

**ANALISIS DAN PERANCANGAN POINT OF SALE BAGI RUMAH  
MAKAN WAROENG SS YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh :

**Candra Saputra**

**12.11.6506**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN POINT OF SALE BAGI RUMAH  
MAKAN WAROENG SS YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagai persyaratan  
mencapai derajat Sarjana TI  
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh :

**Candra Saputra**

**12.11.6506**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM POINT OF SALE BAGI  
RUMAH MAKAN WAROENG SS YOGYAKARTA**

**Studi Kasus: Waroeng SS Yogyakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Candra Saputra  
12.11.6506**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
Pada tanggal 10 Maret 2016

**Dosen Pembimbing,**

  
**M. Ruddyanto Arief, MT**  
**NIK. 190302098**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM POINT OF SALE BAGI  
RUMAH MAKAN WAROENG SS YOGYAKARTA**

Studi Kasus: Waroeng SS Yogyakarta

yang disusun oleh

**Candra Saputra**  
12.11.6506

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 4 Maret 2016

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Bayu Setiaji, M.Kom  
NIK. 190302216



Akhmad Dahlan, M.Kom  
NIK. 190302174



M. Rudyanto Arief, MT  
NIK. 190302098



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 11 Maret 2016

**KETUA STIMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M  
NIK. 190302001

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam datar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 11 Maret 2015



Candra Saputra  
NIM. 12.11.6506

## MOTTO

- *Bismillahirrohmanirrohim.*
- Man jadda wajada.
- Dimana ada usaha disitu ada jalan.
- Hidup itu indah bila memilih keindahan.
- Kedamaian sejati adalah kedamai hati, kedamaian pikiran dan kedamaian jiwa, semua mulai tercapai bila memahami sang pencipta.
- *The person who risks nothing, does nothing, has nothing, is nothing, and becomes nothing. He may avoid suffering and sorrow, but he simply cannot learn and feel and change and grow and love and live.*  
-Leo Buscaglia-
- *Simplicity means the achievement of maximum effect with minimum means.*  
-Koichi Kawana-

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Arsad dan Ibu Rohaniah yang telah membesarkan serta mendidik saya hingga saat ini.
2. Ketiga saudara saya, Beni Eryanto, Nora Mayasari dan Lena Maryana. Terimakasih banyak untuk nasehat serta doanya.
3. Bapak M. Rudyanto Arief selaku dosen pembimbing, terima kasih banyak atas bimbingannya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Seluruh pihak Waroeng SS Yogyakarta khususnya Mas Christianto yang telah banyak membantu, terimakasih.
5. Seluruh teman-teman kos, Ihsanuddin, Arizona, Tomi, Hendra, Udi, dan lain-lain terimakasih banyak.
6. Keluarga besar kelas 12 S1 TI 11 STMIK Amikom Yogyakarta.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terimakasih atas segala bantuan dan do'anya sehingga terselesaikannya skripsi ini.



## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrohmanirrohim.*

*Alhamdulillahirobilalamin*, puji syukur tak hentinya diberikan kepada Allah SWT, atas limpahan rahmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Analisis dan Perancangan Sistem *Point of Sale* bagi Rumah Makan Waroeng SS Yogyakarta.

Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu persyaratan kelulusan di STMIK Amikom Yogyakarta serta sebagai bukti telah berperan aktif dalam mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya dibidang teknologi informasi.

Akhirkata, semoga skripsi ini membawa manfaat kepada siapa saja yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 11 Maret 2015

