Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Peradaban (JSITP)
Vol. 7, No. 1, 2026
e-ISSN 2797-1570

Rancang Bangun Sistem Informasi Point of Sale Berbasis Website untuk Meningkatkan Efisiensi Pengelolaan Penjualan pada Toko Alfa.com Digital Printing

Elga Adietya Listi Putri[1], Achmad Syauqi[2], Danar Ardian Pramana[3]

[1,2,3]Universitas Peradaban
Email: [1]elga.adietya@gmail.com, [2]okysyauqi@peradaban.ac.id, [3]danarmath@gmail.com

Abstrak

Alfa.com Digital Printing merupakan sebuah usaha yang bergerak di bidang layanan jasa serta penjualan berbagai produk. Dalam operasionalnya, pencatatan transaksi dan pengelolaan stok masih dilakukan secara manual, sehingga sering kali menimbulkan laporan yang tidak terorganisir dan berisiko menimbulkan kesalahan pencatatan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem *Point of Sale* (POS) berbasis *website* yang dapat membantu proses transaksi, pencatatan stok, serta pembuatan laporan keuangan secara otomatis. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *Waterfall*, yang meliputi tahapan analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Pengujian dilakukan menggunakan *Blackbox Testing* untuk memastikan fungsi sistem berjalan dengan baik, dan *User Acceptance Testing* (UAT) untuk menilai tingkat penerimaan pengguna. Berdasarkan hasil pengujian, sistem memperoleh nilai 83% yang termasuk dalam kategori sangat baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa sistem ini layak digunakan dan mampu membantu Alfa.com Digital Printing dalam meningkatkan efisiensi operasional.

Keyword: Sistem Informasi, *Point of Sale*, *Waterfall*, UAT

I. PENDAHULUAN

Bisnis Digital Printing kini semakin diminati karena banyak orang membutuhkan jasa seperti cetak, laminasi, dan penjilidan. Teknologi informasi, khususnya sistem *Point of Sale* (POS), membantu usaha kecil dan menengah (UKM) menjalankan transaksi dengan lebih mudah dan cepat. Sistem ini bisa mencatat pesanan dan membuat laporan pendapatan secara otomatis, sehingga dapat mengurangi menggunakan sistem konvensional yang rawan terhadap kesalahan.

Sistem konvensional seperti mencatat di nota atau buku sering menyebabkan kesalahan hitung dan kehilangan data. Pendapatan harian yang dihitung secara manual, misalnya hanya yang ada di laci kasir, rentan terhadap ketidaksesuaian dan tidak menghasilkan laporan yang terorganisir. Selain itu, tanpa sistem pemantauan stok, toko sering menghadapi masalah kehabisan barang, seperti produk yang dijual ditoko. Bisnis digital printing yang menghubungkan layanan dan penjualan produk membutuhkan sistem untuk mendukung operasional bisnis digital printing. Oleh karena itu, penerapan sistem POS berbasis web menjadi kebutuhan untuk mendukung operasional bisnis digital printing.

Alfa.com Digital Printing adalah usaha percetakan di Jl. Desa Manggis, Manggis, Kaliloka, Kec. Sirampog, Kabupaten Brebes, Jawa Tengah. Toko Alfa com Digital Printing melayani jasa *photocopy*, *printing*, laminasi, dan penjilidan, dan lainnya. Selain itu, Alfa.com juga menjual barang seperti kabel data, charger, dan yang lainnya. Dengan berbagai layanan dan barang yang dijual, Alfa.com membutuhkan sistem yang lebih baik untuk mencatat transaksi, menghasilkan laporan pendapatan yang jelas, dan memantau stok untuk mendukung kelancaran operasional.

Berdasarkan wawancara dan pengamatan yang sudah dilakukan penulis, Alfa.com masih menggunakan sistem konvensional untuk transaksi. Nota transaksi ditulis tangan, dan pendapatan harian yang dihitung dari laci kasir, yang sering menyebabkan kesalahan. Kehabisan stok produk, seperti kaos kaki atau casing ponsel. Masalah ini menunjukkan bahwa Alfa.com perlu sistem yang lebih modern, seperti sistem POS berbasis *website* untuk mengatasi masalah ini dengan otomatisasi transaksi, laporan yang akurat, dan pemantauan stok sederhana.

Sistem POS yang akan dikembangkan mencangkup fitur pencatatan transaksi untuk layanan dan produk, perhitungan harga otomatis, laporan pendapatan harian dan bulanan, manajemen pengguna, peringatan stok sederhana dan, serta cetak struk untuk bukti transaksi. Sistem POS berbasis *Website* bisa menjadi solusi untuk Alfa.com. Sistem POS

berbasis *Web* membantu bisnis kuliner mencatat transaksi dengan cepat dan membuat laporan pendapatan harian [1].

