

sopia jurnal 8

by turnitin

Submission date: 20-Jun-2023 01:27AM (UTC-0500)

Submission ID: 2119543500

File name: sopia_jurnal_8.docx (773.33K)

Word count: 3410

Character count: 20832

RANCANGAN APLIKASI KASIR TOKO BU LASTRI BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE WATERFALL

Sopia Dia Pangestu*¹⁾, Ika Ratna Indra Astutik²⁾

1. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia
2. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Article Info

Kata Kunci: Laravel, PHP, Sistem informasi Sistem Kasir, Aplikasi Berbasis Web, SDLC (Systems development life cycle)

Keywords: Laravel, PHP, Information systems, SDLC (Systems development life cycle)

Article history:

Received 13 October 2022

Revised 27 October 2022

Accepted 3 November 2022

Available online 1 March 2023

DOI :

<https://doi.org/10.29100/jipi.v8i1.3279>

* Corresponding author.

Corresponding Author

E-mail address:

1813410020@student.binadarma.ac.id

ABSTRAK

Sistem kasir pada badan usaha Toko Bu Lastri masih menggunakan pelayanan penjualan yang masih cara manual, yaitu kasir masih menggunakan perhitungan manual dengan kalkulator dan pendataan barang masih dilakukan secara manual sehingga menyebabkan transaksi menjadi sangat tidak efektif dan efisien. Agar tidak mengganggu transaksi pelanggan, fasilitas dan layanan kasir wajib diberikan secara otomatis. Jika ada kasir, tidak perlu melakukan tugas manual. Kasir dan admin dapat menggunakan sistem untuk mengasihkan pesanan barang secara otomatis dalam transaksi penjualan yang berbasis web. Dengan menggunakan sistem kasir berbasis web ini, pemilik toko dapat melihat data barang penjualan yang telah dimasukkan kedalam sistem. Teknik siklus hidup pengembangan sistem, atau SDLC adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan desain dan metode yang dimanfaatkan untuk merancang program komputer dan menggambarkan proses, digunakan untuk membangun sistem komputerisasi ini dengan penggunaan bahasa pemrograman PHP, bahasa pemrograman untuk MSQl, dan freamwork laravel.

ABSTRACT

The cashier system at the Bu Lestri Shop business entity still uses sales services that are still manual, namely the cashiers still use manual calculations with calculators and data collection of goods is still done manually, causing transactions to be very ineffective and efficient. In order not to disturb customer transactions, cashier facilities and services must be provided automatically. If there is no need to do manual tasks. Cashiers and admins can use the system to automatically generate product orders in web-based sales transactions. By using this web-based cashier system, store owners can view sales item data that has been entered into the system. System development life cycle techniques, or SDLC is them trem used to explain models and methods utilized to design software program and outlines the procedure, used to build these computerized systems with PHP programing language, programming language for MYSQL and the Laravel freamwork.

I. PENDAHULUAN

PERKEMBANGAN teknologi informasi yang sangat cepat telah menjadi solusi utama dalam memperoleh informasi dengan cepat dan mudah. Salah satu contoh teknologi informasi yang telah muncul adalah internet, sebuah jaringan komputer global yang menghubungkan seluruh dunia secara simultan. Dengan adanya internet, masyarakat dapat dengan mudah mendapatkan semua jenis informasi yang mereka butuhkan. Selain itu, internet juga dapat digunakan sebagai alat untuk mencari data atau informasi yang membantu masyarakat umum dalam mendapatkan informasi dan menjalin komunikasi yang mereka perlukan.. Kegiatan perdagangan tumbuh karena adanya internet yang mengandalkan perkembangan teknologi informasi dan semakin populernya internet.

Teknologi komputer akhir-akhir ini telah meningkat, khususnya pada bidang sistem informasi yang makin canggih. Badan usaha harus dapat memanfaatkan teknologi ini secara efektif, misalnya dengan menggunakan sistem pengelola inventaris dan penjualan barang berbasis web namun beberapa badan usaha terus memasukkan data barang masuk dan keluar yang tidak akurat secara manual. Sering dipekerjakan dalam operasi perusahaan kontemporer, Toko Bu Lastrri merupakan usaha retail yang bergerak dibidang penjualan barang-barang yang digunakan pelanggan sehari-hari. Mempertimbangkan penggunaan pengolahan data untuk pembuatan dikarenakan sistem penjualan manual.

