

## Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Kasir Berbasis Web pada Toko XYZ

A Kristianto<sup>\*1</sup>, I G W Sena<sup>2</sup>, R Julianto<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Teknik Komputer, Institut Informatika Indonesia

<sup>3</sup> Program Studi Teknik Informatika, Institut Informatika Indonesia

E-mail: ariel@ikado.ac.id<sup>1</sup>, dedek@ikado.ac.id<sup>2</sup>, reynaldijulianto90@gmail.com<sup>3</sup>

**Abstrak.** Pandemi Covid-19 telah mengubah banyak aspek kehidupan kita, cara komunikasi, belajar dan termasuk dalam melakukan transaksi. Hal ini memaksa banyak perusahaan beralih dari sistem pencatatan transaksi manual ke sistem pencatatan transaksi dengan menggunakan teknologi informasi (TI). Penggunaan TI dalam bertransaksi sebenarnya sudah ada sejak lama, namun pandemi ini mengakibatkan adanya peningkatan yang signifikan dalam penggunaan TI dalam berbisnis. Sistem transaksi yang terkomputerisasi, sistem yang dapat diakses secara *online* dan memiliki data dalam *cloud* semakin populer karena memungkinkan orang untuk melakukan pencatatan dan pengawasan dari jarak jauh tanpa harus melakukannya secara manual. Penggunaan TI dalam proses bisnis akan sangat membantu dalam analisa data, karena data tersimpan dan terolah dengan baik sehingga dapat memberikan masukan atau pertimbangan untuk langkah bisnis berikutnya. Toko XYZ belum memiliki pencatatan yang sistematis, sehingga penjualan hanya dicatat seadanya saja dan tidak adanya fungsi laporan membuat pemilik kesulitan untuk melacak jumlah penjualan dan memutuskan langkah dalam bisnis. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi berbasis web yang membantu toko XYZ dalam melakukan pencatatan penjualan dan memberikan laporan penjualan untuk pemilik. Laporan penjualan dapat diberikan secara periodik sehingga membantu pemilik untuk dapat memutuskan langkah untuk melanjutkan proses bisnisnya.

**Kata kunci:** sistem informasi, kasir, sistem informasi kasir, web.

**Abstract.** *The Covid-19 pandemic has changed many aspects of our lives, the way we communicate, learn and make transactions. This has forced many companies to switch from manual transaction recording systems to transaction recording systems using information technology (IT). The use of IT in transactions has actually been around for a long time, but this pandemic has resulted in a significant increase in the use of IT in business. Computerized transaction systems, systems that can be accessed online and have data in the cloud are increasingly popular because they allow people to record and monitor remotely without having to do it manually. The use of IT in business processes will greatly assist in analyzing data, because the data is stored and processed properly so that it can provide input or consideration for the next business step. Store XYZ does not yet have systematic records, so sales only record them and the absence of a report function makes it difficult for the owner to track the number of sales and decide on steps in the business. This research produces a*

*web-based application that helps XYZ stores record sales and provide sales reports to owners. Sales reports can be provided periodically so that it helps the owner to be able to decide on steps to continue his business process.*

**Keywords:** *information system, cashier, cashier information system, web.*

## **1. Pendahuluan**

Pandemi Covid-19 telah mengubah banyak aspek kehidupan kita, mulai dari cara komunikasi, belajar dan termasuk cara kita dalam melakukan transaksi[1]. Kita diperhadapkan dalam situasi di mana jarak sosial diperlukan, bisnis dan organisasi mau tidak mau harus mengadaptasi cara baru untuk memenuhi kebutuhan pelanggan tanpa mengorbankan kesehatan dan keselamatan mereka dalam masa pandemi[2]. Hal ini memaksa banyak perusahaan beralih dari sistem pencatatan transaksi manual ke sistem pencatatan transaksi dengan menggunakan teknologi informasi (TI)[3]–[5].

Penggunaan TI dalam bertransaksi sebenarnya sudah ada sejak lama, namun pandemi ini mengakibatkan adanya peningkatan yang signifikan dalam penggunaan TI dalam berbisnis. Sistem transaksi yang terkomputerisasi, sistem yang dapat diakses secara *online* dan memiliki data dalam *cloud* semakin populer karena memungkinkan orang untuk melakukan pencatatan dan pengawasan dari jarak jauh tanpa harus melakukannya secara manual[6]–[9].

Penggunaan TI dalam proses bisnis akan sangat membantu dalam analisa data, karena data tersimpan dan terolah dengan baik sehingga dapat memberikan masukan atau pertimbangan untuk langkah bisnis berikutnya. Ariel menunjukkan dalam beberapa penelitiannya, penggunaan dan pengolahan data yang baik dapat memberikan sebuah hasil yang membantu untuk menggali sebuah informasi tentang sebuah kejadian. [6], [10]–[12]. Titasari dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa aplikasi web yang dibangun sistem ini dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang ada di perusahaan[13]. Aplikasi kasir berbasis web memiliki banyak keunggulan seperti, lebih mudah diakses dari mana saja, lebih fleksibel terhadap perangkat, dan menghemat waktu pemrosesan data[14]–[16]. Toko XYZ adalah sebuah toko yang berdiri pada tahun 2016 yang berjalan dibidang nutrisi kesehatan seperti makanan dan minuman kesehatan. Toko XYZ memiliki banyak pelanggan dan berbagai jenis produk yang dijual namun toko ini belum memiliki pencatatan yang sistematis. Sehingga penjualan hanya dicatat seadanya saja dan tidak adanya fungsi laporan membuat pemilik kesulitan untuk melacak jumlah penjualan dan memutuskan langkah dalam bisnis. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan toko XYZ dalam pencatatan dan pembuatan laporan penjualan dengan membuat sebuah sistem kasir yang dapat mencatat keseluruhan penjualan dan memberikan laporan kepada pemilik toko.