Candra Saputra



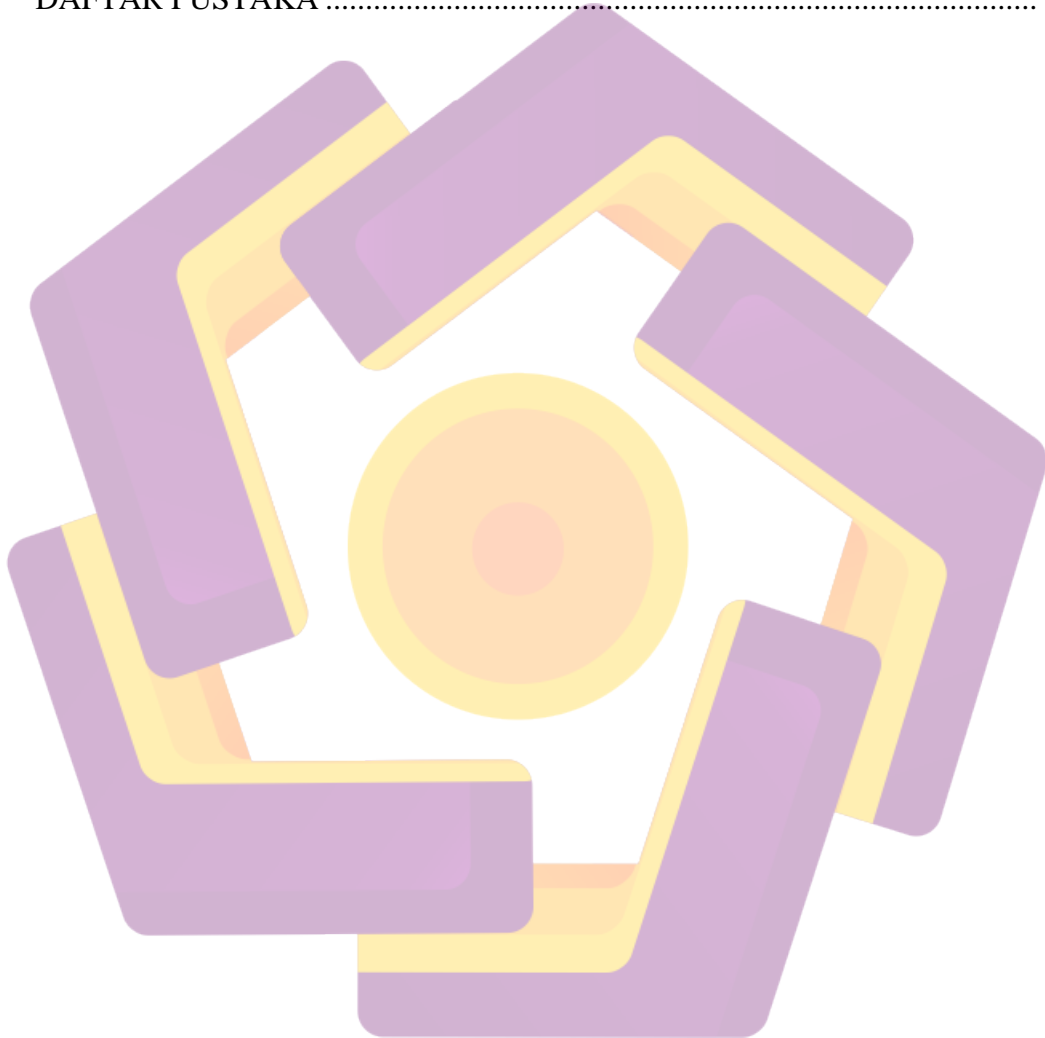
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABLE.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI.....	xix
<i>ABSTRACT</i> .....	xx
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian .....	4
1.4.1. Maksud Penelitian.....	4
1.4.2. Tujuan Penelitian .....	5
1.5. Metode Penelitian.....	5
1.5.1. Metode Pengumpulan Data.....	5
1.5.2. Metode Analisis .....	6
1.5.3. Metode Perancangan .....	6
1.5.4. Metode Pengembangan .....	7
1.5.5. Metode Testing.....	7
1.6. Sistematika Penulisan.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	9
2.1. Tinjauan Pustaka .....	9
2.2. Defenisi Sistem, Informasi, Sistem Informasi.....	10

