

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI *POINT OF SALE* BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE *WATERFALL* (STUDI KASUS : KEDAI *KYUSHU JAPANESE STREET FOOD*)

Julio Saputra¹, Afrizal Zein²

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang 2022

E-mail: juliosaputra84@gmail.com, dosen01495@unpam.ac.id

ABSTRAK

Kyushu Japanese Street Food dalam melakukan transaksi penjualan masih menggunakan cara yang manual sehingga, dapat menyebabkan terjadinya resiko *human error* dan ketidak akuratan data, serta kurang efisien dan kurang aman dalam pencarian data penjualan serta penyimpanan data laporan penjualan yang besar kemungkinan dapat mengakibatkan data laporan penjualan hilang maupun terselip. Penelitian ini dimaksudkan dapat merancang sebuah sistem yang terintegrasi dengan komputer dalam pengelolaan penjualan dan laporan data penjualan menjadi efisien, efektif serta lebih akurat. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode *waterfall* dalam merancangan sistem informasi *point of sale* berbasis *web* dengan bahasa pemrograman PHP serta MySQL sebagai penyimpanan data. Hasil pada sistem telah selesai dirancang yaitu berupa sebuah sistem informasi *point of sale* berbasis *web* yang dapat mengelola sebuah informasi transaksi penjualan pada kedai makanan. Pada hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa, sistem yang telah dirancang dapat berjalan dengan baik, serta dapat mendokumentasikan pencatatan penjualan dan laporan data penjualan menjadi lebih akurat serta lebih cepat pada saat pengunjung ramai yang datang ke kedai *Kyushu Japanese Street Food*.

Kata Kunci : Sistem Informasi, *Web*, POS, PHP, MySQL

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pada pemanfaatan teknologi yang berkembang cukup pesat saat ini berbagai aspek kini telah dirasakan efeknya pada Kedai *Kyushu Japanese Street Food* yang dapat dimanfaatkan teknologi yang berkembang ini demi mencapai suatu kepuasan kepada pelanggan dan memberikan keuntungan untuk kedai makanan. Segala sesuatu mungkin dapat dikerjakan dengan mudah, tidak menutup kemungkinan untuk customer kedai makanan ini yang ingin memesan menu di kedai ini dengan mudah, tidak rumit dan , tidak memakan waktu yang cukup lama mudah dalam pemesanan

menu makanan pada kedai *Kyushu Japanese Street Food*.

Kedai *Kyushu Japanese Street Food* adalah makanan pinggir Jalan ala jepang yang beralamat di Jl. RC Veteran Raya samping Kelurahan Bintaro, Pesanggrahan, Jakarta Selatan. Menyuguhkan pilihan menu makanan khas Jepang seperti *chicken* dan *beef teriyaki, katsu, yakiniku, gyudon*.

Beberapa pada kajian jurnal dalam sistem informasi penjualan dapat meningkatkan kemudahan dan menangani suatu masalah. Di era yang modern seperti saat ini, penulis bermaksud untuk merancang sistem informasi *Point Of Sale* (POS) berbasis web di Kedai *Kyushu Japanese Street Food* agar terlihat lebih *modern* dan terintegrasi dengan komputer. Program sistem informasi ini dirancang khusus supaya

mempermudah transaksi penjualan agar lebih cepat dan dalam pelaporan data penjualan dan tidak lagi menggunakan cara manual supaya data laporan penjualan tidak hilang serta cepat dalam melayani pelanggan yang datang di kedai.

LANDASAN TEORI

Tinjauan Pustaka

Menggunakan tinjauan pustaka pada penelitian yang serupa terkait metode dan permasalahan yang dipakai dalam menyelesaikan suatu masalah serta digunakan untuk bahan acuan dalam membuat perancangan sistem informasi *point of sale* (P.O.S) berbasis web pada Kedai *Japanese Street Food*.

Landasan Teori

Definisi Sistem

Sistem terlahir dari bahasa latin *systema* atau bahasa *yunani* yang berarti suatu keutuhan yang terdiri dari komponen yang menghubungkan secara bersama guna mempermudah aliran informasi.

Sistem merupakan yang terdiri dari 2 atau lebih pada suatu komponen yang terhubung dan saling berinteraksi serta membentuk sebuah kesatuan kelompok hingga melahirkan satu tujuan. (Kurnia Cahya Lestari dan Arni Muarifah Amri, 2020:7)

Konsep Dasar Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan sebuah kumpulan sistem yang membentuk, berkumpul, bekerja sama dan terintegritas antara satu dan yang lainnya dengan melakukan cara tertentu pengelolaan data seperti, menerima masukan data (*input*) , mengolah data (*processing*), serta menghasilkan keluaran (*output*) yang berisi sebuah informasi sebagai landasan dalam pengambilan suatu keputusan yang bermanfaat serta memiliki nilai yang nyata dan dapat dirasakan baik pada saat itu

ataupun dimasa yang mendatang serta memanfaatkan sumber daya yang tersedia untuk mencapai suatu tujuan (Heriyanto, 2018).