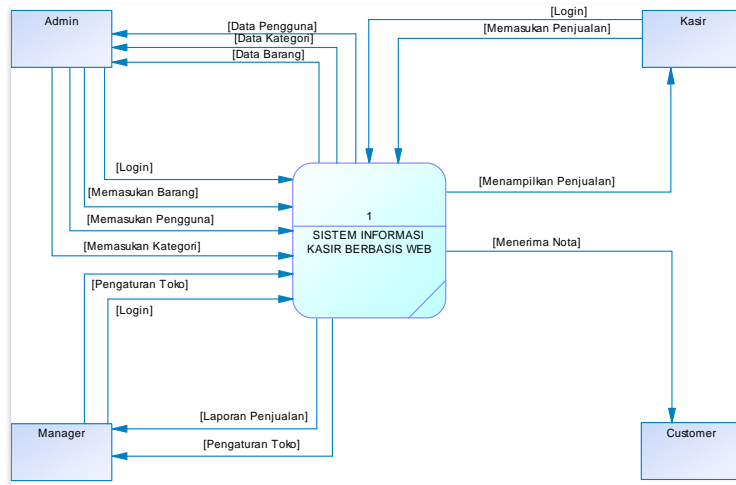
## **2. Metode**

Proses analisa dimulai dengan melakukan wawancara untuk mendapatkan *requirement* dari toko XYZ. Proses wawancara dipilih karena pengguna sistem tidak terlalu banyak, sehingga untuk mencari kebutuhan sistem akan lebih mudah dan mendetail jika menggunakan proses wawancara. Proses wawancara dapat memberikan kebutuhan sistem yang lebih mendetail dan spesifik dibandingkan dengan proses pengumpulan kebutuhan sistem dengan cara kuisioner. Proses dilanjutkan dengan melakukan analisa kebutuhan sistem, setelah hasil analisa dari kebutuhan pengguna maka dapat diambil kesimpulan aplikasi yang akan diimplementasikan adalah aplikasi dalam bentuk *website*. Platform web dipilih karena fleksibilitas dan kemudahan pengguna untuk dapat menggunakan aplikasi dari berbagai gawai elektronik. Pengguna dapat menggunakan komputer, *laptop*, *tablet* bahkan ponsel *smartphone* untuk mengakses sistem kasir ini.

Diagram digunakan untuk mempermudah penggambaran dari analisa sistem yang dilakukan sebelumnya. Diagram yang digunakan untuk menggambarkan hasil analisa kebutuhan sistem antara lain : *Context Diagram*, *Data Flow Diagram (DFD)*, *Entity Relationship diagram (ERD)*, *Conceptual Data Model (CDM)*, *Physical Data Model (PDM)*.

### 2.1. Context Diagram

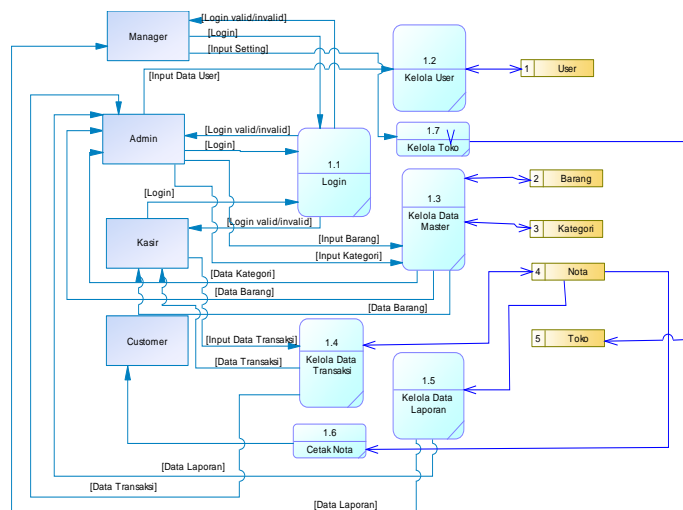
Gambar 1 di bawah menggambarkan bagaimana aliran data bekerja dalam sistem kasir yang dibuat. Terdapat empat entitas eksternal yang bekerjasama dalam sistem ini, Admin sebagai kontrol utama dalam sistem, bertugas dalam pengelolaan data pengguna, kategori, dan barang; Kasir bertugas untuk melakukan proses penjualan barang; Manager memiliki peran dalam pengelolaan informasi toko, juga melihat laporan penjualan yang akan diberikan kepada pemilik toko; dan Customer menerima nota dari proses penjualan yang dilakukan toko XYZ.



Gambar 1. Context Diagram

### 2.2. Data Flow Diagram (DFD) level 1

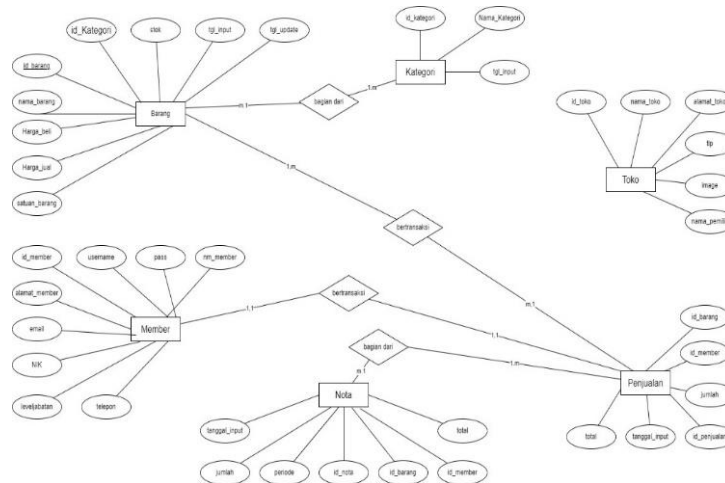
Seperti pada Gambar 2, Data Flow Diagram (DFD) level 1 merupakan hasil dekomposisi dari DFD level 0 atau Context Diagram yang ada di subbab sebelumnya. Pada DFD level 1 di samping, terlihat gambaran relasi dari setiap entitas pengguna, proses dari sistem dan penyimpanan data (database). Entitas pengguna digambarkan dengan bentuk persegi panjang, proses dari sistem digambarkan dengan persegi panjang dengan ujung membulat (soft box) dan penyimpanan data (database) digambarkan menggunakan persegi panjang dengan angka disebelah kiri dari nama database tersebut.