2.2.1.	Defenisi Sistem .....	10
2.2.2.	Defenisi Informasi.....	10
2.2.3.	Defenisi Sistem Informasi.....	11
2.3.	Karakteristik Sistem Informasi.....	11
2.3.1.	Komponen Karakteristik Sistem .....	11
2.3.2.	Klasifikasi Sistem .....	14
2.3.3.	Komponen dan Tipe Sistem Informasi .....	15
2.4.	Konsep Dasar Arsitektur <i>Stand Alone</i> .....	17
2.5.	Konsep Pemodelan Sistem .....	18
2.5.1.	Unified Modeling Language (UML).....	18
2.5.2.	Diagram UML.....	18
2.6.	Konsep Basis Data.....	21
2.6.1.	Basis Data .....	21
2.6.2.	Entity Relationship Diagram (ERD) .....	22
2.7.	Metode Analisis.....	24
2.7.1.	Analisis Pieces .....	24
2.8.	Pengembangan Perangkat Lunak .....	25
2.8.1.	SDLC .....	25
2.8.2.	Prototype .....	26
2.9.	Metode Testing.....	30
2.9.1.	<i>Content Testing</i> .....	30
2.9.2.	<i>User Interface Testing</i> .....	31
2.9.3.	<i>Usability Testing</i> .....	31
2.9.4.	<i>Compatibility Testing</i> .....	32
2.9.5.	<i>Component-level Testing</i> .....	32
2.9.6.	<i>Navigation Testing</i> .....	32
2.9.7.	<i>Security and Performance Testing</i> .....	33
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....		34
3.1.	Tinjauan Umum.....	34
3.1.1.	Deskripsi Waroeng SS .....	34
3.1.2.	Struktur Organisasi Cabang Waroeng SS .....	34

3.1.3.	Sistem yang berjalan .....	35
3.2.	Analisis Masalah .....	36
3.2.1.	Identifikasi masalah .....	36
3.2.2.	Analisis PIECES .....	37
3.2.3.	Hasil Analisis PIECES .....	41
3.3.	Analisis Kebutuhan .....	42
3.3.1.	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	42
3.3.2.	Metrix Tabel PIECES dan Kebutuhan Fungsional .....	42
3.3.3.	Analisis Kebutuhan Nonfungsional .....	45
3.4.	Analisis Kelayakan Sistem .....	47
3.4.1.	Kelayakan Teknologi .....	47
3.4.2.	Kelayakan Operasional .....	47
3.4.3.	Kelayakan Hukum .....	47
3.5.	Perancangan Sistem .....	47
3.5.1.	Perancangan UML .....	48
3.5.2.	Perancangan Database .....	122
3.5.3.	Perancangan Antarmuka .....	131
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....		147
4.1.	Implementasi Basis Data .....	147
4.2.	Implementasi Antar Muka ( <i>Interface</i> ) .....	153
4.3.	Pengujian Sistem .....	162
4.3.1.	<i>Content Testing</i> .....	162
4.3.2.	<i>User Interface Testing</i> .....	163
4.3.3.	<i>Usability Testing</i> .....	164
4.3.4.	<i>Compatibility Testing</i> .....	165
4.3.5.	<i>Component-level Testing</i> .....	167
4.3.6.	<i>Navigation Testing</i> .....	168
4.3.7.	<i>Security and Performance Testing</i> .....	170
4.4.	Manual Instalasi .....	172
4.5.	Pemeliharaan Sistem .....	173
4.5.1.	Pemeliharaan Database .....	173

4.5.2. Pemeliharaan Sistem .....	174
4.5.3. Pemeliharaan Perangkat Keras.....	174
BAB V PENUTUP.....	175
5.1. Kesimpulan.....	175
5.2. Saran.....	175
DAFTAR PUSTAKA .....	176