Definisi POS (Point Of Sales)

POS (*Point Of Sales*) merupakan suatu kegiatan yang berfokus terhadap penjualan pada sistem yang membantu berjalannya proses transaksi. Pada setiap rangkaian POS terdiri dari software dan juga hardware yang mana keduanya digunakan untuk tahapan proses transaksi. Point Of Sales Software adalah suatu komponen utama pada sistem POS yang menentukan jalannya sebuah proses. Sedangkan Point Of Sales Hardware dibutuhkan guna berjalannya fungsi POS, membantu pada proses payment, serta membuat tanda terima sebagai bentuk transaksi yang sah (Sugumonrong, D. P., Ray., & Victorio, V, 2019).

Definisi Website

Teknologi yang semakin berkembang dan menjadi topik yang menarik dari waktu ke waktu. Teknologi yang makin berkembang dapat membantu peranan manusia untuk mendapatkan informasi secara tepat waktu dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Saat ini teknologi *website* terbaru sudah menggunakan versi 3.0 dimana web 3.0 dapat membuat *user* mengontrol datanya sendiri.

Definisi Waterfall

Metode *Waterfall* dapat diartikan sebagai metode air terjun dan sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), yang mana dalam hal tersebut mengilustrasikan pendekatan yang sistematis, serta terstruktur pada pengembangan software, diawali dengan spesifikasi keperluan user, kemudian berlanjut pada tahapan perencanaan (*planning*), permodelan (*modelling*), konstruksi (*constructions*), dan penyerahan

sistem ke user (*deployment*), yang diakhiri support pada software lengkap yang dihasilkan.

ANALISA DAN PERANCANGAN

Analisis Sistem

Analisis Sistem yang Berjalan

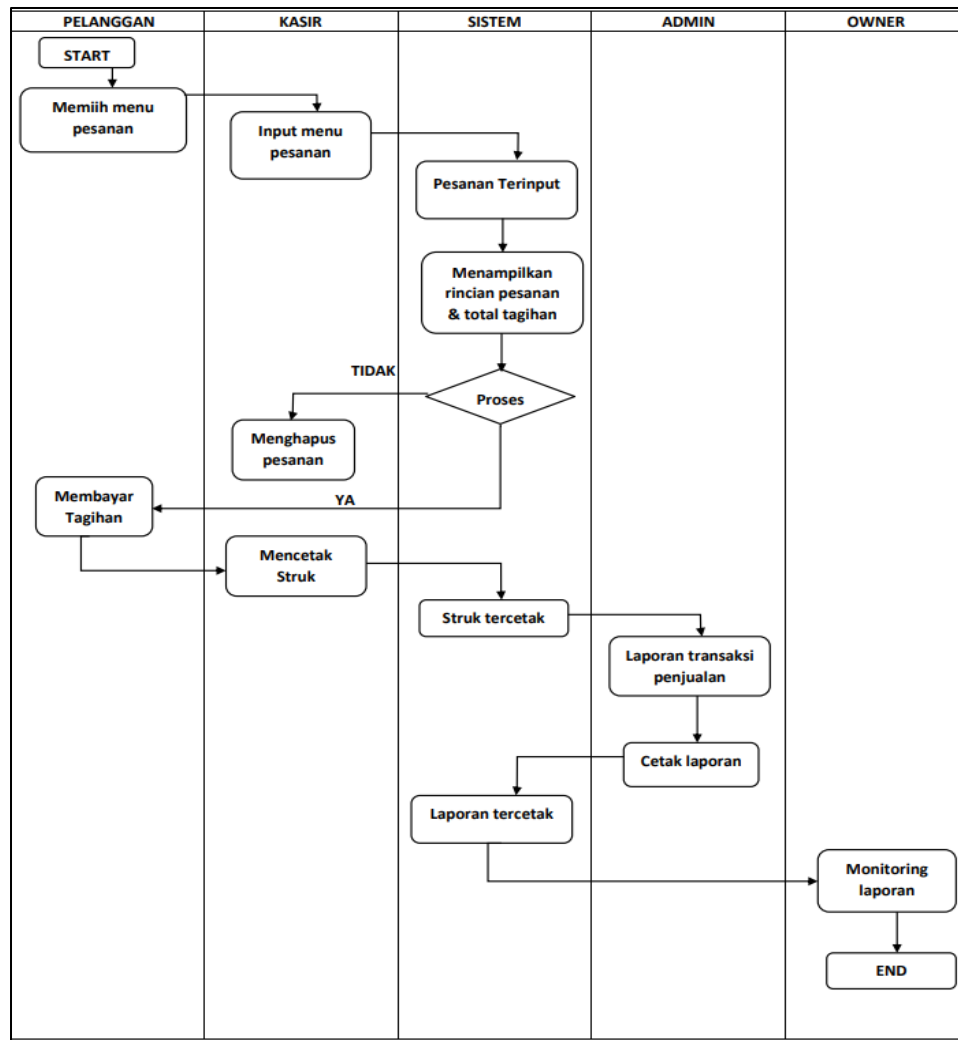
Pada pengertian dari analisis sistem terdapat 3 (tiga) perangkat yang diperlukan diantaranya meliputi seperti perangkat lunak, perangkat keras, serta perangkat manusia. Perangkat lunak berupa program, sedangkan perangkat keras dapat berupa seperti komputer, printer, kemudian yang meliputi perangkat manusia yaitu seperti manajer, programmer, analis sistem, dan lain sebagainya. (Kristanto, 2018:6).