Toko Serba Guna Mart, sebagai salah satu mini market sembako, telah berhasil melayani pelanggan dengan berbagai kebutuhan sehari-hari. Namun, sistem pelayanan kasir yang saat ini digunakan masih tergolong sederhana. Proses transaksi dilakukan dengan mencatat secara manual dalam sebuah buku, yang mengakibatkan pelayanan kepada pelanggan menjadi kurang efisien. Selain itu, perhitungan hasil transaksi juga hanya mengandalkan kalkulator tanpa adanya dukungan komputer..

metode penjualan yang digunakan masih memiliki banyak kelemahan. Salah satunya adalah tingginya potensi kesalahan dalam proses pencatatan manual. Selain itu, pencarian data yang sulit juga menjadi kendala dalam sistem yang digunakan. karena mengharuskan penjual untuk mencari buku besar setiap kali datanya dicari. Karena jumlah stok tidak diungkapkan secara spesifik, biasanya pemilik toko mengetahui bahwa stok habis hanya setelah dilakukan transaksi yang mengecewakan konsumen. [1].

Cianjut merupakan tempat bagi toko selamat yang beroperasi dibawah naungan PT. Darutaqwa (Toko Serba Ada Bahagia). Sesuai dengan namanya TOSERBA, yang berarti menjual berbagai barang dengan harga grosir atau eceran, Toserba Selamat adalah sebuah usaha perdagangan. Karena *Happy Departement store* menggunakan metode PO (Purchase Order), persediaanya dicatat dalam buku hutang dagang.[2].

Maksud dan tujuan penulisan penelitian ini adalah:

- Proses transaksi yang dihitung diotomatisasi dari sistem berbasis web dan dipelihara dengan baik dalam database, sehingga memudahkan untuk melakukan transaksi. Hal ini didasarkan pada identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas.
- Mengurangi kinerja karyawan saat berhadapan dengan pelanggan untuk menghindari terciptanya jalur belanja
- Memudahkan pemeriksaan dan pencetakan laporan penjualan yang komprehensif..

Toko Bu Lastrri ini diresmikan pada 14 september 2018, posisi gerai ini di sebuah daratan terpencil. Masalah yang dialami adalah tidak adanya prosedur perbaikan bisnis. Petugas Toko Bu Lastrri sebenarnya tergantung kesepakatan adat. Sistem bisnisnya masih menggunakan manual dan belum elektronik, serta belum menggunakan teknologi web untuk membantu bisnisnya. Padahal, sistem transaksi terhadap pelanggan dan merekap data barang maupun data pelanggan masih menggunakan sistem manual itu sangat tidak efisien, dikarenakan dapat menghambat sistem kerja, masih mengandalkan media komunikasi. Permasalahan dengan adanya sistem kasir ini (POS), akan mempermudah transaksi terhadap pelanggan yang lebih terinci dan diperoleh informasi dari sebuah data pelanggan maupun barang yang lebih cepat dan akurat guna mencapai efektifitas. Penulis membuat webiste dengan judul "Perancangan Aplikasi Kasir Toko Bu Lastrri Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall" sebagai solusi dari permasalahan tersebut. Sistem ini nantinya dapat menjadi referensi bagi peneliti tambahan pada website yang telah dibuat. Penulis menginisiasi penambahan fitur untuk aplikasi kasir. Selain itu, hal ini adak memudahkan untuk melakukan transaksi yang lebih mendalam dengan pelanggan dan memperoleh informasi barang dan data pelanggan dengan lebih cepat dan presisi. Penelitian ini menggunakan mode kualitatif, yang berdasarkan pada penelitian deskriptif dan biasanya menggunakan proses dan penelitian kualitatif lebih menekankan pada pemaknaan yang lebih mendalam. Untuk memastikan bahwa fokus penelitian sejalan dengan kenyataan yang ada, landasan teori digunakan sebagai pedoman. Selain itu, strategi peningkatan kerangka kerja penulis memanfaatkan teknik SDLC, lalu strategi dimana model disebutkan dan siklus dimanfaatkan untuk mengembangkan kerangka kerja program dan menjelaskan prosedur.

II. METODE PENELITIAN

A. Teknik Percobaan

Pemeriksaan ini menggunakan metode kualitatif, yang lebih ditekankan pada penelitian yang berkarakter naratif dan biasanya memerlukan analisis prosedur dan manfaat disebut penelitian kualitatif.