Gambar 2. Data Flow Diagram (DFD)

### 2.3. Entity Relationship diagram (ERD)

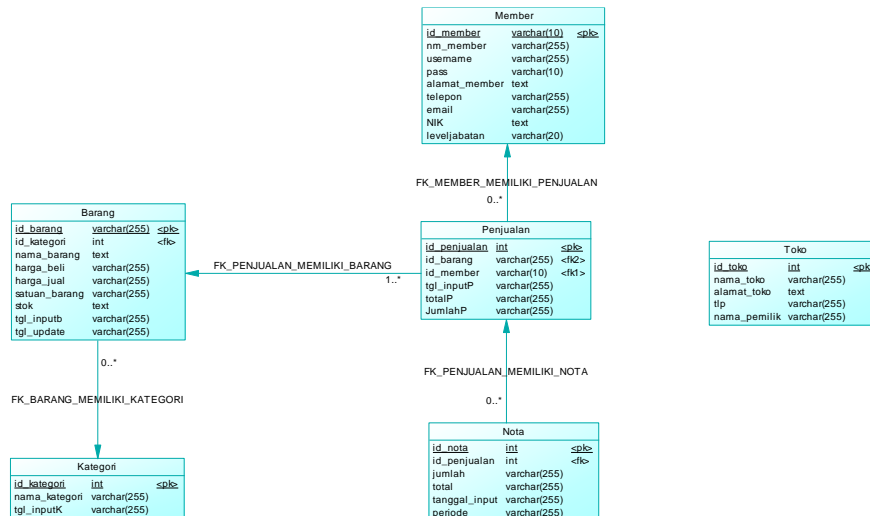
Gambar 3 menunjukkan *Entity Relationship diagram (ERD)*, yang merupakan metode yang sering dipakai untuk penjabaran sebuah *database* dari suatu sistem. Entitas digambarkan dengan bentuk persegi panjang, atribut digambarkan dengan lingkaran oval, sementara hubungan atau relasi yang ada digambarkan dengan belah ketupat. Dalam ERD juga dapat terlihat tingkatan kardinalitas dari masing-masing entitas dengan melihat keterangan dalam setiap garis relasi. Relasi *one to one* digambarkan dalam bentuk 1..1, sementara relasi *one to many* digambarkan dalam bentuk 1..m dan sebaliknya.



**Gambar 3.** Entity Relationship diagram (ERD)

### 2.4. Conceptual Data Model (CDM)

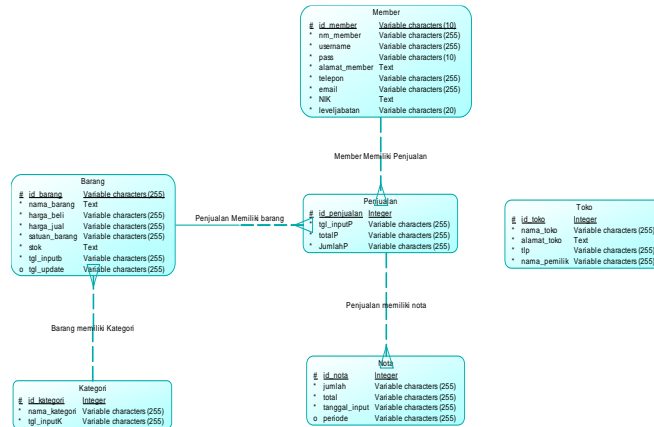
Gambar 4 menunjukkan *Conceptual Data Model (CDM)*. CDM merupakan rangkaian konsep dari desain sistem yang telah dibuat. CDM dibuat berdasarkan dari *Data Flow Diagram* yang sudah dijelaskan pada subbab sebelumnya. CDM menggambarkan pembuatan database yang akan dipakai pada sistem kasir. Terlihat bahwa beberapa entitas memiliki relasi dan atribut yang melekat bersamanya. Namun ada satu entitas yang memang tidak memiliki relasi yaitu entitas dengan nama Toko. Entitas ini hanya berisi informasi tentang toko XYZ itu sendiri.



**Gambar 4.** Conceptual Data Model (CDM)

2.5. Physical Data Model (PDM)

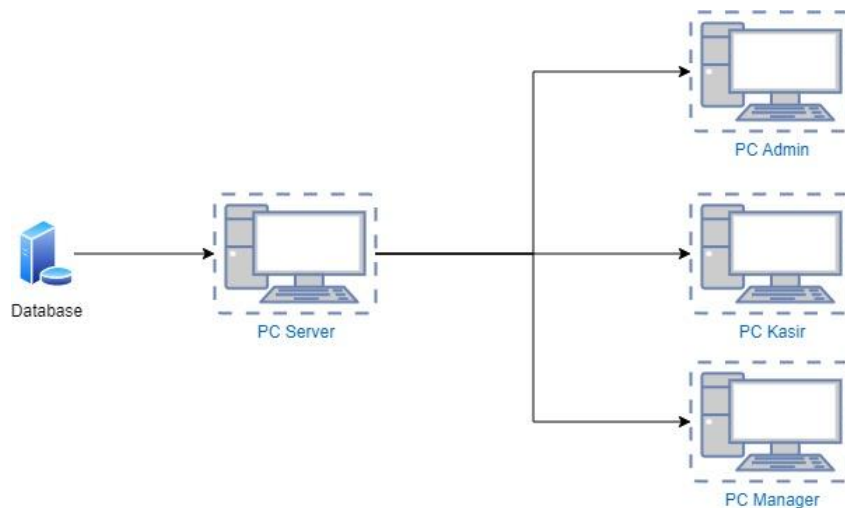
Physical Data Model (PDM) merupakan sebuah gambaran rancangan secara detail dari database dalam bentuk fisik. Sebuah Physical Data Model yang lengkap akan mencakup semua bagian dari database yang diperlukan untuk menjelaskan hubungan antar tabel atau antar entitas. Physical Data Model biasanya digunakan untuk menghitung perkiraan penyimpanan, termasuk rincian alokasi penyimpanan khusus untuk sistem database tertentu. Dalam Physical Data Model juga terlihat mengenai relasi yang ada antar tabel tersebut sehingga memberi gambaran yang lebih jelas terkait mandatory dan tidak. Hal tersebut dapat dilihat pada Gambar 5 di bawah ini.