## DAFTAR TABLE

Tabel 2. 1 Notasi Penggambaran ERD .....	22
Tabel 3. 1 Analisis Kinerja.....	38
Tabel 3. 2 Analisis Informasi .....	38
Tabel 3. 3 Analisis Ekonomi .....	39
Tabel 3. 4 Analisis Pengendalian.....	39
Tabel 3. 5 Analisis Efisiensi .....	40
Tabel 3. 6 Analisis Layanan .....	40
Tabel 3. 7 Metrix Tabel PIECES dan Kebutuhan Fungsional .....	42
Tabel 3. 8 Use Case Diagram : Login .....	51
Tabel 3. 9 Use Case Diagram : Logout .....	53
Tabel 3. 10 Use Case Diagram : Identity .....	53
Tabel 3. 11 Use Case Diagram : Menambah User .....	54
Tabel 3. 12 Use Case Diagram : Mengubah User .....	55
Tabel 3. 13 Use Case Diagram : Menghapus User .....	57
Tabel 3. 14 Use Case Diagram : Menambah Kategori.....	58
Tabel 3. 15 Use Case Diagram : Mengubah Kategori .....	59
Tabel 3. 16 Use Case Diagram : Menghapus Kategori.....	60
Tabel 3. 17 Use Case Diagram : Menambah Produk .....	62
Tabel 3. 18 Use Case Diagram : Mengubah Produk .....	63
Tabel 3. 19 Use Case Diagram : Menghapus Produk .....	64
Tabel 3. 20 Use Case Diagram : Cari Transaksi .....	65
Tabel 3. 21 Use Case Diagram : Cari Pengeluaran.....	66
Tabel 3. 22 Use Case Diagram : Cari Void.....	67
Tabel 3. 23 Use Case Diagram : 10 Penjualan Tertinggi.....	67
Tabel 3. 24 Use Case Diagram : 10 Penjualan Terendah.....	68
Tabel 3. 25 Use Case Diagram : 10 Menu Sering Void.....	69
Tabel 3. 26 Use Case Diagram : History Kasir .....	70
Tabel 3. 27 Use Case Diagram : Mengganti Pajak .....	71

Tabel 3. 28 Use Case Diagram : Menambah Karyawan .....	72
Tabel 3. 29 Use Case Diagram : Mengubah Karyawan .....	73
Tabel 3. 30 Use Case Diagram : Menghapus Karyawan .....	75
Tabel 3. 31 Use Case Diagram : Simpan Transaksi.....	76
Tabel 3. 32 Use Case Diagram : Bayar .....	78
Tabel 3. 33 Use Case Diagram : Tambah Menu Pesanan .....	80
Tabel 3. 34 Use Case Diagram : Hapus Transaksi Pending.....	81
Tabel 3. 35 Use Case Diagram : Menambah Void.....	83
Tabel 3. 36 Use Case Diagram : Menambah Pengeluaran.....	84
Tabel 3. 37 Use Case Diagram : Melihat Void Saat Ini.....	85
Tabel 3. 38 Use Case Diagram : Laporan Penjualan Saat ini .....	86
Tabel 3. 39 Use Case Diagram : Lupa Password.....	86
Tabel 3. 40 ps_users .....	124
Tabel 3. 41 ps_identity .....	124
Tabel 3. 42 ps_employees .....	125
Tabel 3. 43 ps_products .....	126
Tabel 3. 44 ps_category .....	126
Tabel 3. 45 ps_sales_transactions .....	127
Tabel 3. 46 ps_sales_detail_transactions .....	127
Tabel 3. 47 ps_pay_method .....	128
Tabel 3. 48 ps_sales_history .....	129
Tabel 3. 49 ps_tax_history .....	129
Tabel 3. 50 ps_spending.....	130
Tabel 3. 51 ps_void .....	130
Tabel 4. 1 Usability testing .....	164
Tabel 4. 2 Pengujian Kesesuaian .....	166
Tabel 4. 3 <i>Navigation Testing</i> : Admin.....	169
Tabel 4. 4 <i>Navigation Testing</i> : Kasir .....	169
Tabel 4. 5 <i>Navigation Testing</i> : Admin.....	169
Tabel 4. 6 Performance Testing .....	171