B. Cara Peningkatan Sistem

Proses dan model untuk membangun program perangkat lunak disebut sebagai SDLC, menurut Simaranta (2010:39). Selain itu, ini menguraikan prosedur, dimana pengembang menyetujui perubahan dari masalah menjadi solusi. Rekayasa perangkat lunak dan rekayasa sistem informasi (sering disebut sebagai pengembang sistem) mungkin melibatkan pengembangan perangkat lunak atau sistem baru yang lebih sering digunakan sambil menyempurnakan yang sudah ada (Nugroho,2010:2).

- 1) Tahap pertama adalah *planning* melibatkan mempelajari persyaratan pengguna (*user specifications*), melakukan studi kelayakan teknis dan teknologi (*feasibility*) dan penjadwalan perangkat lunak atau sistem informasi. Hal tersebut juga sejalan dengan penulis pada poin ini, khususnya UML.
- 2) Tahap kedua, atau *analysis* (analisis), adalah titik dimana saya mencoba untuk mengelola kelemahan masalah yang muncul pada pengguna. Dan melanjutkan ke pembuatan kerangka kerja atau bagian pemograman objek dan koneksi antar objek.
- 3) Keterlibatan penulis dalam Perancangan (*design*) adalah tahap ketiga, dimana penulis berusaha untuk memecahkan masalah yang ditemukan selama fase analisis.
- 4) Implementasi, tahap ke empat adalah saat penulis mempraktikkan proses perencanaan dengan memilih perangkat keras dan membuat aplikasi (coding).
- 5) Tahap kelima, (pengujian) memungkinkan penentuan apakah *framework* dan program diproduksi untuk memenuhi spesifikasi pengguna atau tidak, jika tidak maka sistem tahap berikutnya bersifat iteratif dan melibatkan kembali ke tahap pertama. Selain itu, mengevaluasi sendiri bertujuan untuk meminimalkan dan menghilangkan kelemahan jadi dilanjutkan pengguna dapat benar-benar merasa manfaat dari sistem yang dikembangkan dalam aktivitas sehari-hari.
- 6) Tahap keenam, adalah *maintenance* (pemeliharaan), proses mengoperasikan sistem dan melakukan perbaikan kecil dimulai pada titik ini. Ini akan terjadi dalam kasus waktu sistem habis dimasukkan sekali lagi selama fase perencanaan.

Kajian diatas menunjukkan *System Development Life Cycle* (SDLC) mencakup seluruh prosedur pengembangan *framework* melalui beberapa tahapan

C. Teknik Pengumpulan Data

Ada beberapa teknik pengumpulan data yang dapat diimplementasikan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dengan tepat. Berikut ini beberapa teknik pengumpulan data yang umum digunakan:

- 1) Observasi : Toko Bu Lastrri Pulau Jawa Timur langsung diamati oleh peneliti. Pengamatan ini dilakukan dengan melihat langsung Toko Bu Lastrri untuk mendapatkan informasi mengenai identitas dan data yang diperlukan untuk membangun sistem.
- 2) Studi Literatur : mencari dan mengevaluasi kajian yang berhubungan dengan perancangan sistem informasi aplikasi kasir.
- 3) Wawancara : Peneliti menggunakan metode penyampaian informasi yang diperlukan untuk menginformasikan kepada salah satu pemilik Toko Bu Lastrri mengenai tantangan yang dihadapi selama prosedur transaksi penjualan.

D. Analisis Kebutuhan Sistem

1) Prasyarat Fungsional

Prasyarat Fungsional meliputi sumber daya diperlukan dan aktivitas umum sistem, seperti:

- a. *Login* merupakan pengolahan berbagai data sistem, data pengguna, data penjualan, dan data transaksi. Login adalah cara bagi pengguna dan pemilik toko/admin untuk masuk ke dalam sistem.
- b. Tampilan halaman *default* ada di halaman awal dimana pengguna ingin membuka situs Toko Bu Lastrri, hal pertama yang akan muncul adalah halaman *default*.

2) Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan Non Fungsional sistem informasi yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan fungsional tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Kebutuhan piranti lunak yang dibutuhkan untuk pengoperasian, semacam berikut ini:
 1. Sistem operasi Windows 10
 2. Editor *Text* (Visual Studio Code)
- b. Kebutuhan piranti keras tertentu, seperti:
 1. Laptop acer (ram 4)
 2. HP Android

III. HASIL SERTA KESIMPULAN

A. Evaluasi keperluan

Langkah penulisan awal, antara lain menganalisis dan mengidentifikasi isu-isu kebutuhan pengguna terhadap Perancangan Sistem Informasi Aplikasi Kasir Toko Bu Lastri Berbasis Website menggunakan metode waterfall dengan melakukan wawancara kepada pihak-pihak yang terkait langsung dan mengamati sistem yang beroperasi di Toko Bu Lastri, maupun pihak-pihak yang terkait dengan Toko Bu Lastri. Penulis memulai dengan melihat masalah-masalah yang sudah ada dan mencari tahu yang terpenting. Sehingga dapat menjadi dasar suatu kelompok agar sistem berubah dan berkembang.