Gambar 5. Physical Data Model (PDM)

2.6. Desain Arsitektural

Desain arsitektural digunakan untuk menjelaskan perangkat – perangkat apa saja yang digunakan dalam membangun sistem kasir di toko XYZ ini. Penentuan desain yang tepat menjadi pertimbangan dalam membangun sebuah sistem. Hal yang mendasar dalam pemakaian sebuah sistem adalah pemakaian basis data. Sistem kasir di toko XYZ ini menggunakan Maria DB. Gambar 6 di bawah ini adalah gambar desain arsitektural hubungan antar pemilik dengan admin sebagai pengguna sistem informasi ini



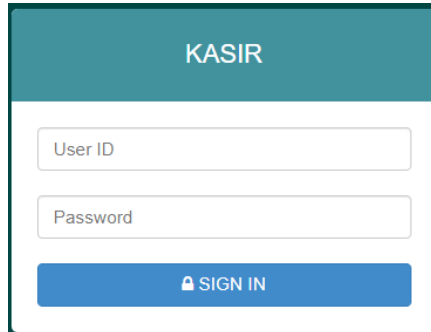
Gambar 6. Desain Arsitektural

### 3. Hasil dan Pembahasan

Implementasi sistem yang akan diterapkan pada perancangan dan pembuatan *website* Sistem Kasir Toko XYZ adalah sebuah sistem berbasis *web*, yang di-*hosting* dan dapat diakses secara *online*.

#### A. Halaman Login

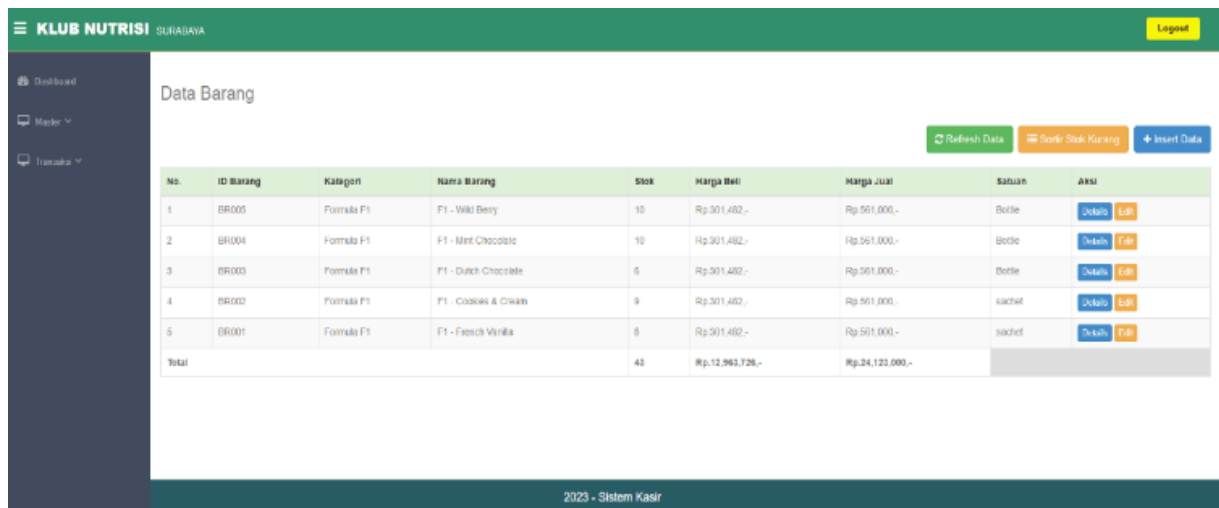
Saat *user* pertama kali membuka *web* maka akan menampilkan halaman *login*. Ini merupakan halaman utama untuk mengakses ke halaman isi. Di sini akan dilakukan pengecekan hak akses siapa yang *login*. Halaman *login* dapat dilihat pada Gambar 7 di bawah ini.



Gambar 7. Halaman Login

#### B. Halaman dan Tambah (*User* dan Barang)

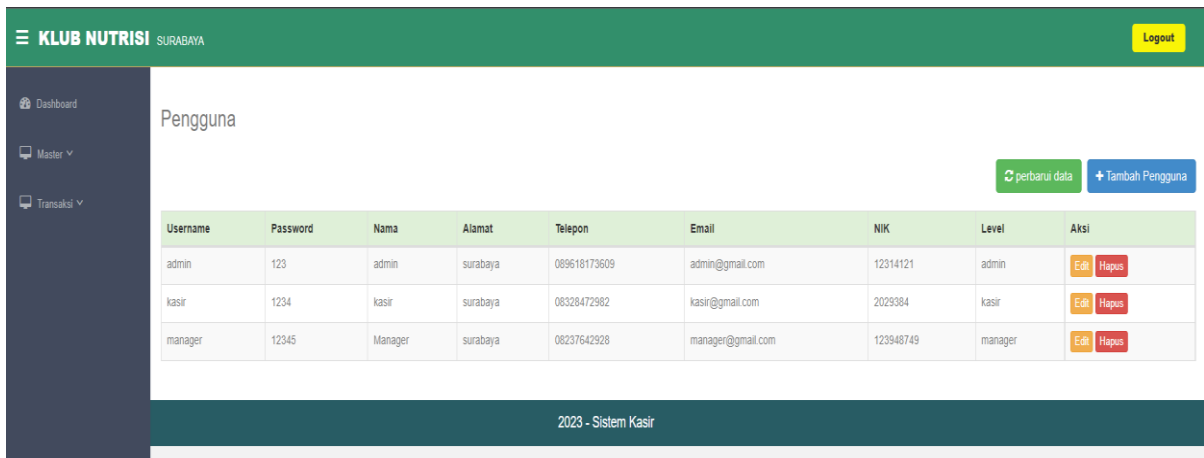
Gambar 8 merupakan tampilan dari halaman barang di mana berbentuk tabel nama barang dan data barang yang berisi *id* barang, kategori barang, jumlah barang, harga barang dan satuan barang. Yang memiliki beberapa tombol yaitu tombol tambah barang, perbarui halaman, pemilahan barang yang jumlahnya tinggal sedikit ada tombol aksi yang berfungsi untuk melihat rician barang dan *edit* untuk mengubah nama atau data barang yang lainnya.



