

Sistem Kasir pada Toko Plastik BUMDES Arjuna Bakti Karya Sragen

Wahyu Agustina Nur Cahyani¹, Lencia Putri Septa Riani^{*2}, Fiya Is Karima³, Ihsan Cahyo Utomo⁴

^{1,2,3,4}Teknik Informatika, Fakultas Komunikasi dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

Email: ¹1200190266@student.ums.ac.id, ²1200190267@student.ums.ac.id, ³1200199271@student.ums.ac.id, ⁴ihsan.cahyo@ums.ac.id

Abstrak

Penggunaan internet yang semakin berkembang searah dengan perkembangan teknologi saat ini, tentunya dapat dimanfaatkan untuk merancang bangun sistem kasir berbasis *website*. Hal tersebut tentunya memberikan banyak kemudahan bagi para pelaku di bidang perdagangan terutama wirausahawan. Sistem kasir juga diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam pengolahan data. Tujuan dari pembuatan sistem kasir, yaitu untuk membantu memenuhi kebutuhan toko plastik Badan Usaha Milik Desa (BUMDES) Arjuna Bakti Karya yang merupakan salah satu UMKM di Sragen. Toko plastik membutuhkan sistem yang dapat mencatat data yang tersedia, data barang masuk, data barang keluar, data pemasok, data penjualan, dan laporan penjualan. Sistem kasir yang dibuat menggunakan metode *waterfall*. Metode *waterfall* memiliki 5 tahapan dalam pembangunannya, yaitu analisis kebutuhan, perancangan (*design*), pembangunan (*coding*), pengujian, dan implementasi. Hasil yang didapatkan yaitu sistem kasir berbasis web yang dapat mempermudah pencatatan, pengelolaan, dan penyimpanan data barang dan transaksi yang dilakukan. Sistem juga membantu meminimalisir kesalahan yang dapat terjadi pada perhitungan transaksi dan mempermudah dalam pencarian data yang diinginkan.

Kata kunci: Metode *Waterfall*, Sistem Kasir, *Website*

Abstract

The use of the internet, which is growing in line with current technological developments, can be used to design a website-based cashier system. This certainly provides a lot of convenience for actors in the trade sector, especially entrepreneurs. The cashier system is also expected to provide convenience in data processing. The purpose of cashier system is to help plastic store for Badan Usaha Milik Desa (BUMDES) Arjuna Bakti Karya which is one of the UMKM in Sragen. Plastic stores need a system that can record available data, incoming goods data, outgoing goods data, supplier data, sales data, and sales reports. The cashier system was created using the waterfall method. The waterfall method has 5 stages in its development, which is analysis, design, development (coding), testing, and implementation. The results obtained are a web-based cashier system that can make it easier to record, manage, and store data on goods and transactions made. The system also helps minimize errors that can occur in transaction calculations and makes it easier to search for the desired data.

Keywords: Cashier System, Waterfall Method, Website

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang tengah terjadi sekarang ini berhasil menciptakan perkembangan pada teknologi informasi di berbagai bidang, termasuk bidang perdagangan. Teknologi informasi memiliki dampak positif, misalnya dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pada pengolahan administrasi yang tepat, akurat, dan cepat dengan memiliki tujuan sebagai peningkatan kinerja organisasi [1].

Penggunaan internet yang semakin berkembang searah dengan perkembangan teknologi saat ini, tentunya dapat dimanfaatkan untuk merancang bangun sistem kasir berbasis *website*. Hal tersebut tentunya memberikan banyak kemudahan bagi para pelaku di bidang perdagangan terutama wirausahawan. Sistem kasir juga diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam pengolahan data.

Kebanyakan transaksi yang dilakukan masih menggunakan sistem manual termasuk juga pada pendataan dan penyimpanannya. Saat melakukan pencarian data yang tersimpan secara manual tentu membutuhkan waktu yang lama dan menyebabkan resiko kesalahan yang tinggi. Sehingga hal tersebut menyebabkan cukup banyak masalah karena kesalahan ataupun kekeledaran yang dapat terjadi kapan saja [2]. Agar dapat mengefisienkan waktu dan meminimalkan terjadinya kesalahan saat mengakses data-data yang ada, maka dibuatlah sebuah rancang bangun sistem informasi kasir. Sistem tersebut selain sebagai alat transaksi, juga dapat mencatat data-data yang dibutuhkan oleh toko.

Salah satu Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) di Sragen yaitu berupa toko plastik BUMDES Arjuna Bakti Karya yang baru saja dibuka dan membutuhkan sebuah sistem kasir untuk dapat mempermudah pekerjaan dan sebagai bentuk penyeimbangan terhadap zaman. BUMDES merupakan singkatan dari Badan Usaha Milik Desa yang dibentuk atas inisiatif masyarakat atau desa itu sendiri untuk memberdayakan masyarakat/desa dalam sektor ekonomi serta potensi sumber daya alam di desa agar dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat desa. Toko plastik membutuhkan untuk sistem yang dapat mencatat data yang tersedia, data barang masuk, data barang keluar, data pemasok, data penjualan, dan laporan penjualan.

Dengan adanya daftar kebutuhan dari toko plastik tersebut maka di rancanglah sebuah rancang bangun sistem informasi kasir dengan metode *waterfall* [3] sebagai metode pengembangannya. Perancangan sebuah sistem informasi kasir ini tentunya bertujuan untuk memenuhi seluruh kebutuhan dari toko plastik. Keuntungan yang didapatkan dari perancangan sistem informasi kasir tersebut tentu didapatkan baik oleh pengembang maupun klien. Besar harap jika sistem kasir yang terancang telah sepenuhnya sesuai dengan keinginan toko plastik dan dapat mempermudah pekerjaan yang ada.

2. METODE PENELITIAN

Sistem kasir yang dikembangkan peneliti menggunakan pendekatan *waterfall* [4]–[8]. Metode *waterfall* adalah metode yang sistematis dan harus berurutan sesuai tahapan. Berikut ini adalah langkah-langkah yang peneliti lakukan untuk membuat metode *waterfall*.

a. Analisis (*Analysis*)

Pengidentifikasi masalah yang lebih dalam dilakukan pada tahap ini, masalah yang ditemui setelah melakukan wawancara dengan pemilik toko antara lain perlu dibangunnya sebuah sistem yang dapat menghitung akumulasi nilai transaksi penjualan, dapat mencetak dokumen bukti transaksi, dapat menyimpan daftar harga setiap barang, serta dapat menampilkan seluruh transaksi yang sudah dilakukan.