Sistem POS berbasis *web* bisa menghitung harga otomatis dan membuat laporan yang akurat [2]. Yuda dkk (2024), menjelaskan bahwa sistem *Point of Sales* (POS) yang dikembangkan dengan metode *waterfall* mampu mempermudah proses pencatatan transaksi serta pengelolaan data dalam sebuah usaha. Penerapan sistem ini terbukti dapat meningkatkan efisiensi pekerjaan dan menjaga ketepatan data yang diolah. Oleh karena itu, penggunaan sistem POS sangat direkomendasikan bagi pelaku usaha yang masih menggunakan cara kerja manual dalam aktivitas operasional sehari-hari.

Penelitian ini menggunakan metode *waterfall* karena kebutuhan Alfa.com, seperti otomatisasi transaksi, laporan pendapatan, dan peringatan stok. Karena itu penelitian ini ingin membuat sistem POS berbasis *website* yang cocok untuk Alfa.com Digital Printing. Dengan sistem ini, Alfa.com diharapkan bisa mengurangi kesalahan pencatatan, mencegah kehabisan stok, dan memiliki laporan keuangan. Oleh karena itu penulis memilih judul Sistem Informasi *Point of Sale* berbasis *Website* Studi kasus Alfa.com Digital Printing.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Sistem Informasi *Point of Sale*

Sistem Informasi adalah kumpulan komponen yang saling terhubung, seperti perangkat keras, perangkat lunak, data, prosedur, dan pengguna, yang bekerja sama untuk mengumpulkan, mengelola, menyimpan, dan menyediakan informasi yang dapat digunakan untuk mendukung pengambilan keputusan dalam suatu organisasi [3]. Sistem informasi yang berbasiskan teknologi seperti *web* dapat meningkatkan efisiensi operasional dan akurasi data dalam bisnis, termasuk usaha kecil menengah (UKM) [2].

Point of Sale (POS) adalah sistem yang digunakan untuk memproses transaksi penjualan di tempat pembayaran, mencangkup pencatatan transaksi, perhitungan harga, dan pembuatan laporan keuangan [1]. *Point of Sale* merupakan sistem yang umum digunakan oleh berbagai toko untuk membantu proses pengelolaan data transaksi penjualan. POS sendiri dikenal sebagai perangkat lunak yang berfungsi mencatat setiap transaksi yang terjadi, sehingga sering disebut juga sebagai sistem kasir. Dalam kegiatan usaha, khususnya yang bergerak di bidang penjualan, kehadiran POS sangat penting karena sistem ini mampu menampilkan data transaksi secara akurat serta menyediakan berbagai jenis laporan penjualan yang diperlukan untuk menunjang operasional toko[4].

B. *Website*

Website adalah sekumpulan halaman *web* yang dapat diakses melalui *internet* menggunakan browser. *Website* dirancang untuk memberikan antarmuka interaktif yang memungkinkan pengguna melakukan berbagai aktivitas, seperti mengakses informasi hingga mengolah data [2]. Sisi lain, aplikasi berbasis *website* memiliki sejumlah keunggulan, seperti kemudahan akses lintas perangkat, fleksibilitas waktu dan tempat, serta integrasi dengan basis data. Hal ini menjadikan pilihan yang tepat untuk sistem seperti POS *(point of sale)* kerana mendukung otomatisasi proses dan efisiensi pengelolaan transaksi[1].

C. *Framework Laravel*

Laravel adalah *framework PHP* yang menggunakan pola arsitektur MVC *(Model View Controller)*. *Framework* ini memudahkan proses pengembangan *web* karena fiturnya yang lengkap dan alurnya yang terstruktur. Fitur seperti *Eloquent ORM* memudahkan pengelolaan database, dan *Blade templating* mendukung antar muka yang ramah pengguna. Laravel menjadi pilihan yang cocok untuk membangun sistem POS berbasis *web* karena mendukung fitur penting seperti pencatatan penjualan, pengelolaan stok, serta pembuatan laporan secara otomatis [5].