No.	ID Barang	Kategori	Nama Barang	Stock	Harga Beli	Harga Jual	Satuan	Aksi
1	BR005	Formula F1	F1 - Wild Berry	10	Rp.301.482,-	Rp.561.000,-	Bottle	Detail Edit
2	BR004	Formula F1	F1 - Mint Chocolate	10	Rp.301.482,-	Rp.561.000,-	Bottle	Detail Edit
3	BR003	Formula F1	F1 - Dutch Chocolate	5	Rp.301.482,-	Rp.561.000,-	Bottle	Detail Edit
4	BR002	Formula F1	F1 - Cookies & Cream	9	Rp.301.482,-	Rp.561.000,-	sachet	Detail Edit
5	BR001	Formula F1	F1 - French Vanilla	8	Rp.301.482,-	Rp.561.000,-	sachet	Detail Edit
Total				42	Rp.12.963.726,-	Rp.24.122.000,-		

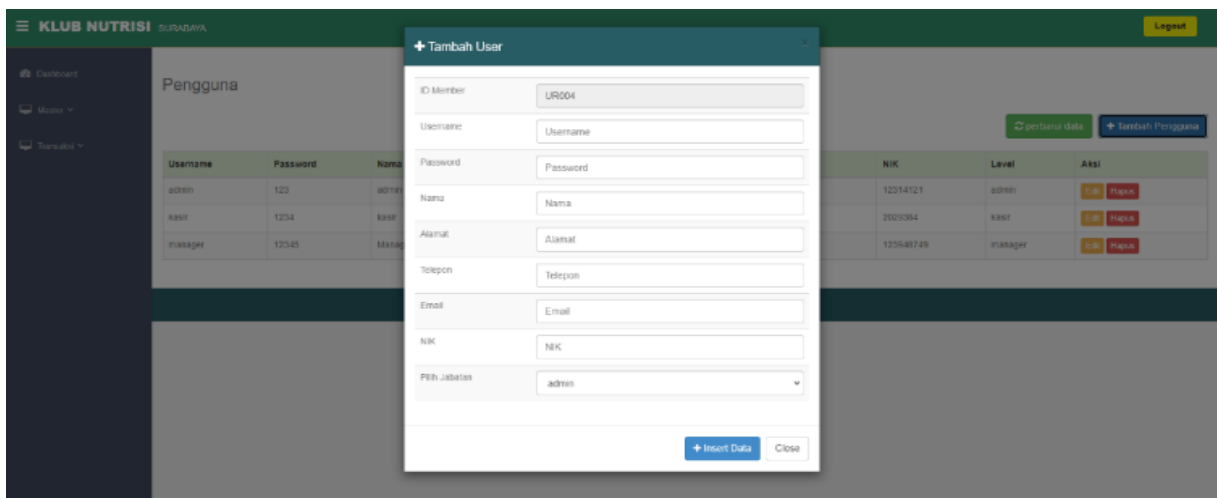
Gambar 8. Tampilan Halaman Barang

Gambar 9 di bawah ini adalah tampilan dari halaman *user* di mana terdapat tabel data isi *user*. Dalam tabel itu berisi *username*, *password*, nama, nomer telepon, *email*, NIK, jabatan dan dalam halaman tersebut terdapat beberapa tombol yaitu tombol tambah pengguna, perbarui halaman, dan terdapat aksi pada tabel yaitu *edit*.



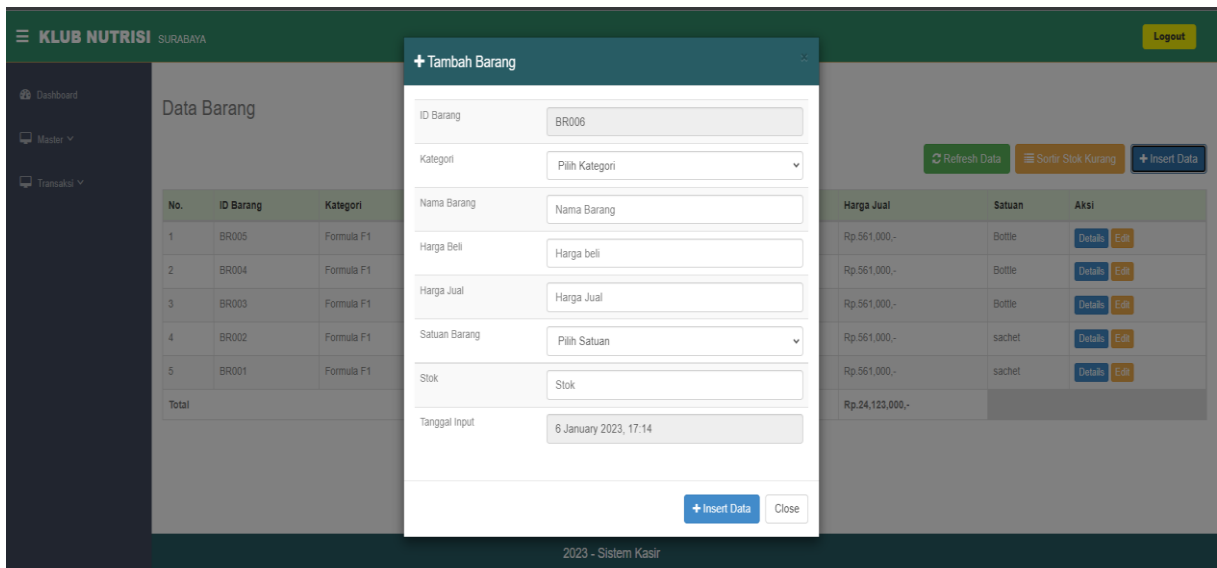
Gambar 9. Tampilan Halaman *User*

Gambar 10 adalah tampilan dari *button* tambah *user* yang dapat di isi dengan data *user* baru. Yang perlu diisi yaitu *username*, *password*, nama, alamat, nomer telepon, *email*, NIK dan pilih jabatannya. Jika sudah terisi semua tekan *insert data* untuk menyimpan data.