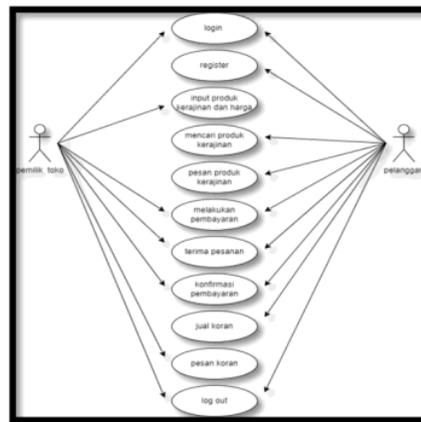
B. Desain Sistem

Proses perancangan penulis untuk sistem yang akan digunakan pada Toko Bu Lastri ini dikenal dengan nama sistem perancangan, dengan menggunakan *Software* whimsical untuk mendesain situs website toko Bu Lastri, serta cara penulis membuat sistem dan tampilan agar lebih dipahami oleh pengelola toko Bu Lastri demikian juga user. Pada titik ini, penulis memanfaatkan database MySQL dan bahasa pemrograman PHP pada point ini untuk membuat kode. Penulis memanfaatkan penelitian yang telah dilakukan di tahap awal. Jika terjadi kesalahan dalam tahap analisis ini, Perancangan sistem desain tidak dapat dilanjutkan karena harus diulang dari awal dan diperbaiki selama tahap analisis.

C. Rancangan Analisis

Draf pertama dari deskripsi sistem adalah Perancangan sistem. aliran proses atau sistem akan terlihat oleh anda. Admin dan pembeli merupakan dua pengguna dalam sistem Rancangan Aplikasi Kasir Toko Bu Lastri Berbasis Website menggunakan metode waterfall ini. Admin mengurus barang dan mengelola pesanan dalam sistem ini, dan pembeli memilih barang yang ingin dibeli, memisalnya, dan memayarnya.

Use case diagram merupakan kerangka pemecahan masalah yang digunakan pada Perancangan Aplikasi Kasir Toko Bu Lastri Berbasis web untuk menyelesaikan masalah. Diagram use case untuk perancangan untuk Perancangan Aplikasi Kasir Toko Bu Lastri Berbasis web dapat dilihat dibawah ini.

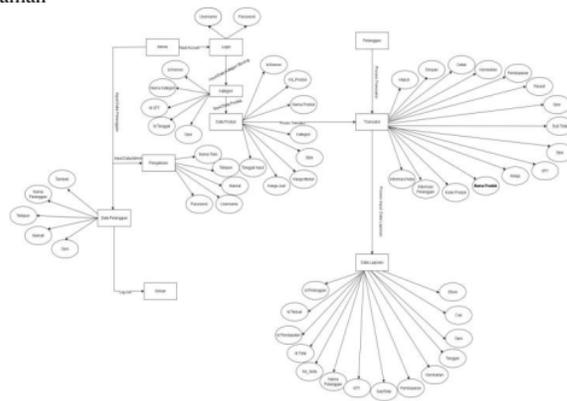


Gambar 1 use case diagram

D. Rancangan desain sistem

Rancangan Aplikasi Kasir Toko Bu Lastri Berbasis Website menggunakan

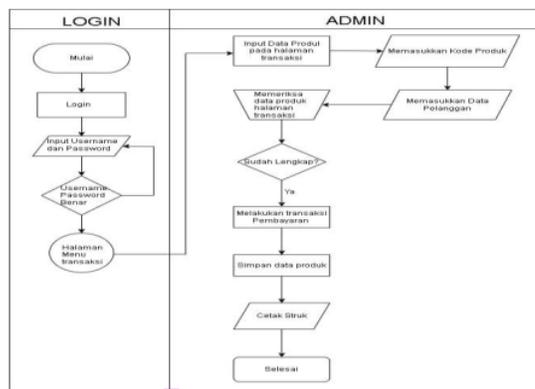
1) Rancangan tata letak halaman



Gambar 2 Rancangan ERD Toko Bu Lastri

Rancangan ini menunjukkan entitas, relasi serta atribut yang akan digunakan pada rancangan database. Terdapat juga relasi satu ke banyak serta banyak ke satu, rancangan ini akan memudahkan pembuat database untuk mengetahui apa saja yang harus mereka isi agar program memiliki tempat database yang lengkap dan akan membuat semua data transaksi pada aplikasi kasir tersimpan baik dan tertata.