D. Teori Pendukung Lainnya

Berikut beberapa teori tambahan yang mendukung proses pengembangan sistem:

1. Basisdata

   Database merupakan kumpulan informasi yang disusun secara sistematis dalam komputer, sehingga dapat diakses oleh program untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Semantara itu, basis data adalah sekumpulan data yang saling berkaitan secara logis serta memuat deskripsi data yang disusun untuk mendukung kebutuhan informasi dalam suatu organisasi atau perusahaan. Dengan demikian, database dapat diartikan sebagai sebuah sistem atau perangkat lunak yang dirancang untuk mengelola basis data serta melakukan berbagai operasi terhadap data yang dibutuhkan oleh banyak pengguna[6]. MySQL merupakan sistem manajemen basis data relasional bersifat *open-source* yang efektif dalam menyimpan serta mengelola data transaksi, dan memiliki kinerja yang cepat dalam menjalankan *query* sederhana [7].
2. *PHP*

   PHP (Hypertext Preprocessor) adalah Bahasa pemprograman *server-side* yang diguanakan untuk membangaun logika aplikasi *web*, seperti pengelolaan transaksi dan laporan [2].
3. *HTML*

   Menurut Mulia, Najoan, dan Lumenta (2022), *HTML (Hypertext Markup Language)* merupakan Bahasa markup untuk membuat struktur halaman *web*[8].
4. *CSS*

   Saputra dkk. (2023) menyatakan bahwa CSS *(Cascading Style Sheets*) merupakan Bahasa untuk mengatur tampilan *visual* halaman *web*, seperti warna *font*, dan tata letak[9].
5. Laragon

   Laragon merupakan sebuah perangkat lunak bersifat *open-source* dirancang untuk menunjang berbagai sistem operasi. Fungsinya adalah sebagai

server lokal atau *virtual host*, sehingga dimanfaatkan sebagai *localhost* dalam proses pengembangan *web*.

6. Visual studio code

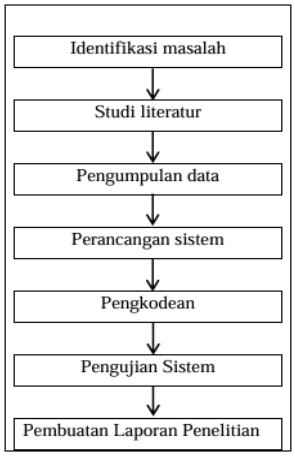
Visual Studio Code merupakan editor kode yang dikembangkan oleh *Microsoft* dan dapat digunakan di berbagai sistem operasi seperti Windows, Linux, dan macOS. Editor ini mempermudah penulisan kode dengan dukungan terhadap berbagai bahasa pemrograman, serta menampilkan warna berbeda sesuai fungsi dari setiap bagian kode. Selain itu, *VS Code* juga menyediakan fitur penambahan ekstensi, sehingga pengguna dapat menambahkan fungsionalitas tambahan sesuai kebutuhan mereka. Visual studio code merupakan merupakan aplikasi *open source*, artinya siapa pun dapat melihat dan berkontribusi pada pengembangan kode sumbernya. Kode sumbernya tersedia di GitHub, sehingga memudahkan komunitas pengembang untuk ikut serta dalam pengembangan fitur baru. Hal ini membuat *Visual Studio Code* memiliki banyak pengguna dan pendukung dalam ekosistem pengembangan aplikasi[11].

E. Teori Yang Berbungan Dengan Teknik Analisis Yang Digunakan

Teknik analisis yang digunakan dalam merancang sistem, yaitu *Unified Modeling Language* (*UML*) merupakan standar untuk memodelkan, mendokumentasikan, dan merancang sistem perangkat lunak melalui berbagai jenis diagram seperti *use case*, *class*, dan *activity diagram* [1]. Menurut Herdiansyah dkk (2021) menjelaskan bahwa *UML* berperan penting dalam menyampaikan rancangan sistem kepada para pemangku kepentingan serta memastikan bahwa seluruh kebutuhan telah terpenuhi sebelum implementasi[2].

III. METODE PENELITIAN

A. Tahapan Penelitian



Gambar 1 Tahapan Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Tahap awal penelitian ini adalah identifikasi masalah, yang dilakukan melalui proses pengamatan untuk menemukan permasalahan yang ada. Permasalahan tersebut kemudian dianalisis dan dipelajari secara mendalam untuk memahami akar penyebabnya, sehingga dapat dirumuskan solusi yang tepat dan efektif guna mengatasi permasalahan tersebut.

2. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mengkaji berbagai teori yang relevan dengan topik penelitian. Referensi yang digunakan mencakup buku, situs web, artikel, dan jurnal ilmiah, yang bertujuan untuk memperdalam pemahaman konsep serta menjadi acuan teoretis dalam pelaksanaan penelitian.

3. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui berbagai metode, termasuk wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi literatur. Proses ini bertujuan untuk memperoleh data yang relevan guna mendukung penelitian, sehingga tujuan penelitian dapat tercapai secara optimal.