Pada keterangan diatas tentang analisis sistem yang berjalan dapat disimpulkan bahwa analisis sistem adalah

penguraian pada sistem informasi yang lengkap ke dalam bagian komponennya untuk mengidentifikasi masalah yang sedang terjadi serta memenuhi unsur-unsur yang dibutuhkan dan dapat diusulkan pada perbaikan-perbaikannya.

Analisis Sistem yang Diusulkan

Pada sistem yang diusulkan ini diharapkan dapat memberikan sebuah bentuk gambaran yang jelas pada pembuatan sebuah sistem informasi yang bisa membantu pada proses penjualan. Analisis sistem yang diusulkan dapat digambarkan ke dalam *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, dan *Class Diagram* yang dapat menghasilkan sebuah informasi yang diinginkan, serta *Entity Relationship Diagram* (ERD), *Logical Record Structure* (LRS) yang dapat menerangkan proses aliran data.

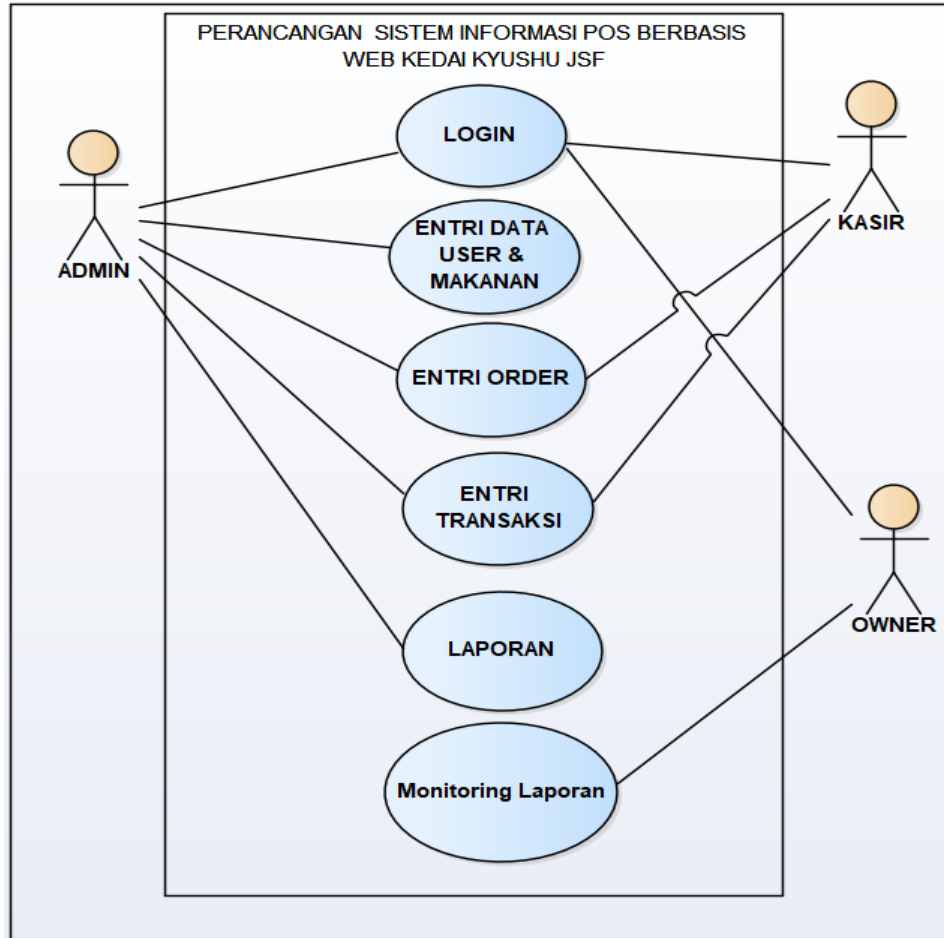


Gambar 3.1 Analisa sistem yang diusulkan

Flowmap diatas menjelaskan pada analisa sistem yang diusulkan bahwa, Kasir menginput menu yang dipesan oleh pelanggan. Jika pelanggan jadi memesan maka kasir memproses pesanan, lalu mencetak struk pesanan. Jika tidak maka kasir membatalkan proses transaksi. Kemudian admin menginput data laporan penjualan, lalu mencetak data laporan penjualan tersebut. Dan terakhir owner mengobservasi atau memonitoring laporan penjualan tersebut.

