

# PERANCANGAN APLIKASI KASIR DAN PENCATATAN PENJUALAN BERBASIS WEBSITE DI TOKO PAKAIAN MUSLIM NIBRAS HOUSE WUNGU

Teddy Setiawan

Program Studi Teknik Informatika, Universitas PGRI Madiun

email: [teddy\\_2005101026@mhs.unipma.ac.id](mailto:teddy_2005101026@mhs.unipma.ac.id)\*

**Abstract:** *Nibras House Wungu is one of the new clothing store businesses in the fashion sector in Madiun Regency. At the Nibras House Wungu Muslim clothing store, it is known that the transaction system, clothing data input process and sales recording still use a manual system or have not been computerized. Therefore, it is necessary to create a website-based cashier and sales recording application that is able to overcome problems in transaction services, clothing data entry processes, and sales recording processes so that it can provide satisfaction to users and business owners. In this research, the system development was created using agile development methods including requirements, system design, development, testing, deployment and review. In designing this application using UML (Unified Modeling Language), the features of this application include dashboards, transactions, sales data reports, and clothing data input. Meanwhile, the testing method uses SUS (System Usability Scale). The result of this research is to produce a website-based cashier and sales recording application at the Nibras House Wungu Muslim clothing store which can be used at any time and makes it easier for cashiers to manage transaction data, process clothing data input and sales recording processes.*

**Keywords:** *Cashier Application, Sales Recording, Agile, System Usability Scale, and Website.*

**Abstrak:** Nibras House Wungu salah satu bisnis toko pakaian di bidang *fasion* yang baru di Kabupaten Madiun. Pada toko pakaian muslim Nibras House Wungu diketahui sistem transaksi, proses input data pakaian, dan pencatatan penjualan masih menggunakan sistem yang manual atau belum terkomputerisasi. Maka dari itu perlu dibuat aplikasi kasir dan pencatatan penjualan berbasis *website* yang mampu mengatasi masalah dalam pelayanan transaksi, proses input data pakaian, dan proses pencatatan penjualan sehingga dapat memberikan kepuasan terhadap pengguna maupun pemilik usaha. Pada penelitian ini dalam pengembangan sistem yang dibuat menggunakan metode pengembangan *agile* meliputi *requirement, design, development, testing, deployment, dan review*. Pada perancangan aplikasi ini menggunakan UML (*Unified Modeling Language*), fitur aplikasi ini meliputi dashboard, transaksi, laporan data penjualan, dan input data pakaian. Sedangkan untuk metode pengujian menggunakan SUS (*System Usability Scale*). Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi kasir dan pencatatan penjualan berbasis *website* di toko pakaian muslim Nibras House Wungu yang digunakan kapan saja dan memudahkan petugas kasir pengelolaan data transaksi, proses input data pakaian, dan proses pencatatan penjualan.

**Kata kunci:** Aplikasi Kasir, Pencatatan Penjualan, Agile, *System Usability Scale*, dan *website*

## Pendahuluan

Perkembangan pesat dalam teknologi informasi mendorong instansi pemerintah dan swasta atau selaku pelaku bisnis untuk mengikuti tren ini, dengan hampir semua kegiatan sehari-hari saat ini mengandalkan teknologi informasi. Teknologi informasi mencakup berbagai proses yang memudahkan manusia dalam pengolahan, pengambilan, penyusunan, penyimpanan, dan perubahan data untuk menghasilkan informasi yang berguna melalui berbagai teknologi atau sistem. Sistem bisa diartikan sebagai sebuah kerangka yang berfungsi untuk mengatur prosedur - prosedur kegiatan bisnis suatu perusahaan atau organisasi (Lutfi et al., 2024).

Nibras House Wungu merupakan sebuah toko pakaian yang cukup baru beroperasi di daerah Wungu Kabupaten Madiun. Selama menjalankan bisnisnya, toko ini masih belum mempunyai sistem yang mendukung untuk melakukan pencatatan persediaan barang, laporan keuangan, dan membantu proses transaksi penjualan. Diketahui proses pencatatan persediaan barang, laporan keuangan, dan pada proses transaksi pada toko pakaian Nibras House Wungu masih menggunakan cara yang manual. Pendekatan ini sering kali rentan terhadap kesalahan dan memerlukan banyak waktu. Oleh karena itu,

diperlukan solusi untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pada proses pencatatan persediaan barang, laporan keuangan, dan pada proses transaksi.

Proses transaksi dan pengolahan data toko pada buku besar dinilai kurang efektif dalam operasionalnya. Sebab pada saat pelayan atau kasir merekap data penjualan harus mencari secara manual sehingga memakan banyak waktu. Selain itu data rekapitulasi penjualan pada buku besar pada toko akan membutuhkan buku yang banyak sebagai media pengolahan data rekapitulasi penjualan toko. Sehingga dirasa kurang efektif dalam operasional jika diimplementasikan pada zaman modern saat ini yang sebagian besar memanfaatkan perkembangan teknologi untuk memudahkan pekerjaan manusia.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, maka dibutuhkan sebuah sistem yang terkomputerisasi serta alat bantu yang memadai seperti komputer dan aplikasi kasir. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian dengan judul " Perancangan Aplikasi Kasir dan Pencatatan Penjualan Berbasis Website di Toko Pakaian Nibras House Wungu ". Tujuan dilakukan perancangan sistem tersebut yaitu untuk mempermudah pelayan atau kasir dalam melakukan mencatat transaksi, pencatatan persediaan barang, dan merekap hasil pencatatan penjualan toko. Dalam pengembangan sistem ini, penulis akan menerapkan metodologi pengembangan perangkat lunak berbasis Agile Software Defelopment. Metode *Agile Software Development* dapat merespon perubahan dengan cepat sesuai dengan kebutuhan pengguna, serta klien dapat ikut berpartisipasi dalam pengembangan perangkat lunak dengan cara memberikan *feedback* kepada peneliti selama proses pembuatan sistem. Tahapan-tahapan yang digunakan pada metode pengembangan sistem dengan *Agile Software Development* adalah yang mencakup *Requirements, Design, Development, Testing, Deployment, Review*.

