

PEMBANGUNAN APLIKASI (POINT OF SALE) BERBASIS WEB DENGAN WATERFALL METHOD PADA TOKO SUMBER COMPUTER

Mukhlis Kurniawan^{1*}, Mico Fahrizal²

¹Informatika

^{*})micofahrizal2019@gmail.com

Abstrak (Times New Roman 11, spasi 1, spacing before 12 pt, after 6 pt)

Dalam kegiatan penjualan, pembelian serta pembuatan laporan bulanan pada SUMBER COMPUTER merupakan suatu kegiatan penting yang mana dalam transaksi penjualan, pembelian dan pembuatan laporan bulanan masih menggunakan sistem manual. Masalah yang dihadapi pada SUMBER COMPUTER dalam kegiatan penjualan dan pembuatan laporan bulanan yaitu dalam pembuatan nota penjualan, pembelian dan pembuatan laporan bulanan yang memakan banyak waktu karena masih menggunakan cara manual (tulis tangan).

Kegagalan sistem manual dalam penjualan disebabkan oleh sistem tersebut tidak dikembangkan sesuai dengan perkembangan perusahaan yang dari hari ke hari bertambah pesat dan kompleks. Dan sistem manual tidak lagi bekerja secara sempurna, maka diperlukan peranan komputer yang dapat melaksanakan pengolahan berbagai transaksi penjualan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka di perlukan aplikasi Point Of Sale untuk memudahkan dan mempercepat kinerja admin dalam setiap pembuatan nota dan pembuatan laporan bulanan.

Kata Kunci: Aplikasi, Point Of Sale, Penjualan, Pembelian, Laporan Bulanan.

PENDAHULUAN

SUMBER COMPUTER merupakan toko yang terletak di jalan jenderal sudirman No. 68G pahoman Bandar Lampung, yang bergerak dalam bidang penjualan aksesoris komputer.

Dalam kesehariannya bagian administrasi saat melakukan transaksi penjualan, mencatat barang masuk, dan laporan bulanan masih menggunakan sistem manual seperti tulis tangan. Dengan sistem manual yang saat ini digunakan membuat toko SUMBER COMPUTER tidak maksimal seperti proses transaksi penjualan, pencarian data, dan membuat laporan yang memakan banyak waktu.

Kegagalan sistem manual dalam penjualan disebabkan oleh sistem tersebut tidak dikembangkan sesuai dengan perkembangan perusahaan yang dari hari ke hari bertambah pesat dan kompleks. Dan sistem manual tidak lagi bekerja secara sempurna, maka diperlukan peranan komputer yang dapat melaksanakan pengolahan berbagai transaksi penjualan.

Point Of Sale adalah kegiatan yang berorientasi pada penjualan serta sistem yang membantu proses transaksi (Susanto, 2003). Selain itu manfaat lain dari point of sale (POS)

adalah dapat dengan mudah melakukan proses controlling terhadap semua transaksi yang terjadi karena semua laporan transaksi disediakan dengan cepat, sehingga mempermudah perusahaan melihat hasil penjualan dan pengambilan keputusan jika sewaktu-waktu dibutuhkan (Sulistiani, 2018).

Berdasarkan dari masalah tersebut peneliti ingin memperbaiki sistem penjualannya agar dapat mempermudah dan mengatasi masalah sebelumnya. Jadi aplikasi ini sangat dibutuhkan, dari pemaparan latar belakang di atas maka peneliti akan membangun sebuah aplikasi Point Of Sale pada SUMBER COMPUTER yang dibangun menggunakan pemrograman PHP berbasis web dengan tools sublime text untuk penulisan kode-kode program, browser untuk menampilkan program, xampp sebagai server (localhost) dan dengan database MySQL.

KAJIAN PUSTAKA

Aplikasi

Yuhefizar (2012) mengungkapkan bahwa aplikasi merupakan program yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam menjalankan pekerjaan tertentu (Irvansyah et al., 2020). Jadi aplikasi merupakan sebuah program yang dibuat dalam sebuah perangkat lunak dengan computer untuk memudahkan pekerjaan atau tugas-tugas seperti penerapan, penggunaan dan penambahan data yang dibutuhkan (Alfiah & Damayanti, 2020).

Website

Yuhefizar (2012) mengungkapkan bahwa Website adalah suatu metode untuk menampilkan informasi di internet, baik berupa teks, gambar, suara maupun video yang interaktif dan mempunyai kelebihan untuk menghubungkan (link) satu dokumen dengan dokumen lainnya (hypertext) yang dapat diakses melalui sebuah browser (Audrilia & Budiman, 2020).

Sifat Website

1. Website Statis

Adalah web yang halamannya tidak berubah, biasanya untuk melakukan perubahan dilakukan secara manual dengan mengubah kode (Rahmanto, 2021). Website statis informasinya merupakan informasi satu arah, yakni hanya berasal dari pemilik softwarena

saja, hanya bisa diupdate oleh pemiliknya saja. Contoh website statis ini, yaitu profil perusahaan (Nisa & Samsugi, 2020).

2. Website Dinamis

Merupakan web yang halaman selalu update, biasanya terdapat halaman backend (halaman administrator) yang digunakan untuk menambah atau mengubah konten (Melinda et al., 2018). Web dinamis membutuhkan database untuk menyimpan. Website dinamis mempunyai arus informasi dua arah, yakni berasal dari pengguna dan pemilik, sehingga pengupdate-an dapat dilakukan oleh pengguna dan juga pemilik website (Saputra & Puspaningrum, 2021).

Unsur-unsur Pembangun Website

1. Domain Name

Unsur pertama adalah nama domain yakni alamat permanen situs di dunia internet untuk mengidentifikasi situs atau dengan kata lain alamat yang digunakan untuk menemukan situs kita pada dunia internet. Istilah umum yang digunakan adalah URL (Uniform Resource Locator) (Pasha et al., 2020).

2. Hosting

Hosting dapat diartikan sebagai ruangan yang terdapat dalam harddisk tempat menyimpan berbagai data, file-file, gambar dan lain sebagainya yang akan ditampilkan di situs (Yusmaida et al., 2020). Besarnya data yang bisa dimasukkan tergantung besarnya hosting yang disewa atau dipunyai, semakin besar hosting semakin besar pula data yang dapat dimasukkan dalam situs. Besarnya hosting ditentukan ruangan harddisk dengan ukuran MB (Mega Byte) atau GB (Giga Byte) (Wantoro, 2018). Lama penyewaan hosting rata-rata dihitung per tahun. Penyewaan hosting dilakukan dari perusahaan-perusahaan penyewa web hosting yang banyak dijumpai baik di Indonesia maupun Luar Negeri (Megawati, 2017).

3. Scripts (Bahasa Program)

Bahasa yang digunakan untuk menerjemahkan tiap perintah dalam situs ketika diakses (Ramadhanu & Priandika, 2021). Jenis scripts sangat menentukan statis, dinamis atau interaktifnya sebuah situs (Maulida et al., 2020). Semakin banyak ragam scripts yang digunakan maka akan terlihat situs semakin dinamis, dan interaktif serta terlihat bagus. Bagusnya situs dapat terlihat dengan tanggapan pengunjung serta frekwensi kunjungan (Rahmansyah & Darwis, 2020).