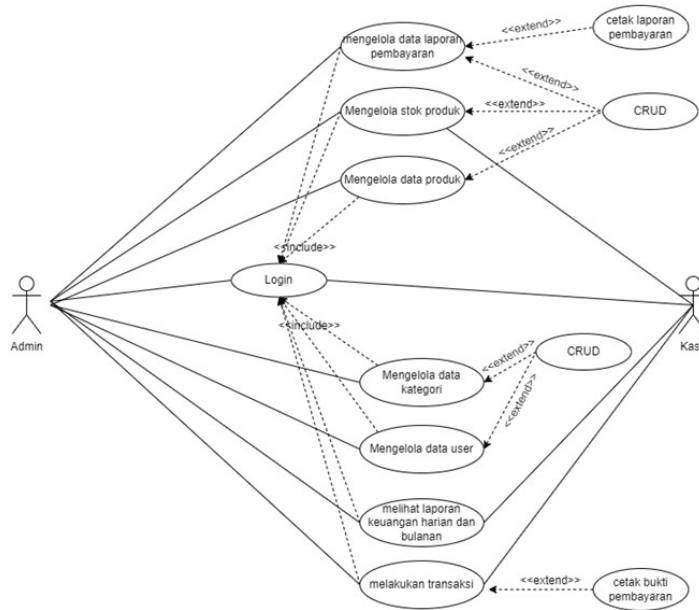
Menemukan persyaratan fungsionalitas hanyalah awal dari proses analisis yang digunakan untuk mengumpulkan informasi; Analisis juga diperlukan untuk memastikan bahwa proses pengembangan sistem berjalan dengan lancar dan tidak ada kesalahan yang dibuat selama pengujian dan implementasi sistem. Dalam situasi ini, pembuatan sistem kasir harus disertai dengan fitur keamanan, seperti penggunaan kata sandi dan *username* untuk membedakan antara tingkat pengguna dan hak akses masing-masing. Pada sistem yang dibangun, semua fitur diintegrasikan ke dalam sistem informasi berbasis web yang dapat diakses melalui berbagai *software* web *browser*, seperti *Google Chrome* dan *Mozilla Firefox*. Pembangunan sistem kasir juga menawarkan antarmuka pengguna yang mudah digunakan, sehingga memudahkan konsumen untuk menjalankan sistem.

b. Perancangan (*Design*)

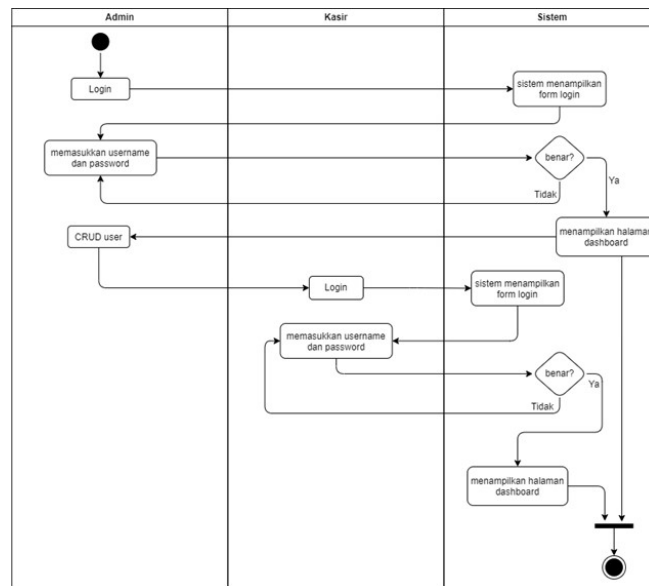
Data yang diperlukan untuk membuat sistem kasir dikumpulkan selama langkah analisis yang diselesaikan sebelum tahap desain. Metode penggunaan *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram* untuk menuangkan ide dan desain sistem untuk memecahkan masalah dengan perangkat lunak pemodelan sistem dalam pembuatan sistem kasir [9], [10].

Diagram *use case* [11] yang ditunjukkan pada Gambar 1 menggambarkan akses aktor ke sistem yang sedang dikembangkan; dalam contoh ini, aktor pertama adalah administrator sistem. Seluruh sistem dapat diakses oleh administrator, yang dapat mengelola data laporan pembayaran, stok produk, data produk, data kategori, data pengguna, memeriksa laporan harian dan keuangan, dan menyelesaikan transaksi. Kasir merupakan aktor kedua, memiliki akses ke sistem dan dapat mengelola inventaris produk, melihat data keuangan dan bulanan, dan menyelesaikan transaksi. Kedua aktor tersebut harus

melakukan *login* terlebih dahulu untuk dapat mengakses sistem. Diagram aktivitas Gambar 2 menggambarkan bagaimana aktivitas sistem atau alur tugas dilakukan. Alur kejadian yang terjadi ketika pengguna masuk untuk menggunakan sistem kasir dijelaskan dalam diagram aktivitas. Saat melakukan *login*, sistem akan menampilkan form *login* yang terdiri dari *username* dan *password* yang harus diisi oleh pengguna. Apabila *login* berhasil, maka sistem akan menampilkan halaman *dashboard*. Namun apabila *login* tidak berhasil, maka sistem akan tetap pada halaman *login*.