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Siklus Prototipe .....	26
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi Cabang Waroeng SS Tahun 2015 .....	34
Gambar 3. 2 Use Case Diagram Aktor: Admin .....	48
Gambar 3. 3 Use Case Diagram Aktor: Kasir .....	49
Gambar 3. 4 Case Diagram Aktor: Pusat .....	50
Gambar 3. 5 <i>Activity Diagram</i> : Login .....	89
Gambar 3. 6 <i>Activity Diagram</i> : Identity .....	90
Gambar 3. 7 <i>Activity Diagram</i> : User .....	90
Gambar 3. 8 <i>Activity Diagram</i> : Kategori .....	91
Gambar 3. 9 <i>Activity Diagram</i> : Produk .....	91
Gambar 3. 10 <i>Activity Diagram</i> : Cari Transaksi .....	92
Gambar 3. 11 <i>Activity Diagram</i> : Cari Pengeluaran .....	92
Gambar 3. 12 <i>Activity Diagram</i> : Cari Void .....	93
Gambar 3. 13 <i>Activity Diagram</i> : 10 Penjualan Tertinggi .....	93
Gambar 3. 14 <i>Activity Diagram</i> : 10 Penjualan Terendah .....	94
Gambar 3. 15 <i>Activity Diagram</i> : 10 Sering Void .....	94
Gambar 3. 16 <i>Activity Diagram</i> : History Kasir .....	95
Gambar 3. 17 <i>Activity Diagram</i> : Manajemen Karyawan .....	96
Gambar 3. 18 <i>Activity Diagram</i> : Tambah Transaksi .....	97
Gambar 3. 19 <i>Activity Diagram</i> : Transaksi Pending .....	98
Gambar 3. 20 <i>Activity Diagram</i> : Tambah Pengeluaran .....	99
Gambar 3. 21 <i>Sequence Diagram</i> : Login .....	100
Gambar 3. 22 <i>Sequence Diagram</i> : Logout .....	100
Gambar 3. 23 <i>Sequence Diagram</i> : Ubah Password .....	101
Gambar 3. 24 <i>Sequence Diagram</i> : Lupa Password .....	102
Gambar 3. 25 <i>Sequence Diagram</i> : Identity .....	103
Gambar 3. 26 <i>Sequence Diagram</i> : Manajemen User .....	104
Gambar 3. 27 <i>Sequence Diagram</i> : Tambah User .....	104

