

Building an Online-Based Point of Sale Application at the Anton Store

Membangun Aplikasi Point of Sale Berbasis Online di Toko Anton

Andika Septian Nugraha ¹⁾; Sapri ²⁾; Arius Satoni Kurniawansyah ²⁾

¹⁾ Study Program of Informatics Faculty of Computer Science Universitas Dehasen Bengkulu

²⁾ Department of Informatics, Faculty of Computer Science, Universitas Dehasen Bengkulu

Email: ¹⁾ andikaseptiannugraha88@gmail.com

How to Cite :

Nugraha, A. S., Sapri., Kurniawansyah, A. S. (2021). Building an Online-Based Point of Sale Application at the Anton Store. JURNAL Komitek, 1(2). DOI:

ARTICLE HISTORY

Received [16 November 2021]

Revised [29 November 2021]

Accepted [4 Desember 2021]

KEYWORDS

Application, Point Of Sale,
Online Based, Anton Store

This is an open access article under the
[CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



ABSTRAK

Toko Anton Bengkulu merupakan salah satu toko yang menjual barang dan makanan untuk keperluan sehari-hari. Selama ini proses pengolahan pada Toko Anton Bengkulu tersebut belum memanfaatkan komputer untuk transaksi penjualan, semua proses tersebut masih menggunakan buku catatan manual, dan nota manual (data terlampir). Hal ini menyulitkan Toko Anton Bengkulu dalam mengetahui ketersediaan stok barang dan laporan penjualan barang di Toko Anton Bengkulu, karena harus menghitung satu persatu nota yang telah dikeluarkan dan karena terdapat juga penjualan yang tidak memakai nota, sehingga dapat menimbulkan kerugian dan stok barang tidak sesuai dengan kebutuhan yang ada. Aplikasi Point Of Sale Berbasis Online di Toko Anton merupakan suatu aplikasi yang dibangun untuk mempermudah konsumen dalam melihat serta memesan produk dan berbelanja di Toko Anton. Aplikasi point of sale ini dapat diakses melalui link <http://andika.vadapp.my.id> secara online sehingga dapat dibuka kapan pun dan dimana pun. Aplikasi Point Of Sale ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. Pada aplikasi ini menampilkan informasi produk-produk yang dijual di Toko Anton, dan terdapat 2 hak akses yang diterapkan pada aplikasi ini yaitu hak akses administrator dan hak akses konsumen yang memiliki fungsi yang berbeda-beda. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan didapatkan hasil bahwa fungsionalitas dari Aplikasi Point Of Sale di Toko Anton berjalan sesuai harapan.

ABSTRACT

Anton Bengkulu shop is a shop that sells goods and food for daily needs. So far, the processing process at the Anton Bengkulu Store has not used a computer for sales transactions, all of these processes are still using manual notebooks, and manual notes (data attached). This makes it difficult for the Anton Bengkulu Store to find out the availability of stock of goods and reports on the sale of goods at the Anton Bengkulu Store, because they have to calculate one by one the notes that have been issued and because there are also sales that do not use notes, so that it can cause losses and the stock of goods does not match the needs. which exists. The Online-Based Point Of Sale application at the Anton Store is an application that was built to make it easier for consumers to view and order products and shop at the Anton Store. This point of sale application can be accessed via the online link <http://andika.vadapp.my.id> so that it can be opened anytime and anywhere. This Point Of Sale application is

made using the PHP programming language and MySQL database. This application displays information on products sold at the Anton Store, and there are 2 access rights applied to this application, namely administrator access rights and consumer access rights which have different functions. Based on the tests that have been carried out, the results show that the functionality of the Point Of Sale Application at the Anton Store runs as expected. .

PENDAHULUAN

Dunia teknologi informasi sekarang ini berkembang sangat pesat dan mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan manusia. Perkembangan tersebut secara langsung maupun tidak langsung mempengaruhi semua sistem yang berhubungan ataupun tidak dengan sistem informasi itu sendiri seperti perdagangan, transaksi, bisnis, perbankan, industri dan pemerintahan. Kemudahan yang diperoleh dalam penggunaan sistem informasi yaitu memudahkan dalam mengelola data serta memudahkan pada saat melakukan evaluasi data berdasarkan kebutuhan.

Dalam dunia kerja, internet memiliki banyak sekali manfaat dalam mendukung kegiatan proses bisnis untuk mencapai tujuan usaha. Dengan internet, semua akan terasa lebih mudah, di samping juga ada resikonya, karena internet dapat digunakan kapan saja dan dimana saja oleh siapa saja. Namun pengembangan teknologi internet ini dapat diimplementasikan pada aplikasi point of sale, dimana dapat mempermudah dalam transaksi penjualan barang secara online.