Beragam scripts saat ini telah hadir untuk mendukung kualitas situs. Jenis-jenis scripts yang banyak dipakai antara lain HTML (HyperText Markup Language), ASP (Active Server Pages), PHP (Personal Home Page), JSP (Java Server Page), Java Scripts, Java applets dan sebagainya (Lusa et al., 2020). Bahasa dasar yang dipakai setiap situs adalah HTML sedangkan ASP dan lainnya merupakan bahasa pendukung yang mengatur dinamis dan interaktifnya situs. Scripts ASP, PHP, JSP atau lainnya bisa dibuat sendiri, bisa juga dibeli dari para penjual scripts yang biasanya berada di luar negeri (Ulum & Muchtar, 2018).

4. Design Web

Design web sangat menentukan kualitas dan keindahan dan sangat berpengaruh kepada penilaian pengunjung akan bagus tidaknya sebuah website. Untuk membuat situs biasanya dapat dilakukan sendiri atau menyewa jasa web designer (Rahmanto & Fernando, 2019).

Perlu diketahui bahwa kualitas situs sangat ditentukan oleh kualitas designer. Semakin banyak penguasaan web designer tentang beragam program atau software pendukung pembuatan situs maka akan dihasilkan situs yang semakin berkualitas, demikian pula sebaliknya (Damayanti & Sumiati, 2018).

5. Publikasi

Untuk mengenalkan situs kepada masyarakat memerlukan apa yang disebut publikasi atau promosi. Publikasi situs di masyarakat dapat dilakukan dengan cara offline (seperti pamflet, selebaran, baliho dan lain-lain) tapi cara ini bisa dikatakan masih kurang efektif dan sangat terbatas (Surahman et al., 2020). Cara yang paling efektif dengan tak terbatas ruang atau waktu adalah publikasi langsung secara online melalui search engine (Seperti : Yahoo, Google, Search Indonesia, dan sebagainya). Publikasi di search engine ada yang gratis ada pula yang berbayar (Fernando et al., 2021).

Point Of Sale (POS)

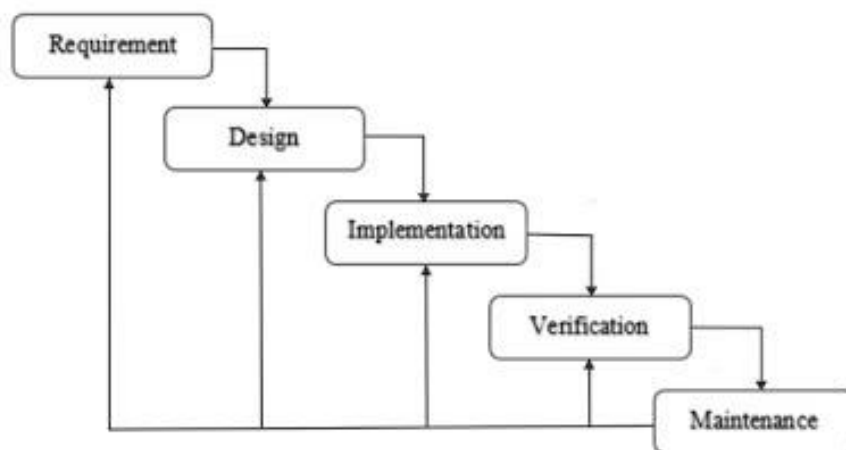
Axopos (2015) menyatakan bahwa Point Of Sale adalah kegiatan yang berorientasi pada penjualan serta sistem yang membantu proses transaksi (Panjaitan et al., 2020). Setiap POS terdiri dari hardware berupa (Terminal/PC, Receipt Printer, Cash Drawer, Terminal pembayaran, Barcode Scanner) dan software berupa (Inventory Management, Pelaporan, Purchasing, Customers Management, Standar Keamanan Transaksi, Return Processing) dimana kedua komponen tersebut digunakan untuk setiap proses transaksi (Anggraini et al., 2020). POS akan menjadi sangat penting di dunia bisnis karena POS diibaratkan berupa

terminal uang dimana tempat menerima pembayaran tersebut merupakan indikator bagi pebisnis untuk mengukur tingkat pendapatan mereka (Fitriyana & Sucipto, 2020).

METODE

Metode Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem berarti menyusun sistem baru untuk mengganti sistem lama secara keseluruhan atau memperbaiki bagian-bagian tertentu dalam sistem lama (Borman et al., 2020). Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem yaitu dengan siklus klasik/air terjun dengan tahapan-tahapan yang terdiri dari Survei Sistem, Analisis Sistem, Desain Sistem, Pembuatan Sistem, Implementasi Sistem dan Pemeliharaan Sistem (Rosmalasari et al., 2020). Dalam metode air terjun setiap tahun harus diselesaikan terlebih dahulu secara penuh sebelum diteruskan ke tahap berikutnya untuk menghindari terjadinya pengulangan tahapan (Mahmuda et al., 2021).



Gambar 1 Model Air Terjun (*waterfall*) (Fitri et al., 2020).

Tahapan-tahapan utama dari model air terjun ini, secara langsung menggambarkan pokok perkembangan aktivitas-aktivitas berikut ini:

Requirement

Pada tahap ini mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh *software* yang akan dibangun. Ini sangat penting, *software* harus dapat berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti *hardware* dan *Database*.

Design

Pada tahap ini, merancang gambaran umum tentang kebutuhan informasi untuk user, selain itu juga tahap ini dirancang bagaimana tampilan sistem supaya mudah digunakan oleh *user*.

Implementation

Setelah *design* dirasa cukup atau unit program, kemudian dilakukan pengkodean program pada tahap implementasi ini. Setelah pengkodean selesai dilakukan *testing/running* tanpa diintegrasikan.

Verification

Pada tahap ini, program di uji coba menjadi sebuah sistem yang lengkap, untuk menyakinkan bahwa persyaratan perangkat lunak telah dipenuhi kemudian sistem disampaikan kepada konsumen.

Maintenance

Sistem di pasang dan digunakan pada tahap ini, kemudian dilakukan pemeliharaan dan perbaikan.

Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian ini, ada beberapa metode pengumpulan data yang dilakukan yaitu:

1. Wawancara (Interview)

Peneliti mengadakan wawancara atau interview secara langsung terhadap owner dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan tentang data yang diperlukan dalam pembuatan proposal skripsi.

2. Pengamatan (Observation)

Peneliti menganalisa langsung di divisi bagian penjualan untuk memperoleh data-data yang diperlukan untuk menunjang pembuatan proposal skripsi.

3. Tinjauan Pustaka (Library Research)

Peneliti melakukan pengumpulan data dengan menggunakan referensi dari buku-buku dan jurnal untuk menunjang dalam pembuatan proposal skripsi.

Pengujian Black Box

Pengujian Blackbox merupakan sebuah metode yang digunakan untuk menemukan kesalahan dan mendemonstrasikan fungsionalitas aplikasi saat dioperasikan, apakah input diterima dengan benar dan output yang dihasilkan telah sesuai dengan yang diharapkan (Sari et al., 2021). Dalam pengujian Aplikasi Point Of Sale Pada SUMBER COMPUTER ini menggunakan teknik pengujian Black Box. Teknik yang digunakan dalam pengujian Black Box antara lain :

1. Digunakan untuk menguji fungsi-fungsi khusus dari perangkat lunak yang dirancang.

2. Kebenaran perangkat lunak yang diuji hanya dilihat berdasarkan keluaran yang dihasilkan dari data atau kondisi masukan yang diberikan untuk fungsi yang ada tanpa melihat bagaimana proses untuk mendapatkan keluaran tersebut.