4. Perancangan Sistem

Tahap perancangan sistem bertujuan untuk menggambarkan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan oleh sistem serta merumuskan usulan gambaran sistem baru yang akan diterapkan. Proses perancangan ini dilakukan untuk mengurangi potensi kesalahan sebelum memasuki tahap implementasi.

5. Pengkodean

Tahap pengkodean merupakan proses pembangunan atau implementasi sistem berdasarkan rancangan yang telah disusun sebelumnya. Pengkodean melibatkan penyusunan serangkaian kode yang dapat dibaca dan dijalankan oleh komputer untuk melaksanakan perintah-perintah tertentu sesuai dengan desain sistem.

6. Pengujian Sistem

Tahap ini bertujuan untuk memastikan seluruh fitur dalam sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan. Pengujian dilakukan dengan metode blackbox untuk mengevaluasi fungsi-fungsi yang ada berdasarkan input dan output tanpa melihat kode program secara langsung.

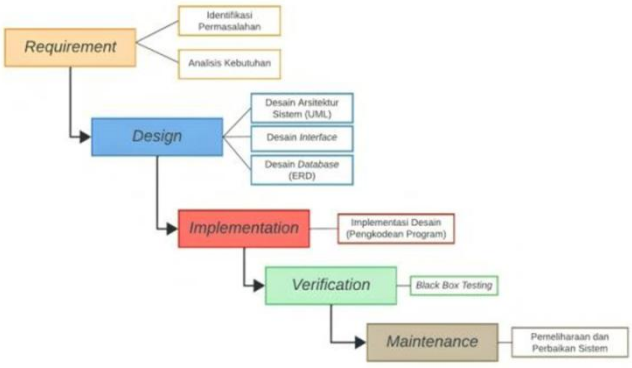
7. Pembuatan Laporan Penelitian

Tahap ini melibatkan penyusunan laporan yang merangkum seluruh proses penelitian yang telah dilakukan. Laporan ini memuat langkah-langkah yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan serta hasil penelitian yang memberikan solusi terhadap masalah yang dihadapi.

B. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem ini menggunakan pendekatan yang terstruktur dan sistematis untuk merancang,

membangun, serta menguji perangkat lunak agar sesuai dengan kebutuhan pengguna secara efektif. dalam penelitian ini, metode waterfall dipilih untuk mengembangkan sistem *Point of Sale* (POS). Menurut Gani dkk. (2023), *waterfall* adalah pendekatan linear yang mengatur proses pengembangan dalam tahapan berurutan, seperti analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. pendekatan ini memiliki karakteristik yang jelas, dimana setiap tahap berikutnya dimulai, serta menghasilkan dokumentasi yang rinci yang mendukung kebutuhan skripsi[1].



Gambar 2 Metode *Waterfall* Menurut Yuda, Irawan dan Nurkifli (2024)

Berikut penjabaran dari metode *waterfall* pada gambar tersebut adalah sebagai berikut[12].

1. *Requirement*

   Pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara secara langsung dengan pemilik usaha Digital Printing. Dari proses ini, peneliti memperoleh informasi terkait permasalahan yang dihadapi serta harapan pemilik terhadap sistem yang akan dibangun. Informasi tersebut kemudian dianalisis dan dijadikan dasar dalam merancang sistem yang sesuai dengan kebutuhan.

2. *Design*

   Tahap perancangan sistem dilakukan dengan menggunakan pemodelan *Unified Modeling Language* (UML). Perancangan ini mencakup arsitektur sistem, struktur database, serta tampilan antarmuka (*interface*). Seluruh rancangan disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya, agar sistem yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3. *Implementation*

   Desain sistem yang telah disusun pada tahap sebelumnya kemudian diwujudkan dalam bentuk pengembangan sistem. Proses ini dilakukan melalui penulisan kode program dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *framework Laravel*. Dengan tahapan ini, sistem mulai dibangun secara menyeluruh hingga membentuk satu kesatuan yang dapat dijalankan.

4. *Verification*

   Tahapan verifikasi dilakukan untuk memastikan bahwa sistem yang dibangun telah sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan pada tahap analisis. Pada tahap ini, dilakukan sistem testing atau pengujian sistem secara menyeluruh, khususnya terhadap fungsionalitas yang ada, guna mengetahui apakah semua fitur sudah berjalan dengan baik sesuai yang diharapkan.