Gambar 10. Tampilan Tambah *User*

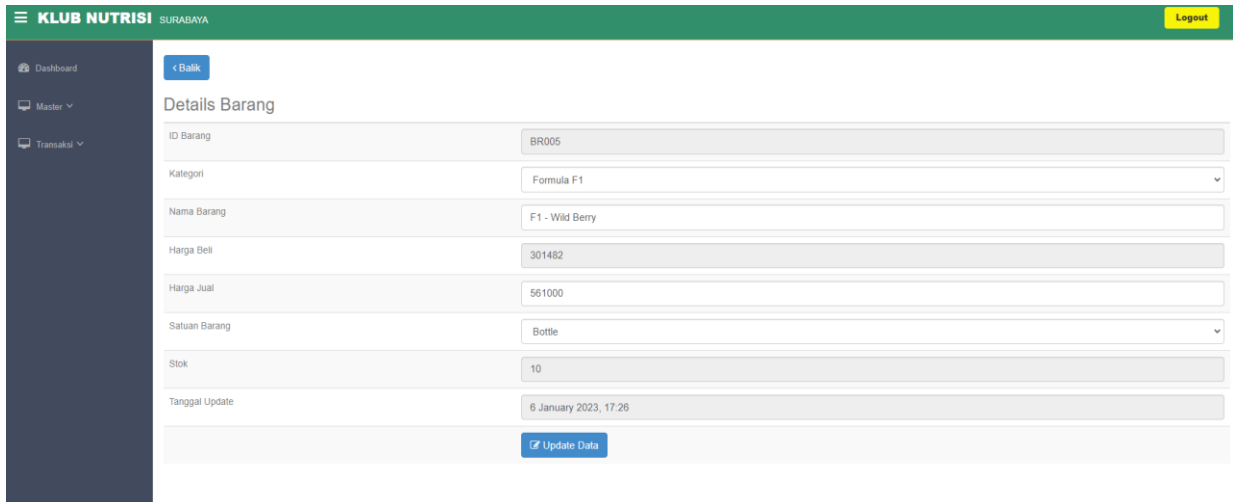
Gambar 11 merupakan bentuk tampilan dari tambah barang yang dapat di isi dengan data barang baru. Yang perlu di isi pada tambah barang yaitu pilih kategori barang, nama barang yang akan dimasukan, harga beli barang, harga jual barang, satuan barang, jumlah barang, dan terdapat tanggal *input* yang sudah ada.



Gambar 11. Tampilan Tambah Barang

C. Halaman *Edit Barang dan User*

Gambar 12 adalah tampilan dari halaman *edit* barang yang di mana terdapat data sebelumnya yang dapat diubah seperti nama barang, kategori barang, harga jual barang dan satuan barang.



Gambar 12. Tampilan *Edit* Barang

Gambar 13 adalah tampilan dari menu *edit user* yang isinya adalah data *user*. Di sini *edit user* dapat mengubah *username*, *password*, nama, alamat, nomer telepon, *email*, NIK dan terdapat tombol *update* untuk memperbarui data.



The screenshot shows the 'Edit User' interface. On the left is a dark sidebar with 'Dashboard', 'Master', and 'Transaksi' options. The main content area has a green header with 'KLUB NUTRISI SURABAYA' and a 'Logout' button. Below the header is a '< Balik' button and the title 'Details user'. The form contains the following fields: ID Member (UR001), Username (admin), Password (123), Nama (admin), Alamat (surabaya), Telepon (089618173609), Alamat (surabaya), Email (admin@gmail.com), and NIK (12314121). An 'Update Data' button is located at the bottom of the form.

Gambar 13. Edit User

#### D. Halaman Jual

Pada Gambar 14 terdapat *field* cari barang dan di sebelahnya berfungsi untuk menginput barang yang dibeli. Pada cari barang dapat mencari barang dengan memasukkan nama depan barang saja lalu tekan enter akan muncul hasil pencarian barang yang dapat dipilih sesuai dengan barang yang dicari.

The screenshot shows the 'Penjualan' (Sales) interface. It has a green header with 'KLUB NUTRISI SURABAYA' and a 'Logout' button. The sidebar on the left includes 'Dashboard', 'Master', and 'Transaksi'. The main area is titled 'Penjualan' and contains a 'Cari Barang' search bar with the placeholder 'Masukan - Kode / Nama Barang [ENTER]'. Below this is a 'KASIR' section with a 'RESET KERANJANG' button and a date/time display for '0 January 2023, 17:28'. A table with columns 'No', 'Nama Barang', 'Jumlah', 'Total', 'Kasir', and 'Aksi' is present. At the bottom, there is a 'Total Semua' field showing '0', a 'Bayar' button, and a 'Kembali' field with a 'Print Untuk Bukti Pembayaran' button. The footer shows '2023 - Sistem Kasir'.

Gambar 14. Penjualan Barang

#### E. Halaman Kategori

Pada halaman kategori ini menampilkan di mana data nama kategori yang ada untuk barang. Terdapat tabel yang berisi nama kategori dan tanggal *input* kategori

No.	Kategori	Tanggal Input	Aksi
1	F1-Formula 11	30 December 2022, 15:17	Edit
2	Protein Powder	30 December 2022, 15:17	Edit
3	Perawatan Tubuh	30 December 2022, 15:20	Edit
4	Rangkaian Produk Teh	30 December 2022, 19:40	Edit
5	Nuklir Sesuai Target	30 December 2022, 19:41	Edit
6	Herbal Aloe	30 December 2022, 19:41	Edit
7	Produk Kaya Serat	30 December 2022, 19:41	Edit
8	Herbalife Skin	30 December 2022, 19:42	Edit

Gambar 15. Halaman Kategori

Gambar 15 di atas merupakan tampilan dari halaman kategori yang terdapat satu *text box* yang dapat di isi dan berfungsi juga untuk mengubah nama data kategori, terdapat tombol untuk tambah pengguna dan ubah pengguna.