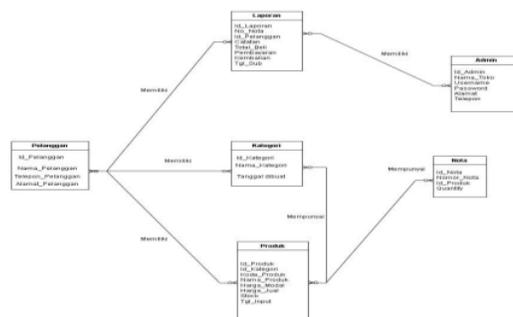
2) Rancangan Halaman Login



Gambar 3 Activity Diagram

Activity diagram adalah diagram yang menggambarkan aliran aktivitas dalam suatu sistem informasi atau proses bisnis. Diagram ini menggunakan simbol-simbol grafis untuk menggambarkan aktivitas, keputusan, dan aliran yang terjadi dalam suatu sistem.

3) Rancangan Halaman Produk



Gambar 4 Rancangan Konseptual Data Model

2 E. Tampilan Program

1) Tampilan Laman Login



Gambar 5 Halaman Login

Halaman login ini tampil untuk mengisi username dan password

2) Tampilan Laman Kategori

No.	Nama Kategori	Qty	Tanggal	Opil
1	barang	3	2023-01-18 09:02:07	Edit Hapus
2	barang-barang	3	2023-01-18 09:02:07	Edit Hapus
3	barang	1	2023-01-18 09:02:07	Edit Hapus
4	barang-pg	9	2023-01-18 09:02:06	Edit Hapus
5	barang-barang	9	2023-01-18 09:04:36	Edit Hapus
6	barang-barang	9	2023-01-18 09:04:45	Edit Hapus
7	barang-barang	5	2023-01-18 09:05:10	Edit Hapus
8	barang-barang	5	2023-01-18 09:05:26	Edit Hapus
9	barang	4	2023-01-18 09:05:45	Edit Hapus
10	barang	3	2023-01-18 09:05:55	Edit Hapus

Gambar 6 tampilan laman Kategori

Laman dasbor ditampilkan setelah login pada website, Halaman kategori ini berfungsi mengelompokan data produk.

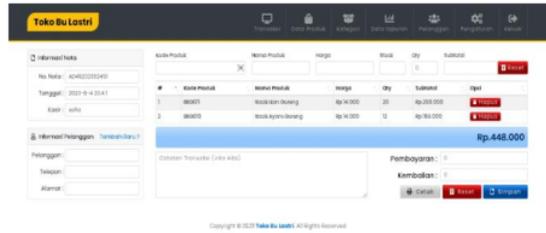
3) Tampilan Laman Data Produk

No.	Kode Produk	Nama Produk	Kategori	Stock	Harga Modal	Harga Jual	Tanggal Input	Opil
1	990007	barang	barang	50	Rp 50.000	Rp 60.000	2023-01-18 09:04:00	Edit Hapus
2	990008	barang-barang	barang	50	Rp 50.000	Rp 60.000	2023-01-18 09:07:08	Edit Hapus
3	990009	barang-barang	barang	50	Rp 50.000	Rp 64.000	2023-01-18 09:12:25	Edit Hapus
4	990010	barang-barang	barang-barang	49	Rp 10.000	Rp 14.000	2023-01-18 09:12:50	Edit Hapus
5	990011	barang-barang	barang-barang	49	Rp 10.000	Rp 14.000	2023-01-18 09:14:50	Edit Hapus
6	990012	barang-barang	barang-barang	50	Rp 10.000	Rp 14.000	2023-01-18 09:15:51	Edit Hapus
7	990013	barang-barang	barang-barang	50	Rp 5.000	Rp 8.000	2023-01-18 09:16:38	Edit Hapus
8	990014	barang-barang	barang-barang	50	Rp 5.000	Rp 8.000	2023-01-18 09:17:15	Edit Hapus
9	990015	barang-barang	barang-barang	50	Rp 24.000	Rp 28.000	2023-01-18 09:18:25	Edit Hapus
10	990016	barang-barang	barang-barang	50	Rp 1.000	Rp 3.000	2023-01-18 09:18:37	Edit Hapus

Gambar 7 Tampilan Halaman Data Produk

Laman Data Produk ini tampil setelah halaman kategori. Data produk ini berfungsi untuk user yang ingin mengetahui stok barang masuk pada tokonya.