5. *Maintenance*

   Tahap ini bertujuan untuk melakukan pemeliharaan sistem apabila ditemukan bug atau kesalahan yang sebelumnya tidak terdeteksi. Selain itu, pemeliharaan juga dilakukan selama sistem digunakan agar tetap berjalan dengan baik dan memberikan kinerja yang optimal.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Requirement*

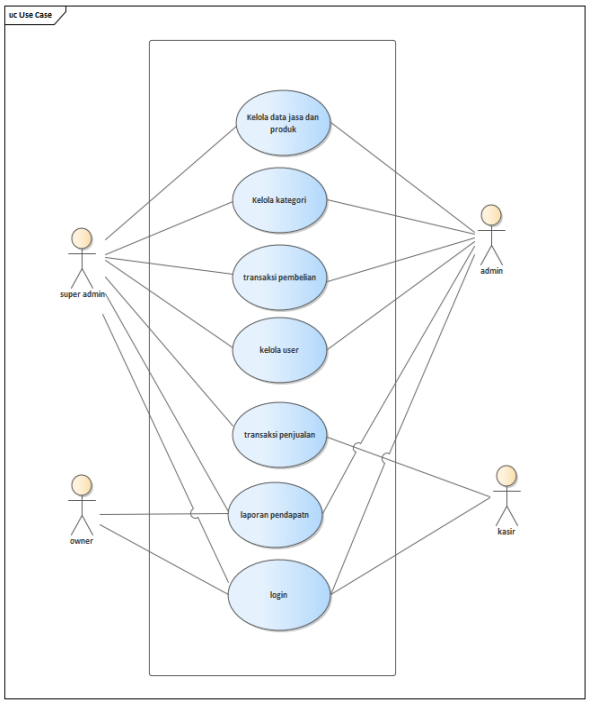
Pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah dengan melakukan observasi dan wawancara dengan pemilik Alfa.com Digital Printing. Tahap ini dilakukan untuk mencari dan mengumpulkan informasi dan kebutuhan yang akan dibutuhkan dalam proses membangun sistem.

1. Analisis Kebutuhan Sistem
   a. Kebutuhan Fungsional
      1. Sistem dapat mengarahkan akses sesuai dengan role pengguna.
      2. Sistem dapat menampilkan stok yang kurang dari 5.
      3. Sistem dapat menampilkan laporan harian dan bulanan.
      4. Sistem dapat menginputkan produk dan jasa ke keranjang.
      5. Admin dapat melakukan semua pengelolaan data.
      6. Kasir dapat melakukan transaksi.
      7. Pemilik dapat melihat laporan pendapatan.
   b. Kebutuhan Non Fungsional
      1. Sistem dapat dijalankan di web browser, seperti chrome.
      2. Sistem pendukung untuk menjalankan sistem adalah aplikasi laragon dan phpmyadmin.
      3. Perangkat komputer atau laptop minimal ram 4gb.

B. *Design*

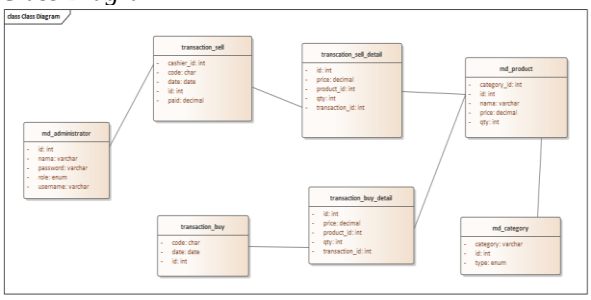
Tahap perancangan sistem dilakukan untuk menggambarkan rancangan tampilan serta alur kerja sistem yang akan dibangun. Hasil perancangan ini ditampilkan melalui diagram dan desain antarmuka seperti yang terlihat pada gambar – gambar dibawah berikut.