#### F. Halaman Laporan

Gambar 16 merupakan tampilan dari halaman laporan. Yang terdapat data hasil dari laporan penjualan. Terdapat pilihan bulan tahun dan hari untuk melihat hasil dari penjualan secara *periode*. Lalu juga terdapat tombol *print* berupa *pdf* dan *excel* yang nantinya akan berisi data laporan penjualan. Di sana menampilkan id penjualan lalu nama barang, jumlah barang yang dibeli, total harga, kasir, dan tanggal *input*. Selain itu, halaman ini menampilkan total barang terjual dan pendapatan.

No	ID Barang	Nama Barang	Jumlah	Modal	Total	Kasir	Tanggal Input
1	BR003	F1 - Dutch Chocolate	1	Rp.301,482,-	Rp.561,000,-	kasir	5 January 2023, 19:48
2	BR003	F1 - Dutch Chocolate	1	Rp.301,482,-	Rp.561,000,-	admin	5 January 2023, 11:28
3	BR002	F1 - Cookies & Cream	1	Rp.301,482,-	Rp.561,000,-	kasir	4 January 2023, 23:55
4	BR004	F1 - Mint Chocolate	1	Rp.301,482,-	Rp.20,000,-	admin	4 January 2023, 18:12
5	BR003	F1 - Dutch Chocolate	1	Rp.301,482,-	Rp.561,000,-	admin	4 January 2023, 14:16
6	BR003	F1 - Dutch Chocolate	1	Rp.301,482,-	Rp.561,000,-		4 January 2023, 14:16
7	BR001	F1 - French Vanilla	1	Rp.301,482,-	Rp.561,000,-		2 January 2023, 0:34
8	BR001	F1 - French Vanilla	1	Rp.301,482,-	Rp.561,000,-		2 January 2023, 0:34
Total Terjual			8	Rp.2,411,886,-	Rp.3,947,000,-	Keuntungan	Rp.1,535,144,-

Gambar 16. Halaman Laporan

#### G. Detil Nota

Gambar 17 di bawah adalah tampilan dari detil nota yang menampilkan 1 nomer nota, dengan banyak barang yang dibeli. Dari id barang, nama barang, jumlah barang dan total harga barang yang dibeli.

No	ID Barang	Nama Barang	Jumlah	Total
1	BR001	F1 - French Vanilla	1	Rp.561.000,-
2	BR003	F1 - Dutch Chocolate	1	Rp.561.000,-

Gambar 17. Detil Nota

#### H. Hasil Uji Coba Kuesioner

Berikut ini akan dijelaskan hasil uji coba dengan menggunakan kuesioner. Data kuesioner akan dikumpulkan dengan menggunakan *google form*. Dengan pengolahan dan analisa data menggunakan aplikasi Microsoft Excel sehingga mudah mendapatkan data-data yang dibutuhkan. Target responden yang dituju adalah 1 admin, 1 pemilik, dan 3 kasir. Soal dan keterangan penilaian dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah.

Tabel 1. Tabel pertanyaan dalam kuisioner

No	Soal	Keterangan Nilai
1	Apakah tampilan dari aplikasi kasir toko XYZ menarik dan mudah dipahami?	5 = Sangat Setuju; 4 = Setuju; 3 = Netral; 2 = Tidak Setuju; 1 = Sangat Tidak Setuju
2	Apakah sistem kasir pada Toko XYZ berjalan lebih efektif dan lebih mudah?	5 = Sangat Setuju; 4 = Setuju; 3 = Netral; 2 = Tidak Setuju; 1 = Sangat Tidak Setuju
3	Apakah dengan adanya aplikasi kasir toko XYZ ini dapat memberikan laporan penjualan secara periodik mampu menampilkan tanggal, bulan, dan tahun transaksi penjualan?	5 = Sangat Setuju; 4 = Setuju; 3 = Netral; 2 = Tidak Setuju; 1 = Sangat Tidak Setuju
4	Apakah dengan adanya aplikasi kasir toko XYZ ini dapat mempermudah penjual dalam mencari barang yang keluar dan masuk dengan lebih mudah dan tidak membingungkan?	5 = Sangat Setuju; 4 = Setuju; 3 = Netral; 2 = Tidak Setuju; 1 = Sangat Tidak Setuju
5	Apakah dengan adanya aplikasi kasir toko XYZ dapat mempercepat proses penjualan dan bagian gudang juga lebih mempermudah untuk menerima data barang?	5 = Sangat Setuju; 4 = Setuju; 3 = Netral; 2 = Tidak Setuju; 1 = Sangat Tidak Setuju
6	Apakah aplikasi kasir toko XYZ dapat membuat penjualan dan pemasukan barang bisa lebih cepat?	5 = Sangat Setuju; 4 = Setuju; 3 = Netral; 2 = Tidak Setuju; 1 = Sangat Tidak Setuju

Pada Tabel 1 dapat diketahui bahwa variabel-variabel apa saja yang telah disimpan. Setiap hasil kuesioner akan diisi kedalam variabel yang sesuai, kemudian data akan dianalisis dengan metode *Descriptive Statistics Frequencies* untuk menghasilkan tabel-tabel frekuensi. Berikut tabel hasil kuesioner dari total 5 responden yang terdiri dari 1 admin, 1 pemilik, dan 3 kasir.

Tabel 2. Hasil Kuisisioner

No.	Tingkat Pengguna	Soal					
		1	2	3	4	5	6
1	Adminstrator	3	4	4	4	4	4
2	Tata Usaha	5	4	4	4	4	4
3	Pimpinan	4	4	5	4	5	5
4	Anggota	4	5	5	5	5	4
5	Anggota	4	4	4	4	5	3

Pada Tabel 2 dapat dilihat hasil kuesioner dari 5 responden yang terdiri dari dari 1 admin, 1 pemilik, dan 3 kasir. Dari hasil uji coba kuesioner yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa seluruh responden setuju dan bahkan sangat setuju bahwa *website* kasir dari toko XYZ ini dapat mempermudah kinerja pada toko XYZ.