Peneliti menemukan jawaban untuk masalah dengan menggunakan berbagai penelitian sebelumnya. Referensi-referensi tersebut berfungsi sebagai dasar untuk penulisan penelitian yang sedang dilakukan. Pada penelitian pertama dengan judul " Perancangan Aplikasi Kasir Bebrasis *Website* Pada Toko Sembako Menggunakan Metode *Waterfall* " Penelitian ini dilakukan karena proses checkout di toko kelontong masih menggunakan metode manual, yang mengakibatkan antrian panjang bagi pelanggan. Sistem transaksi manual memiliki banyak kelemahan, termasuk sulitnya pencatatan transaksi dan pencarian informasi karena memerlukan entri data manual yang memakan waktu. Selain itu, tidak ada cara yang efektif untuk memantau stok persediaan, sehingga pemilik toko sering kali mengetahui kehabisan barang saat proses transaksi sedang berlangsung, yang dapat mengecewakan pelanggan (Akbar, 2022).

Pada penelitian kedua dengan judul " Perancangan Aplikasi Kasir Pada Kedai Kopi Berbasis *Website* Menggunakan Model *Waterfall* " penelitian ini dilakukan karena proses pencatatan penjualan pada kedai kopi masih dilakukan secara manual. Hal ini dirasa kurang efisien dan efektif, karena sering terjadi kesalahan oleh bagian kasir dalam perhitungan jumlah yang harus dibayar oleh customer dan waktu yang dibutuhkan untuk membuat laporan yang akurat dan tepat. Aplikasi ini dibuat bertujuan untuk memudahkan kasir dalam memproses transaksi penjualan dan melakukan rekap penjualan (Yamin Nuryamin, 2019). Pada penelitian ketiga yang berjudul " Perancangan Sistem Kasir Toko Galuh Kosmetik Berbasis *Website* Metode *Waterfall* " Pada penelitian ini, Dalam rangka mengoptimalkan operasional dan meningkatkan pengalaman pelanggan, perancangan sistem kasir berbasis web pada toko kosmetik menjadi penting. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan mengembangkan sistem kasir berbasis web yang dapat digunakan oleh toko kosmetik untuk memudahkan proses transaksi dan manajemen penjualan (Farhandhany et al, 2023).

Pada penelitian keempat yang berjudul " Sistem Informasi Aplikasi Kasir Berbasis *Website* Dengan Menggunakan Metode *Waterfall* " Pada penelitian ini, kemudahan dalam proses transaksi merupakan keinginan utama pelanggan, bahkan merupakan faktor penting dalam menjalankan bisnis. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan akurasi data dan administrasi yang terstruktur dalam transaksi penjualan. Pendekatan metode *waterfall* dipilih sebagai konsep pengembangan yang menekankan pada langkah-langkah sistematis. Oleh karena itu, penciptaan sistem dilakukan secara berurutan, dimulai dari tahap identifikasi kebutuhan hingga perawatan sistem. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata sebesar 71,75, yang dalam skala yang digunakan dapat digolongkan sebagai kategori "Bagus" dengan grade (B) (Ruslan A. H., 2023).

Pada penelitian kelima yang berjudul " *The Development of web-based Cashier and Inventory Information Systems using Prototyping Model on Micro , Small , and Medium Enterprise ( MSMEs ) in Indonesia* " UMKM Putra Anugrah Sejahtera menjual cat semprot premium untuk velg dengan





**Gambar 1 .** Tahapan Metode *Agile Software Development*

Tahapan-tahapan pengembangan sistem yang dilakukan pada penelitian ini yaitu:

1. *Requirement*, Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan identifikasi kebutuhan pengguna terhadap sistem aplikasi kasir yang akan dibuat. Proses ini bertujuan untuk memahami secara lengkap kebutuhan pengguna terhadap sistem dan menentukam spesifikasi yang harus dipenuhi oleh sistem yang akan dikembangkan.
2. *Design*, Setelah mendapatkan data yang diperlukan pengguna, peneliti merancangn desain tampilan awal aplikasi kasir dan pencatatan penjualan sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan.
3. *Development*, Pada tahap ini peneliti menggunakan bahasa pemograman untuk menerjemahkan desain aplikasi kasir yang telah dirancang kedalam bentuk kode program. Dari kode program tersebut akan menghasilkan aplikasi kasir dan pencatatan penjualan sesuai dengan perancangan yan telah disetujui pengguna. Bahasa pemograman yang digunakan adalah *PHP* dan *Javascript*.
4. *Testing*, Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode kuisisioner. Tahap ini merupakan tahap pengujian terhadap aplikasi yang telah dibangun dengan cara mengirim kuisisioner kepada admin dan kasir toko.
5. *Deployment*, Pada tahap ini aplikasi kasir dan pencatatan penjualan yang telah dikembangkan akan disebarakan kepada pengguna.
6. *Review*, Tujuan tahap ini adalah untuk memastikan bahwa sistem telah memenuhi kebutuhan pengguna dan memberikan pengalaman yang baik pada saat digunakan.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Pada penelitian perancangan aplikasi kasir dan pencatatan penjualan berbasis website ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan metode wawancara, observasi, kuisisioner dan studi pustaka. Wawancara dilakukan secara langsung dengan sistem Tanya jawab untuk mendapat informasi dengan meminta keterangan pada pemilih toko dan staf toko pakaian Nibras *House Wungu*. Observasi dilakukan dengan mengamati dan menidentifikasi secara langsung terkait proses transaksi, proses pencatatan stok pakaian, dan rekapitulasi penjualan yang ada. Kuisisioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi sebaran kuisisioner kepada responden untuk dijawab yang berisi pernyataan tentang aplikasi kasir dan pencatatan penjualan berbasis *website*.