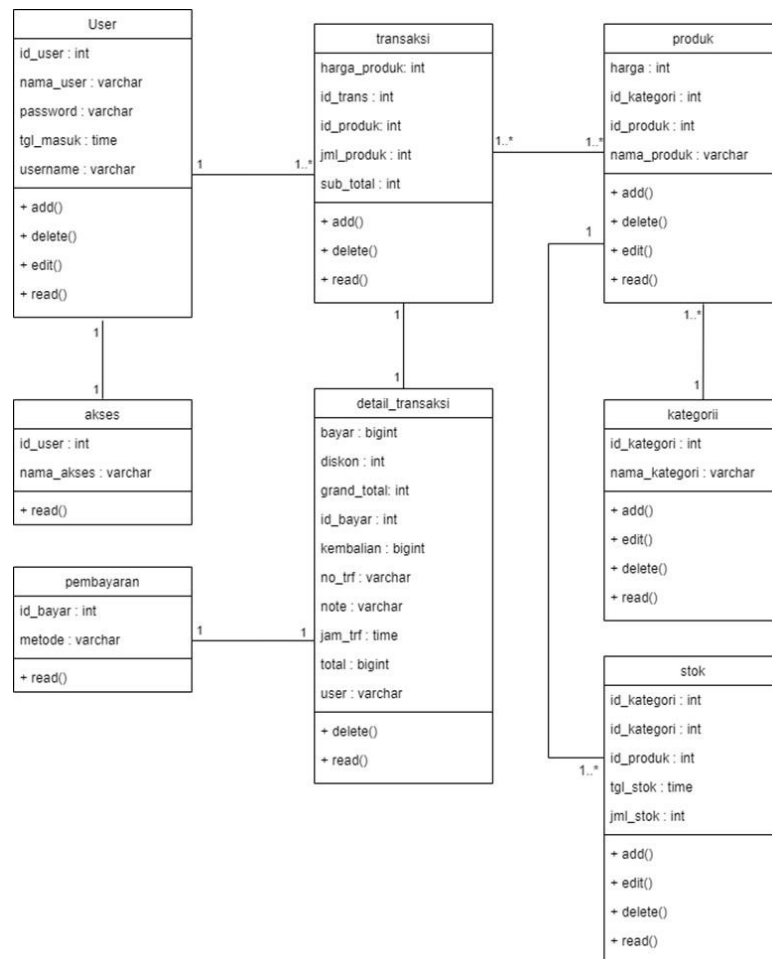


Gambar 1. Use Case Diagram



Gambar 2. Activity Diagram

Diagram kelas pada Gambar 3 menggambarkan struktur langsung pembangunan sistem kasir. Diagram kelas digunakan untuk meningkatkan pemahaman tentang deskripsi atau skema program yang luas. Pengembang juga dapat memberikan ringkasan hubungan sistem dan fitur lainnya menggunakan diagram kelas.



Gambar 3. Class Diagram

c. Pembangunan (*Building/Coding*)

Kerangka *CodeIgniter* digunakan dalam sistem kasir sebagai platform pengembangan, sehingga memudahkan pengembang untuk membagi bagian model, tampilan, dan pengontrol. Selain itu, sistem menggunakan bahasa pemrograman PHP untuk membuat situs dinamis dan menggunakan MySQL sebagai fasilitas penyimpanan data.

d. Pengujian (*Testing*)

Ketika semua fungsi utama telah selesai dibangun, pengujian akan dilakukan. Untuk mengidentifikasi kelemahan, seluruh fungsionalitas sistem akan dievaluasi. Proses yang digunakan untuk menguji sistem kasir disebut pengujian *black box* [10], [12]. Selama pengujian *black box*, programmer akan menggunakan data dari setiap form untuk menguji setiap fungsi, memastikan bahwa setiap input data kedalam *database* berjalan tanpa hambatan. Selain itu, pembuat kode akan memvalidasi setiap jenis *input* data.

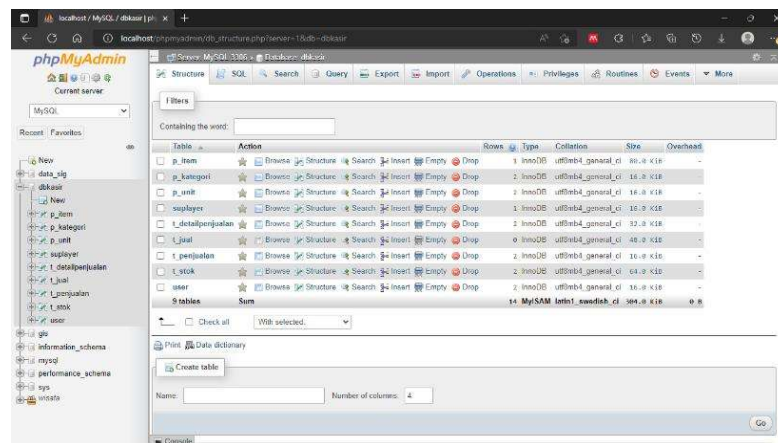
e. Implementasi

Tahap terakhir dari metodologi *waterfall* adalah implementasi, yang akan dilakukan jika empat tahap yang telah berjalan dengan lancar. Pemrogram akan meninjau hasil pengujian yang dilakukan pada tahap sebelumnya jika ditemukan kekurangan sehingga tahap pengujian dapat digunakan untuk mengukur seberapa baik sistem direncanakan dan dibangun. Pada tahap ini, sistem akan diimplementasikan sesuai dengan spesifikasi toko, dan pemasangan perangkat keras tambahan, seperti printer untuk mencetak laporan penjualan juga akan dibangun. Pemilik toko dan orang yang memiliki akses ke sistem juga akan memberikan instruksi singkat tentang cara menggunakannya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan analisis yang telah dilakukan sebelumnya berhasil menghasilkan sistem informasi kasir dengan desain yang mudah untuk dipahami dan digunakan. Admin dari sistem informasi kasir dapat mengakses seluruh fungsional yang ada didalamnya seperti *login*, data pemasok, ketersediaan produk, data barang masuk, data barang keluar, data penjualan, laporan penjualan, data *user*, transaksi penjualan, dan *logout*. Selain itu, admin juga dapat melakukan tambah data, edit data, dan hapus data yang ada. Sedangkan untuk *user* kasir juga memiliki akses fungsional yang hampir sama dengan admin, kecuali kasir tidak dapat mengakses data *user*. Sistem membutuhkan *database* untuk menyimpan data informasi yang dibutuhkan oleh sistem.

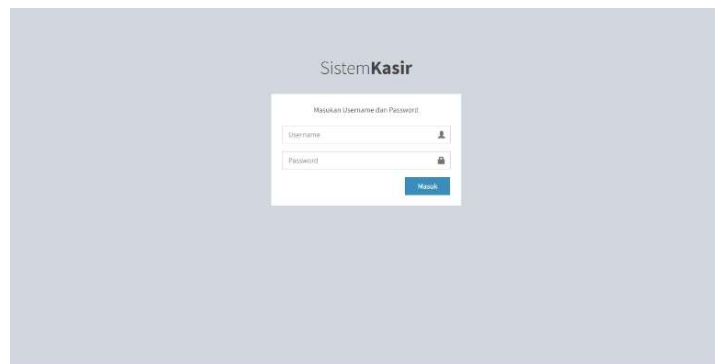
Gambar 4 menunjukkan tampilan dari halaman *database* dengan nama *database* dbkasir. *Database* terdiri dari sembilan tabel yaitu tabel *p_item*, *p_kategori*, *p_unit*, *suplayer*, *t_detailpenjualan*, *t_jual*, *t_penjualan*, *t_stok*, dan *user*. Setiap tabel yang ada pada *database* tersebut memiliki atribut.



