

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENYEDIA LAYANAN KASIR  
ONLINE MULTI-USER BERBASIS WEBSITE**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh:

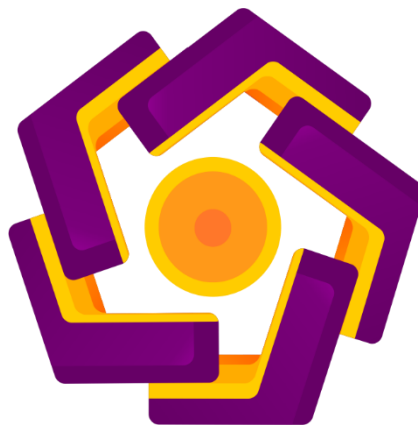
<b>Arman Sinung Jayadi</b>	<b>16.01.3813</b>
<b>Herdian Faturrahman</b>	<b>16.01.3822</b>

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENYEDIA LAYANAN KASIR  
ONLINE MULTI-USER BERBASIS WEBSITE**

**TUGAS AKHIR**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya pada jenjang  
Program Diploma – Proram Studi Teknik Informatika



disusun oleh

<b>Arman Sinung Jayadi</b>	<b>16.01.3813</b>
<b>Herdian Faturrahman</b>	<b>16.01.3822</b>

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

# **PERSETUJUAN**

## **TUGAS AKHIR**

### **RANCANG BANGUN APLIKASI PENYEDIA LAYANAN KASIR ONLINE MULTI-USER BERBASIS WEBSITE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Arman Sinung Jayadi**

**16.01.3813**

**Herdian Faturrahman**

**16.01.3822**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 10 Maret 2020

**Dosen Pembimbing**

**Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs**

**NIK. 190302231**

# PENGESAHAN

## TUGAS AKHIR

### RANCANG BANGUN APLIKASI PENYEDIA LAYANAN KASIR ONLINE MULTI-USER BERBASIS WEBSITE

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Arman Sinung Jayadi**

**16.01.3813**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 23 Juli 2019

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Windha Mega P.D, M. Kom**

**NIK. 190302185**

**Nur'aini, M.Kom**

**NIK. 190302066**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 10 Agustus 2019

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Krisnawati, S.Si., M.T.**

**NIK. 190302038**

# PENGESAHAN

## TUGAS AKHIR

### RANCANG BANGUN APLIKASI PENYEDIA LAYANAN KASIR ONLINE MULTI-USER BERBASIS WEBSITE

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Herdian Faturrahman**

**16.01.3822**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 23 Juli 2019

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Eli Pujastuti, M.Kom**

**NIK. 190302227**

**Agung Nugroho, M.Kom**

**NIK. 190302242**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 19 Agustus 2019

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Krisnawati, S.Si., M.T.**

**NIK. 190302038**

## PERNYATAAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kami berdua (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan kami 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 daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab kami pribadi.

Yogyakarta, 15 Maret 2020

Materai 6000

Arman Sinung Jayadi  
16.01.3813

Materai 6000

Herdian Faturrahman  
16.01.3822

## MOTTO

“Proses sama pentingnya dibanding hasil. Hasilnya nihil tak apa, yang penting sebuah proses telah dicanangkan dan dilaksanakan”

(Sudjiwo Tejo)

“Seharusnya kamu berlatih berjalan dulu, nak! Barulah kamu bisa berlari”

(Mrs.Puff)

“Jangan bersyukur karena melihat ke bawah, tapi bersyukurlah karena kamu sudah bisa melihat kenyataan diri”

(Sinung)

"ra sah keakean mikir, garap wae !!"

(herdyan)

"kalau udah terlanjur basah, sekalian aja berenang"

(herdyan)

## PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya.
2. Orang tua dan keluarga besar yang tak pernah lelah memberi doa dan dukungan kepada kami.
3. Ibu Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs yang telah membimbing dalam penelitian ini dan Bapak/Ibu yang pernah mengajar kami.
4. Teman-teman kelas 16.D3TI-03 terutama Fizi, Asrori, Zulfikar, serta Drajad yang telah membantu. tidak lupa seorang Redi Sanjaya yang selalu menyemangati sehingga saya secara khusus ingin meng”antil” tepat secara harfiah.
5. Teman-teman seperjuangan dari SMK sampai kuliah di jogja (hilman,novri, fyan, fengkie).
6. Teman-teman kontrakan AJ47 (seto, fyan, nandar, andol, andal, dedik, dimas, fariz, fahmi, ibe, heri).
7. Teman-teman anggota KGBT (alwan, fauzi, firman, purima) yang selalu lucu dan menggemaskan.



## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul Rancang Bangun Aplikasi Penyedia Layanan Kasir Online Multi-User Berbasis Website, sesuai dengan yang direncanakan. Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, tentu saja masih banyak kekurangan dan hambatan yang terkadang ditemui baik secara teknis maupun non-teknis sehingga dalam melengkapi penyusunan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan, dan dorongan dari berbagai pihak.

Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma III Jurusan Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer.

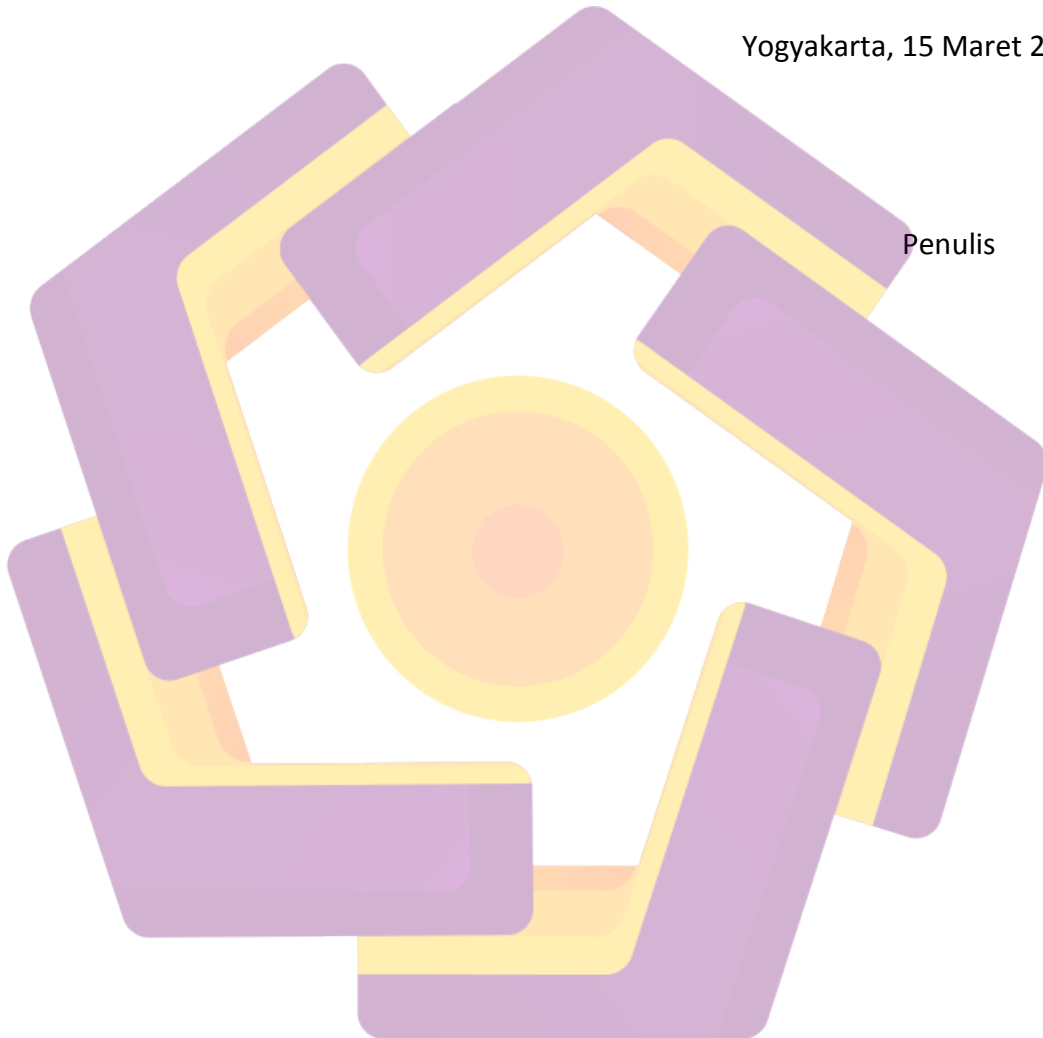
Pada kesempatan ini peneliti memberikan ucapan terimakasih kepada:

1. Allah SWT, yang selalu memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom,. M.Eng. selaku Ketua Program Studi D3 Teknik Informatika
5. Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan kepada peneliti.
6. Kedua orang tua beserta keluarga yang selalu memberi motivasi, doa dan juga dukungan.
7. Teman-teman dan pihak lain yang selalu memberikan dukungan selama pengerjaan Tugas Akhir ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu saran dan masukan dari pembaca sangat kami harapkan sebagai acuan untuk lebih baik di waktu yang akan datang. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 15 Maret 2020

Penulis



## DAFTAR ISI

JUDUL .....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PENGESAHAN .....	v
PERNYATAAN.....	vi
MOTTO.....	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
INTISARI.....	xx
ABSTRAK.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Rumusan Tugas Akhir.....	2
1.3    Batasan Tugas Akhir .....	3
1.4    Maksud dan Tujuan Tugas Akhir .....	3
1.4.1    Maksud Tugas Akhir .....	3
1.4.2    Tujuan Tugas Akhir.....	3
1.5    Metodologi Tugas Akhir .....	4
1.5.1    Pengumpulan Data .....	4
1.5.2    Pengembangan Sistem.....	5
1.6    Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1    Konsep Dasar Sistem .....	8
2.1.1    Pengertian Sistem .....	8
2.1.2    Karakteristik Sistem .....	8

2.2	Point of Sales (POS).....	9
2.3	Database MySQL .....	10
2.4	XAMPP Control Panel .....	12
2.5	PHP .....	12
2.6	Codeigniter.....	14
2.7	Unified Modeling Language (UML) .....	15
2.8	Entity Relation Diagram.....	22
<b>BAB III GAMBARAN UMUM .....</b>		<b>25</b>
3.1	Struktur organisasi.....	25
3.2	Gambaran System Lama .....	26
3.2.1	Sistem yang Sedang Berjalan .....	26
3.2.2	Kelemahan Sistem yang Sedang Berjalan .....	26
3.3	Solusi dari kelemahan Sistem yang Sedang Berjalan .....	27
3.4	Flowchart Sistem yang Bejalan .....	27
3.4.1.	Flowchart Sistem Pembelian .....	27
3.4.2.	Flowchart Sistem Penjualan .....	28
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>		<b>30</b>
4.1	Analisis Kebutuhan .....	30
4.1.1.	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	30
4.1.2.	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	30
4.1.3.	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	31
4.1.4.	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	31
4.2	Analisis Kelayakan Sistem .....	32
4.2.1	Kelayakan Teknologi.....	32
4.2.2	Kelayakan Operasional.....	32
4.3	Perancangan Sistem.....	32
4.3.1	Pemodelan Sistem .....	32
4.4	Perancangan Basis Data .....	53
4.4.1.	ERD ( <i>Entity Relationship Diagram</i> ).....	53
4.4.2.	Struktur Tabel.....	54
4.5	Perancangan User Interface.....	62

4.5.1.	Halaman Login .....	62
4.5.2.	Halaman Registrasi.....	62
4.5.3.	Halaman Forgot Password.....	63
4.5.4.	Halaman Reset Password.....	63
4.5.5.	Akses Level Admin .....	64
4.5.6.	Akses Level Users .....	67
4.5.7.	Akses Level Karyawan.....	79
4.6	Implementasi Database.....	83
4.6.1.	Pembahasan Database .....	83
4.6.2.	Pembahasan Tabel .....	85
4.7	Implementasi User Interface.....	89
4.7.1.	Halaman Login .....	90
4.7.2.	Halaman Registrasi.....	90
4.7.3.	Halaman Forgot Password.....	91
4.7.4.	Halaman Reset Password.....	91
4.7.5.	Akses Level Admin .....	92
4.7.6.	Akses Level Users .....	95
4.7.7.	Akses Level Karyawan.....	108
4.8	White Box Testing dan Black Box Testing .....	112
4.8.1.	White Box Testing.....	112
4.8.2.	Black Box Testing .....	113
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>116</b>
5.1	Kesimpulan .....	116
5.2	Saran .....	116
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>117</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram .....	16
Tabel 2.2 Simbol class diagram .....	19
Tabel 2.3 Simbol Sequence Diagram .....	20
Tabel 2.4 Simbol Activity Diagram .....	21
Tabel 2.5 Entity Relation Diagram .....	23
Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak .....	31
Tabel 4.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras .....	31
Tabel 4.3 Tabel Users .....	54
Tabel 4.4 Tabel Karyawan .....	56
Tabel 4.5 Tabel Supplier .....	57
Tabel 4.6 Tabel Kategori .....	58
Tabel 4.7 Tabel Jual .....	58
Tabel 4.8 Tabel Detail Jual .....	60
Tabel 4.9 Tabel Beli .....	61
Tabel 4.10 Black Box Testing Halaman Admin .....	113
Tabel 4.11 Black Box Testing Halaman Users .....	113
Tabel 4.12 Black Box Testing Halaman Karyawan .....	114
Tabel 4.13 Black Box Testing Halaman Menu Penjualan .....	114
Tabel 4.14 Black Box Testing Halaman Menu Supplier .....	115