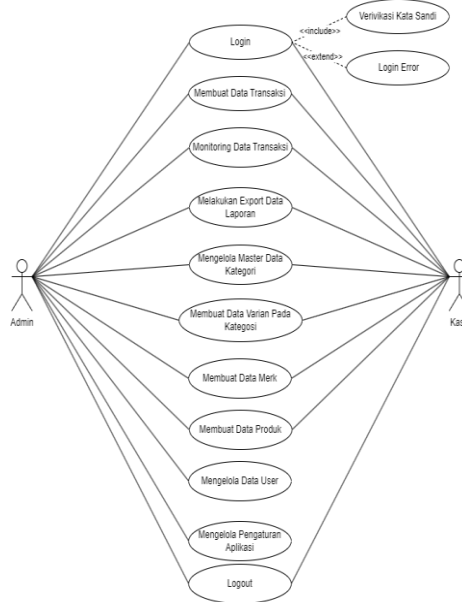
### **Hasil dan Pembahasan**

#### **Penerapan Metode**

Penelitian ini menghasilkan aplikasi kasir dan pencatatan penjualan berbasis *website*. Tujuan dibangunnya sistem ini yaitu untuk mempermudah pelayan atau kasir dalam melakukan mencatat transaksi, pencatatan persediaan barang, dan merekap hasil pencatatan penjualan toko. Sistem ini dirancang menggunakan pendekatan berorientasi objek dengan pemodelannya menggunakan UML (*Unified Model Language*) serta dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai databasenya.

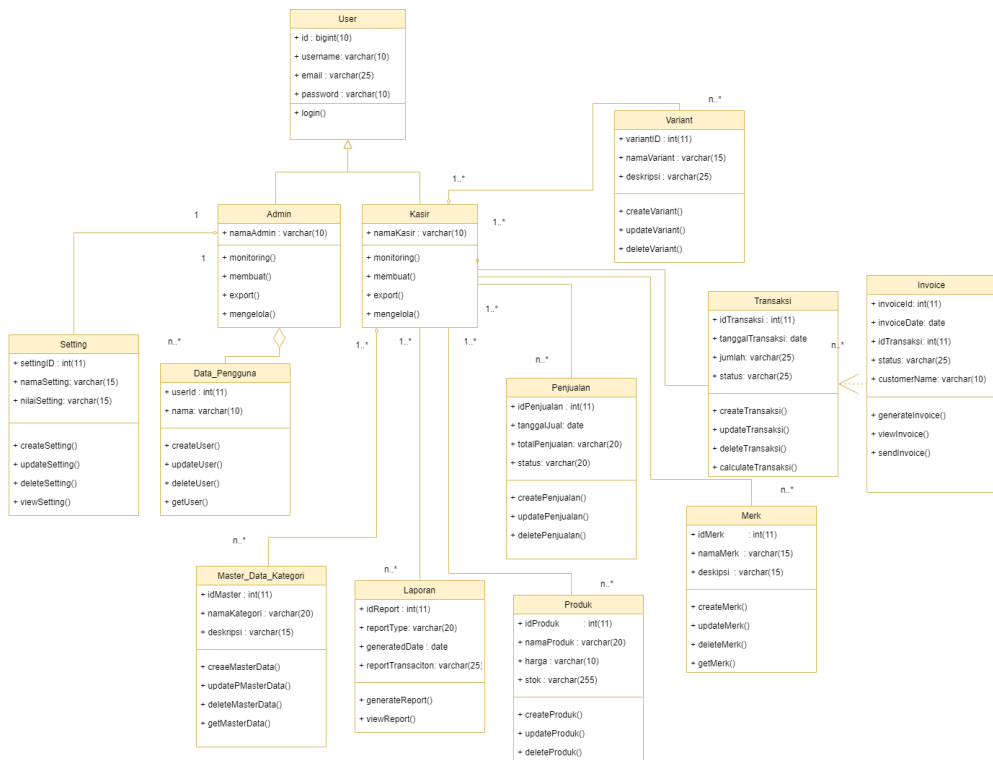
### Hasil Pengembangan Sistem

Penelitian (Sari & Utami, 2021) *Use Case Diagram* adalah gambaran hubungan yang terjadi antara sistem dengan pengguna yang biasanya dinamakan dengan actor. Aplikasi kasir dan pencatatan penjualan berbasis *website* ini memiliki 2 aktor yaitu admin dan kasir. Lebih jelasnya, seperti terlihat pada hambar 2.