Perancangan Aplikasi *Use Case Diagram*

Use Case Diagram digunakan untuk mengetahui dalam fungsi apa saja yang ada pada suatu sistem serta siapa saja yang berhak untuk menggunakan sistem tersebut. Mengenai *use case diagram* yang diusulkan pada kedai *Kyushu Japanese Street Food*, sebagai berikut :



Gambar 3.2 Use Case Diagram

Perancangan *User Interface*

Pada perancangan *user interface* aplikasi *point of sale* pada kedai *Kyushu Japanese Street Food* meliputi *interface login admin, login cashier, login owner, data user, data menu makanan dan minuman, entri order, entri transaksi, dan laporan.*

1. Rancangan *Login Admin, Cashier, dan Owner.*

Dibawah ini merupakan rancangan *login admin, cashier, dan owner* pada aplikasi *point of sale* kedai *Kyushu Japanese Street Food.*

SILAHKAN LOGIN
KYUSHU JSF

USERNAME

PASSWORD

LOGIN

Gambar 3.3 Rancangan *Login Admin, Cashier, dan Owner*

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Implementasi

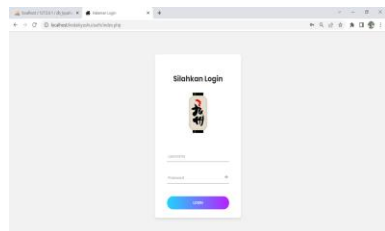
Setelah perancangan selesai selanjutnya, dilakukan implementasikan pada bahasa pemrograman yang akan digunakan. Tujuan dalam implementasi ini yaitu untuk perancangan yang sudah dilakukan pada sebuah sistem sehingga *user* dapat memberikan suatu masukan demi mengembangkan sistem yang sudah dibangun.

Implementasi Sistem

Dari hasil penelitian ini yaitu menghasilkan sebuah aplikasi POS berbasis *website*, pada tahapan ini penulis akan mengimplementasikan aplikasi POS yang telah dibuat.

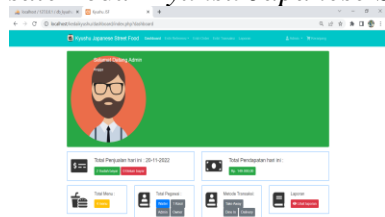
Halaman Login

Dibawah ini merupakan login *admin*, *cashier*, dan *owner* pada aplikasi *point of sale* kedai *Kyushu Japanese Street Food*.



Gambar 4.1 Halaman *Login* Halaman Utama Admin

Dibawah ini merupakan tampilan halaman utama Admin pada aplikasi *point of sale* kedai *Kyushu Japanese Street Food*.

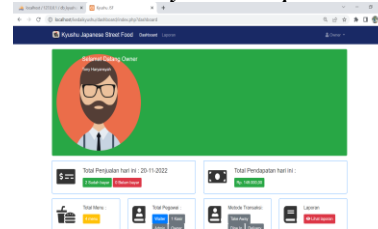


Gambar 4.2 Halaman Utama Admin

Halaman Utama Owner

Dibawah ini merupakan tampilan

halaman utama *Owner* pada aplikasi *point of sale* kedai *Kyushu Japanese Street Food*.



Gambar 4.3 Halaman *Owner* Halaman Utama *Cashier*

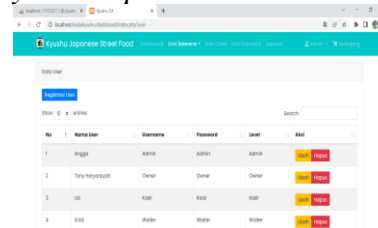
Dibawah ini merupakan tampilan halaman utama *cashier* pada aplikasi *point of sale* kedai *Kyushu Japanese Street Food*.



Gambar 4.4 Halaman Utama *Cashier*

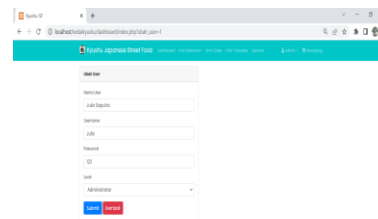
Halaman Data User

Dibawah ini merupakan tampilan halaman *data user* pada aplikasi *point of sale* kedai *Kyushu Japanese Street Food*.



Gambar 4.5 Halaman *Data User* Halaman Ubah *Data User*

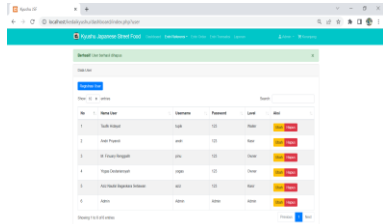
Dibawah ini merupakan tampilan halaman ubah *data user* pada aplikasi *point of sale* kedai *Kyushu Japanese Street Food*.