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	25
Gambar 3.2 Flowchart Sistem Pembelian yang Berjalan.....	28
Gambar 3.3 Flowchart Sistem Penjualan yang Berjalan.....	29
Gambar 4.1 Use Case Sistem .....	34
Gambar 4.2 Activity Diagram Login .....	35
Gambar 4.3 Activity Diagram Registrasi.....	36
Gambar 4.4 Activity Diagram Forgot Password.....	36
Gambar 4.5 Activity Diagram Profile Admin.....	37
Gambar 4.6 Activity Diagram Profile Admin.....	38
Gambar 4.7 Activity Diagram Profile Users.....	38
Gambar 4.8 Activity Menu Penjualan (Users).....	39
Gambar 4.9 Activity Diagram Menu Supplier.....	39
Gambar 4.10 Activity Diagram Menu Kategori .....	40
Gambar 4.11 Activity Diagram Menu Barang.....	40
Gambar 4.12 Activity Diagram Menu Karyawan .....	41
Gambar 4.13 Activity Diagram Menu Laporan.....	41
Gambar 4.14 Activity Diagram Menu Pembelian.....	42
Gambar 4.15 Activity Diagram Profile Karyawan.....	42
Gambar 4.16 Activity Diagram Penjualan (karyawan).....	43
Gambar 4.17 Activity Diagram Menu logout .....	43
Gambar 4.18 Sequence Diagram Login Admin.....	44
Gambar 4.19 Sequence Diagram Login Users.....	44
Gambar 4.20 Sequence Diagram Login Karyawan.....	45
Gambar 4.21 Sequence Diagram Registrasi.....	45
Gambar 4.22 Sequence Diagram Forgot Password.....	46
Gambar 4.23 Sequence Diagram Profile Admin.....	46
Gambar 4.24 Sequence Diagram Menu Users (Admin) .....	47
Gambar 4.25 Sequence Diagram Profile Users.....	47
Gambar 4.26 Sequence Diagram Menu Penjualan (users.....	48
Gambar 4.27 Sequence Diagram Menu Supplier.....	48

Gambar 4.28 Sequence Diagram Menu Kategori .....	49
Gambar 4.29 Sequence Diagram Menu Barang.....	49
Gambar 4.30 Sequence Diagram Menu Karyawan.....	50
Gambar 4.31 Sequence Diagram Menu Laporan.....	50
Gambar 4.32 Sequence Diagram Menu Pembelian .....	51
Gambar 4.33 Sequence Diagram Profile Karyawan .....	51
Gambar 4.34 Sequence Diagram Menu Penjualan (karyawan) .....	52
Gambar 4.35 Sequence Diagram Logout .....	52
Gambar 4.36 Class Diagram .....	53
Gambar 4.37 ERD (Entity Relationship Diagram) .....	54
Gambar 4.38 Perancangan Interface Login.....	62
Gambar 4.39 Perancangan Interface Halaman Registrasi.....	63
Gambar 4.40 Perancangan Interface Lupa Password.....	63
Gambar 4.41 Perancangan Interface Reset Password .....	64
Gambar 4.42 Perancangan Interface Dashboard Admin.....	64
Gambar 4.43 Perancangan Interface Halaman Menu Users .....	65
Gambar 4.44 Perancangan Interface Halaman Menu Tambah Users .....	65
Gambar 4.45 Perancangan Interface Hapus Users .....	66
Gambar 4.46 Perancangan Interface Halaman Menu Profile Admin .....	66
Gambar 4.47 Perancangan Interface Halaman Edit Profile Admin .....	67
Gambar 4.48 Perancangan Interface Halaman Edit Password Admin.....	67
Gambar 4.49 Perancangan Interface Dashboard Users.....	68
Gambar 4.50 Perancangan Interface Halaman Profile Users.....	68
Gambar 4.51 Perancangan Interface Halaman Edit Profile Users .....	69
Gambar 4.52 Perancangan Interface Halaman Edit Password Users.....	69
Gambar 4.53 Perancangan Interface Penjualan Users .....	70
Gambar 4.54 Perancangan Interface Cari Barang users.....	70
Gambar 4.55 Perancangan Interface Menu Supplier .....	71
Gambar 4.56 Perancangan Interface Hapus Supplier .....	71
Gambar 4.57 Perancangan Interface Tambah Kategori .....	72
Gambar 4.58 Perancangan Interface Edit Supplier .....	72