Gambar 2. Usecase Diagram

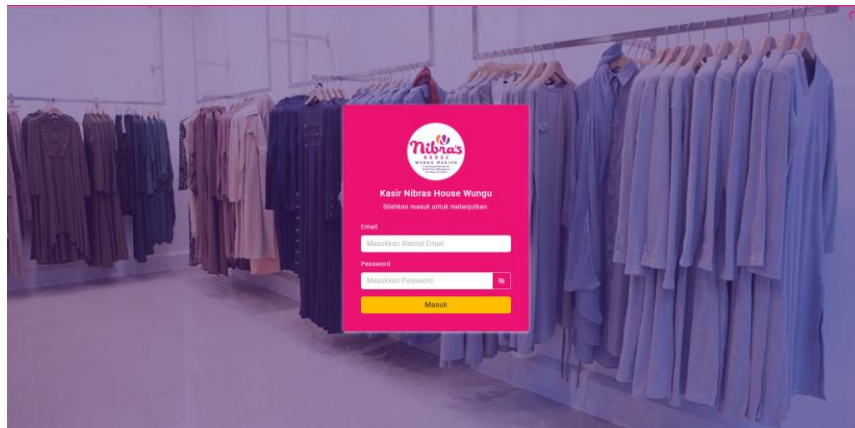
Menurut (Noviantoro., 2022) Diagram kelas adalah representasi visual yang menggambarkan hubungan antara kelas-kelas dan memberikan penjelasan rinci tentang setiap kelas dalam model desain suatu sistem. Dibawah ini merupakan class diagram pada aplikasi kasir dan pencatatan penjualan berbasis *website*.



Gambar 3. Class Diagram

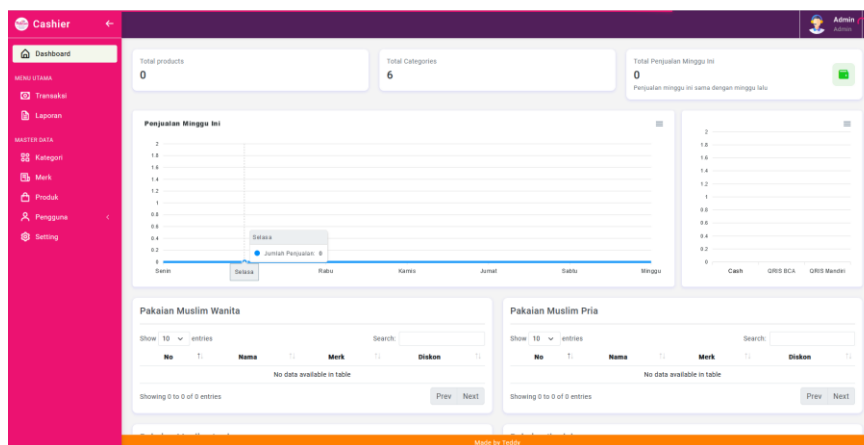
### Implementasi Sistem

Pada menu login ini digunakan sebagai menu untuk pengguna yang ingin masuk pada sistem dimana harus memasukkan email dan password terlebih dahulu. Berikut tampilan login sistem :



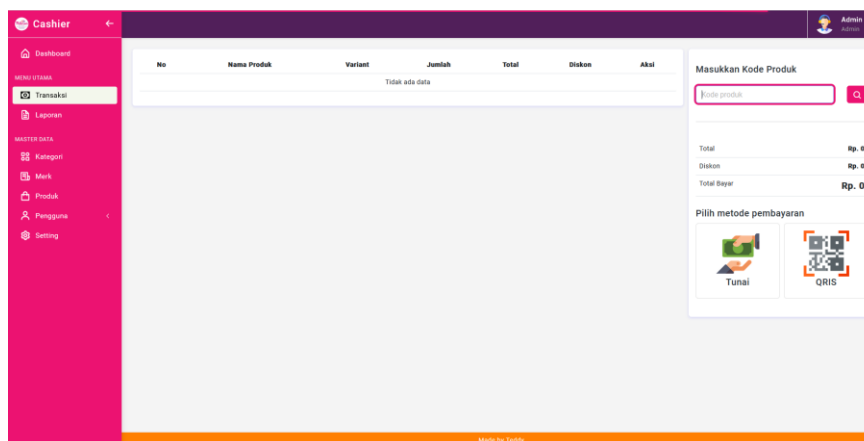
Gambar 4. Tampilan Login

Pada menu dashboard terdapat tampilan dashboard terdapat tampilan total produk, tampilan total kategori, tampilan total penjualan, tampilan grafik penjualan perminggu, dan tabel kategori. Berikut adalah tampilan dashboard admin dan kasir :



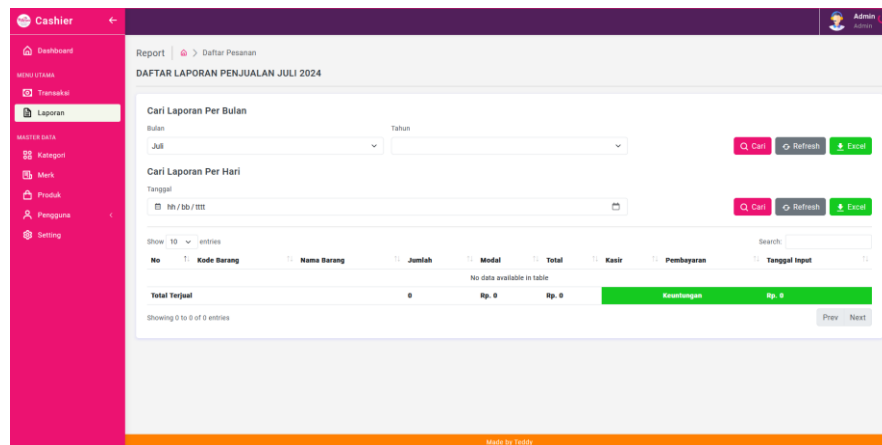
Gambar 5. Tampilan Dashboard

Pada menu transaksi terdapat tampilan untuk menambahkan transaksi dengan cara scan barcode produk yang telah di input. Serta untuk metode pembayaran dapat menggunakan dua cara, yaitu tunai dan scan barcode qris. Berikut adalah tampilan menu transaksi admin dan kasir :