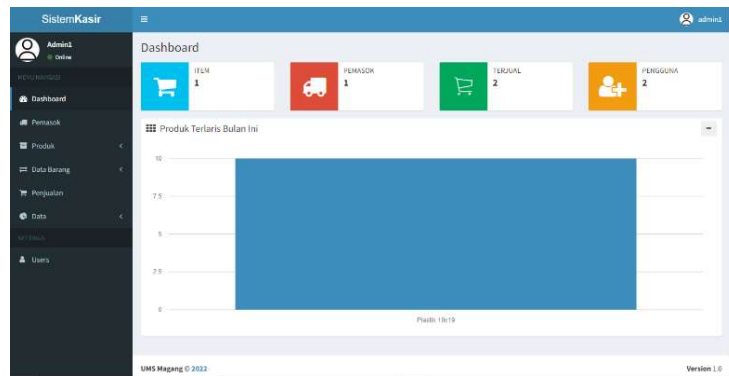
Gambar 4. Tampilan *database*

Pengimplementasian fungsional-fungsional yang dibutuhkan user di atas yaitu sebagai berikut :

Gambar 5 menunjukkan tampilan pada halaman *login* bagi *user*. *Login* dapat dilakukan dengan memasukkan *username* dan *password* yang telah terdaftar sebelumnya. Lalu tekan Masuk atau *enter* untuk proses *login*. Apabila sistem menampilkan *pop up* dengan keterangan berhasil melakukan *login* maka proses *login* telah berhasil. Namun sebaliknya, apabila sistem menampilkan *pop up* dengan keterangan gagal maka proses *login* tidak berhasil karena kesalahan memasukkan *username* atau *password*. Gambar 6 menunjukkan tampilan dari halaman *dashboard*. Saat *user* berhasil melakukan *login*, sistem akan mengarah pada halaman *dashboard*. Pada halaman tersebut berisi jumlah data yang ada pada item produk, data pemasok, data terjual, dan data pengguna. Selain itu halaman juga berisi statistika penjualan produk terlaris pada bulan ini.

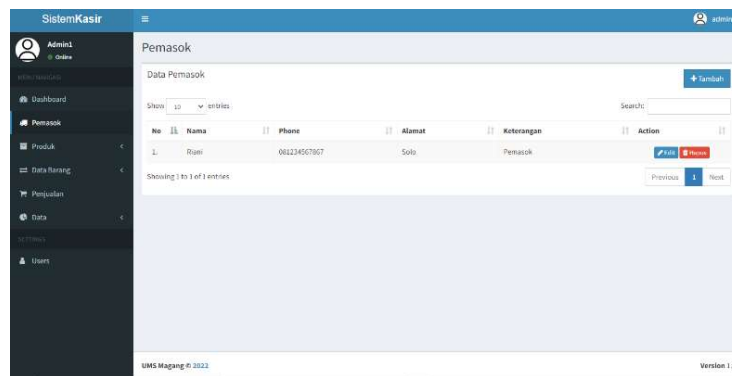


Gambar 5. Tampilan halaman *log in*

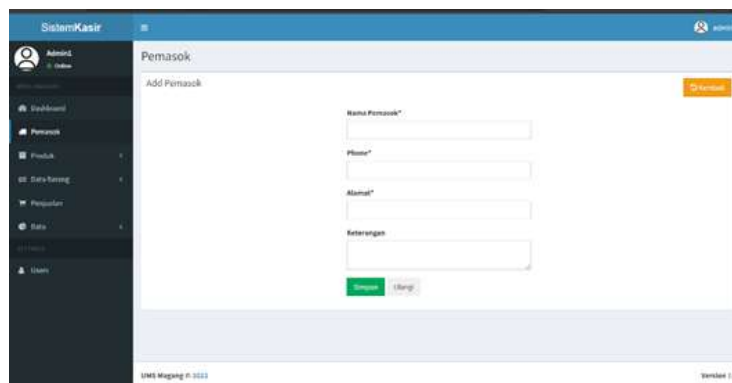


Gambar 6. Tampilan halaman *dashboard*

Gambar 7 menunjukkan tampilan halaman pemasok yang berisi daftar data pemasok produk. Terdapat tabel yang berisi kolom nomor, nama, nomor telepon, dan keterangan yang berisi menu edit dan hapus. Gambar 8 menunjukkan tampilan *form* yang digunakan untuk menambah data pemasok. Pengisian *form* dengan memasukkan nama pemasok, nomor telepon, alamat, dan keterangan. Lalu klik Simpan maka data pemasok akan ditambahkan pada daftar.



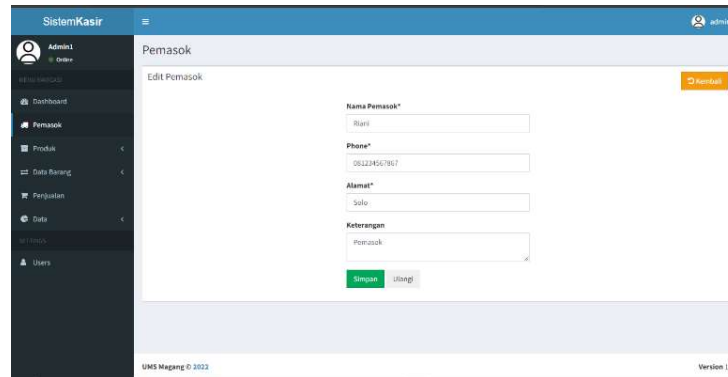
Gambar 7. Tampilan halaman menu pemasok



Gambar 8. Tampilan *form* tambah data pemasok

Gambar 9 menunjukkan tampilan dari *form* untuk mengedit data pemasok yang ada. Masukkan data yang akan diubah kemudian klik Simpan, lalu data akan berubah. Gambar 10 menunjukkan tampilan dari menu kategori produk. Menu tersebut menampilkan daftar data kategori produk dengan tabel yang berisi kolom nomor, nama, dan aksi terdiri edit dan hapus. *User* dapat menambahkan data dengan menekan Tambah dan dapat melakukan pencarian data pada *bar Search*. Gambar 11

menunjukkan tampilan dari menu unit produk. Menu tersebut menampilkan daftar data unit produk dengan tabel yang berisi kolom nomor, nama satuan, dan aksi terdiri dari edit dan hapus. User juga dapat menambahkan data unit produk dengan menekan Tambah dan dapat melakukan pencarian data pada *bar Search*.