Gambar 4.6 Halaman Ubah *Data User* Halaman Hapus *Data User*

Dibawah ini merupakan tampilan

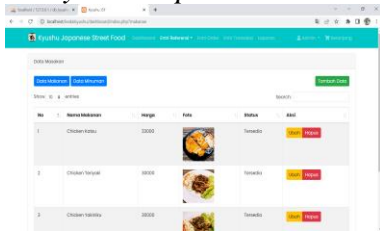
halaman hapus *data user* pada aplikasi *point of sale* kedai *Kyushu Japanese Street Food*.



Gambar 4.7 Halaman Hapus *Data User*

Halaman Data Masakan

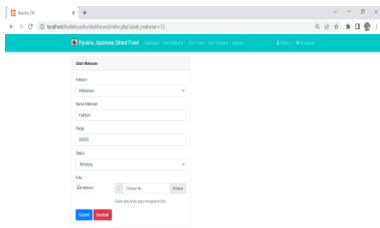
Dibawah ini merupakan tampilan halaman data masakan pada aplikasi *point of sale* kedai *Kyushu Japanese Street Food*.



Gambar 4.8 Halaman Data Makanan

Halaman Ubah Data Masakan

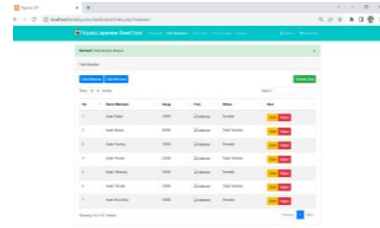
Dibawah ini merupakan tampilan halaman ubah data masakan pada aplikasi *point of sale* kedai *Kyushu Japanese Street Food*.



Gambar 4.9 Halaman Ubah Data Makanan

Halaman Hapus Data Masakan

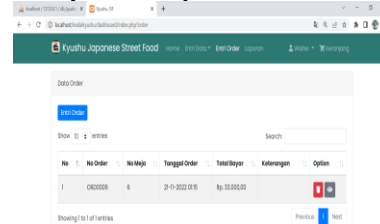
Dibawah ini merupakan tampilan halaman hapus data masakan pada aplikasi *point of sale* kedai *Kyushu Japanese Street Food*.



Gambar 4.10 Halaman Ubah Data Makanan

Halaman Entri Order

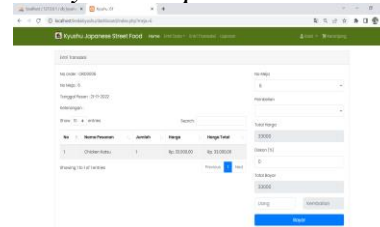
Dibawah ini merupakan tampilan halaman entri order pada aplikasi *point of sale* kedai *Kyushu Japanese Street Food*.



Gambar 4.11 Halaman Entri Order

Halaman Entri Transaksi

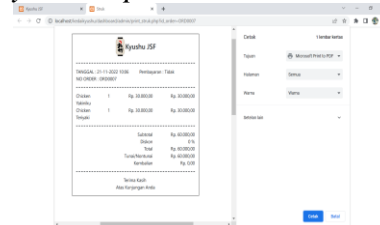
Dibawah ini merupakan tampilan halaman entri transaksi pada aplikasi *point of sale* kedai *Kyushu Japanese Street Food*.



Gambar 4.12 Halaman Entri Transaksi

Tampilan Struk Pembelian

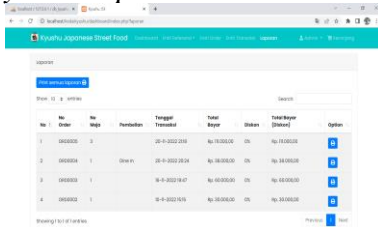
Dibawah ini merupakan tampilan struk pembelian pada aplikasi *point of sale* kedai *Kyushu Japanese Street Food*.



Gambar 4.13 Tampilan Struk Pembelian
Halaman Laporan

Dibawah ini merupakan tampilan halaman laporan pada aplikasi *point of sale*

kedai *Kyushu Japanese Street Food*.

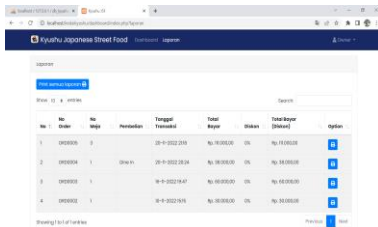


No. Order	No. Menu	Pembelian	Tanggal Transaksi	Total Bayar	Dibayar	Saldo Bayar (Saldo)
000000	3		20-11-2022 20:00	Rp. 70.000,00	0%	Rp. 70.000,00
000004	1	DRW 11	20-11-2022 20:24	Rp. 50.000,00	0%	Rp. 50.000,00
000003	1		18-11-2022 18:47	Rp. 60.000,00	0%	Rp. 60.000,00
000002	1		18-11-2022 18:16	Rp. 50.000,00	0%	Rp. 50.000,00

Gambar 4.14 Halaman Laporan

Halaman *Monitoring* Laporan

Dibawah ini merupakan tampilan halaman *monitoring* laporan pada aplikasi *point of sale* kedai *Kyushu Japanese Street Food*.