#### 4. Kesimpulan

Dengan adanya website ini, sistem kasir pada Toko XYZ berjalan lebih efektif dan lebih mudah. Website yang telah dibuat mampu mencari stok barang, menyimpan data barang, menambah barang, penjualan barang, dan menyimpan data penjualan. Laporan penjualan secara periodik mampu menampilkan tanggal, bulan, dan tahun transaksi penjualan. Sehingga, penjual dapat mencari barang yang keluar dan masuk dengan lebih mudah dan tidak membingungkan saat dibaca. Penjualan dalam sistem kasir Toko XYZ dapat dicatat dengan baik dengan cara periodik dan sistematis. Dengan begitu, penjual dan bagian gudang lebih mudah untuk menerima data barang yang masuk dan keluar dilihat dari nama produk, jenis, harga, maupun kode dari produk tersebut. Hal itu dapat membuat penjualan dan pemasukan barang bisa lebih cepat.

#### Referensi

- [1] U. Hanifah Salsabila, L. Irna Sari, K. Haibati Lathif, A. Puji Lestari, and A. Ayuning, "Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19," *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, vol. 17, no. 2, pp. 188–198, 2020, doi: 10.46781/al-mutharahah.v17i2.138.
- [2] I. Wahidah, R. Athallah, N. F. S. Hartono, M. C. A. Rafqie, and M. A. Septiadi, "Pandemik COVID-19: Analisis Perencanaan Pemerintah dan Masyarakat dalam Berbagai Upaya Pencegahan," *Jurnal Manajemen dan Organisasi*, vol. 11, no. 3, pp. 179–188, 2020, doi: 10.29244/jmo.v11i3.31695.
- [3] A. Rosidi, M. Zainuddin, L. M. Faisal, and M. Saleh, "Online Transactions (E-Commerce) In The Covid-19 Pandemic Period Viewed From Positive Laws In Indonesia," ... *Journal of Educational ...*, pp. 1262–1271, 2021, [Online]. Available: <https://www.ijersc.org/index.php/go/article/view/150>.
- [4] R. Triyanto, "Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Berbasis Website (Studi Kasus : Toko Waroeng Bola)," *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi*, vol. 2, no. 1, pp. 1–9, 2020, doi: 10.31326/sistek.v2i1.670.
- [5] W. Winarti, M. Ihsan, and N. Wulandari, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Toko Campus Mart Unimuda Sorong dengan PHP Dan MySql," *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, vol. 1, no. 1, pp. 44–56, 2020, doi: 10.36232/jurnalpetisi.v1i1.390.
- [6] A. Kristianto, "Implementasi DBSCAN dalam Clustering Data Minat Mahasiswa Setelah Pandemi Covid19," *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 2, no. 2, pp. 426–431,

- 2022, doi: 10.24002/konstelasi.v2i2.5638.
- [7] A. Suheryadi, K. Adi Cahyanto, M. Lukman Sifa, D. Diyanto, and A. P. Diana, "Pengembangan Aplikasi Mobile Pencatatan Transaksi Penjualan Olahan Mangga Terintegrasi Berbasis Android," *Jurnal Polban*, vol. 10, no. 1, pp. 109–115, 2019, [Online]. Available: <https://jurnal.polban.ac.id/proceeding/article/view/1378>.
- [8] V. M. M. Siregar, H. Sugara, and G. A. Purba, "Aplikasi Pencatatan Laporan Penjualan Kita-Kita.Net Berbasis Web," *Tekinkom*, vol. 2, no. 1, pp. 80–86, 2019, [Online]. Available: <https://doi.org/10.37600/tekinkom.v2i1.81>.
- [9] S.- Bakhri, F. Hanif, and A. Haidir, "Rancang Bangun Aplikasi Kasir Penjualan Susu Berbasis Web Pada Alomgada Kids Jakarta," *IJCIT (Indonesian Journal on Computer and Information Technology)*, vol. 5, no. 1, pp. 47–54, 2020, doi: 10.31294/ijcit.v5i1.6397.
- [10] A. Kristianto, "Analisa Performa K-Means dan DBSCAN dalam Clustering Minat Penggunaan Transportasi Umum," *Elkom : Jurnal Elektronika dan Komputer*, vol. 14, no. 2, pp. 368–372, 2021, doi: 10.51903/elkom.v14i2.551.
- [11] A. Kristianto, E. Sedyono, and K. D. Hartomo, "Implementation dbscan algorithm to clustering satellite surface temperature data in indonesia," *Register: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, vol. 6, no. 2, pp. 109–118, 2020, doi: 10.26594/register.v6i2.1913.
- [12] A. Kristianto, "Analisa Variabel Pengaruh Kinerja Karyawan Pada PT. XYZ menggunakan Regresi Linear Berganda," *Elkom : Jurnal Elektronika dan Komputer*, vol. 14, no. 2, pp. 278–285, 2021, doi: 10.51903/elkom.v14i2.503.
- [13] T. Rahmawati, I. G. W. Sena, and N. M. Albert, "Perancangan dan Pembuatan Sistem Monitoring Aktifitas Karyawan Berbasis WEB pada PT . HRL INTERNASIONAL A WEB-Based Employee Activity Monitoring System for PT . HRL," *J-intech:JournalofInformationandTechnology*, vol. 10, no. 2, pp. 152–163, 2022.
- [14] D. E. Cahyono and A. Jayanti, "Implementasi Aplikasi Kasir Berbasis Web pada Toko Ghafya Fruits Shop," *Jurnal Ekonomi Dan Teknik Informatika*, vol. 10, no. 1, pp. 32–40, 2022.
- [15] A. Waworuntu and E. Lumba, "Pengembangan Aplikasi Kasir Dan Pengelolaan Stok Berbasis Web Studi Kasus: Toko Xyz," *Prosiding Seminar nasional sains dan teknologi*, no. November 2017, pp. 1–6, 2017, [Online]. Available: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek/article/view/2011/1653>.
- [16] S. Suminten, "Sistem Informasi Penjualan Aplikasi Kasir Berbasis Website Pada Mart Serba Guna Blora," *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, vol. 7, no. 2, pp. 102–107, 2020, doi: 10.30656/prosisko.v7i2.2320.