The screenshot shows the 'Edit Pemasok' form in the SistemKasir application. The form is titled 'Edit Pemasok' and has a 'Tambah' button in the top right corner. The form contains the following fields: 'Nama Pemasok*' with the value 'Rumi', 'Phone*' with the value '08122456789', 'Alamat*' with the value 'Solo', and 'Keterangan' with the value 'pemasok'. At the bottom of the form, there are two buttons: 'Simpan' (Save) and 'Ubah' (Update). The footer of the page shows 'UMS Magang © 2022' and 'Version 1.0'.

Gambar 9. Tampilan *form* edit data pemasok

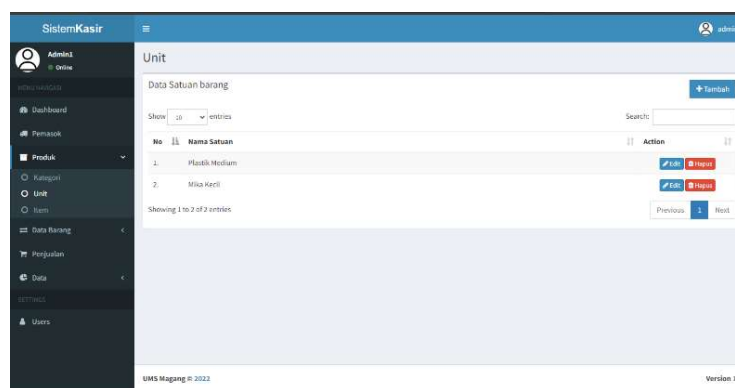


The screenshot shows the 'Kategori' menu in the SistemKasir application. The page title is 'Kategori' and the subtitle is 'Data Kategori Barang'. There is a 'Tambah' button in the top right corner. Below the title, there is a search bar and a 'Show' dropdown menu. The main content is a table with the following data:

No	Name	Action
1.	Pisang	[Edit] [Hapus]
2.	Jambu	[Edit] [Hapus]

At the bottom of the table, it says 'Showing 1 to 2 of 2 entries'. There are 'Previous' and 'Next' buttons at the bottom right. The footer of the page shows 'UMS Magang © 2022' and 'Version 1.0'.

Gambar 10. Tampilan halaman menu kategori produk



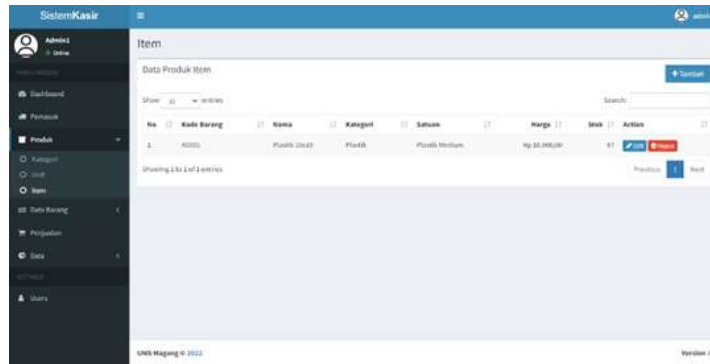
The screenshot shows the 'Unit' menu in the SistemKasir application. The page title is 'Unit' and the subtitle is 'Data Satuan barang'. There is a 'Tambah' button in the top right corner. Below the title, there is a search bar and a 'Show' dropdown menu. The main content is a table with the following data:

No	Nama Satuan	Action
1.	Pisang Medium	[Edit] [Hapus]
2.	Misa Kecil	[Edit] [Hapus]

At the bottom of the table, it says 'Showing 1 to 2 of 2 entries'. There are 'Previous' and 'Next' buttons at the bottom right. The footer of the page shows 'UMS Magang © 2022' and 'Version 1.0'.

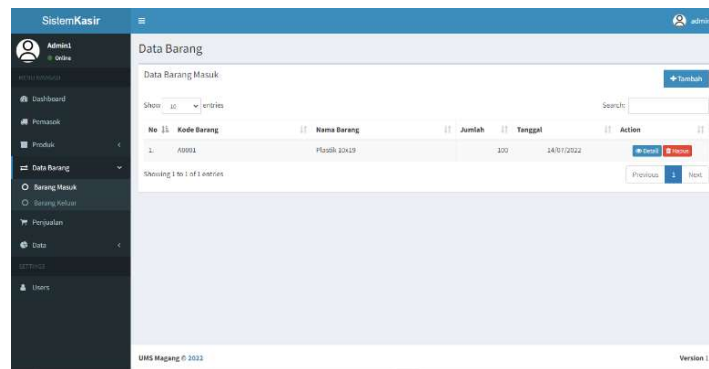
Gambar 11. Tampilan halaman menu unit produk

Gambar 12 menunjukkan tampilan dari menu item produk. Menu tersebut menampilkan daftar data item produk dengan tabel yang berisi kolom nomor, kode barang, nama, kategori, satuan, harga, stok, dan aksi terdiri dari edit dan hapus. *User* juga dapat menambahkan data item produk dengan menekan Tambah dan dapat melakukan pencarian data pada *bar Search*.