1. *Use Case Diagram*



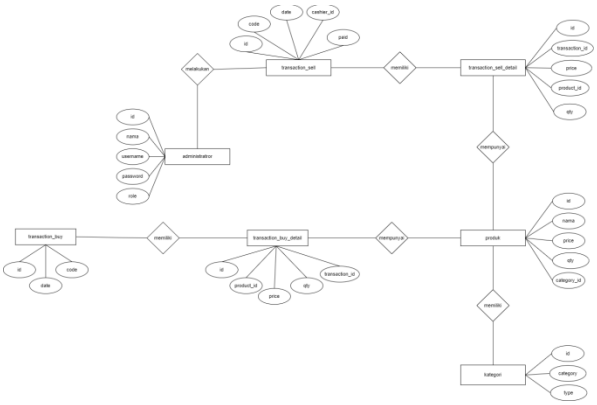
Gambar 3 Use Case Diagram

2. *Class Diagram*



Gambar 4 Class Diagram

3. ERD



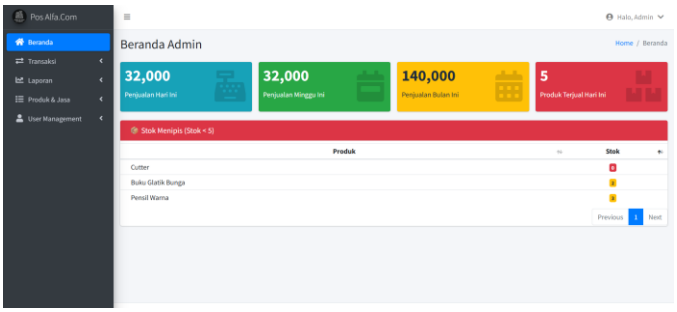
Gambar 5 *Entity Relationship Diagram*

C. *Implementation*

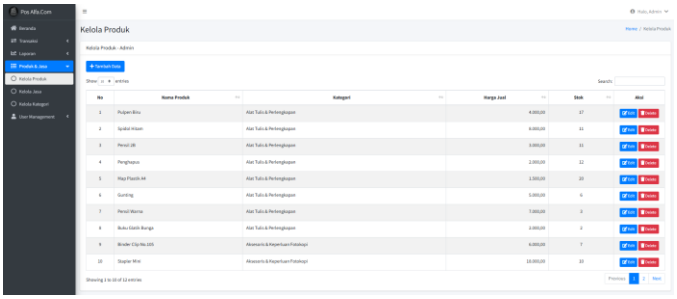
Tahap implementasi merupakan proses menerapkan hasil perancangan kedalam bentuk sistem yang sebenarnya. Pada tahap ini, sistem POS Alfa.com dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySql sebagai database.



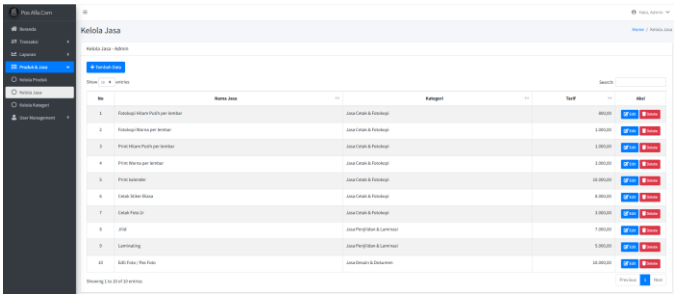
Gambar 6 Implementasi Halaman Login



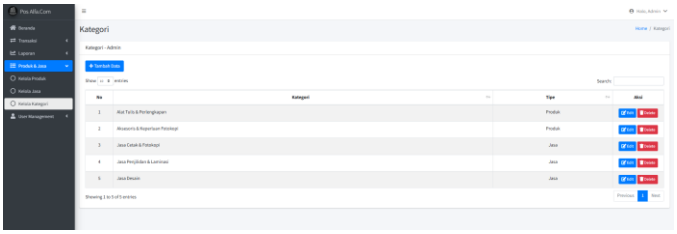
Gambar 7 Implementasi Halaman Dashboard



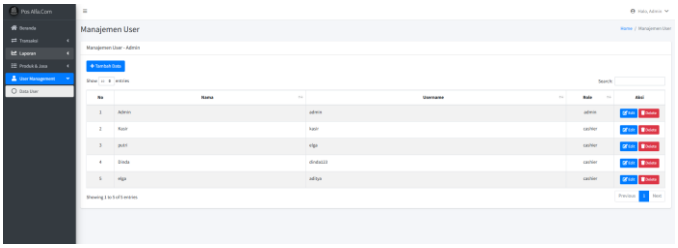
Gambar 8 Implementasi Halaman Kelola Data Produk



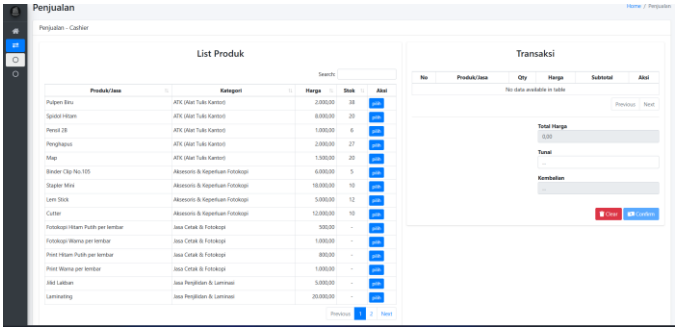
Gambar 9 Implementasi Halaman Kelola Data Jasa