No. Order	No. Menu	Pembelian	Tanggal Transaksi	Total Bayar	Dibayar	Saldo Bayar (Saldo)
000000	3		20-11-2022 20:00	Rp. 70.000,00	0%	Rp. 70.000,00
000004	1	DRW 11	20-11-2022 20:24	Rp. 50.000,00	0%	Rp. 50.000,00
000003	1		18-11-2022 18:47	Rp. 60.000,00	0%	Rp. 60.000,00
000002	1		18-11-2022 18:16	Rp. 50.000,00	0%	Rp. 50.000,00

Gambar 4.15 Halaman *Monitoring* Laporan

System Testing

Dalam *system testing* adalah tahapan diujinya suatu fungsionalitas pada sistem yang telah dibuat. Pada studi kasus ini penulis menggunakan sebuah metode *black box testing*. Setelah itu, mengamati hasil pada unit yang telah sesuai ataupun tidak sesuai dalam proses bisnis yang diharapkan.

Hasil Penulisan

Dari hasil pengujian dengan metode *black box testing* pada tabel diatas menyatakan pada sistem berhasil *login*, data *user* dapat ditambahkan, diubah maupun dihapus, data menu makanan dan data menu minuman dapat diubah, ditambah ataupun dihapus, entri order menampilkan pesanan yang telah dipesan oleh pelanggan, entri transaksi memproses transaksi pesanan, cetak struk sebagai alat bukti transaksi, laporan transaksi berisi informasi dari detail transaksi yang kemudian akan diserahkan ke *owner*, serta observasi laporan yang dilakukan *owner* untuk melihat hasil laporan.

Hasil dan Pembahasan

Pada hasil pembahasan yang telah tercapai dari bab ini maka dinyatakan sistem informasi *point of sale* berbasis *website* dapat menyimpan seluruh data penjualan dan meminimalisir terjadinya suatu kendala dalam proses penjualan di kedai *Kyushu Japanese Street Food*.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian serta penulisan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dari itu penulis dapat memberikan beberapa kesimpulan, sebagai berikut :

1. Dalam menganalisis sistem yang dibutuhkan yaitu dengan membuat *point of sale* yang dapat membantu transaksi lebih cepat dibandingkan dengan cara yang manual, serta dalam pengelolaan data lebih akurat.
2. Dalam merancang *point of sale* berbasis *web* dengan menggunakan metode *waterfall* dibutuhkan penelitian untuk merancang sebuah aplikasi dengan menggunakan Bahasa pemrograman PHP, serta Mysql sebagai basis data pada sistem tersebut. Pada perancangan *point of sale* menggunakan *visual studio code* sebagai pembuatan kode. Aplikasi yang dirancang dengan desain *interface*, serta alur yang sederhana memudahkan *user* dalam mengoperasikannya.
3. Laporan yang terintegrasi dengan sistem meminimalisir terjadinya kesalahan dalam pencatatan data laporan.

Saran

Pada pembuatan skripsi ini jauh dari kata sempurna serta masih banyak

kekurangan pada aplikasi yang telah dirancang. Dari kesimpulan diatas, saran untuk pengembangan aplikasi selanjutnya yaitu :

1. Pentingnya pelatihan kepada karyawan untuk meningkatkan *skill* dalam penggunaan aplikasi supaya dapat lebih cepat dan akurat dalam pengelolaan data transaksi penjualan.
2. Meningkatkan dalam penggunaan teknologi komputerisasi, agar pada pengelolaan data penjualan serta laporan penjualan dapat berjalan dengan lancar.
3. Agar mendapatkan suatu performa pada perangkat yang baik pada saat mengoperasikan program, disarankan untuk melakukan *maintenance* secara rutin pada *hardware* maupun *software*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahirru, C. (2022). Perancangan Aplikasi WEB Point Of Sales dengan penerapan Algoritma K-Means Clustering sebagai Fitur Analisa data (Doctoral dissertation, Universitas Mercu Buana).
- Aisyah, E. N., Hayat, A., & Sajidin, A. A. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Point of Sale Tiket Bus Pada PT Primajasa Perdanarayutama. *Journal of Innovation and Future Technology (IFTECH)*, 1(1), 13-24.
- Alhabsyi, S. A. A., Pradana, F., & Bachtiar, F. A. (2019). Pengembangan Sistem Point Of Sale Berbasis Web Pada Edd's Waffle Untuk Mendukung Penjualan Restaurant. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN*, 2019, 2548: 964X.
- Anggara, S. A. Y., Chandra, Y. D., Putra, M. S. D., & Wicaksono, S. R. (2020). Analisis Pengukuran Kualitas Perangkat Lunak Point of Sale Nextar Menggunakan Metode Functional Point Analysis. *Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi*, 1(1), 12-14.
- Chandra, A. M. (2021). Pengembangan Sistem Point of Sale Pada Dago Cell. *Jurnal Ilmu Data*, 1(2).
- Christian, Y., & Kelvin, K. (2021, April). Perancangan Dan Penerapan Sistem Pos (Point Of Sale) Berbasis Web Pada Warung Zikry. In *ConCEPt-Conference on Community Engagement Project (Vol. 1, No. 1, pp. 61-66)*.
- Dermawan, M. G., Suherman, S., & Hadikristanto, W. (2022). Sistem Informasi Point Of Sale (Pos) Berbasis Web Menggunakan Metode Prototype Pada Toko Kasse. *Prosiding, Sains dan Teknologi*, 1(1), 307-315.
- Eleng, A. F. (2022). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN (POINT OF SALE) PADA TOKO ELMA BERBASIS WEBSITE (Doctoral dissertation, Politeknik Negeri Media Kreatif).
- Ermi, D. S. R., Sudrajat, E., & Yudhistira, Y. (2022). Sistem Informasi Point Of Sale Menggunakan Framework Yii (Studi Kasus: Smart Computer). *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Peradaban*, 3(2), 29-37.
- Funky, R. (2019). Analisa dan perancangan sistem informasi point of sale (pos) berbasis web pada dapur sunda "bu yuyu".
- Gunawan, C., Putra, A. B., & Afriyanti, A. A. (2022). R RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI POINT OF SALE (POS) BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER 4 DI TOKO BAGIA. *Jurnal Informatika dan Sistem Informasi*, 3(3).
- Habib, A., & Avissena, F. R. (2022, October). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI POINT OF SALE BERBASIS WEBSITE