Point of sale atau disingkat POS secara umum dapat diartikan sebagai sebuah sistem yang memungkinkan diadakannya proses transaksi. POS dapat digunakan di semua transaksi penjualan seperti restoran, supermarket, hotel, dan toko-toko retail. Karena itu, POS juga dapat diartikan sebagai proses pelayanan transaksi dalam sebuah toko retail.

Toko Anton Bengkulu merupakan salah satu toko yang menjual barang dan makanan untuk keperluan sehari-hari. Selama ini proses pengolahan pada Toko Anton Bengkulu tersebut belum memanfaatkan komputer untuk transaksi penjualan, semua proses tersebut masih menggunakan buku catatan manual, dan nota manual (data terlampir). Hal ini menyulitkan Toko Anton Bengkulu dalam mengetahui ketersediaan stok barang dan laporan penjualan barang di Toko Anton Bengkulu, karena harus menghitung satu persatu nota yang telah dikeluarkan dan karena terdapat juga penjualan yang tidak memakai nota, sehingga dapat menimbulkan kerugian dan stok barang tidak sesuai dengan kebutuhan yang ada. Oleh karena itu dibutuhkan suatu aplikasi yang dapat membantu proses pengolahan data tersebut dengan membuat aplikasi Point Of Sale (POS) pada Toko Anton Bengkulu. Point Of Sale (POS) yaitu merupakan kegiatan yang berorientasi pada penjualan serta sistem yang membantu proses transaksi.

LANDASAN TEORI

Aplikasi

Aplikasi adalah suatu program yang menentukan aktivitas pemrosesan informasi yang dibutuhkan untuk penyelesaian tugas-tugas khusus pemakai komputer. Aplikasi juga merupakan suatu program yang dibangun dan dihasilkan melalui komputer untuk melakukan suatu pekerjaan tertentu (Ruslan, 2014:30).

Aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju. Aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputasi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang di harapkan (Juniansyah, 2015:2).

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan program

komputer yang dapat membantu pekerjaan manusia melalui instruksi atau pernyataan yang disusun sedemikian rupa, sehingga komputer dapat memproses input menjadi output.

Point Of Sales

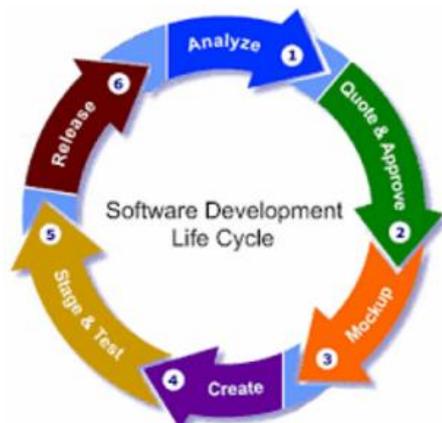
Pengertian dari Point Of Sale (POS) yaitu merupakan kegiatan yang berorientasi pada penjualan serta sistem yang membantu proses transaksi. Setiap POS terdiri dari hardware berupa (Terminal/PC, Receipt Printer, Cash Drawer, Terminal pembayaran, Barcode Scanner) dan software berupa (Inventory Management, Pelaporan, Purchasing, Customer Management, Standar Keamanan Transaksi, Return Processing) dimana kedua komponen tersebut digunakan untuk setiap proses transaksi. POS akan menjadi sangat penting di dunia bisnis karena POS diibaratkan berupa terminal uang dimana tempat menerima pembayaran dari pembeli kepada pedagang, karena pembayaran tersebut merupakan indikator bagi pebisnis untuk mengukur tingkat pendapatan mereka (Permana & Faisal, 2015:21).

Pengertian Website

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Hubungan antara satu halaman web dengan halaman web yang lainnya disebut hyperlink, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut hypertext (Batubara, 2015:17)..

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode SDLC (*System Development Life Cycle*). Metode SDLC merupakan pengembangan yang berfungsi sebagai sebuah mekanisme untuk mengidentifikasi perangkat lunak. Tahapan dalam pengembangan sistem dinamakan SDLC terlihat pada gambar 3.1.



Gambar 1. Siklus Hidup Pengembangan Sistem

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan Pembahasan

Pengujian *blackbox* (*blackbox testing*) adalah salah satu metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada sisi fungsionalitas, khususnya pada *input* dan *output* Aplikasi Point Of Sale di Toko Anton (apakah sudah sesuai dengan apa yang diharapkan atau belum). Tahap pengujian atau

testing merupakan salah satu tahap yang harus ada dalam sebuah siklus pengembangan perangkat lunak (selain tahap perancangan atau desain).