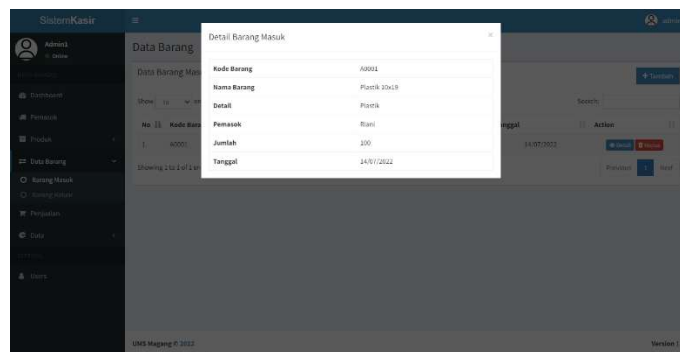


Gambar 12. Tampilan halaman menu item produk

Gambar 13 menunjukkan tampilan dari menu data barang masuk. Menu tersebut menampilkan daftar data barang yang masuk dengan tabel yang berisi kolom nomor, kode barang, nama barang, jumlah, tanggal, dan aksi terdiri dari detail dan hapus. User juga dapat menambahkan data barang masuk dengan menekan Tambah dan dapat melakukan pencarian data pada *bar Search*. Gambar 14 menunjukkan tampilan dari detail barang masuk. Detail ini merupakan keterangan yang berisi kode barang, nama barang, detail, pemasok, jumlah, dan tanggal.

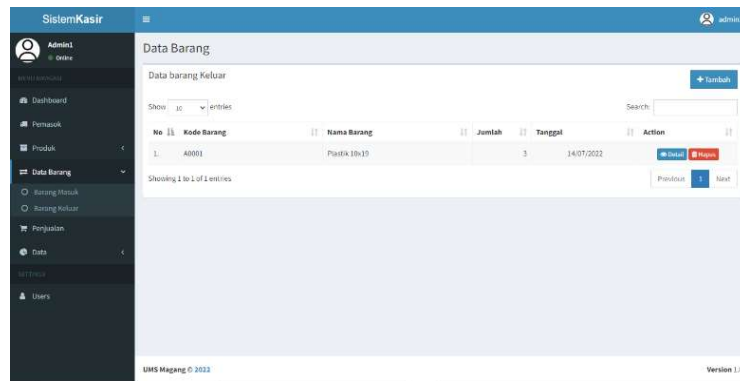


Gambar 13. Tampilan halaman menu data barang masuk

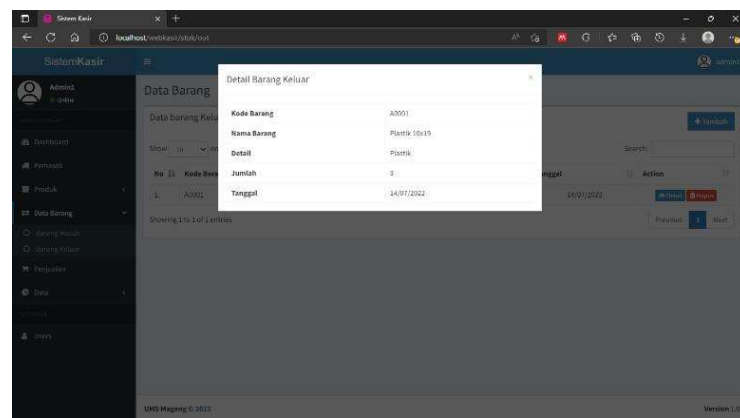


Gambar 14. Tampilan detail dari barang masuk

Gambar 15 menunjukkan tampilan dari menu data barang keluar. Menu tersebut menampilkan daftar data barang yang keluar dengan tabel yang berisi kolom nomor, kode barang, nama barang, jumlah, tanggal, dan aksi terdiri dari detail dan hapus. User juga dapat menambahkan data barang keluar dengan menekan Tambah dan dapat melakukan pencarian data pada *bar Search*. Gambar 16 menunjukkan tampilan dari detail barang keluar. Detail ini merupakan keterangan yang berisi kode barang, nama barang, detail, jumlah, dan tanggal.

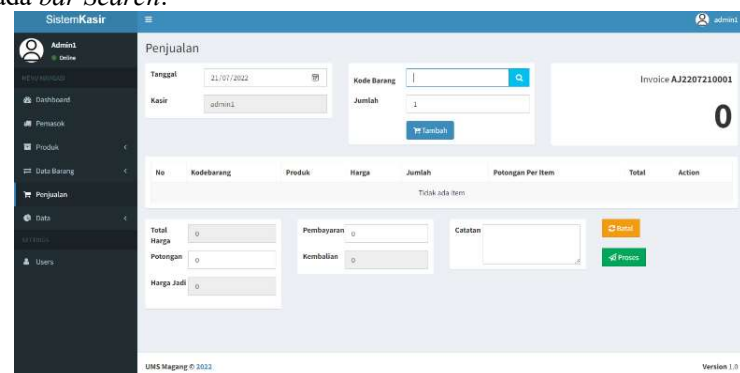


Gambar 15. Tampilan halaman menu data barang keluar

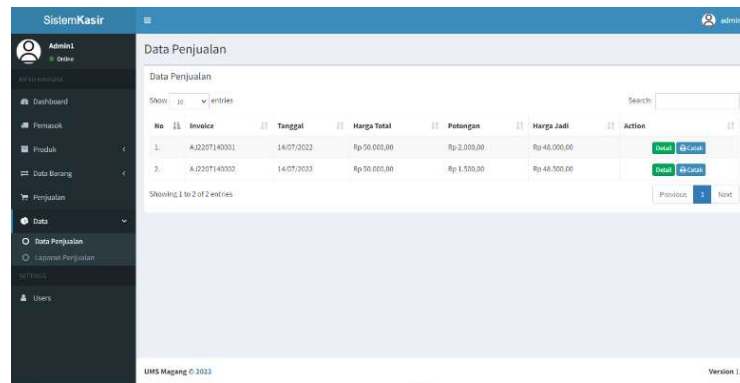


Gambar 16. Tampilan detail dari barang keluar

Gambar 17 menunjukkan tampilan dari menu penjualan yang merupakan menu yang digunakan sebagai pencatatan data penjualan barang dan pencatatan faktur pembelian. Pencatatan dilakukan dengan memasukkan kode barang yang dijual dan jumlahnya lalu klik Tambah untuk menambahkan ke daftar pembelian. Potongan harga apabila ada dan pembayaran juga perlu ditambahkan untuk dapat diproses akhir total pembayaran yang harus dibayarkan. Gambar 18 menunjukkan tampilan halaman dari menu data penjualan. Menu tersebut menampilkan daftar data dari penjualan dengan tabel yang berisi kolom nomor, *invoice*, tanggal, harga total, potongan, harga jadi, dan aksi terdiri dari detail dan cetak. *User* juga dapat menambahkan data penjualan dengan menekan Tambah dan dapat melakukan pencarian data pada *bar Search*.

