	active	tinyint		1	
6	description	text		-	
7	Created_at	timestamp		-	
8	updated_at	timestamp		-	
9	Deleted_at	timestamp		-	

22. Table voucher_product

No	Nama	Jenis	Key	Panjang	Keterangan
1	id	bigint	Pri	20	Auto_increment
2	voucher_id	int		11	
3	product_id	int		11	
4	created_at	timestamp		-	
5	updated_at	timestamp		-	



23. Table voucher_store

No	Nama	Jenis	Key	Panjang	Keterangan
1	id	bigint	PK	20	Auto_increment
2	voucher_id	int		11	
3	store_branch_id	int		11	
4	created_at	timestamp		-	
5	updated_at	timestamp		-	

24. Table vouchers

No	Nama	Jenis	Key	Panjang	Keterangan
1	id	bigint	PK	20	Auto_increment
2	voucher_code	int	Uni	11	
3	name	varchar		191	
4	disc	double		-	
5	active	tinyint		1	
6	Start_date	date			
7	End_date	date			
8	Created_at	timestamp			
9	Updated_at	timestamp			
10	Deleted_at	timestamp			

3.10 Gambar Tabel Database



Hasil dan Pembahasan



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN



Daftar Pustaka

- [1] al Fatta, H. (2007). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*.
- [2] Ashraf, S. (2017). IScrum: An Improved Scrum Process Model. *International Journal of Modern Education and Computer Science*, 9(8), 16–24. <https://doi.org/10.5815/ijmecs.2017.08.03>
- [3] Budiman, Q., Mouton, S., Veenhoff, L., & Boersma, A. (2021). 程威特 1 , 吴海涛 1 , 江帆 2. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(0.1101/2021.02.25.432866), 1–15.
- [4] Cahyodi, S. C., & Arifin, R. W. (2017). Sistem Informasi Point Of Sales Berbasis Web Pada Colony Amaranta Bekasi. *Information System For Educators And Professionals*, 1(2), 189–204.
- [5] Ismai. (2020). Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Cafeteria NO Caffe di TANjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan MySQL. *Jurnal Tikar*, 1(2), 192–206. https://ejurnal.universitaskarimun.ac.id/index.php/teknik_informatika/article/download/153/121
- [6] Javanmard, M., & Alian, M. (2015). Comparison between Agile and Traditional software development. *Science Journal*, 36(3), 43–49. <http://dergi.cumhuriyet.edu.tr/cumuscij©2015%0Ahttp://dergi.cumhuriyet.edu.tr/cumuscij>
- [7] Jean, J., & Sengka, V. (2022). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI POINT OF SALES*. <https://www.researchgate.net/publication/359402498>
- [8] Jelantik, A. S. W., Permana, P. T. H., & Estiyanti, N. M. (2021). Analisis Dan Perancangan Sistem Point of Sales Menggunakan Metode Agile Development Pada Toko Eka Putra Sukawati. *Jutisi : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 10(2), 185. <https://doi.org/10.35889/jutisi.v10i2.660>
- [9] Mediana, D., & Nurhidayat, A. I. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Helpdesk (A-Desk) Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel (Studi Kasus di

- PDAM Surya Sembada Kota Surabaya). *Jurnal Manajemen Informatika*, 8(2), 75–81. <http://ejournal.ukrida.ac.id/ojs/index.php/TIK/article/view/1495/1617>
- [10] Nugraha, P. G. S. C. (2021). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI SOFTWARE POINT OF SALE (POS) DENGAN METODE WATERFALL BERBASIS WEB. *JST (Jurnal Sains Dan Teknologi)*, 10(1), 92–103. <https://doi.org/10.23887/jstundiksha.v10i1.29748>
- [11] Rachman. (2018). Sistem Informasi Wisata Di Ampera Waterpark. *Jurnal Siliwangi*, 4(2), 87–92. <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jssainstek/article/download/570/369>
- [12] Reni Maharani & Mustar Aman. (2017). untuk mendukung kegiatan operasional sehari-hari pada sekolah tersebut. Dengan adanya aplikasi berbasis. *Jurnal Ipsikom*, 5(2).
- [13] Sandfreni, S., Ulum, M. B., & Azizah, A. H. (2021). Analisis Perancangan Sistem Informasi Pusat Studi Pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul. *Sebatik*, 25(2), 345–356. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v25i2.1587>
- [14] Siddik, M., & Samsir, S. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Pos (Point of Sale) Untuk Kasir Menggunakan Konsep Bahasa Pemrograman Orientasi Objek. *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*, 4(1), 43. <https://doi.org/10.35145/joisie.v4i1.607>
- [15] Sugihartono, J., Satoto, K. I., & Widiyanto, E. D. (2015). Pembuatan Aplikasi Point of Sale Toko Cabang Perusahaan Torani Menggunakan Framework CodeIgniter. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 3(4), 445. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.3.4.2015.445-455>
- [16] Suharno, H. R., Gunantara, N., & Sudarma, M. (2020). Analisis Penerapan Metode Scrum Pada Sistem Informasi Manajemen Proyek Dalam Industri & Organisasi Digital. *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, 19(2), 203. <https://doi.org/10.24843/MITE.2020.v19i02.P12>