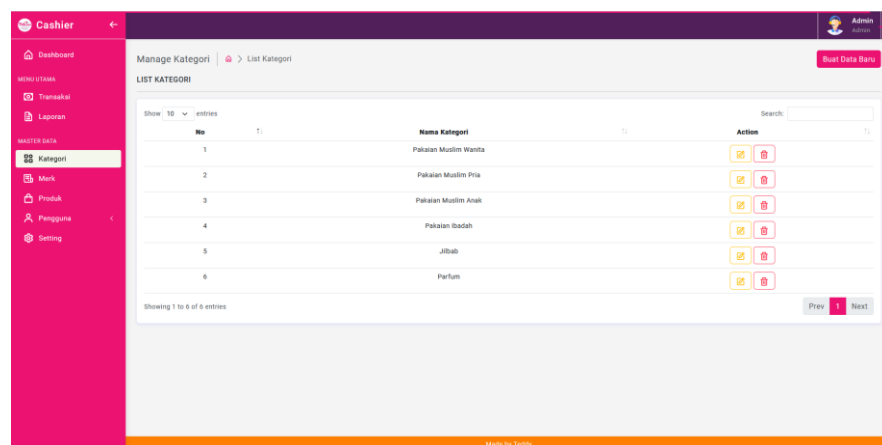
Gambar 6. Tampilan Transaksi

Pada menu laporan ini terdapat tampilan untuk mencetak laporan perhari dan per bulan. Pengguna juga dapat memonitoring hasil transaksi yang terdapat pada tabel penjualan. Berikut adalah tampilan menu laporanadmin dan kasir :



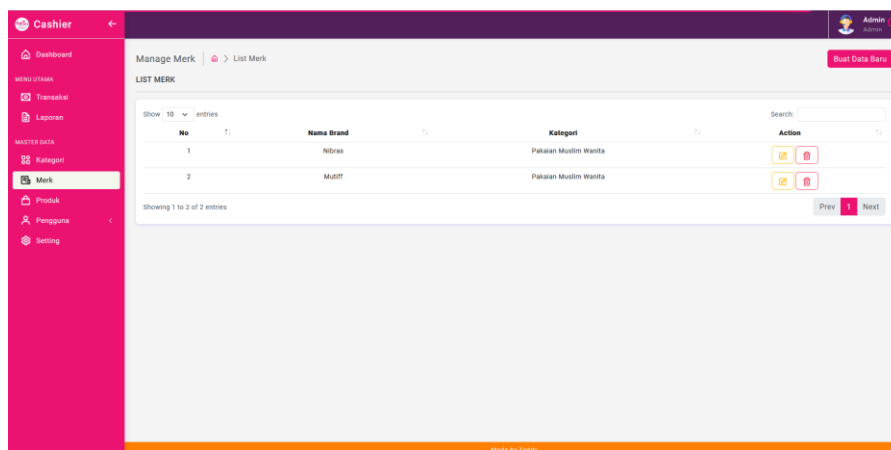
Gambar 7. Tampilan Laporan

Pada menu kategori pengguna dapat menambahkan kategori barang dan memilih variant ukuran. Selain itu terdapat menu untuk mengubah dan menghapus kategori pakaian. Berikut adalah tampilan kategori admin dan kasir :



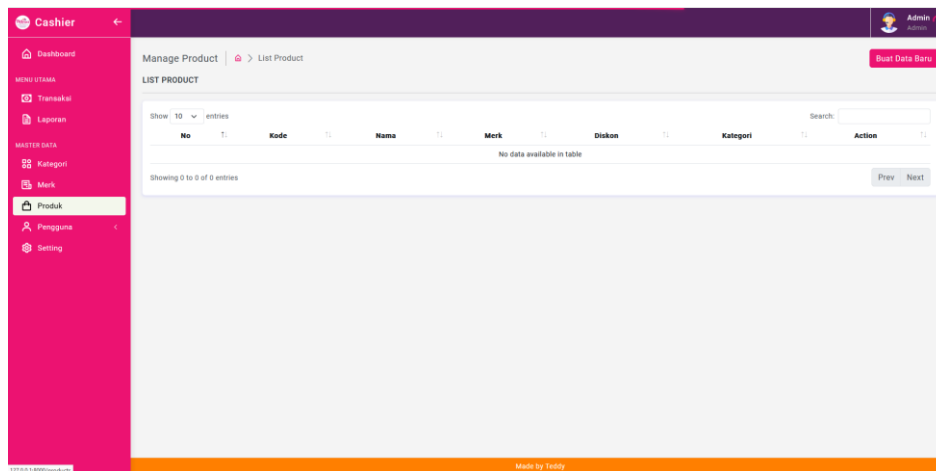
Gambar. 8 Tampilan Kategori

Pada menu merk ini terdapat tampilan untuk menambhkan merk pakaian. Pengguna dapat menambahkan merk pakaian dan memilih kategori pakaian. Berikut adalah tampilan menu merk admin dan kasir :