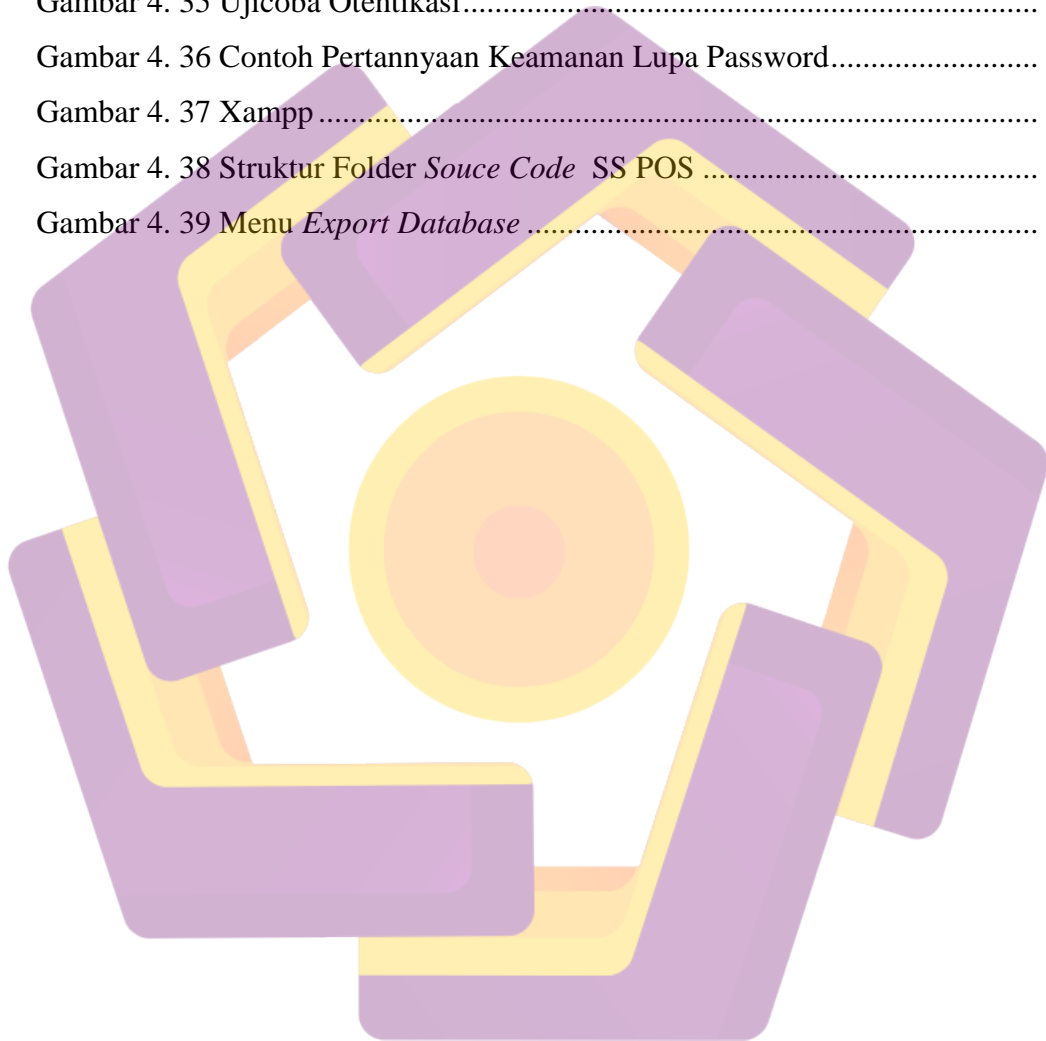


Gambar 3. 28 <i>Squence Diagram</i> : Ubah User.....	105
Gambar 3. 29 <i>Squence Diagram</i> : Hapus User .....	105
Gambar 3. 30 <i>Squence Diagram</i> : Manajemen Kategori.....	106
Gambar 3. 31 <i>Squence Diagram</i> : Tambah Kategori.....	106
Gambar 3. 32 <i>Squence Diagram</i> : Ubah Kategori .....	107
Gambar 3. 33 <i>Squence Diagram</i> : Hapus Kategori.....	107
Gambar 3. 34 <i>Squence Diagram</i> : Manajemen Produk .....	108
Gambar 3. 35 <i>Squence Diagram</i> : Tambah Produk .....	108
Gambar 3. 36 <i>Squence Diagram</i> : Ubah Produk.....	109
Gambar 3. 37 <i>Squence Diagram</i> : Hapus Produk .....	109
Gambar 3. 38 <i>Squence Diagram</i> : Cari Transaksi .....	110
Gambar 3. 39 <i>Squence Diagram</i> : Cari Pengeluaran .....	110
Gambar 3. 40 <i>Squence Diagram</i> : Cari Void .....	111
Gambar 3. 41 <i>Squence Diagram</i> : 10 Penjualan Tertinggi .....	111
Gambar 3. 42 <i>Squence Diagram</i> : 10 Penjualan Terendah .....	112
Gambar 3. 43 <i>Squence Diagram</i> : 10 Menu Sering Void .....	112
Gambar 3. 44 <i>Squence Diagram</i> : 10 Menu Tidak Laku .....	113
Gambar 3. 45 <i>Squence Diagram</i> : History Kasir .....	113
Gambar 3. 46 <i>Squence Diagram</i> : History Pajak .....	114
Gambar 3. 47 <i>Squence Diagram</i> : History Pajak .....	114
Gambar 3. 48 <i>Squence Diagram</i> : Manajemen Karyawan.....	115
Gambar 3. 49 <i>Squence Diagram</i> : Menambah Karywan .....	115
Gambar 3. 50 <i>Squence Diagram</i> : Ubah Karyawan.....	115
Gambar 3. 51 <i>Squence Diagram</i> : Hapus Karyawan .....	116
Gambar 3. 52 <i>Squence Diagram</i> : Tambah Pengeluaran .....	116
Gambar 3. 53 <i>Squence Diagram</i> : Void saat ini .....	117
Gambar 3. 54 <i>Squence Diagram</i> : Laporan Penjualan Saat Ini.....	117
Gambar 3. 55 <i>Squence Diagram</i> : Simpan Transaksi .....	118
Gambar 3. 56 <i>Squence Diagram</i> : Bayar .....	118
Gambar 3. 57 <i>Squence Diagram</i> : Tambah Menu Pesanan .....	119
Gambar 3. 58 <i>Class Diagram Models</i> .....	120