- MENGGUNAKAN METODE SUPPLY CHAIN MANAGEMENT STUDI KASUS TANTO SPORT SURABAYA. In Senakama: Prosiding Seminar Nasional Karya Ilmiah Mahasiswa (Vol. 1, No. 01, pp. 727-736).
- Hamdi, A., Anwar, T., & Santiko, I. (2020). Aplikasi Point Of Sale (Pos) Dengan Metode Model View Controller Studi Kasus Geprek Rame. *Jurnal Akrab Juara*, 5(4), 35-44.
- Hardiyana, B. (2022). Sistem Informasi Point Of Sale Coffeeshop Berbasis Web Pada Tigatiga Coffeeshop (Doctoral dissertation, Univeristas Komputer Indonesia).
- Herdiansyah, A. T., Pratama, A. A., Octavia, I., Baehaqi, R. A. S., Saifudin, A., & Desyani, T. (2021). Perancangan Sistem Informasi Point Of Sale Berbasis Website pada Toko Azam Grosir dengan Metode Waterfall. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang* 6.2 (2021): 388-394.
- IMANUDIN, A. (2021). PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI POINT OF SALE RITEL ZAM-ZAM DENGAN METODE WATERFALL BERBASIS WEB (Doctoral dissertation, Universitas Peradaban).
- Isfahani, R. (2022). SISTEM INFORMASI POINT OF SALE (POS, PEMBAYARAN DAN PENJUALAN) PADA POINT COFFEE BANJARMASIN BERBASIS WEB (Doctoral dissertation, Universitas Islam Kalimantan MAB).
- Junirianto, E., & Kurniadin, N. (2020). Pengembangan Aplikasi Point Of Sale Berbasis Android Menggunakan Metode Rapid Application Development. *JOINTECS (Journal Of Informatin Technology and Computer Science)*, 5(3), 211-218.
- Kurniawan, M. (2021). PEMBANGUNAN APLIKASI (POINT OF SALE) BERBASIS WEB DENGAN WATERFALL METHOD PADA TOKO SUMBER COMPUTER. *Jurnal Portal Data*, 1(1).
- Maydianto, M. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Point of Sale Dengan Framework Codeigniter Pada Cv Powershop (Doctoral dissertation, Prodi Sistem Informasi).
- Mutiari, L., & Wahyuningtyas, E. (2021). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI POINT OF SALE BERBASIS WEBSITE PADA CV. LULUS: sistem informasi point of sale. *Melek IT Information Technology Journal*, 7(2), 91-100.
- Naufal, A. R. (2022). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI POINT OF SALE MULTI OUTLET DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL DI KOPERASI ITSNU PEKALONGAN. *Jurnal Tekinkom (Teknik Informasi dan Komputer)*, 5(2), 280-290.
- Nistrina, K., & Rahmania, A. (2021). SISTEM INFORMASI POINT OF SALE BERBASIS WEBSITE STUDI KASUS: PT BAROKAH KREASI SOLUSINDO (ARTPEDIA). *J-SIKA/ Jurnal Sistem Informasi Karya Anak Bangsa* 3.02 (2021): 1-12.
- Nurchayati, N., & Haryanti, S. (2022). IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI POINT OF SALE (POS) MOKA DENGAN METODE PIECES (STUDI KASUS KAFE JANJI JIWA 995 COMAL). *Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 1(3), 30-44.
- Nurfalah, R., Azizah, F., Novyanti, L., & Oktaviani, A. (2022). PERANCANGAN APLIKASI POINT OF SALE BERBASIS WEB DENGAN KOMBINASI MODEL