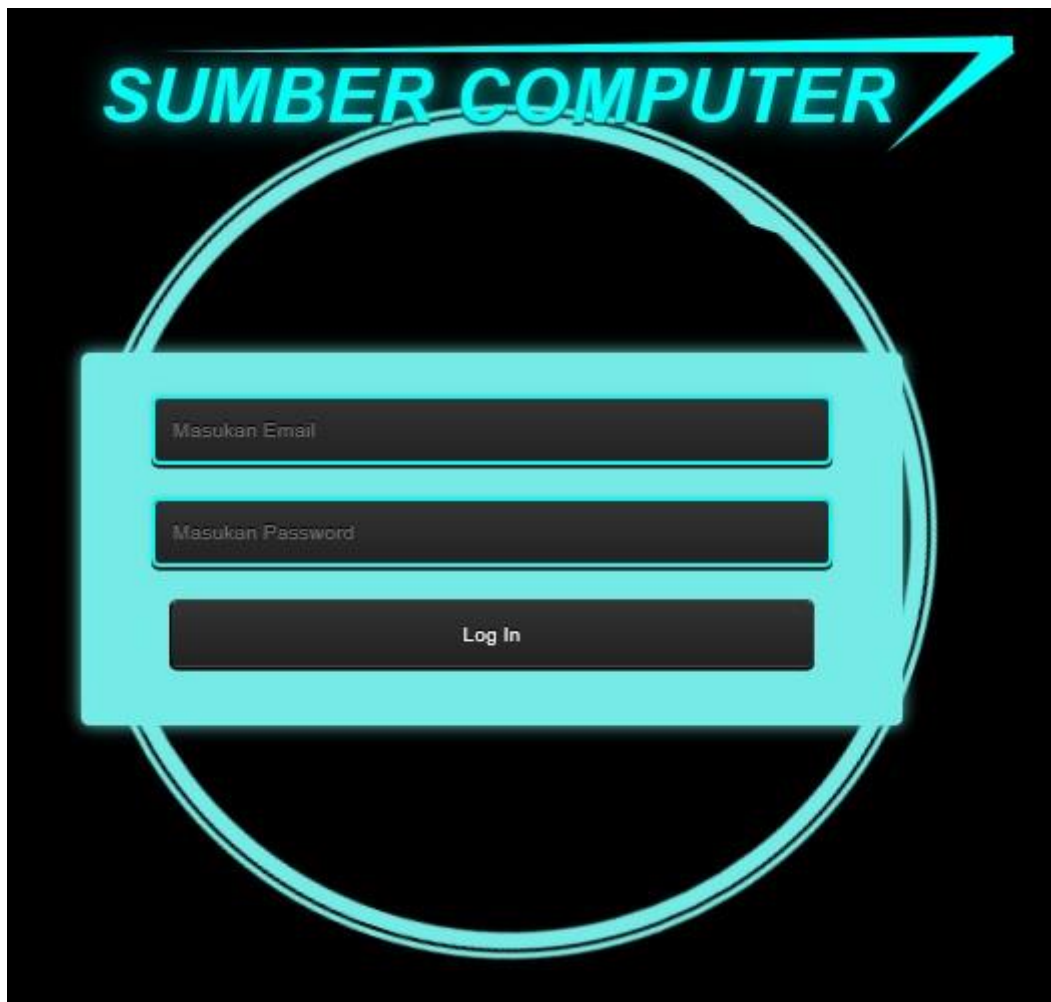
3. Dari keluaran yang dihasilkan, kemampuan program dalam memenuhi kebutuhan pemakai dapat diukur sekaligus dapat diketahui kesalahan-kesalahannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN (Times New Roman 12, Bold, Spasi 1, spacing before 12 pt, after 6 pt)

Hasil Penelitian Sistem

Menu Login

Tampilan menu login merupakan tampilan pertama pada saat program dijalankan. Tampilan menu login ini, berfungsi untuk keamanan data di mana user diminta untuk meng-inputkan *username* dan *password* yang telah ditentukan sebelumnya. Adapun tampilan menu login dapat dilihat pada gambar 2. dibawah ini:

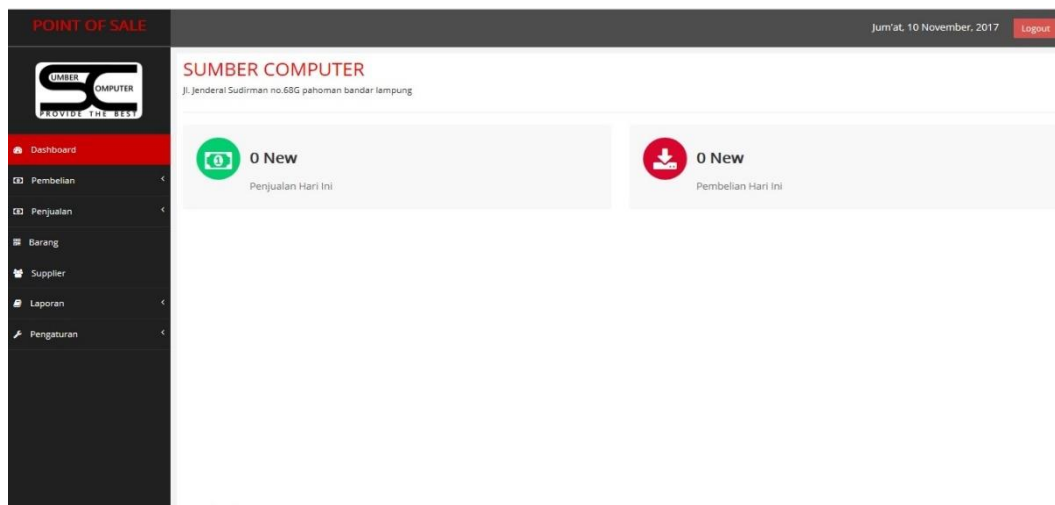


Gambar 2. Menu Login

Menu Utama Admin

Tampilan menu utama admin merupakan tampilan pertama setelah melakukan login. Tampilan menu utama admin ini, berisi tentang informasi perhitungan penjualan dan

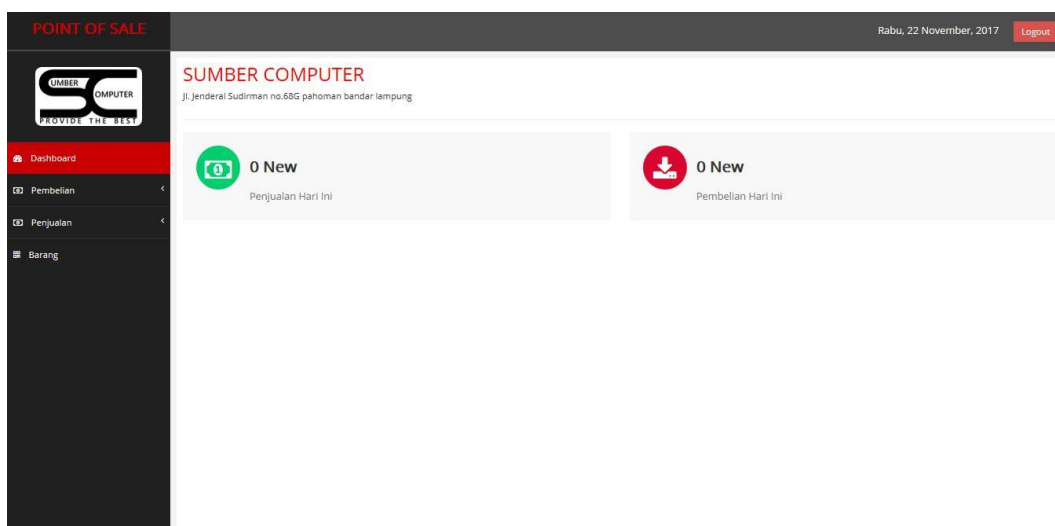
pembelian hari ini. Adapun tampilan menu dashboard dapat dilihat pada gambar 3. dibawah ini:



Gambar 3. Menu Utama Admin

Menu Utama User

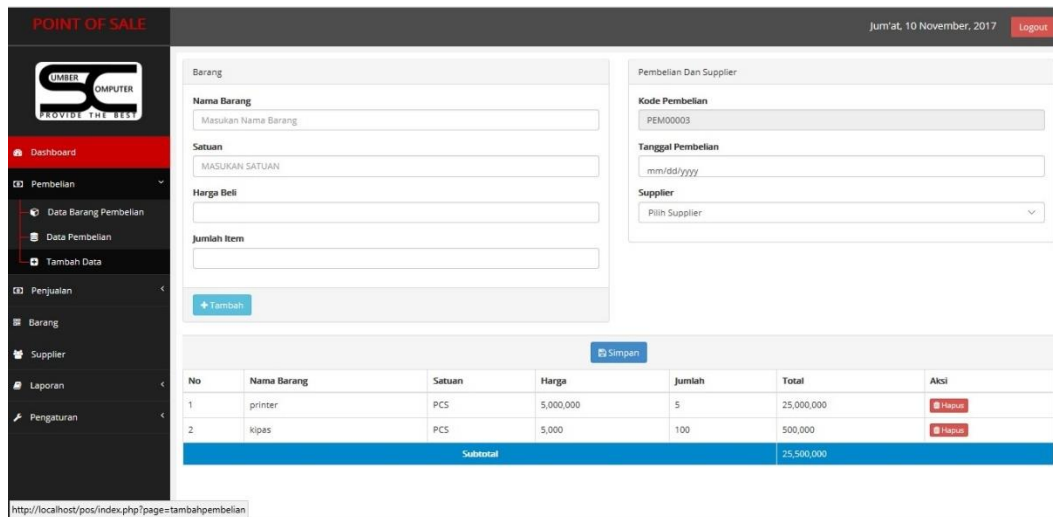
Tampilan menu utama user merupakan tampilan pertama setelah melakukan login. Tampilan menu utama user ini, berisi tentang informasi perhitungan penjualan dan pembelian hari ini. Adapun tampilan menu dashboard dapat dilihat pada gambar 4. dibawah ini:



Gambar 4. Menu Utama User

Menu Pembelian Tambah Data

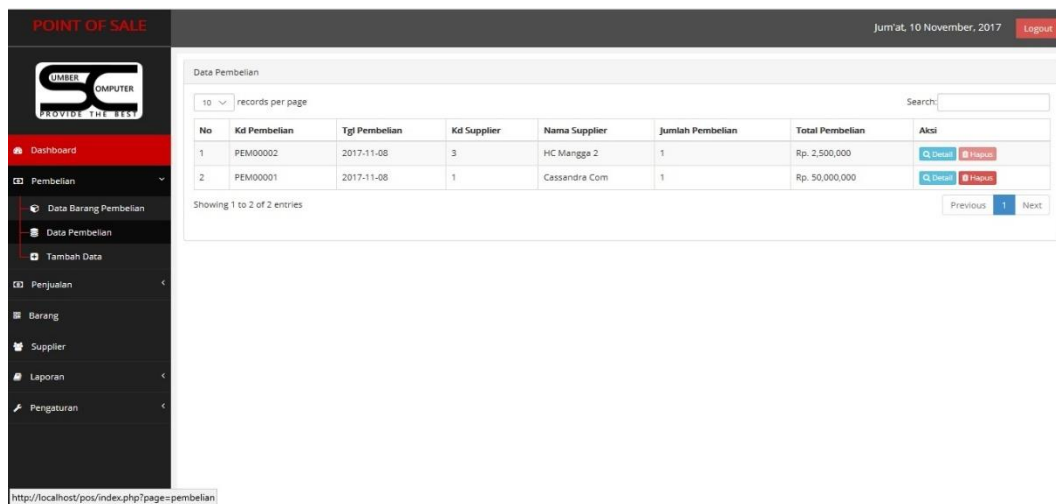
Tampilan menu pembelian tambah data merupakan tampilan yang berfungsi untuk menginputkan data barang kedalam database. Adapun tampilan menu pembelian tambah data dapat dilihat pada gambar 5. dibawah ini:



Gambar 5. Menu Pembelian Tambah Data

Menu Data Pembelian

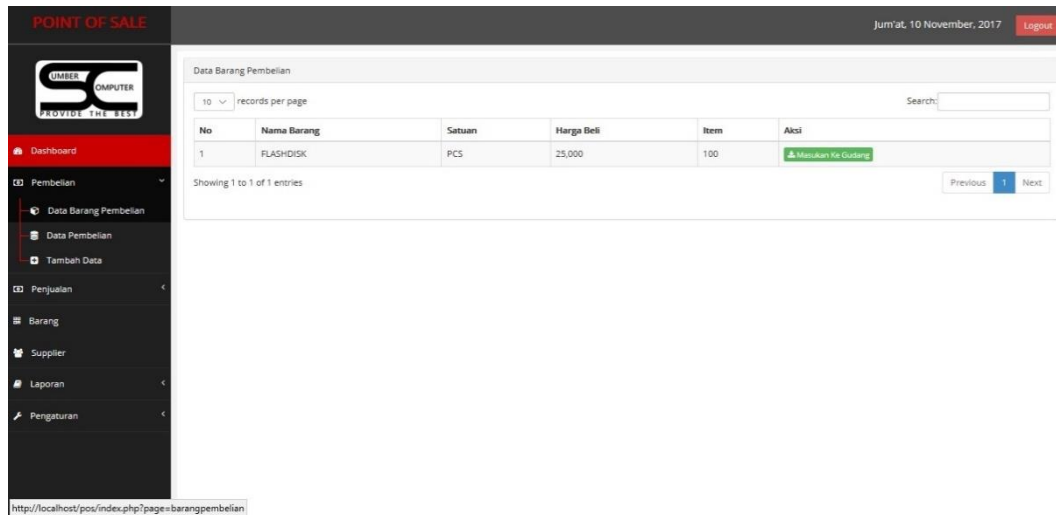
Tampilan menu data pembelian merupakan tampilan yang berfungsi untuk menampilkan data pembelian setelah melakukan tambah data. Adapun tampilan menu data pembelian dapat dilihat pada gambar 6. dibawah ini:



Gambar 6. Menu Data Pembelian

Menu Data Barang Pembelian

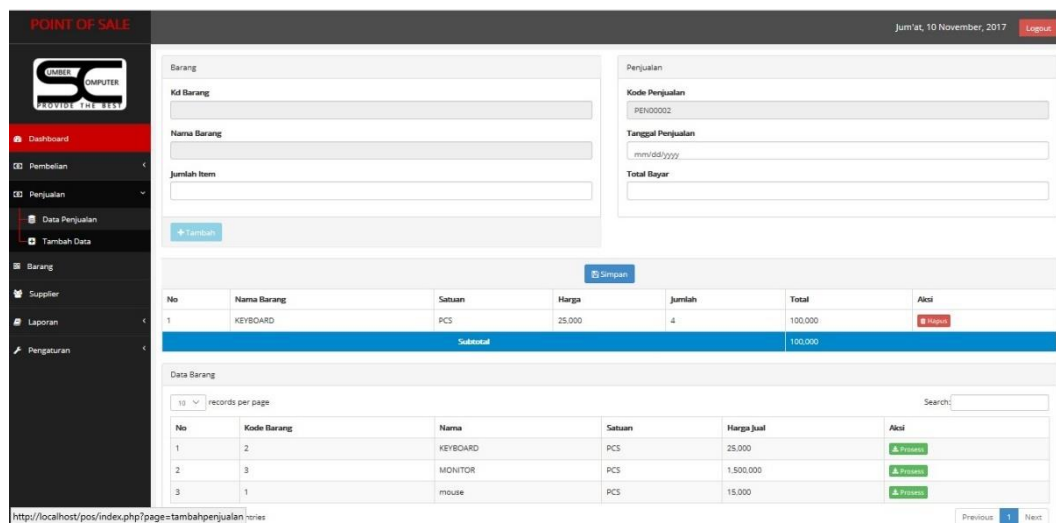
Tampilan menu data barang pembelian merupakan tampilan yang berfungsi untuk menampilkan data barang pembelian, kemudian data barang yang sudah dipesan dapat langsung dimasukkan kedalam database barang. Adapun tampilan menu data barang pembelian dapat dilihat pada gambar 7. dibawah ini:



Gambar 7. Menu Data Barang Pembelian

Menu Penjualan Tambah Data

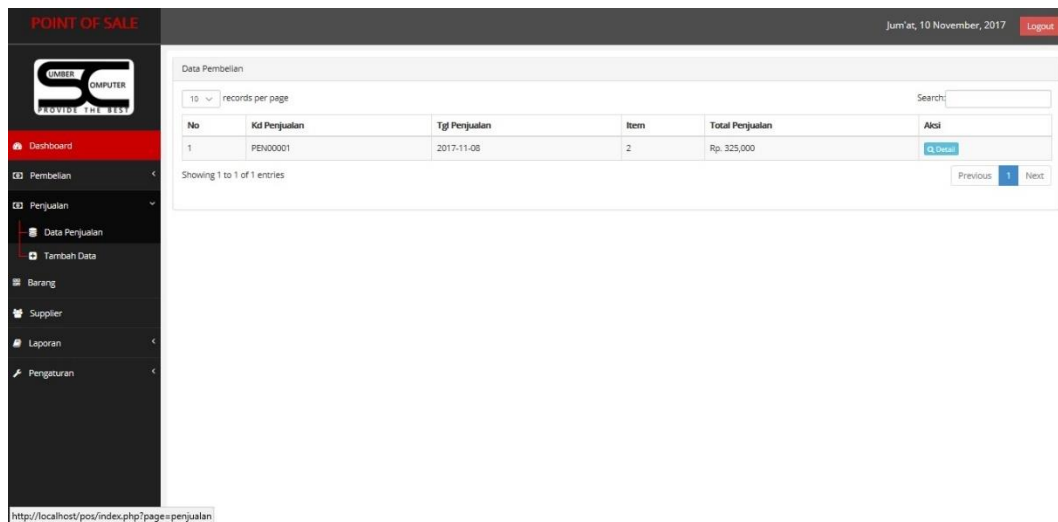
Tampilan menu penjualan tambah data merupakan tampilan yang berfungsi untuk menginputkan data transaksi penjualan. Adapun tampilan menu penjualan tambah data dapat dilihat pada gambar 8. dibawah ini:



Gambar 8. Menu Penjualan Tambah Data

Menu Data Penjualan

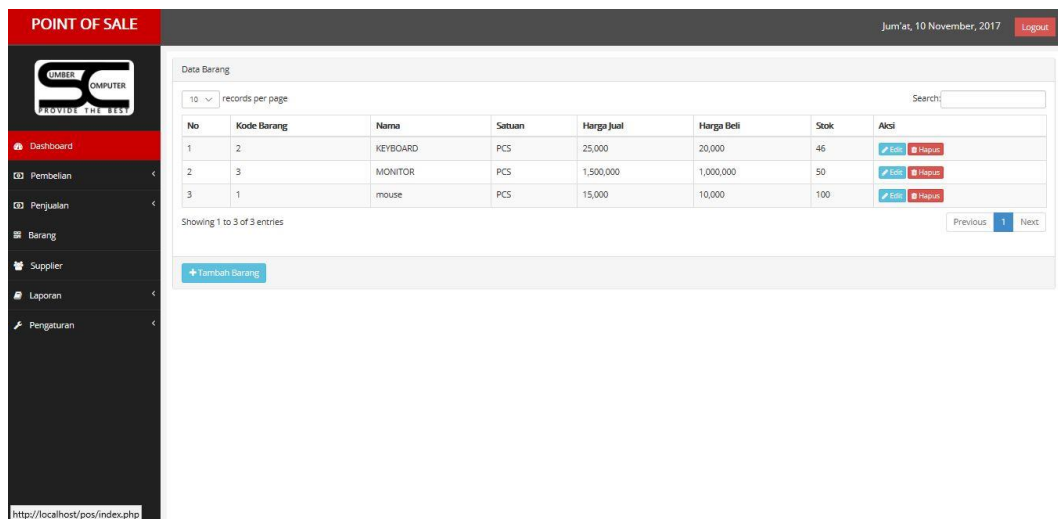
Tampilan menu data penjualan merupakan tampilan yang berfungsi untuk menampilkan data penjualan setelah melakukan transaksi penjualan. Adapun tampilan menu data penjualan dapat dilihat pada gambar 9. dibawah ini:



Gambar 9. Menu Data Penjualan

Menu Barang

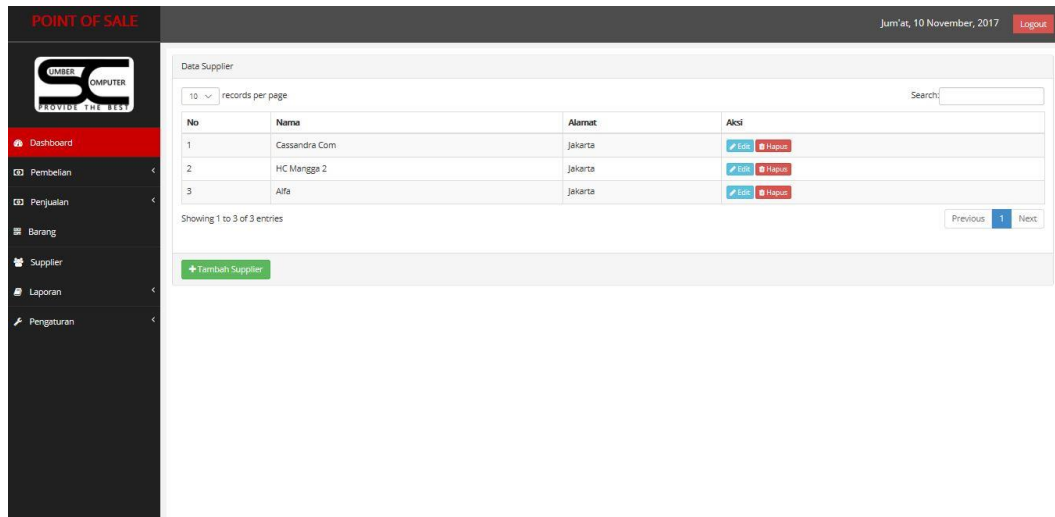
Tampilan menu barang merupakan tampilan yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan data barang. Adapun tampilan menu barang dapat dilihat pada gambar 10. dibawah ini:



Gambar 10. Menu Barang

Menu Supplier

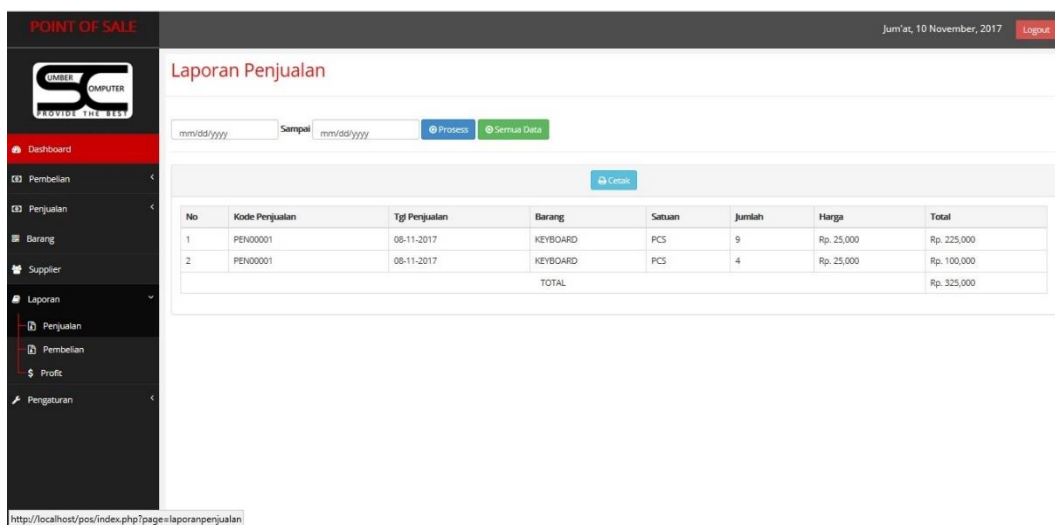
Tampilan menu supplier merupakan tampilan yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan data supplier. Adapun tampilan menu supplier dapat dilihat pada gambar 11. dibawah ini:



Gambar 11. Menu Supplier

Menu Laporan Penjualan

Tampilan laporan penjualan berfungsi sebagai tempat untuk melihat hasil penjualan selama perhari, perbulan, semua data. Tampilan menu laporan penjualan dapat dilihat pada gambar 12. di bawah ini:



Gambar 12. Menu Laporan Penjualan

Menu Laporan Pembelian

Tampilan laporan pembelian berfungsi sebagai tempat untuk melihat hasil pembelian selama perhari, perbulan, semua data. Tampilan menu laporan pembelian dapat dilihat pada gambar 13. di bawah ini:

POINT OF SALE Jumat, 10 November, 2017 [Logout](#)

Laporan Pembelian

mm/dd/yyyy Sampai mm/dd/yyyy [Proses](#) [Semua Data](#)

[Cetak](#)

No	Kode Pembelian	Tgl Pembelian	Supplier	Barang	Satuan	Jumlah	Harga	Total
1	PEM00001	08-11-2017	Cassandra Com	MONITOR	PCS	50	Rp. 1,000,000	Rp. 50,000,000
2	PEM00002	08-11-2017	HC Mangga 2	FLASHDISK	PCS	100	Rp. 25,000	Rp. 2,500,000
TOTAL								Rp. 52,500,000

<http://localhost/pos/index.php?page=laporanpembelian>

Gambar 13. Menu Laporan Pembelian

Menu Laporan Profit

Tampilan laporan profit berfungsi sebagai tempat untuk melihat hasil keuntungan selama perhari, perbulan, semua data. Tampilan menu profit dapat dilihat pada gambar 14. di bawah ini:

POINT OF SALE Jumat, 10 November, 2017 [Logout](#)

Laporan Keuntungan

mm/dd/yyyy Sampai mm/dd/yyyy [Proses](#) [Semua Data](#)

[Cetak](#)

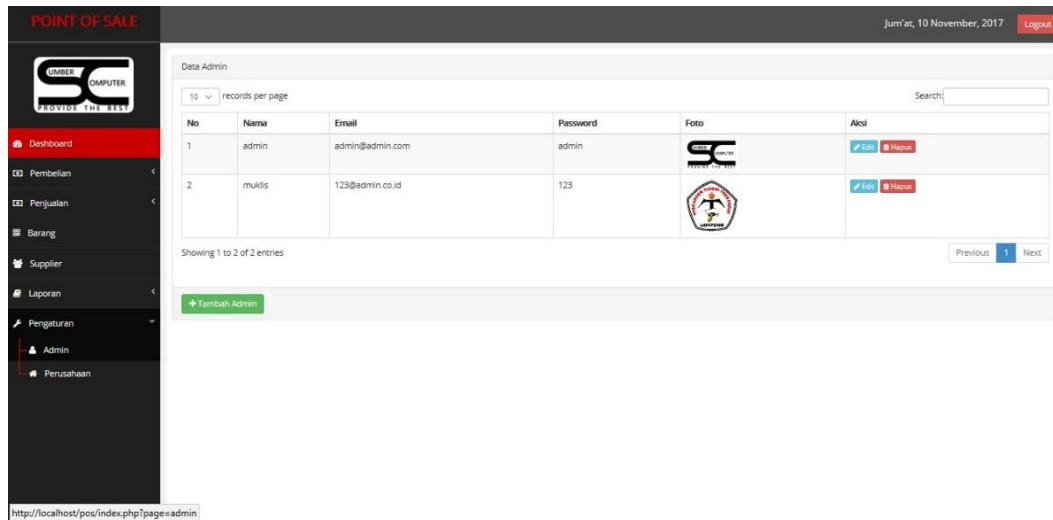
No	Kode Perjualan	Tgl Perjualan	Barang	Satuan	Jumlah	Harga Beli	Harga Jual	Profit
1	PEN00001	08-11-2017	KEYBOARD	PCS	9	Rp. 20,000	Rp. 25,000	Rp. 5,000
2	PEN00001	08-11-2017	KEYBOARD	PCS	4	Rp. 20,000	Rp. 25,000	Rp. 5,000
TOTAL								Rp. 10,000