Gambar 3. 59 <i>Class Diagram Controller</i> .....	121
Gambar 3. 60 <i>Class Diagram view</i> .....	122
Gambar 3. 61 ERD.....	123
Gambar 3. 62 Relasi Antar Tabel.....	131
Gambar 3. 63 Perancangan Antarmuka: Halaman Login .....	132
Gambar 3. 64 Perancangan Antarmuka: Ubah Password Untuk User Baru .....	132
Gambar 3. 65 Perancangan Antarmuka: Kunci Halaman .....	133
Gambar 3. 66 Perancangan Antarmuka: Ubah Password .....	133
Gambar 3. 67 Perancangan Antarmuka: Dashboard.....	134
Gambar 3. 68 Perancangan Antarmuka: Identity.....	134
Gambar 3. 69 Perancangan Antarmuka: Manajemen User.....	135
Gambar 3. 70 Perancangan Antarmuka: Kategori .....	135
Gambar 3. 71 Perancangan Antarmuka: Produk.....	136
Gambar 3. 72 Perancangan Antarmuka: Cari Transaksi.....	137
Gambar 3. 73 Perancangan Antarmuka: Cari Pengeluaran.....	137
Gambar 3. 74 Perancangan Antarmuka: Cari Void .....	137
Gambar 3. 75 Perancangan Antarmuka: 10 Penjualan Tertinggi.....	138
Gambar 3. 76 Perancangan Antarmuka: 10 Penjualan Terendah .....	138
Gambar 3. 77 Perancangan Antarmuka: 10 Menu Sering Void.....	139
Gambar 3. 78 Perancangan Antarmuka: Menu Tidak Laku .....	139
Gambar 3. 79 Perancangan Antarmuka: History Kasir.....	140
Gambar 3. 80 Perancangan Antarmuka: History Pajak .....	140
Gambar 3. 81 Perancangan Antarmuka: Dashboard Kasir .....	141
Gambar 3. 82 Perancangan Antarmuka: Tambah Modal.....	141
Gambar 3. 83 Perancangan Antarmuka: Tambah Transaksi.....	142
Gambar 3. 84 Perancangan Antarmuka: Pembayaran.....	142
Gambar 3. 85 Perancangan Antarmuka: Transaksi Pending.....	143
Gambar 3. 86 Perancangan Antarmuka: Daftar Pengeluaran .....	143
Gambar 3. 87 Perancangan Antarmuka: Form Tambah Pengeluaran.....	144
Gambar 3. 88 Perancangan Antarmuka: Tambah Void .....	145
Gambar 3. 89 Perancangan Antarmuka: Laporan Penjualan .....	145

Gambar 3. 90 Perancangan Antarmuka: Dashboard Pusat .....	146
Gambar 3. 91 Perancangan Antarmuka: Manajemen Karyawan .....	146
Gambar 4. 1 Tabel Kategori.....	147
Gambar 4. 2 Tabel Karyawan .....	147
Gambar 4. 3 Tabel Identitas .....	148
Gambar 4. 4 Tabel Metode Pembayaran.....	149
Gambar 4. 5 Tabel Produk .....	149
Gambar 4. 6 Tabel Detail Transaksi Penjualan.....	150
Gambar 4. 7 Tabel Riwayat Penjualan.....	150
Gambar 4. 8 Tabel Transaksi Penjualan .....	150
Gambar 4. 9 Tabel Pengeluaran .....	151
Gambar 4. 10 Tabel Riwayat Pajak.....	151
Gambar 4. 11 Tabel Users.....	152
Gambar 4. 12 Tabel Pembatalan .....	152
Gambar 4. 13 Halaman Login.....	153
Gambar 4. 14 Halaman Dashboard .....	154
Gambar 4. 15 Halaman Identitas.....	155
Gambar 4. 16 Halaman Manajemen User .....	155
Gambar 4. 17 Halaman Kategori .....	156
Gambar 4. 18 Halaman Produk.....	156
Gambar 4. 19 Halaman 10 Penjualan Tertinggi.....	157
Gambar 4. 20 Halaman History Kasir.....	157
Gambar 4. 21 Halaman History Pajak.....	158
Gambar 4. 22 Halaman Ubah Password .....	158
Gambar 4. 23 Halaman Manajemen Karyawan .....	159
Gambar 4. 24 Halaman Tambah Transaksi.....	159
Gambar 4. 25 Halaman Transaksi Pending.....	160
Gambar 4. 26 Halaman Tambah Pengeluaran.....	160
Gambar 4. 27 Halaman Laporan Penjualan .....	161
Gambar 4. 28 Sistem melakukan kesalahan perhitungan total akhir .....	162
Gambar 4. 29 Contoh skrip perhitungan yang salah .....	163