Tabel 1. Hasil Pengujian *Blackbox*

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1.	Melakukan Proses <i>login</i> dengan <i>username</i> dan <i>password</i> yang salah	Halaman Login	Sistem berhasil menolak <i>user</i> yang menggunakan <i>username</i> dan <i>password</i> yang salah	Sesuai Harapan
2.	Melakukan proses <i>login</i> dengan <i>username</i> dan <i>password</i> yang benar	Halaman Login	Sistem berhasil menerima akses <i>user</i> yang menggunakan <i>username</i> dan <i>password</i> yang benar	Sesuai Harapan
3	Melakukan pemesanan produk melalui laman konsumen	Halaman Konsumen	Sistem berhasil menyimpan produk yang dipilih konsumen	Sesuai Harapan
4	Melakukan konfirmasi pembayaran	Halaman Konfirmasi Pembayaran	Sistem berhasil menyimpan bukti transfer yang dilakukan pada saat konfirmasi pembayaran	Sesuai Harapan

Setelah Aplikasi Point Of Sale di Toko Anton selesai, tampak tidak ada error program, pengujian dilanjutkan dengan mengujikan dan mendemokan program ke tempat penelitian (bukti terlampir).

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Aplikasi Point Of Sale Berbasis Online di Toko Anton merupakan suatu aplikasi yang dibangun untuk mempermudah konsumen dalam melihat serta memesan produk dan berbelanja di Toko Anton. Aplikasi point of sale ini dapat diakses melalui link <http://andika.vadapp.my.id> secara online sehingga dapat dibuka kapan pun dan dimana pun.
2. Aplikasi Point Of Sale ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. Pada aplikasi ini menampilkan informasi produk-produk yang dijual di Toko Anton, dan terdapat 2 hak akses yang diterapkan pada aplikasi ini yaitu hak akses administrator dan hak akses konsumen yang memiliki fungsi yang berbeda-beda.
3. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan didapatkan hasil bahwa fungsionalitas dari Aplikasi Point Of Sale di Toko Anton berjalan sesuai harapan.

Saran

1. Agar dapat menggunakan aplikasi ini untuk mempermudah memberikan informasi produk ke konsumen dan dapat membantu konsumen dalam memesan produk yang terdapat di Toko Anton
2. Perlu adanya pengembangan aplikasi untuk penelitian selanjutnya dengan membangun aplikasi android yang terintegrasi dengan database dari web Aplikasi Point Of Sale, sehingga memudahkan konsumen dalam melakukan pemesanan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, F. & Permatasari, N., 2018. Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Praktek Kerja Lapangan (PKL) Pada Divisi Humas PT. Pegadaian. Jurnal Intra-Tech, Volume Vol.2 No.2 ISSN:2549-0222.
- Batubara, F. A., 2015. Perancangan Website Pada PT. Ratu Enim Palembang. Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Terapan.
- Fahrozi, W. & Harahap, C. B., 2018. Sistem Informasi Transparansi Nilai Mata Kuliah Berbasis Web. Jusikom Prima (Jurnal Sistem Informasi Ilmu Komputer Prima), Volume Vol.2 No.1 e-ISSN:2580-2879.
- Hidayatullah, P. & Kawistara, J. K., 2017. Pemrograman Web Edisi Revisi. Bandung: Informatika .
- Juniansyah, A., 2015. Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted-Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android. Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika (KOMPUTA) Edisi 1 Volume 1 Agustus 2015. ISSN 2089-9033.
- Khasanah, S. N., 2016. Keamanan Jaringan Dengan Packet Filtering Firewall (Studi Kasus: PT Sukses Berkat Mandiri Jakarta). Jurnal Khatulistiwa Informatika, Volume Vol.IV No.2.
- Lasminiasih, 2016. Perancangan Sistem Informasi Kredit Mikro Mahasiswa Berbasis Web. Jurnal Sistem Informasi (JSI) Vol.8 No.1 April 2016 ISSN : 2085-1588.
- Lubis, A., 2016. Basis Data Dasar Untuk Mahasiswa Ilmu Komputer. Yogyakarta: Deepublish.
- Permana, S. D. H. & Faisal, 2015. Analisa Dan Perancangan Aplikasi Point Of Sale (POS) Untuk Mendukung Manajemen Hubungan Pelanggan. Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK), Volume Vol.2.
- Ruslan, 2014. Aplikasi Pengolahan Data Karyawan Dengan Pendekatan Microsoft Visual Basic. Jurnal Sigmata LPPM AMIK SIGMA, Volume Vol.2 No.1.
- Wahyudi, I. K. A. B., 2017. Aplikasi Penjualan Point Of Sale (POS) Menggunakan Barcode Pada Koperasi Bina Kasih Sejahtera Berbasis Desktop Dengan Metode First In First Out (FIFO). Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer, Volume Vol.3 No.2. e-ISSN:2528-5211.