<http://localhost/pos/index.php?page=laporanprofit>

Gambar 14. Menu Laporan Profit

Menu Pengaturan Admin

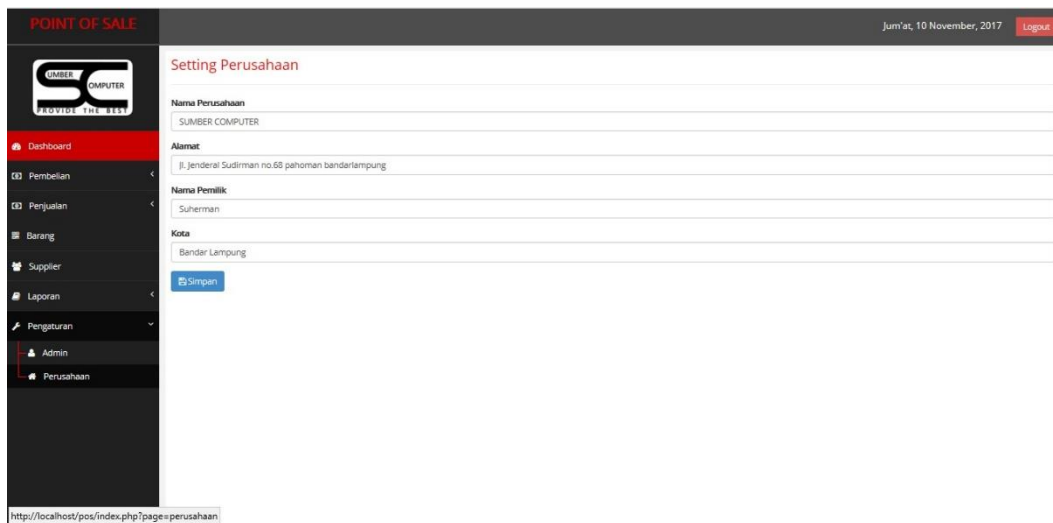
Tampilan pengaturan admin berisikan data pengguna aplikasi. Tampilan menu pengaturan admin dapat dilihat pada gambar 15. di bawah ini:



Gambar 15. Menu Pengaturan Admin

Menu Pengaturan Perusahaan

Tampilan pengaturan perusahaan berfungsi untuk merubah data perusahaan. Tampilan menu pengaturan perusahaan dapat dilihat pada gambar 16. di bawah ini:



Gambar 16. Menu Pengaturan Perusahaan

Laporan Penjualan

Tampilan laporan penjualan berfungsi sebagai tempat untuk melihat hasil laporan penjualan selama sehari, perbulan, semua data. Tampilan menu laporan penjualan dapat dilihat pada gambar 17. di bawah ini:

SUMBER COMPUTER

Jl. Jenderal Sudirman no.68 pahoman bandarlampung

CETAK LAPORAN PENJUALAN

No	Kode Penjualan	Tgl Penjualan	Barang	Satuan	Jumlah	Harga	Total
1	PEN00001	26-11-2017	Printer canon ip2770	PCS	1	Rp. 650,000	Rp. 650,000
2	PEN00001	26-11-2017	Printer epson L120	PCS	1	Rp. 1,200,000	Rp. 1,200,000
3	PEN00002	27-11-2017	mouse	PCS	5	Rp. 25,000	Rp. 125,000
Total							Rp. 1,975,000

Bandar Lampung, 06-12-2017

Suherman

Hal - 1

Gambar 17. Laporan Penjualan

Laporan Pembelian

Tampilan laporan pembelian berfungsi sebagai tempat untuk melihat hasil laporan pembelian selama perhari, perbulan, semua data. Tampilan menu laporan pembelian dapat dilihat pada gambar 18. di bawah ini:

SUMBER COMPUTER

Jl. Jenderal Sudirman no.68 pahoman bandarlampung

CETAK LAPORAN PEMBELIAN

No	Kode Pembelian	Tanggal	Supplier	Nama Barang	Satuan	Jumlah	Harga	Total
1	PEM00001	26-11-2017	Cassandra Com	Printer canon ip2770	PCS	5	Rp. 600,000	Rp. 3,000,000
2	PEM00002	27-11-2017	Cassandra Com	mouse	PCS	100	Rp. 20,000	Rp. 2,000,000
3	PEM00003	27-11-2017	Cassandra Com	mouse	PCS	10	Rp. 20,000	Rp. 200,000
Total								Rp. 5,200,000

Bandar Lampung, 06-12-2017

Suherman

Hal - 1

Gambar 18. Laporan Pembelian

Laporan Profit

Tampilan laporan profit berfungsi sebagai tempat untuk melihat hasil laporan profit selama perhari, perbulan, semua data. Tampilan menu laporan profit dapat dilihat pada gambar 19. di bawah ini:

SUMBER COMPUTER

Jl. Jenderal Sudirman no.68 pahoman bandarlampung

CETAK LAPORAN PROFIT

No	Kode Penjualan	Tgl Penjualan	Barang	Satuan	Jumlah	Harga Beli	Harga Jual	Profit
1	PEN00001	26-11-2017	Printer canon ip2770	PCS	1	Rp. 600,000	Rp. 650,000	Rp. 50,000
2	PEN00001	26-11-2017	Printer epson L120	PCS	1	Rp. 1,100,000	Rp. 1,200,000	Rp. 100,000
Total								Rp. 150,000

Bandar Lampung, 06-12-2017

Suherman

Hal - 1

Gambar 19. Laporan Profit

Nota Penjualan

Tampilan nota penjualan berfungsi sebagai tempat untuk melihat hasil dari proses setelah melakukan transaksi penjualan. Tampilan menu nota penjualan dapat dilihat pada gambar 20. di bawah ini:

SUMBER COMPUTER						NOTA PENJUALAN	
Jl. Jenderal Sudirman no.68 pahoman bandarlampung						Nomor : PEN00002	
						Tanggal : 10-11-2017	
No	Kode Barang	Nama Barang	Satuan	Jumlah	Harga	Total	
1.	2	KEYBOARD	PCS	4	Rp. 25,000	Rp. 100,000	
						TOTAL	Rp. 100,000
						DIBAYAR	Rp. 100,000
						KEMBALI	Rp. 0

admin

()

[\(Cetak\)](#)

Gambar 20. Nota Penjualan

Nota Pembelian

Tampilan nota pembelian berfungsi sebagai tempat untuk melihat hasil dari proses setelah melakukan transaksi pembelian. Tampilan menu nota pembelian dapat dilihat pada gambar 21. di bawah ini:

SUMBER COMPUTER						NOTA PEMBELIAN	
Jl. Jenderal Sudirman no.68 pahoman bandarlampung						Nomor : PEM00002	
						Tanggal : 08-11-2017	
						Supplier : HC Mangga 2	
No	Kode Barang	Nama Barang	Satuan	Jumlah	Harga	Total	
1.	2	FLASHDISK	PCS	100	Rp. 25,000	Rp. 2,500,000	
TOTAL						Rp. 2,500,000	

admin

()

[\(Cetak\)](#)

Gambar 21. Nota Pembelian

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan uraian dari pembahasan bab-bab sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan bahwa, dalam perusahaan yang bergerak dibidang penjualan ini sangat diperlukan peningkatan pelayanan yang didukung oleh teknologi yang mengandalkan komputer, dimana perkembangan teknologi memberikan fasilitas yang semakin banyak untuk menguntungkan penggunaannya, antara lain:

1. Admin dapat dengan cepat melakukan pembuatan nota penjualan dan pembelian.
2. Admin dapat dengan cepat melakukan pembuatan laporan penjualan.