Perancangan Sistem Point Of Sales Menggunakan Metode Agile Development Pada Toko Hoops Outfit

ORIGINALITY REPORT

20%
SIMILARITY INDEX

19%
INTERNET SOURCES

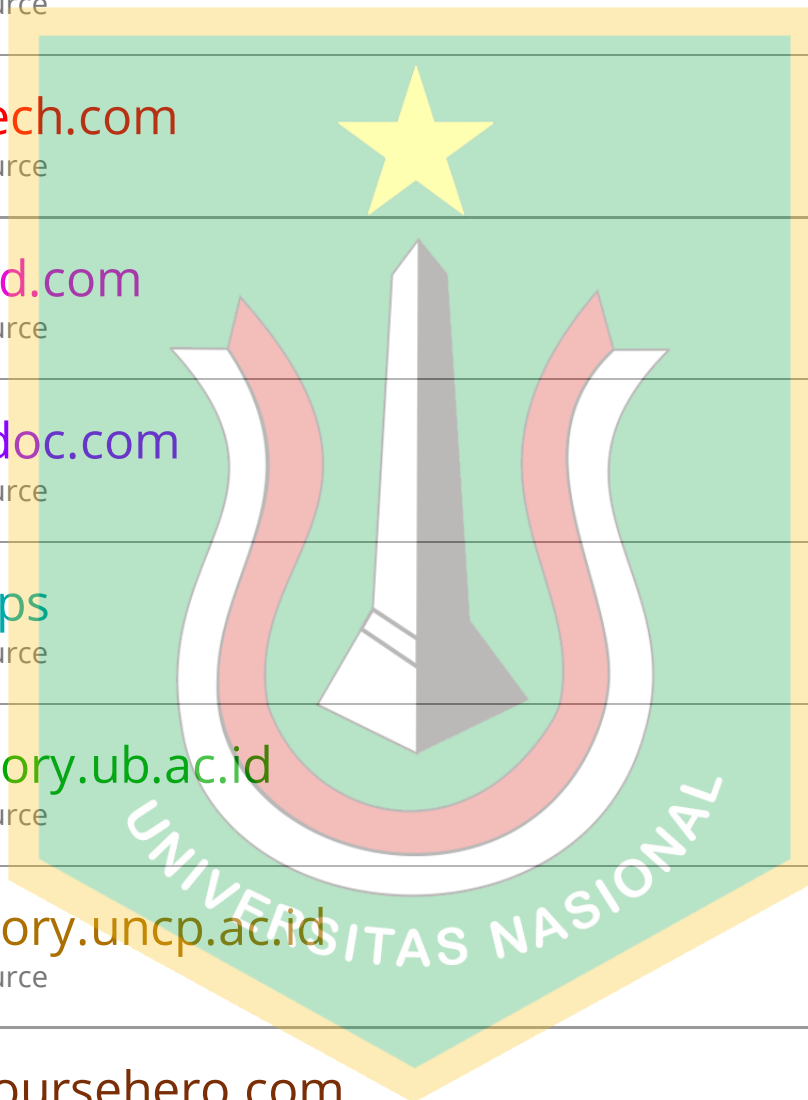
4%
PUBLICATIONS

6%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	docplayer.info Internet Source	1%
2	journals.upi-yai.ac.id Internet Source	1%
3	ojs.stmik-banjarbaru.ac.id Internet Source	1%
4	repository.mercubuana.ac.id Internet Source	1%
5	ejournal-binainsani.ac.id Internet Source	1%
6	123dok.com Internet Source	1%
7	ejournal.seminar-id.com Internet Source	1%
8	repositori.buddhidharma.ac.id Internet Source	1%
9	www.neliti.com Internet Source	1%

10	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1 %
11	dspace.uui.ac.id Internet Source	1 %
12	repository.ung.ac.id Internet Source	1 %
13	timurtech.com Internet Source	<1 %
14	fr.scribd.com Internet Source	<1 %
15	baixardoc.com Internet Source	<1 %
16	qdoc.tips Internet Source	<1 %
17	repository.ub.ac.id Internet Source	<1 %
18	repository.uncp.ac.id Internet Source	<1 %
19	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
20	rumahradhen.wordpress.com Internet Source	<1 %
21	Submitted to Ho Chi Minh University of Technology and Education	<1 %