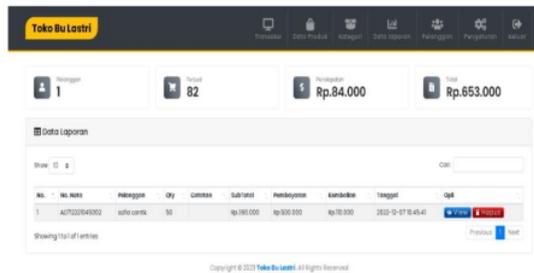
4) Tampilan Laman Data Laporan



Gambar 8 tampilan laman Data Laporan

Laman Data untuk dokumen ini sangat berfungsi bagi pemilik toko tersebut, dengan adanya data laporan pemilik toko bisa mengetahui data omset yang didapatkan oleh toko tersebut

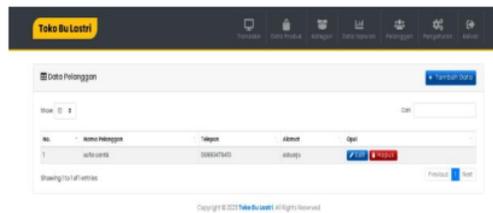
5) Tampilan laman **Pelanggan**



Gambar 9 Tampilan halaman Pelanggan

Halaman data untuk dokumen ini sangat berfungsi bagi pemilik toko tersebut, dengan adanya data pelanggan pemilik toko bisa mengetahui data pelanggan terdahulu.

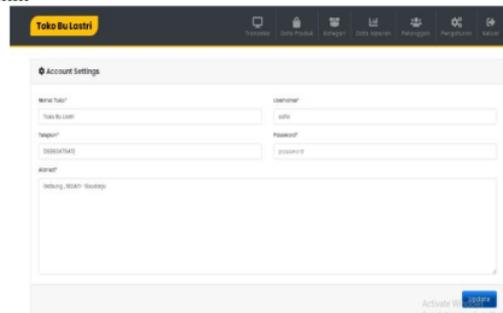
6) Tampilan di Halaman pertama admin



Gambar 10 tampilan halaman beranda admin

Disitus web, status ditampilkan dihalaman ini.

7) Tampilan di Laman Produk Admin



Gambar 10 .Tampilan halaman produk

Disitus ini berfungsi sebagai admin dalam aplikasi.

F. Pengujian Sistem

Pengujian sistem diterapkan pada Rancangan Aplikasi Kasir Toko Bu Lastri Berbasis Website selesai menggunakan pendekatan pengujian blackbox testing. Pengujian blackbox adalah fase percobaan agenda yang memberikan prioritas persyaratan program fungsional. Pengujian blackbox testing ini adalah tingkat percobaan agenda yang mementingkan pengujian persyaratan fungsional program. Untuk mendeteksi masalah pada suatu program pengujian blackbox digunakan. Tahapan kebutuhan fungsional sistem adalah sebagai berikut, yang digunakan untuk menentukan apakah aplikasi menghasilkan keluaran yang diinginkan.

6
Table 1. Pengujian Metode BlackBox

No.	Deskripsi Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Keterangan
1.	Login Role Admin dan Kasir	Sistem akan menerima akses login berdasarkan role dengan email dan password yang terdaftar.	Aplikasi menerima akses login berdasarkan role dan diarahkan ke menu dashboard.	Sesuai
2.	Mengedit, menambah dan menghapus kategori produk.(Role Admin)	Sistem akan menampilkan pemberitahuan "Tambah/Edit/Hapus Kategori Produk Berhasil".	Sistem menunjukkan pemberitahuan "Tambah/Edit/Hapus Kategori Produk Berhasil".	Sesuai
3	Menambah, mengedit dan menghapus produk. (Role Admin).	Sistem akan menampilkan pemberitahuan "Tambah/Edit/Hapus Produk Berhasil".	Sistem menampilkan pemberitahuan "Tambah/Edit/Hapus Produk Berhasil".	Sesuai
10.	Halaman menu utama kasir. (Role Kasir)	Klik tombol SIMPAN muncul pemberitahuan "Berhasil menambahkan order".	Sistem menampilkan pemberitahuan "Berhasil menambahkan order" dan diarahkan ke halaman list order.	Sesuai
11.	Halaman menu utama kasir. (Role Kasir)	Klik tombol BAYAR diarahkan ke halaman proses bayar.	Sistem mengarahkan ke halaman proses bayar.	Sesuai
12.	Halaman List Order (Role Kasir)	Klik Tombol CETAK diarahkan ke halaman cetak bill.	Sistem mengarahkan ke halaman cetak bill.	Sesuai
13.	Halaman List Order (Role Kasir)	Klik tombol BAYAR diarahkan ke halaman proses bayar.	Sistem mengarahkan ke halaman proses bayar.	Sesuai
14.	Halaman Proses Bayar (Role Kasir)	Klik Tombol PROSES BAYAR diarahkan ke halaman cetak bill.	Sistem mengarahkan ke halaman cetak bill dan mengubah status order menjadi <i>completed</i> .	Sesuai
15.	Logout	Logout	Terlogout dan mengarahkan ke tampilan login.	Sesuai