- SDLC WATERFALL. *Jurnal Sistem Informasi Kaputama (JSIK)*, 2022, 6.1: 69-74.
- Nurfalah, R., Azizah, F., Novyanti, L., & Oktaviani, A. (2022). PERANCANGAN APLIKASI POINT OF SALE PANDITA COFFEE BERBASIS WEB DENGAN KOMBINASI MODEL SDLC WATERFALL. *Jurnal Sistem Informasi Kaputama (JSIK)*, 6(1), 69-74.
- Nurmalina, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Pada Kedai Kopi Florist Menggunakan Php Dan Mysql Berbasis Web (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Oktafianto, T., & Ismail, I. (2021). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI POINT OF SALE (POS) BERBASIS WEB PADA TOKO ASKA OUTDOOR TANGERANG. *Jurnal Informatika dan Komputasi: Media Bahasan, Analisa dan Aplikasi*, 15(02), 122-127.
- Padri, M., & Rahmadian, J. (2021). Perancangan Aplikasi Point Of Sale Berbasis Website Pada PT Lottemart Indonesia. *Jurnal Maklumatika*, 80-89.
- Pratama, A. M. I., & Chotijah, U. (2022). Sistem Informasi Kasir Unit Pelayanan Jasa SMKN 1 Cerme Berbasis Website Dengan Metode Waterfall. *Jurnal Ilmiah ILKOMINFO-Ilmu Komputer & Informatika*, 5(2), 60-67.
- Putra, R. R., Brata, A. H., & Fanani, L. (2019). Pengembangan Sistem Point of Sale Berbasis Web Pada Bengkel Sepeda Motor (Studi Kasus: Mr. Montir PCI Cilegon). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* e-ISSN, 2548, 964X.
- Rahman, M. N., Abdullah, A., & Rianto, B. (2022). Sistem Informasi Point of Sale Berbasis Web pada Toko Afridah Cake. *Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika*, 8(2), 116-124.
- Raihan, M. R., & Hidayatullah, D. (2022). Pengembangan Sistem Point Of Sale Berbasis User Centered Design. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 6(1), 74-80.
- Saputra, N. A. (2020). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI POINT OF SALE BERBASIS PHP DAN MYSQL PADA TOKO ALANG BABEGA (Doctoral dissertation, President University).
- Sari, S. B., & Marsa, A. R. (2022). Rancang Bangun Sistem Point of Sale Untuk Kasir Syams Boutique Berbasis Web Menggunakan Metode Pengembangan Waterfall. *Jurnal Pustaka AI (Pusat Akses Kajian Teknologi Artificial Intelligence)*, 2(1), 10-15.
- Setiyani, R. F. (2022). RANCANGBANGUN SISTEM INFORMASI POINT OF SALE (POS) BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL PADA TOKO KACAMATA MERDEKA (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Tangerang).
- Setyawati, N. A., & Safitri, I. A. (2022). PERANCANGAN PROGRAM BISNIS POINT OF SALE PEMESANAN MENU BERBASIS WEB (STUDI KASUS KAFE VICTORIA). *Jurnal Akrab Juara*, 7(2), 17-28.
- 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), 43-48.
- Soufitri, F., & Purwawijaya, E. (2022). Analisis Kualitas Rancangan Point of Sale Menerapkan Metode Mean Squared Error. *JURNAL MEDIA*

INFORMATIKA BUDIDARMA, 6(4),
2376-2382.

- Sugumonrong, D. P., Ray, R., & Victorio, V. (2019). Perancangan sistem informasi point of sales (POS) berbasis web pada rumah makan kokobop chicken. *Journal Information System Development (ISD)*, 4(1).
- Suharto, A., & Winarti, L. (2021). Rancang Bangun Sistem Point Of Sale Dengan Metode Personal Extreme Programming (Studi Kasus: Kedai Ratu). *Jurnal ESIT (E-Bisnis, Sistem Informasi, Teknologi Informasi)*, 15(1).
- Suprianto, S., Fadlan, M., & Prayogi, D. (2021). PERANCANGAN APLIKASI POINT OF SALE BERBASIS WEB PADA TOKO PROJECT SALFA TARAKAN. *Sebatik*, 25(2), 624-631.
- Suwarno, S., & Devalia, M. (2021, September). Perancangan Dan Pengembangan Sistem Point Of Sale Pada Toko Ailisa Collection. In *Conference on Business, Social Sciences and Technology (CoNeScINTech)* (Vol. 1, No. 1, pp. 54-59).
- Umar, R., Hadi, A., Widiandana, P., Anwar, F., Jundullah, M., & Ikrom, A. (2019). Perancangan Database Point of Sales Apotek Dengan Menerapkan Model Data Relasional. *Query: Journal of Information Systems*, 3(2).
- Wijoyo, A. (2022). Sistem Manajemen Point Of Sale (POS) Dengan Menggunakan Metode Waterfall.