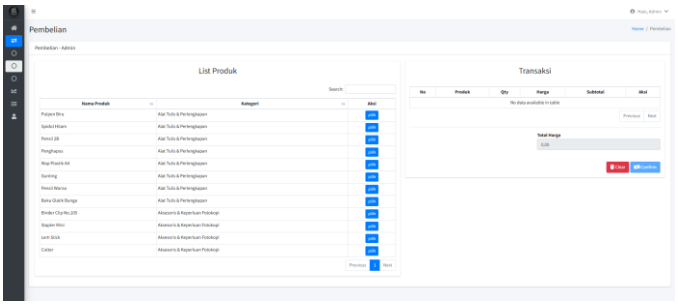
Gambar 10 Implementasi Halaman Kelola Data Kategori



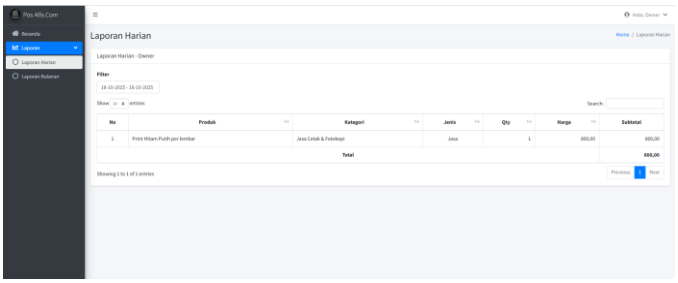
Gambar 11 Implementasi Halaman Manajemen User



Gambar 12 Implementasi Halaman Transaksi Penjualan



Gambar 13 Implementasi Halaman Transaksi Pembelian



Gambar 14 Implementasi Halaman Laporan Pendapatan

D. *Verification*

Pengujian sistem dilakukan untuk memastikan bahwa bahwa fitur-fitur yang dibangun berjalan sesuai dengan kebutuhan dan tidak menimbulkan kesalahan. Dalam penelitian ini, pengujian dilakukan dengan pengujian *blackbox* dan pengujian UAT. Berikut merupakan ringkasan pengujian yang telah dilakukan.

Tabel 1 Hasil Analisa Pengujian UAT

No	Analisa	Hasil
1	Analisa pertanyaan pertama	Berdasarkan tabel 4.12 diatas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari 4 responden dari pertanyaan pertama adalah 16. Nilai rata-ratanya adalah 16/4 = 4. Persentase nilainya adalah 4/5x100 = 80%.
2.	Analisa pertanyaan kedua	Berdasarkan tabel 4.12 diatas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari 4 responden dari pertanyaan kedua adalah 17. Nilai rata-ratanya adalah 17/4 = 4,25. Persentase nilainya adalah 4,25/5x100 = 85%.
3.	Analisa pertanyaan ketiga	Berdasarkan tabel 4.12 diatas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari 4 responden dari pertanyaan ketiga adalah 18. Nilai rata-ratanya adalah 18/4 = 4,5. Persentase nilainya adalah 4,25/5x100 = 90%.
4.	Analisa pertanyaan keempat	Berdasarkan tabel 4.12 diatas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari 4 responden dari pertanyaan pertama adalah 16. Nilai rata-ratanya adalah 16/4 = 4. Persentase nilainya adalah 4/5x100 = 80%.
5.	Analisa pertanyaan kelima	Berdasarkan tabel 4.12 diatas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari 4 responden dari pertanyaan pertama adalah 16. Nilai rata-ratanya adalah 16/4 = 4. Persentase nilainya adalah 4/5x100 = 80%.

Perhitungan rata-rata dari total persentase hasil pengujian UAT berdasarkan seluruh jawaban responden kuesioner adalah sebagai berikut:

(80%+85%+90%+80%+80%)/5 = 83%

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem informasi Point of Sale (POS) yang telah dibangun memperoleh persentase 83%**,** yang termasuk dalam kategori sangat baik dan dapat diterima oleh pengguna.

E. *Maintenance*

Tahap maintenance dilakukan untuk memastikan sistem tetap berjalan dengan baik setelah diimplementasikan. Tujuannya adalah untuk memastikan sistem tetap berjalan dengan baik serta menyesuaikan jika ada perubahan kebutuhan dari pengguna. Kegiatan pemeliharaan meliputi perbaikan apabila ditemukan kesalahan atau bug, pembaharuan sistem bila diperlukan, dan menjaga keamanan data melalui proses backup manual secara berkala yang bisa

dilakukan satu minggu sekali. Kedepannya, sistem masih dapat dikembangkan agar lebih lengkap dan mampu menyesuaikan kebutuhan operasional Alfa.com Digital Printing. Dengan maintenance atau pemeliharaan yang dilakukan secara rutin, diharapkan sistem tetap stabil dan mampu mendukung proses transaksi serta pencatatan di toko secara efektif.

V. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil merancang dan membangun sistem informasi Point of Sale (POS) berbasis web pada Alfa.com Digital Printing dengan metode Waterfall yang mencakup tahap requirement, design, implementation, verification, dan maintenance. Sistem yang dikembangkan mampu mengurangi kesalahan pencatatan transaksi, membantu mencegah kehabisan stok, serta menghasilkan laporan pendapatan secara otomatis. Hasil pengujian Blackbox menunjukkan bahwa seluruh fungsi berjalan sesuai dengan kebutuhan. Pengujian User Acceptance Test (UAT) juga memperoleh nilai rata-rata 83%, yang termasuk kategori sangat baik. Nilai tersebut menggambarkan bahwa tampilan sistem dinilai menarik, menu mudah dipahami, sistem mudah digunakan untuk transaksi dan pengelolaan data, serta membantu pencatatan transaksi dan pengelolaan stok. Secara keseluruhan, sistem POS ini dapat diterima dan layak digunakan oleh pengguna.

Sistem masih memiliki beberapa keterbatasan sehingga dapat dikembangkan lebih lanjut. Saran pengembangan mencakup penambahan fitur pembayaran digital atau virtual account, serta penyediaan fitur member dan non-member.

VI. DAFTAR PUSTAKA

[1] A. G. Gani, P. Furtuna Dewi, and A. Sugiharto, "SISTEM INFORMASI POINT OF SALE BERBASIS WEB PADA DAPUR CARINGIN TILU BANDUNG."

[2] A. T. Herdiansyah *et al.*, "Perancangan Sistem Informasi Point of Sale Berbasis *Website* pada Toko Azam Grosir dengan Metode Waterfall," vol. 6, no. 2, pp. 2622–4615, 2021, doi: 10.32493/informatika.v6i2.11773.

[3] I. Darmansyah, "Sistem Informasi Persediaan Barang Pada Rumah Sakit Umum Daerah Kabupaten Batu Bara," 2025.

[4] A. P. Putra, F. Andriyanto, T. D. M. Harti, and W. Puspitasari, "Pengujian Aplikasi Point of Sale Berbasis Web Menggunakan Black Box Testing," *J. Bina Komput.*, vol. 2, no. 1, pp. 74–78, 2020.

[5] Gladys Wahyu Khairunnisa, Issa Arwani, and Buce Trias Hanggara, "Pengembangan Sistem Informasi Point of Salesberbasis Web menggunakan Framework Laravel (Studi Kasus: Meetup Station)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 4, pp. 1858–1864, 2022.

[6] M. A. K. Rizki and A. Ferico, "Rancang Bangun Aplikasi E-Cuti Pegawai Berbasis *Website* (Studi Kasus : Pengadilan Tata Usaha Negara)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 3, pp. 1–13, 2021, [Online]. Available: http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI

[7] T. Hidayat and G. Farell, "Rancang Bangun Sistem Informasi Point of Sale di Kedai Kopi," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 7, no. Mvc, pp. 7(2), 18372-18381., 2023, [Online]. Available: file:///C:/Users/HP/Downloads/2317.+taufik+hidayat+18372-18381 (3).pdf

[8] G. Mulia, X. Najoan, and A. Lumenta, "Analisa Teknologi Hyper Text Markup Language (HTML) Versi 5," *J. Tek. Inform.*, pp. 1–6, 2022.

[9] A. A. Saputra *et al.*, "Pelatihan Dan Pembuatan *Website* Menggunakan Html Dan Css," *Beujroh J. Pemberdaya. dan Pengabdi. pada Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 119–125, 2023, doi: 10.61579/beujroh.v1i1.41.

[10] R. Andarsyah, C. Yuda Pratama, and H. D. Kishendrian, "Implementasi Code Coverage Pada Chatbot Telegram Sebagai Media Alternatif Sistem Informasi," *J. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 2, p. 9568, 2022.

[11] N. Wilyanto, J. Firnando, B. Franko, S. P. Tanzil, H. C. Tan, and E. Hartati, "Pembuatan *Website* Menggunakan Visual Studio Code di SMA Xaverius 3 Palembang," *Fordicate*, vol. 3, no. 1, pp. 1–8, 2023.

[12] D. C. P. Yuda, A. S. Y. Irawan, and E. H. Nurkifli, "Rancang Bangun Sistem Point of Sales Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel Pada Percetakan Radjawali Digital Printing," *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 12, no. 3, pp. 2434–2443, 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3.4773.

[13] Aliyah Aliyah, Nahrun Hartono, and Asrul Azhari Muin, "Penggunaan User Acceptance Testing (UAT) Pada Pengujian Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Dan Inventaris Barang," *Switch J. Sains dan Teknol. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 84–100, 2024, doi: 10.62951/switch.v3i1.330.