Analisis

System Usability Scale (SUS)

Table 2. Data Responden yang Belum Dikonversi

Responden	Pertanyaan										Total
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	
R1	4	2	4	1	4	1	5	1	5	1	28
R2	4	2	4	1	4	1	4	1	4	1	26
R3	5	3	5	2	5	2	5	2	5	2	36
R4	4	2	4	1	5	1	5	1	5	2	30
R5	5	3	5	3	5	2	5	2	5	2	37
R6	4	2	4	1	5	1	4	1	4	1	27
R7	5	3	4	1	5	1	5	1	5	2	32
R8	3	1	4	1	4	1	4	1	4	1	24

Selanjutnya untuk menentukan skor SUS merupakan tabel hasil konversi data responden dilakukan penjumlahan total jawaban kemudian dikali menggunakan metode SUS:
Hitung nilai skor rata-rata setiap responden pada tes dengan mengalikannya 2,5. Mengikuti

Table 3. Data Responden yang Sudah Dikonversi

Responden	Pertanyaan										Total	Total x 2.5
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
R1	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	36	90
R2	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	34	85
R3	4	2	4	3	4	3	4	3	4	3	34	85
R4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	36	90
R5	4	2	4	2	4	3	4	3	4	3	33	82,5
R6	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	35	87,5
R7	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	36	90
R8	2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	34	85
Jumlah Skor SUS Pada Aplikasi POS												695
Rata-Rata Nilai kuesioner SUS Pada Aplikasi POS												86,875

G. Perbandingan Hasil

Berikut ini hasil penelitian menggunakan teknik SDLC (*systems development life cycle*) dibandingkan dengan penelitian lain berlaku pada teknik SDLC atau (*systems development life cycle*) :

- a. Judul penelitian adalah "Sistem info online shop berbasis web menggunakan metode sdlc" di toko Tassia, cara manual memasukkan informasi pemesanan menjadi sistem berbasis web, memudahkan pelanggan untuk mempelajari lebih lanjut tentang barang yang dijual di tasia toko. Database dan entri data penjualan yang terorganisir sangat baik [5]
- b. Merupakan judul penelitian "Perancangan Sistem Info Penjualan Kerajinan Lampu Hias di Toko Purnomo Berbasis Web" membuahakan temuan penelitian. Kerangka data ini tentunya dapat membantu dalam pencatatan informasi transaksi penjualan serta menarik untuk kemajuan bisnis penjualan di toko purnamo. Dimana dalam kerangka data ini sangat berperan penting untuk tujuan penjualan produk secara efektif, selanjutnya meringankan kerja penjual yang pada awalnya dealer sangat sibuk dalam mencatat informasi stok dan untuk memajukan produk yang dijual. [6]

IV. PENUTUP

H. Kesimpulan

Dari penerapan sistem terhadap permasalahan dalam perancangan sistem informasi e-commerce pada Kasir Toko Bu Lastrri, beberapa kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut :