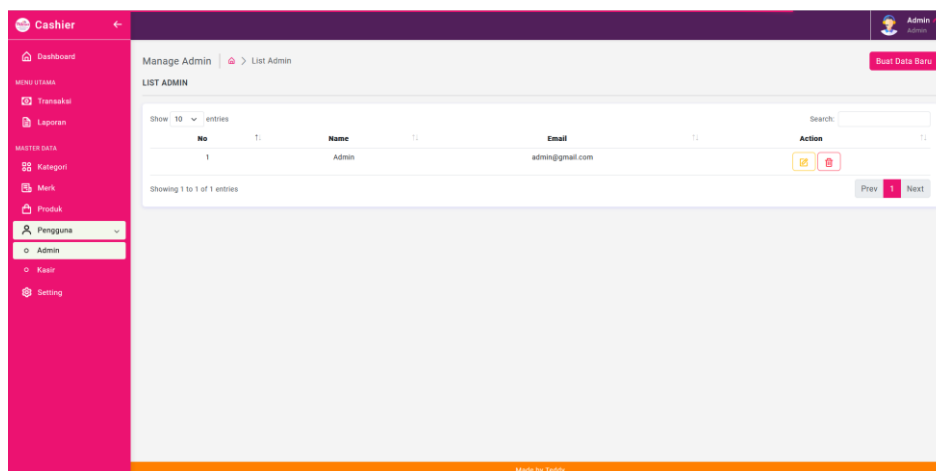
Gambar 9. Tampilan Merk

Pada menu produk terdapat menu tambah produk pakaian dimana digunakan untuk menambahkan data produk pakaian dengan memilih kategori dan merk pakaian. Pengguna juga dapat memonitoring data yang telah di tambahkan pada tabel produk. Berikut adalah tampilan menu produk admin dan kasir :

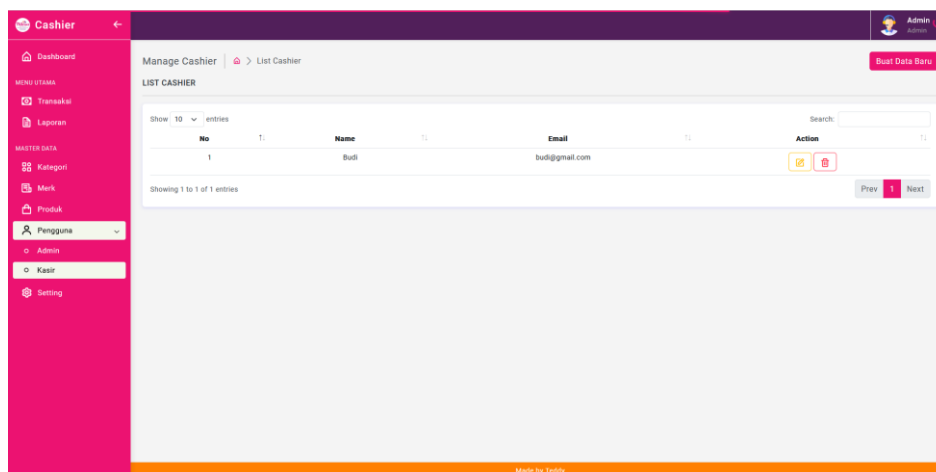


Gambar 10. Tampilan Produk

Pada menu pengguna terdapat menu tambah pengguna yang dapat diakses oleh admin. Admin dapat menambahkan admin dan kasir dengan menambahkan email dan password. Berikut adalah tampilan menu tambahh pengguna admin :

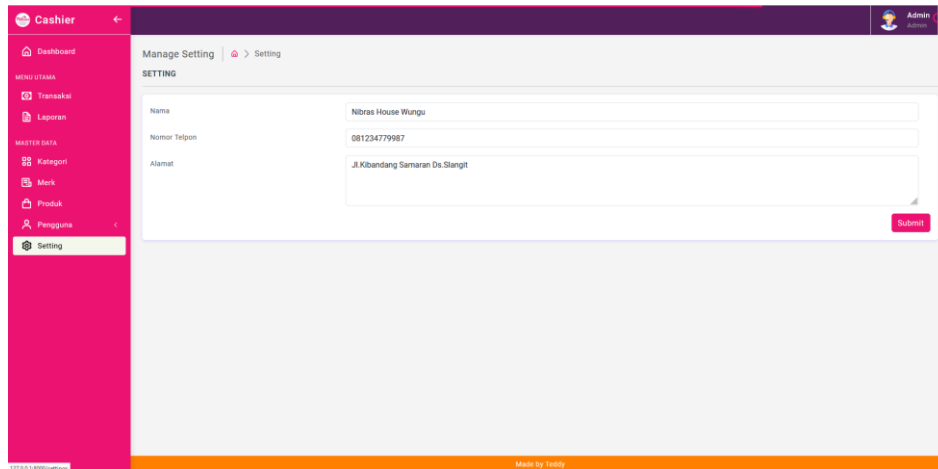


Gambar 11. Tampilan Tambah Admin



Gambar 12. Tampilan Tambah Kasir

Pada menu setting terdapat menu edit nama toko, nomor telepon, dan alamat yang akan ditampilkan pada struk penjualan. Menu ini hanya dapat diakses oleh admin. Berikut adalah tampilan menu setting :



**Gambar 13.** Tampilan Setting

### Hasil Pengujian Sistem

Pengujian sistem pada aplikasi kasir dan pencatatan penjualan berbasis website menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Pengujian sistem dengan menyebarkan kuisioner kepada admin dan kasir toko pakaian muslim Nibras *House* Wungu, kuisioner ini berisi 10 pernyataan. Berikut adalah tabel berisi pernyataan :

**Tabel 1.** Instrumen pernyataan pada SUS

No	Pernyataan
1	Menurut saya tampilan aplikasi kasir dapat mudah dimengerti
2	Menurut saya aplikasi kasir ini membingungkan pada saat digunakan
3	Menurut saya Fitur-fitur pada aplikasi kasir berjalan semestinya
4	Menurut saya perlu mempelajari banyak hal terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi kasir ini
5	Menurut saya aplikasi kasir cepat pada saat loading
6	Menurut saya, saya membutuhkan seorang ahli atau teknisi dalam menggunakan aplikasi kasir ini
7	Menurut saya orang lain dapat mempelajari aplikasi kasir dengan cepat
8	Menurut saya aplikasi ini rumit untuk digunakan
9	Menurut saya tidak ada kendala dalam menggunakan sistem ini
10	Menurut saya ada ketidak sesuaian pada sisem ini