Saran

Penelitian penggunaan Aplikasi Point Of Sale Pada SUMBER COMPUTER ini dapat dilakukan penelitian lebih lanjut seperti:

1. Perlu adanya pemeliharaan program aplikasi, serta pengembangan, penyempurnaan sistem, dan evaluasi dalam jangka waktu tertentu. Evaluasi menyangkut kemungkinan pengembangan sistem yang lebih baik.
2. Menempatkan pengguna atau user yang telah memahami prosedur pemakaian program aplikasi sistem penjualan dengan tepat, sehingga dapat memperlancar transaksi.
3. Perusahaan perlu meningkatkan keamanan data dengan cara backup data untuk mencegah resiko kehilangan data, menginstall antivirus, serta mengubah password secara rutin untuk mencegah pengaksesan data oleh orang-orang yang tidak berwenang.

REFERENSI

- Alfiah, A., & Damayanti, D. (2020). Aplikasi E-Marketplace Penjualan Hasil Panen Ikan Lele (Studi Kasus: Kabupaten Pringsewu Kecamatan Pagelaran). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 111–117.
- Anggraini, Y., Pasha, D., & Damayanti, D. (2020). SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEPEDA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 64–70.
- Audrilia, M., & Budiman, A. (2020). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Bengkel Berbasis Web (Studi Kasus: Bengkel Anugrah). *Jurnal Madani: Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Humaniora*, 3(1), 1–12.
- Borman, R. I., Yasin, I., Darma, M. A. P., Ahmad, I., Fernando, Y., & Ambarwari, A. (2020). Pengembangan dan pendampingan sistem

- informasi pengolahan pendapatan jasa pada PT. DMS Konsultan Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(2).
- Damayanti, D., & Sumiati, S. (2018). Sistem Informasi Daya Tarik Pembelian Produk UMKM Home Industri Berbasis WEB. *Konferensi Nasional Sistem Informasi (KNSI) 2018*.
- Fernando, Y., Ahmad, I., Azmi, A., & Borman, R. I. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Katalog Perumahan Sebagai Media Pemasaran Pada PT. San Esha Arthamas. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 62–71.
- Fitri, A., Maulud, K. N. A., Pratiwi, D., Phelia, A., Rossi, F., & Zuhairi, N. Z. (2020). Trend Of Water Quality Status In Kelantan River Downstream, Peninsular Malaysia. *Jurnal Rekayasa Sipil (JRS-Unand)*, 16(3), 178–184.
- Fitriyana, F., & Sucipto, A. (2020). SISTEM INFORMASI PENJUALAN OLEH SALES MARKETING PADA PT ERLANGGA MAHAMERU. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 105–110.
- Irvansyah, F., Setiawansyah, S., & Muhaqiqin, M. (2020). Aplikasi Pemesanan Jasa Cukur Rambut Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 26–32.
- Lusa, S., Rahmanto, Y., & Priyopradono, B. (2020). The Development Of Web 3d Application For Virtual Museum Of Lampung Culture. *Psychology and Education Journal*, 57(9), 188–193.
- Mahmuda, S., Sucipto, A., & Setiawansyah, S. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Pengolahan Data Tunjangan Karyawan Bulog (TKB)(Studi Kasus: Perum Bulog Divisi Regional Lampung). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 14–23.
- Maulida, S., Hamidy, F., & Wahyudi, A. D. (2020). Monitoring Aplikasi Menggunakan Dashboard untuk Sistem Informasi Akuntansi Pembelian dan Penjualan (Studi Kasus: UD Apung). *Jurnal Tekno Kompak*, 14(1).
- Megawati, D. A. (2017). Analisis Perbandingan Social Commerce Dari Sudut Pengguna Website. *Jurnal Teknoinfo*, 11(1), 10–13.
- Melinda, M., Borman, R. I., & Susanto, E. R. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Publik Berbasis Web (Studi Kasus: Desa Durian Kecamatan Padang Cermin Kabupaten Pesawaran). *Jurnal Tekno Kompak*, 11(1), 1–4.
- Nisa, K., & Samsugi, S. (2020). Sistem Informasi Izin Persetujuan Penyitaan Barang Bukti Berbasis Web Pada Pengadilan Negeri Tanjung Karang Kelas IA. *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)*, 1(1), 13–21.
- Panjaitan, F., Surahman, A., & Rosmalasari, T. D. (2020). Analisis Market Basket Dengan Algoritma Hash-Based Pada Transaksi Penjualan (Studi Kasus: Tb. Menara). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 111–

- 119.
- Pasha, D., thyo Priandika, A., & Indonesian, Y. (2020). ANALISIS TATA KELOLA IT DENGAN DOMAIN DSS PADA INSTANSI XYZ MENGGUNAKAN COBIT 5. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 7–12.
- Rahmansyah, A. I., & Darwis, D. (2020). Sistem Informasi Akuntansi Pengendalian Internal Terhadap Penjualan (Studi Kasus: Cv. Anugrah Ps). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 42–49.
- Rahmanto, Y. (2021). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KOPERASI MENGGUNAKAN METODE WEB ENGINEERING (Studi Kasus: Primkop Kartika Gatam). *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 2(1), 24–30.
- Rahmanto, Y., & Fernando, Y. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Kegiatan Ekstrakurikuler Berbasis Web (Studi Kasus: Smk Ma'arif Kalirejo Lampung Tengah). *Jurnal Tekno Kompak*, 13(2), 11–15.
- Ramadhanu, P. B., & Priandika, A. T. (2021). RANCANG BANGUN WEB SERVICE API APLIKASI SENTRALISASI PRODUK UMKM PADA UPTD PLUT KUMKM PROVINSI LAMPUNG. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 59–64.
- Rosmalasari, T. D., Lestari, M. A., Dewantoro, F., & Russel, E. (2020). Pengembangan E-Marketing Sebagai Sistem Informasi Layanan Pelanggan Pada Mega Florist Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(1), 27–32.
- Saputra, A., & Puspaningrum, A. S. (2021). SISTEM INFORMASI AKUNTANSI HUTANG MENGGUNAKAN MODEL WEB ENGINEERING (Studi Kasus: Haanhani Gallery). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 1–7.
- Sari, A. M., Darwis, D., & Dartnono, D. (2021). E-MARKETING PADA DEALER MOTOR TVS CABANG UNIT 2 BERBASIS WEB. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 2(1).
- Sulistiani, H. (2018). Perancangan Dashboard Interaktif Penjualan (Studi Kasus: PT Jaya Bakery). *Jurnal Tekno Kompak*, 12(1), 15–17.
- Surahman, A., Wahyudi, A. D., & Sintaro, S. (2020). Implementasi Teknologi Visual 3D Objek Sebagai Media Peningkatan Promosi Produk E-Marketplace.
- Susanto, E. (2003). *PELELANGAN DAN PENJUALAN BERBASIS INTERNET*. STMIK AKAKOM Yogyakarta.
- Ulum, F., & Muchtar, R. (2018). Pengaruh E-Service Quality Terhadap E-Customer Satisfaction Website Start-Up Kaosyay. *Jurnal Tekno Kompak*, 12(2), 68–72.
- Wantoro, A. (2018). Prototype Aplikasi Berbasis Web Sebagai Media Informasi Kehilangan Barang. *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 11–15.

Yusmaida, Y., Neneng, N., & Ambarwari, A. (2020). Sistem Informasi Pencarian Kos Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Hill Climbing. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 68–74.