- a. Meningkatkan efisiensi transaksi: Dengan adopsi sistem rancangan aplikasi kasir pada Toko Bu Lastrri dapat meningkatkan efisiensi dalam proses transaksi. Penggunaan sistem kasir yang terintegrasi memungkinkan pencatatan data barang maupun penjualan secara otomatis, mengurangi risiko kesalahan manusia, dan mempercepat proses transaksi.
- b. Memudahkan pencarian data barang: Sistem rancangan aplikasi kasir ini akan memberikan kemudahan dalam pencarian data barang maupun data pelanggan. Dengan database terpusat yang terorganisir, data barang dapat dengan mudah diakses dan dicari. Hal ini akan membantu Kasir Toko Bu Lastrri dalam mengelola dan memanfaatkan data barang dengan lebih efektif.
- c. Mengurangi kesalahan pencatatan: Dengan mengadopsi sistem kasir yang terintegrasi dan mengurangi ketergantungan pada pencatatan manual, kesalahan dalam pencatatan dapat dikurangi secara signifikan. Data barang yang dicatat secara otomatis oleh sistem akan lebih akurat dan dapat diandalkan.
- d. Meningkatkan pengalaman pelanggan: Dengan adanya rancangan aplikasi kasir ini pelanggan akan mendapatkan pengalaman yang lebih baik. Proses transaksi yang cepat dan efisien akan meningkatkan kepuasan pelanggan.
- e. Dalam keseluruhan, penerapan rancangan aplikasi ini pada Toko Bu Lastrri membawa banyak manfaat, termasuk peningkatan efisiensi, pengurangan kesalahan, peningkatan pengalaman pelanggan. Hal ini akan membantu toko mencapai keberhasilan dalam lingkungan bisnis yang semakin digital dan kompetitif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Suminten, "Sistem informasi penjualan aplikasi kasir berbasis website pada mart serba guna blora," *Prosisko*, vol. 7, no. 2, pp. 102–107, 2020.
- [2] T. Rahmasari, "Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Barang Dagang Pada Toserba Selamat Menggunakan Php Dan Mysql," *is Best Account. Inf. Syst. Inf. Technol. Bus. Enterp. this is link OJS us*, vol. 4, no. 1, pp. 411–425, 2019, doi: 10.34010/aisthebest.v4i1.1830.
- [3] L. O. Waqos, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Helm Berbasis Website Pada Harum Helm Surabaya," 2018.
- [4] N. Susanti, "Perancangan E-Marketing UMKM Kerajinan Tas," 2018.
- [5] Z. S. H. Albertus Laurensius Setyabudhi, "Sistem informasi online shop berbasis web dengan metode SDLC," Juli 2020.
- [6] M. F. Z. I. P. Surminah, "Perancangan sistem informasi penjualan kerajinan tangan lampu hias pada purnama shop berbasis web," januari 2019.
- [7] derin, sistem informasi E-commerce perlengkapan bayi pada toko melodi baby shop berbasis web responsive, 2018.
- [8] S. D. Endasti, "sistem informasi penjualan online usaha tenun songket pada HD "benang emas" Palembang menggunakan metod web e ngineering," 2017.
- [9] J. Efendi, "Perancangan sistem informasi Penjualan berbasis web pada jeeni shop," 2017.
- [10] A. Puspasari, "Peracanan sistem informasi penjualan snake import berbasis web pada Qween's Bite," 2018.
- [11] M. . N. K. M. Lilyani Asri Utami, "Sistem informasi Penjualan Kerajinan Tempurung Kelapa Berbasis Web pada Butik "Wood & Coconut," 2018.
- [12] B. Rianto, "Perancangan sistem informasi pemasaran kerajinan tangan khas inhil berbasis web," juli 2018.
- [13] A. T. H. F. N. Vinda Ayu Hajar Prastiti, "Sistem informasi pemasaran kerajinan tangan nonorganik berbasis website KKM sangen," 2018.
- [14] S. Diki Susandi, "Sistem Penjualan Berbasis E-Commerce Menggunakan Metode Objek Oriented Pada Distro Dlapak Street Wear," agustus 2018.
- [15] P. A. N. F. T. Theresia Yunita F. M. Lamawuran, "Aplikasi penjualan online kerajinan lokal khas masyarakat nusa tenggara timur berbasis android," april 2021.
- [16] F. Irsad, "Perancangan Sistem Informasi Promosi Kerajinan Kayu Berbasis Website," 2019.

sopia jurnal 8

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.mikroskil.ac.id Internet Source	4%
2	jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id Internet Source	4%
3	www.researchgate.net Internet Source	2%
4	elibrary.nusamandiri.ac.id Internet Source	1%
5	journal.laaroiba.ac.id Internet Source	1%
6	www.jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id Internet Source	1%
7	media.neliti.com Internet Source	1%
8	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%
9	repository.ub.ac.id Internet Source	<1%

10	repository.stp-bandung.ac.id Internet Source	<1 %
11	lib.ui.ac.id Internet Source	<1 %
12	doku.pub Internet Source	<1 %
13	medium.com Internet Source	<1 %
14	repository.uinbanten.ac.id Internet Source	<1 %
15	repository.unama.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off
Exclude bibliography On

Exclude matches Off