Gambar 4.59 Perancangan Interface Menu Kategori .....	73
Gambar 4.60 Perancangan Interface Hapus Kategori .....	73
Gambar 4.61 Perancangan Interface Tambah Kategori .....	74
Gambar 4.62 Perancangan Interface Edit Kategori.....	74
Gambar 4.63 Perancangan Interface Menu Barang .....	75
Gambar 4.64 Perancangan Interface Hapus Barang .....	75
Gambar 4.65 Perancangan Interface Tambah Barang.....	76
Gambar 4.66 Perancangan Interface Edit Barang .....	76
Gambar 4.67 Perancangan Interface Menu Karyawan .....	77
Gambar 4.68 Perancangan Interface Hapus Karyawan.....	77
Gambar 4.69 Perancangan Interface Tambah Karyawan.....	78
Gambar 4.70 Perancangan Interface Status Karyawan .....	78
Gambar 4.71 Perancangan Interface Menu Laporan.....	79
Gambar 4.72 Perancangan Interface Menu Pembelian.....	79
Gambar 4.73 Perancangan Interface Dashboard Karyawan .....	80
Gambar 4.74 Perancangan Interface Penjualan Karyawan .....	80
Gambar 4.75 Perancangan Interface Cari Barang Karyawan .....	81
Gambar 4.76 Perancangan Interface Halaman Profile Karyawan .....	81
Gambar 4.77 Perancangan Interface Halaman Edit Profile Karyawan.....	82
Gambar 4.78 Perancangan Interface Halaman Edit Password Users.....	82
Gambar 4.79 Implementasi Database .....	83
Gambar 4.80 Relasi Antar Tabel Database “Matausaha” .....	84
Gambar 4.81 Implementasi Database Tabel Users .....	85
Gambar 4.82 Tabel Karyawan .....	86
Gambar 4.83 Tabel Supplier .....	86
Gambar 4.84 Tabel Kategori.....	86
Gambar 4.85 Tabel Jual .....	87
Gambar 4.86 Tabel Detail_jual .....	87
Gambar 4.87 Tabel Beli .....	88
Gambar 4.88 Tabel Detail Beli .....	88
Gambar 4.89 Tabel Karyawan .....	89

Gambar 4.90 Tabel User Token .....	89
Gambar 4.91 Implementasi interface login .....	90
Gambar 4.92 Implementasi interface Registrasi .....	90
Gambar 4.93 Implementasi interface Forgot Password .....	91
Gambar 4.94 Implementasi Interface Reset Passw .....	91
Gambar 4.95 Implementasi Interface Halaman Dashboard Admin .....	92
Gambar 4.96 Implementasi Interface Menu Users .....	92
Gambar 4.97 Implementasi Interface Tambah Users .....	93
Gambar 4.98 Implementasi Interface Tambah Users .....	93
Gambar 4.99 Implementasi Interface Profile Admin .....	94
Gambar 4.100 Implementasi Interface Edit Profile Admin .....	94
Gambar 4.101 Implementasi Interface Edit Password Admin .....	95
Gambar 4.102 Implementasi Interface Dashboard Users .....	95
Gambar 4.103 Implementasi Interface Profile Users .....	96
Gambar 4.104 Implementasi Interface Edit Profile Users .....	96
Gambar 4.105 Implementasi Interface Edit Password Users .....	97
Gambar 4.106 Implementasi Interface Penjualan Users .....	97
Gambar 4.107 Implementasi Interface Cari Barang Users .....	98
Gambar 4.108 Implementasi Interface Supplier .....	98
Gambar 4.109 Implementasi Interface Hapus Supplier .....	99
Gambar 4.110 Implementasi Interface Tambah Supplier .....	99
Gambar 4.111 Implementasi Interface Edit Supplier .....	100
Gambar 4.112 Implementasi Interface Kategori .....	101
Gambar 4.113 Implementasi Interface Kategori .....	101
Gambar 4.114 Implementasi Interface Tambah Kategori .....	102
Gambar 4.115 Implementasi Interface Edit Kategori .....	102
Gambar 4.116 Implementasi Interface Barang .....	103
Gambar 4.117 Implementasi Interface Hapus Barang .....	103
Gambar 4.118 Implementasi Interface Tambah Barang .....	104
Gambar 4.119 Implementasi Interface Edit Barang .....	105
Gambar 4.120 Implementasi Interface Karyawan .....	106

