

APLIKASI POINT OF SALE PADA TOKO SINAR BANUA ELECTRONIC

Muhammad Taufiq Hidayat¹, Arafat², Wagino³

¹Teknik Informatika, 55201, fakultas teknologi informasi, Universitas Islam Kalimantan (UNISKA) Muhammad Arsyad Al-Banjari, 18630175

²Teknik Informatika, 55201, fakultas teknologi informasi, Universitas Islam Kalimantan (UNISKA) Muhammad Arsyad Al-Banjari, 0724028202

³Teknik Informatika, 55201, fakultas teknologi informasi, Universitas Islam Kalimantan (UNISKA) Muhammad Arsyad Al-Banjari, 1127098901

E-mail: hidayatt4ufiq@gmail.com

ABSTARK

Penelitian dilakukan di Toko Sinar Banua Electronic merupakan usaha micro yang bertempat di Kota Martapura, suatu bentuk usaha yang bergerak dalam bidang penjualan dan pembelian alat elektronik. Dalam hal penjualan alat elektronik, Toko Sinar Banua Electronic masih belum menggunakan komputer dalam penginputan data masuk maupun keluar, sehingga dalam input data masih dengan cara manual atau masih tertulis dengan menggunakan buku dan catatan serta kalkulator sebagai alat bantu hitung dan belum adanya penjualan secara online. Hal ini menyebabkan proses pencarian data, pembuatan laporan menjadi tidak tepat dan tidak akurat.

Pembuatan aplikasi ini memerlukan langkah-langkah yang harus dilakukan yaitu mengumpulkan data-data yang dilakukan dengan cara wawancara dan observasi untuk melihat keberlangsungan proses penjualan dan pembelian yang terjadi. Kemudian merancang bahasa permodelan sistem menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) yang memiliki beberapa tahap yaitu *Use Case Diagram*, *Sequence Diagram*, *Activity Diagram*, serta *Class Diagram*. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan *MySQL* sebagai *database*.

Berdasarkan uraian diatas, maka hasil yang didapatkan dari hasil penelitian tersebut yaitu dengan membuat aplikasi *point of sale* berbasis web yang dapat digunakan untuk memudahkan dalam hal pengolahan data-data usaha seperti penyimpanan, pencarian data, pembuatan laporan dan mempercepat dalam proses transaksi.

Untuk kesempurnaan aplikasi ini adapun rekomendasi untuk penelitian selanjutnya yaitu bisa ditambahkan fitur pembayaran virtual banking atau API payment gateway midtrans, perlunya ditambah fitur notifikasi yang masuk dan halaman rating untuk penilaian kepuasan pelanggan saat menggunakan aplikasi.

Kata Kunci: Aplikasi, Penjualan, Pembelian, PHP, MySQL

DAFTAR PUSTAKA

- Halawa, S. (2016). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Topologi Jaringan Komputer Untuk Sekolah Menengah Kejuruan Teknik Komputer Dan Jaringan Dengan Metode Based On Instruction. *Jurnal Riset Komputer*, 66-71.
- Ikhsan, A., Najib, M., & Ulum, F. (2020). Sistem Informasi Geografis Toko Distro Berdasarkan Rating Kota Bandar Lampung Berbasis Web. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 71-79.
- Jessica, C. (2022, Maret 15). *Point of Sales: Pengertian, Jenis, dan Fungsinya Bagi Bisnis*. Retrieved from <https://glints.com>: <https://glints.com/id/lowongan/apa-itu-point-of-sales/#.Yz0aT7ZBzIU>
- Lararenjana, E. (2022, Juni 19). *Aplikasi Adalah Program dengan Fungsi Tertentu, Ini Pengertian dan Jenisnya*. Retrieved from <https://www.merdeka.com>: <https://www.merdeka.com/sumut/aplikasi-adalah-program-dengan-fungsi-tertentu-ini-pengertian-dan-jenisnya-klm.html>
- Muin, A. A., & Suriansyah. (2021). Penerapan Aplikasi Penjualan Di Toko Komputer Optimus Glorious Berbasis Web. *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 359-368.
- Nistrina, K., & Rahmania, A. (2021). Sistem Informasi Point Of Sale Berbasis Website Studi Kasus: Pt Barokah Kreasi Solusindo (Artpedia). *Jurnal Sistem Informasi*, 1-12.
- Nugraha, P. G., Indrawan, I. P., & Asmarajaya, I. K. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Website (Studi Kasus Toko Komputer Di Denpasar). *Information System and Emerging Technology Journal*, 53-61.
- Prabowo, S., Riyanto, S., & Pamungkas, R. (2020). Implementasi Aplikasi Toko Cuanmuda Online Sparepart Motor Berbasis Web. *Inovasi Disruptif Teknologi Informasi di Era Normal Baru*, 77-83.
- Prawiro, M. (2019, April 30). *Pengertian Aplikasi: Arti, Fungsi, Klasifikasi, dan Contoh Aplikasi*. Retrieved from <https://www.maxmanroe.com>: <https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/pengertian-aplikasi.html>
- Prayogi, B. S., Fitri, I., & Nuraini, R. (2022). Aplikasi Point of sale Berbasis Website pada Toko Sembako Tegar. *Jurnal JTIC (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 261-266.
- Putra, A. P., Andriyanto, F., Karisman, Harti, T. D., & Puspitasari, W. (2020). Pengujian Aplikasi Point Of Sale Berbasis Web Menggunakan Black Box Testing. *Jurnal Bina Komputer*, 74-78.
- Samsir, & Siddik, M. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Pos (Point Of Sale) Untuk Kasir Menggunakan Konsep Bahasa Pemrograman Orientasi Objek. *Journal Of Information System And Informatics Engineering* , 43-48.
- Suprianto, Fadlan, M., & Prayogi, D. (2021). Perancangan Aplikasi Point Of Sale Berbasis Web Pada Toko Project Salfa Tarakan. *Jurnal STMIK Widya Cipta Dharma*, 624-631.
- Susilo, M., Kurniati, R., & Kasmawi. (2018). Rancang Bangun Website Toko Online Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi Jaringan*, 98-105.
- Wiguna, P. A., Swastika, P. A., & Satwika, P. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Point of Sales Distro Management System dengan . *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, 149-159.

Yuarita, G. T., & Marisa, F. (2017). Perancangan Aplikasi Point Of Sales (Pos) Berbasis Web Menggunakan Metode Siklus Hidup Pengembangan Sistem. *Jurnal Teknologi & Manajemen Informatika*, 167-171.