Gambar 4. 30 Contoh skrip perhitungan yang benar .....	163
Gambar 4. 31 <i>User Interface Testing</i> : Dashboard .....	164
Gambar 4. 32 <i>Boundary value analysis</i> : Memasukan qty melebihi qty saat ini	167
Gambar 4. 33 <i>Path testing</i> : Mengubah script .....	168
Gambar 4. 34 <i>Path testing</i> : Pesan Kesalahan .....	168
Gambar 4. 35 Ujicoba Otentikasi.....	170
Gambar 4. 36 Contoh Pertanyaan Keamanan Lupa Password.....	171
Gambar 4. 37 Xampp .....	172
Gambar 4. 38 Struktur Folder <i>Souce Code</i> SS POS .....	172
Gambar 4. 39 Menu <i>Export Database</i> .....	174



## INTISARI

Waroeng SS selama ini menggunakan cash register sebagai alat pengolah transaksi penjualan. Memanfaatkan cash register sebagai pengolah transaksi penjualan di Waroeng SS memiliki beberapa kekurangan diantaranya tidak dapat membuat laporan penjualan tertinggi, laporan penjualan terendah, pencatatan pembayaran menggunakan voucher dan sebagainya, sehingga manajemen mengalami kesulitan dalam membuat laporan dan mengelola data transaksi menjadi informasi yang bermanfaat bagi persaingan bisnis kedepannya, maka dari itu dibutuhkan sistem point of sale yang sesuai dengan proses bisnis warong ss.

Tahap pertama yang dilakukan adalah pengumpulan data dengan cara wawancara dan observasi terhadap objek masalah yang dihadapi. Kemudian, dilakukan identifikasi terhadap masalah menggunakan analisis PIECES, pengembangan sistem informasi menggunakan prototyping, melakukan perancangan model menggunakan UML, perancangan basisdata, perancangan antarmuka dan pengujian sistem.

Sistem point of sale yang dihasilkan berupa web-base, yang ditujukan untuk mengolah transaksi penjualan yang terjadi di cabang Warong SS sehingga pembuatan laporan menjadi lebih cepat dan kesalahan-kesalahan dapat diminimalisir.

**Kata Kunci:** cash register, point of sale, perancangan, transaksi penjualan

## **ABSTRACT**

Waroeng SS has been using a cash register for this long as a selling transaction management tool. Utilizing the cash register as selling transaction management in Waroeng SS, it surely has some drawback such as: it's unable to make the highest selling report, the lowest selling report, payment record by using voucher and so on. Therefore, the management is facing the difficulty in making report and managing the transaction data that could be used as references for business competition in the future. Therefore, a system point of sale is needed in accordance with business processes at Warong SS.

First phase to do is collecting data by means of interviews and observations of the object of the problems encountered. Then, identification of the problem using analysis PIECES, information system development using prototyping, design models using UML, database design, interface design and system testing.

Point of sale system that produced a web-based, which is intended to manage sales transactions that occurred in the branch Warong SS thus making the report more quickly and mistakes can be minimized.

**Keyword :** cash register, point of sale, design, selling transaction