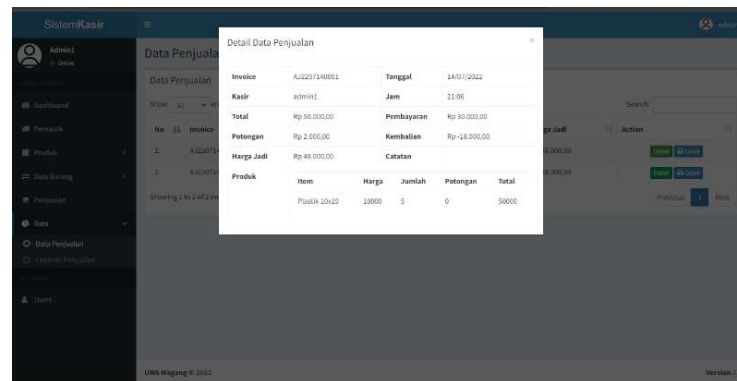


Gambar 17. Tampilan halaman menu penjualan

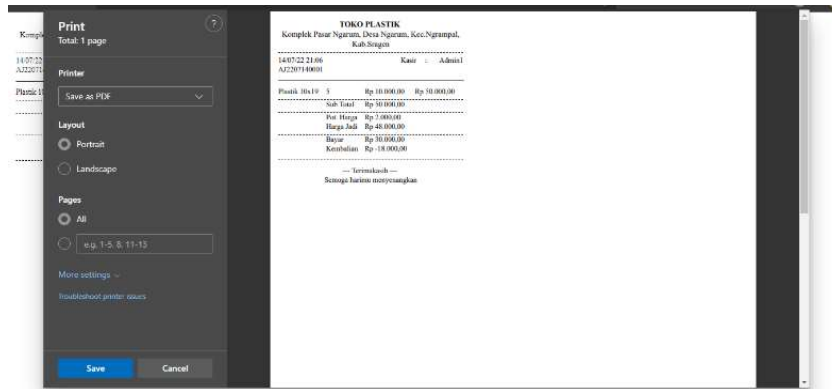


Gambar 18. Tampilan halaman menu data penjualan

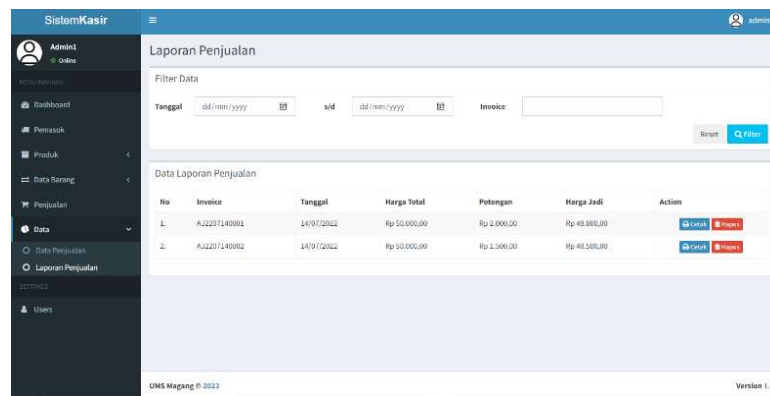
Gambar 19 menunjukkan tampilan dari detail data penjualan. Detail ini merupakan keterangan yang berisi *invoice*, kasir, total, potongan, harga jadi, tanggal, jam, pembayaran, kembalian, catatan, dan produk. Gambar 20 menunjukkan tampilan dari cetak data penjualan. Cetak data penjualan merupakan faktur pembelian yang dicetak untuk diberikan kepada pembeli. Faktur tersebut berisi informasi yang ada pada detail data penjualan. Gambar 21 menunjukkan tampilan dari menu laporan penjualan. Menu tersebut menampilkan daftar data laporan penjualan dengan tabel yang berisi kolom nomor, *invoice*, tanggal, harga total, potongan, harga jadi, dan aksi terdiri dari cetak dan hapus. *User* dapat melakukan pencarian data pada *bar Search* dan melakukan filter laporan penjualan yang ada dengan mengatur tanggal yang dicari atau memasukkan *invoice*. Gambar 22 menunjukkan tampilan dari menu *user* yang berisi daftar data akun yang terdaftar. Akun yang terdaftar tersebut dapat melakukan *login* pada sistem. Menu *user* menampilkan tabel yang berisi kolom nomor, *username*, nama, *password*, level, dan aksi terdiri dari edit dan hapus. Pengimplementasian tampilan fungsional pada *user* kasir sama dengan tampilan fungsional *user* admin. Namun pada kasir tidak terdapat menu *user* yang artinya kasir tidak dapat mengakses daftar data *user* yang ada termasuk tidak dapat melakukan edit dan hapus.



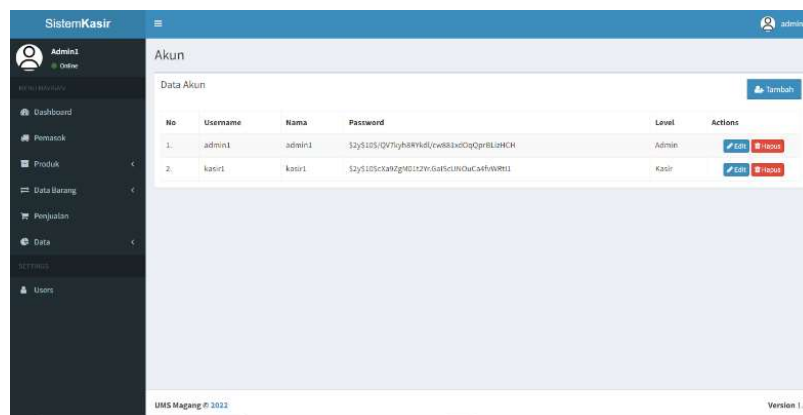
Gambar 19. Tampilan detail data penjualan



Gambar 20. Tampilan cetak data penjualan



Gambar 21. Tampilan halaman menu laporan penjualan



Gambar 22. Tampilan halaman menu user

Pengujian sistem dilakukan sesuai metode yang telah disebutkan di atas yaitu dengan menggunakan pengujian *black box*. Tujuan dari pengujian untuk mengetahui keberhasilan fungsional secara garis besar. Pengujian dilakukan pada proses *login* dan proses pencatatan data penjualan.