Gambar 4.121 Implementasi Interface Hapus Karyawan .....	106
Gambar 4.122 Implementasi Interface Tambah Karyawa .....	107
Gambar 4.123 Implementasi Interface Status Karyawan.....	107
Gambar 4.124 Implementasi Interface Halaman Laporan .....	108
Gambar 4.125 Implementasi Interface Halaman Pembelian.....	108
Gambar 4.126 Implementasi Interface Dashboard Karyawan .....	109
Gambar 4.127 Implementasi Interface Penjualan Karyawan.....	109
Gambar 4.128 Implementasi Interface Cari Barang Karyawan .....	110
Gambar 4.129 Implementasi Interface Profile Karyawan.....	110
Gambar 4.130 Implementasi Interface Edit Profile Karyawan .....	111
Gambar 4.131 Implementasi Interface Edit Password Karyawan .....	111
Gambar 4.132 White Box Testing .....	112



## INTISARI

Proses pendataan barang dan laporan penjualan merupakan bagian terpenting pada usaha pertokoan. Selama ini masih banyak pemilik toko khususnya kelas menengah yang mengalami kesulitan atau kesalahan dalam melakukan pendataan barang dan pembuatan laporan penjualan dikarenakan tidak tersedia sistem penunjang yang dapat digunakan untuk membantu kegiatan tersebut. Selain itu pemilik toko yang memiliki gudang berkapasitas besar, memiliki banyak pemasok, atau memiliki lebih dari satu toko seringkali sulit untuk melakukan pengecekan ketersediaan stok barang beserta tanggal barang masuk dari pemasok.

Berdasar pada permasalahan yang ada maka perlu dirancang dan dibangun sebuah sistem yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Penulis membuat aplikasi sistem komputerisasi multi-user yang dapat digunakan bersama secara terpisah berdasarkan id pemilik toko, serta dibedakan tingkat penggunaannya sebagai admin, pemilik toko (user), dan karyawan. Pemilik toko yang ingin menggunakan layanan aplikasi ini harus mendaftarkan diri dengan mengisi data diri yang ditentukan, kemudian setiap pemilik toko yang telah mendaftar akan mendapatkan id yang berbeda-beda serta dapat mendaftarkan karyawannya untuk bisa menggunakan aplikasi dibawah id milik pemilik toko (menggunakan aplikasi di toko yang mendaftarkan diri).

Tujuan pembuatan aplikasi ini adalah untuk membantu proses pendataan barang dan mengecek stok barang yang masih tersedia, petugas toko tidak perlu membuat sistem pembayaran dan membuat laporan penjualan setiap harinya karena bisa dilakukan secara otomatis oleh sistem komputerisasi. Pembuatan Aplikasi kasir secara Online merupakan suatu sistem informasi yang pada dasarnya digunakan untuk proses pendataan inventaris barang dagang dan untuk pelayanan kasir, serta mempermudah proses dalam pelaporan keuangan tidak perlu lagi menghitung secara manual dalam bentuk pembukuan.

**Kata kunci :** Inventaris, Transaksi, website, toko

## **ABSTRACT**

*The data collection process and sales reports are the most important part of the shop business. During this time there are still many shop owners especially middle class who have difficulty or errors in data collection and making sales reports because there are no support systems that can be used to help these activities. In addition, shop owners who have large capacity warehouses, have many suppliers, or have more than one store, it is often difficult to check the availability of stock and the date of entry of goods from suppliers.*

*Based on the existing problems, it is necessary to design and build a system that can overcome these problems. The author makes a multi-user computerized system application that can be used together separately based on the id of the shop owner, as well as the different levels of users as admin, shop owner (user), and employee. Store owner who wants to use this application service must register by filling in the specified personal data, then every shop owner who has registered will get a different ID and can register his employees to be able to use the application under the shop owner's ID (using the application in the store who registered themselves).*

*The purpose of making this application is to help the data collection process and check the stock of goods that are still available, the shop clerk does not need to create a payment system and make sales reports every day because it can be done automatically by a computerized system. Making an Online Cashier Application is an information system that is basically used for the inventory data collection of merchandise and for cashier services, as well as simplify the process of financial reporting no longer need to calculate manually in bookkeeping form.*

**Keywords:** *Inventory, Transactions, website, store*