Masing – masing pada pernyataan tersebut memiliki 5 poin *likert* dengan pilihan opsi “Sangat Tidak Setuju“, “Tidak Setuju“, “Ragu-ragu“, “Setuju“, “Sangat Setuju“. sebagai tanggapan. Setiap pernyataan akan diberi skala pilihan jawaban yang terdiri dari skala 1 – 5, skor rata-rata dari kuisioner SUS akan dijadikan indikator tingkat *usability* aplikasi kasir dan pencatatan penjualan berbasis *website*. Berikut adalah tabel berisi skala *likert* :

**Tabel 2.** Skala Likert 5 (Lima) Point

Respon	Nilai
STS : Sangat Tidak Setuju	1
TS : Tidak Setuju	2
RR : Ragu-ragu	3
S : Setuju	4
SS : Sangat Setuju	5

Skor yang diberikan kepada setiap pernyataan kuisioner berdasarkan skala 0 sampai 4. Setiap pernyataan digolongkan menjadi 2, pada pernyataan dengan skor ganjil yaitu 1,3,5,7, dan 9 skor skala jawaban instrumen akan dikurangi 1, sedangkan untuk pertanyaan dengan nomor genap seperti 2,4,6,8, dan 10 skor maka 5 dikurangi skala jawaban instrument, setelah itu melakukan penjumlahan jawaban kemudian dikali dengan 2,5 dan menentukan nilai rata-rata jawaban instrument pengujian semua responden. Hasil dari penilaian SUS dihitung dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan sebelumnya untuk mendapatkan skor SUS. Hasil penilaian SUS dapat dilihat pada tabel 3. berikut:

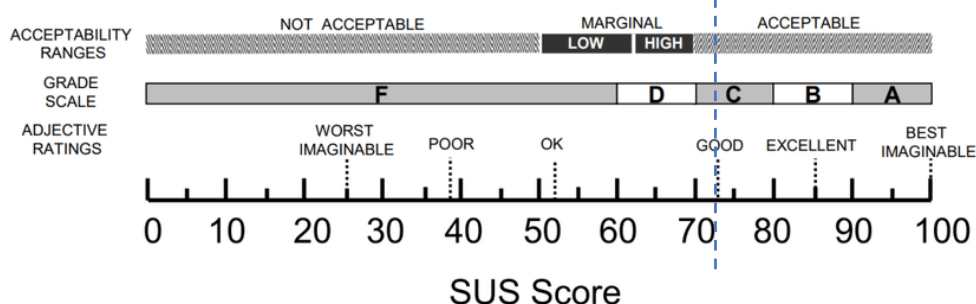
**Tabel 3.** Data Responden Yang Sudah Di Konversi

Nama	Peran	Jenis Kelamin	Skor Hasil Hitung (Data Contoh)										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2,5)	
			p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10			
Teddy	Admin	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
Cika	Admin	Perempuan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
Shinta	Kasir	Perempuan	3	3	4	3	3	1	4	3	3	3	3	30	75
Rima	Kasir	Perempuan	3	4	3	1	3	3	3	3	3	3	29	73	
Edy	Admin	Laki-laki	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	35	88	
Krisna	Admin	Laki-laki	3	1	3	0	3	4	3	3	3	3	26	65	
Andri	Kasir	Laki-laki	4	1	2	0	3	2	2	1	4	2	21	53	
Elga	Kasir	Laki-laki	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	16	40	
Ilham	Kasir	Laki-laki	3	2	3	1	2	1	2	2	2	2	20	50	
Bima	Kasir	Laki-laki	4	4	3	3	4	2	4	3	4	4	35	88	
													<b>292</b>	<b>730</b>	
<b>Rata-Rata Skor SUS</b>														<b>73</b>	

Berdasarkan hasil perhitungan menunjukkan total skor SUS adalah 730 dengan nilai rata-rata 73. Nilai rata-rata yang didapatkan diperoleh dengan membagi total skor keseluruhan dengan jumlah 10 responden. Ada tiga *grade* untuk menentukan hasil perhitungan SUS yaitu *Acceptability*, *Grade Scale*, dan *Adjective Rating*. *Grade Scale* terdiri dari *Not Acceptability*, *marginal*, dan *Acceptable*. *Adjective Rating* terdiri dari *grade* yang tertinggi, yaitu *Worst Imaginable*, *Poor*, *OK*, *Good*, *Excelent*, dan *Best Imaginable*.

*Accptability*, *Grade Scale*, dan *Adjective Rating* menunjukkan tingkat penerima pengguna. *Grade Scale* menunjukkan tingkatan, dan *Adjective Rating* menunjukkan nilai perangkat lunak yang dihasilkan.

Berikut ini adalah gambar penentuan hasil penilaian dengan menggunakan ketiga penilaian *System Usability Scale*.



Gambar 4. Grade SUS Score

Berdasarkan pada gambar 4.47 diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian yaitu *Acceptability*, *Grade Scale* dan *Adjective Rating*. Bahwa hasil menunjukkan jangkauan *Acceptability range* pengguna untuk aplikasi kasir dan pencatatan penjualan berada pada tingkat *Marginal High*, tingkat *Grade Scale* berada pada Kategori C, dan tingkat *Adjective Rating* berada pada kategori Good. Berdasarkan penentuan hasil dengan menggunakan *System Usability Scale*, maka diperoleh hasil bahwa aplikasi kasir dan pencatatan penjualan berbasis *website* yang memiliki skor 73 berada pada grade C.