22 doku.pub Internet Source <1 %

23 download.garuda.kemdikbud.go.id Internet Source <1 %

24 repository.upi.edu Internet Source <1 %

25 nanopdf.com Internet Source <1 %

26 eprints.dinus.ac.id Internet Source <1 %

27 biologi.ub.ac.id Internet Source <1 %

28 www.semanticscholar.org Internet Source <1 %

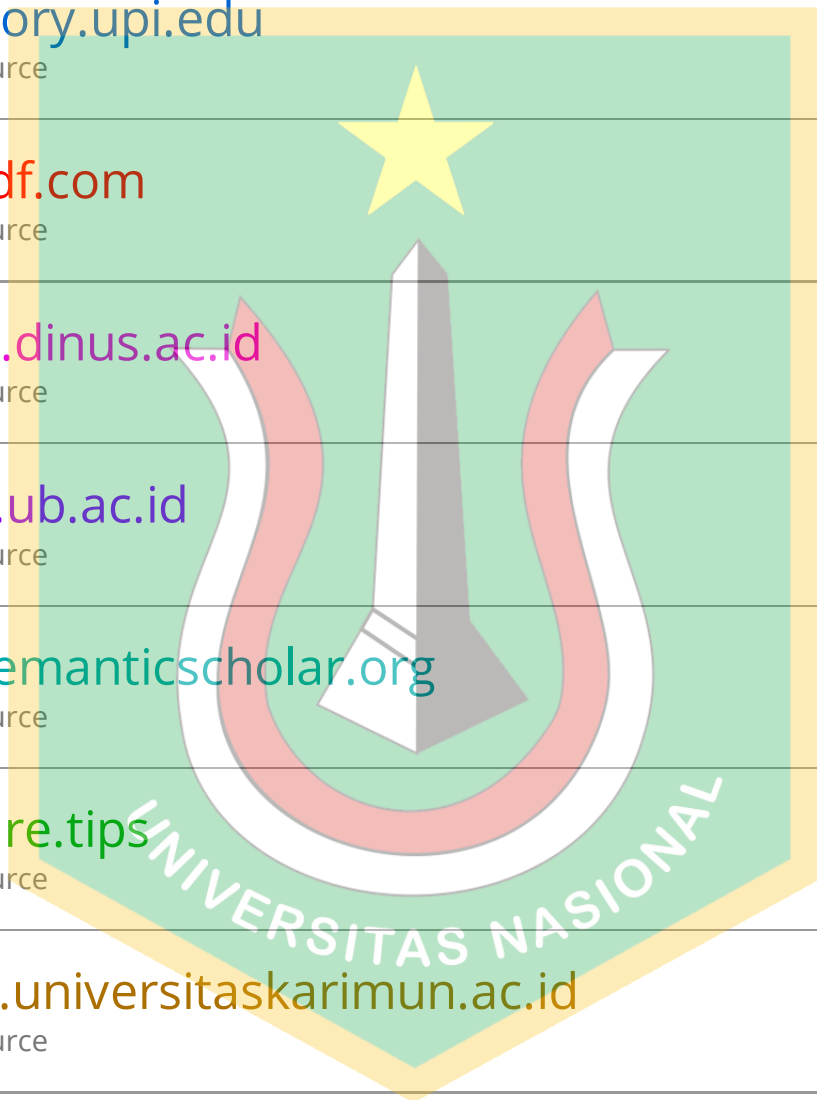
29 docshare.tips Internet Source <1 %

30 ejurnal.universitaskarimun.ac.id Internet Source <1 %

31 eprints.unisbank.ac.id Internet Source <1 %

32 id.123dok.com Internet Source <1 %

33 idwebhost.com



<1 %

34

Nadhif Azharandi, Septi Andryana, Aris Gunaryati. "E-Commerce Kedai HP Berbasis Model View Controller (MVC) dengan Metode Scrum", Jurnal JTİK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi), 2022

Publication

<1 %

35

bisdig.amikompurwokerto.ac.id

Internet Source

<1 %

36

digilib.esaunggul.ac.id

Internet Source

<1 %

37

digilib.unila.ac.id

Internet Source

<1 %

38

ejournal.undiksha.ac.id

Internet Source

<1 %

39

es.scribd.com

Internet Source

<1 %

40

jutif.if.unsoed.ac.id

Internet Source

<1 %

41

media.neliti.com

Internet Source

<1 %

42

rsglobal.pl

Internet Source

<1 %

43

Internet Source

<1 %

44

www.theseus.fi

Internet Source

<1 %

45

Afiyan Nur Chafidin, Agung Triayudi, Andrianingsih Andrianingsih. "Sistem Pendeteksi Gejala Stunting pada Anak dengan Metode Certainty factor Berbasis Website", Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi), 2022

Publication

<1 %

46

ejournal.uniks.ac.id

Internet Source

<1 %

47

repository.usd.ac.id

Internet Source

<1 %



Exclude quotes

Off

Exclude matches

Off

Exclude bibliography

On