Tabel 1. Pengujian proses *login*

Aksi	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
<i>Log in user</i>	Tampilan menu <i>dashboard</i> yang akan muncul	Tampilan menu <i>dashboard</i> muncul	Valid
Mengosongkan isian data lalu klik Masuk	Sistem menolak dan menampilkan <i>pop up</i> “Please fill out this field”	Sistem berjalan sesuai dengan fungsinya	Valid
Hanya mengisi data <i>username</i> atau <i>password</i> lalu klik Masuk	Sistem menolak dan menampilkan <i>pop up</i> “Please fill out this field”	Sistem berjalan sesuai dengan fungsinya	Valid
<i>Username</i> atau <i>password</i> diisi salah lalu klik Masuk	Sistem menolak dan menampilkan <i>pop up</i> keterangan <i>login</i> gagal.	Sistem berjalan sesuai dengan fungsinya	Valid

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa pengujian pada proses *login* berhasil berjalan sesuai yang diharapkan. Keterangan valid berarti bahwa fungsional yang diuji berhasil dijalankan. Terdapat empat aksi yang diujikan pada pengujian proses *login*.

Tabel 2. Pengujian proses pencatatan data penjualan

Aksi	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
Memasukkan kode barang dan jumlah lalu klik Tambah	Data yang ditambahkan berhasil masuk di tabel daftar barang	Sistem berjalan sesuai dengan fungsinya	Valid
Memasukkan pembayaran lalu klik Proses	Sistem menampilkan <i>pop up</i> “Yakin anda akan memproses transaksi ini?” untuk mengonfirmasi transaksi	Sistem berjalan sesuai dengan fungsinya	Valid
Tidak memasukkan pembayaran lalu klik Proses	Sistem menampilkan <i>pop up</i> “Pembayaran belum diinput, silahkan input pembayaran terlebih dahulu!”	Sistem berjalan sesuai dengan fungsinya	Valid

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa pengujian pada proses pencatatan data penjualan berhasil berjalan sesuai yang diharapkan. Keterangan valid berarti bahwa fungsional yang diuji berhasil dijalankan. Terdapat tiga aksi yang diujikan pada pengujian proses pencatatan data penjualan. Proses inilah yang kemudian akan dapat dicetak sebagai faktur pembelian.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari sistem yang dikembangkan, maka didapatkan kesimpulan terhadap sistem informasi kasir toko plastik BUMDES Arjuna Bakti Karya Sragen yaitu sistem mempermudah pencatatan, pengelolaan, dan penyimpanan data barang dan transaksi yang dilakukan. Sistem juga membantu meminimalisir kesalahan yang dapat terjadi pada perhitungan transaksi, serta mempermudah dalam pencarian data yang diinginkan. Sistem kasir juga dapat digunakan untuk mengecek laporan bulanan yang dapat digunakan untuk evaluasi agar toko plastik semakin maju dan menguntungkan bukan hanya dipihak *seller* tetapi juga *customer*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Y. Siringoringo, V. Sihombing, and M. Masrizal, “Sistem Informasi Penjualan Dan Persediaan Produk Peralatan Pertanian Berbasis Web,” *J. Tek. Inf. dan Komput.*, vol. 4, no. 1, pp. 54–59, 2021, doi: 10.37600/tekinkom.v4i1.232.
- [2] Z. Rashifah and E. S. Budi, “Rancangan Sistem Informasi Pada Kasir Berbasis Web,” *J. Sist. Komput. dan Inform.*, vol. 3, no. 4, p. 529, 2022, doi: 10.30865/json.v3i4.4241.

- [3] D. A. Mawsally and E. Sudarmilah, "A Virtual-Reality Edu-Game: Save The Environment from the Dangers of Pollution," *Khazanah Inform. J. Ilmu Komput. dan Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 140–145, 2019, doi: 10.23917/khif.v5i2.8194.
- [4] M. Lestari, J. Raya Tengah No, K. Gedong, P. Rebo, and J. Timur, "Aplikasi Self-Service Pada Kedai Ochacha Thai Tea," 2021.
- [5] N. Hidayanti, W. Gunawan, and Bahreni, "Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Pemesanan Berbasis Web Rumah Makan Cibiuk," vol. 5, pp. 83–91, 2022.
- [6] N. W. NOVI, "Rancang Bangun Sistem Informasi E-order di Pujasera Kertosono," *Indones. J. Heal. Inf. Manag.*, vol. 1, no. 2, pp. 69–77, 2021, doi: 10.54877/ijhim.v1i2.9.
- [7] A. N. Rais *et al.*, "Implementasi Sistem Informasi Food and Beverage Online Shop Dengan Metode Waterfall Yang Dimodifikasi," *EVOLUSI J. Sains dan Manaj.*, vol. 10, no. 1, pp. 58–65, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/evolusi/article/view/12053>
- [8] Suwarno and R. R. Lim, "Perancangan Sistem Kasir Layanan Mandiri Berbasis Web Pada Supermarket Bless Dengan Metode Sdlc," *Conf. Manag. Business, Innov. Educ. Soc. Sci.*, vol. 1, no. 1, pp. 860–873, 2021.
- [9] R. Kurniati, Jaroji, and Agustiawan, "Sistem Layanan Mandiri di Kantor Desa Berbasis Web," *J. Inovtek Polbeng -Seri Inform.*, vol. 3, no. 1, pp. 16–23, 2018.
- [10] H. A. Septilia and Styawati, "Sistem Pendukung Keputusan Pemberian Dana Bantuan Menggunakan Ahp," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 34–41, 2020, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/369>
- [11] B. Khafid and D. A. P. Putri, "Pesma Apps as Android-based Integrated Applications for Mahasantri Pesma KH Mas Mansur UMS," *Khazanah Inform. J. Ilmu Komput. dan Inform.*, vol. 6, no. 2, pp. 95–102, 2020, doi: 10.23917/khif.v6i2.10494.
- [12] M. Ramdhani Yanuarsyah and R. Napianto, "Arsitektur Informasi Pada Sistem Pengelolaan Persediaan Barang (Studi Kasus: Upt Puskesmas Rawat Inap Pardasuka Pringsewu)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 61–68, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>

Halaman Ini Dikosongkan