### Kesimpulan

Penelitian ini berhasil merancang website aplikasi kasir dan pencatatan penjualan. Pengguna dapat melakukan proses transaksi dengan cara menggunakan barcode scanner, pengguna dapat mencetak laporan penjualan perhari dan perbulan serta memonitoring data penjualan lewat tabel penjualan, pengguna dapat menginput produk pakaian dengan menggunakan barcode scanner. Hasil evaluasi dari pembuatan aplikasi kasir dan pencatatan penjualan berbasis website menunjukan bahwa berhasil meningkatkan efisiensi operasional, akurasi, pencatatan stok, dan mempermudah management transaksi penjualan secara signifikan. Hasil pengujian sistem untuk mengetahui kegunaan aplikasi menggunakan *System Usability Scale* (SUS) mendapatkan hasil rata-rata skor yaitu 73 dengan kategori GOOD (baik).

### Daftar Pustaka

- Akbar, M. Z., Nur, M. A., Sabana, M. F., & ... (2022). Perancangan Aplikasi Kasir Berbasis Website Pada Toko Sembako Menggunakan Metode Waterfall. *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer Dan Science*, 1(08), 1274–1281. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal/article/view/509%0Ahttps://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal/article/download/509/440>
- Aprilian, L. V., & Saputra, M. H. K. (2020). *Belajar cepat metode SAW*. Kreatif. <https://books.google.co.id/books?id=SXvtDwAAQBAJ>
- Elektro, J. T., & Medan, P. N. (2018). *Perancangan Website Pada Pt . Ratu Enim Palembang*. 15–27.
- Farhandhany, I., Nachrowi, I. A., Pambudi, S. S., Informatika, P. T., Pamulang, U., & Selatang, K. T. (2023). Perancangan sistem kasir toko galuh kosmetik berbasis web dengan metode waterfall. *Farhandhany, I., Nachrowi, I. A., Pambudi, S. S., Informatika, P. T., Pamulang, U., & Selatang, K. T. (2023). Perancangan Sistem Kasir Toko Galuh Kosmetik Berbasis Web Dengan Metode Waterfall*. 1(2), 446–451., 1(2), 446–451.
- Giandari Maulani, S. K. M. K., Lilik Hari Santoso, S. S. M. T., Dr. Ali Ibrahim, M. T., Nurul Chafid, S. K. M. K., Arief Hidayat, S. K. M. K., Mustakim, S. K. M. K., Farid Fitriyadi, S. K. M. K., Anyan, S. K. M. K., Oleh Soleh, S. K. M. M. S. I., & Ade Suparman, S. S. I. M. K. (2024). *REKAYASA PERANGKAT LUNAK*. Cendikia Mulia Mandiri. [https://books.google.co.id/books?id=\\_\\_zEAAAQBAJ](https://books.google.co.id/books?id=__zEAAAQBAJ)
- Indrawan, G. (2021). *Database MySQL dengan Pemograman PHP - Rajawali Pers*. PT. RajaGrafindo Persada. <https://books.google.co.id/books?id=angvEAAAQBAJ>
- Lutfi, A., Kom, M., Yunita, I., & Kom, M. (2024). *RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI POS ( POINT OF SALES ) BERBASIS WEBSITE ( STUDI KASUS : ARSHOP ASSALAFI )*. 7(April),

152–160.

- Muhammad Ikhlah, & Nasrul Kahfi Lubis. (2023). Perancangan Standar Operasional Prosedur Laporan Penjualan Pada Perusahaan Manufaktur di Kota Batam. *Jurnal Penelitian Ekonomi Akuntansi (JENSI)*, 7(1), 198–210. <https://doi.org/10.33059/jensi.v7i1.7747>
- Nicholas, M., Az-Zahra, H. M., & Syawli, A. (2023). Evaluasi dan Perbaikan Alur dan Navigasi Situs Web Indonesia.go.id sebagai Media E-Government Public Relations (GPR) Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) dengan Menggunakan Pendekatan Tree Testing dan Card Sorting. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(1), 2949–2959.
- Noviantoro, A., Silviana, A. B., Fitriani, R. R., & Permatasari, H. P. (2022). Rancangan Dan Implementasi Aplikasi Sewa Lapangan Badminton Wilayah Depok Berbasis Web. *Jurnal Teknik Dan Science*, 1(2), 88–103. <https://doi.org/10.56127/jts.v1i2.108>
- Parjito, P. J., Rahmawati, O., & Ulum, F. (2023). Rancang Bangun Aplikasi E-Agribisnis Untuk Meningkatkan Penjualan Hasil Tanaman Hortikultura. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 354–365. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i3.2362>
- Prof. Dr. Ir. Riri Fitri Sari, M. M. M. S. D. T. M. S., & Utami, A. (2021). *REKAYASA PERANGKAT LUNAK BERORIENTASI OBJEK MENGGUNAKAN PHP*. Penerbit Andi. <https://books.google.co.id/books?id=x8xEEAAAQBAJ>
- Ruslan Abu Honi, I. H. I. (2023). Sistem Informasi Penjualan Aplikasi Kasir Berbasis Website Dengan Menggunakan Metode Waterfall. *JRIIN: Jurnal Riset Informatika Dan Inovasi*, 1(2), 513–520.
- Suliah, S., Samsugi, S., & Neneng, N. (2023). Sistem Aplikasi Kasir Berbasis Android Pada SMK Al-Huda Jatiagung. *Journal of Information Technology, Software Engineering and Computer Science*, 1(4), 154–165.
- Yamin Nuryamin, F. R. (2019). Perancangan Aplikasi Kasir Pada Kedai Kopi Berbasis Web Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, 11(1). <https://doi.org/10.35968/jsi.v11i1.1140>