

SKRIPSI
PENGEMBANGAN APLIKASI KASIR PADA TOKO NBO
PRABUMULIH BERBASIS *WEBSITE* DENGAN
MENGGUNAKAN METODE *RAD*



Disusun Sebagai Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Jenjang Strata I Pada Jurusan Sistem Informasi

Disusun Oleh:
LOVITA REIRA RAMBAYU
2021210042

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

2025



**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Proposal Skripsi : Pengembangan Aplikasi Kasir Pada Toko NBO
Website Dengan Menggunakan Metode *RAD*
Diajukan Oleh : Lovita Reira Rambayu
NIM : 2021210042
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Universitas : Universitas Prabumulih

Pembimbing I

(Fajriyah, S.Kom., M.Kom)

Prabumulih, Agustus 2025

Pembimbing II

(Khana Wijaya, S.Kom., M.Kom)

Fakultas Ilmu Komputer
Program Studi Sistem Informasi
Mengetahui
Ketua Program Studi



(Suhartono, S.Kom., M.Kom)



**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

HALAMAN PENGESAHAN

Telah dipertahankan didepan tim penguji Skripsi
Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih
Pada tanggal, Agustus 2025

Tim penguji :

Ketua Penguji : Suhartini, S.Kom., M.Kom (.....)

Anggota Penguji I : Iwan Setiawan, S.Kom., M.Kom (.....)

Anggota Penguji II : Jepri Yandi, S.Kom., M.Kom (.....)

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

DEKAN

(Andi Christian, S.Kom., M.Kom)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

(Q.S Al-Baqarah : 286)

“Keberhasilan adalah perjalanan panjang dari satu kegagalan ke kegagalan berikutnya tanpa kehilangan semangat.”

(Winston Churchill)

“Semua jatuh bangunmu hal yang biasa, angan dan pertanyaan waktu yang menjawabnya, berikan tenggat waktu bersedih lah secukupnya, rayakan perasaanmu sebagai manusia.”

(Mata Air-Hindia)

“Orang tua dirumah menanti kepulanganmu dengan hasil yang membanggakan, jangan kecewakan mereka. Simpan keluhmu, sebab letihmu tak sebanding dengan perjuangan mereka menghidupimu.”

“Aku membahayakan nyawa ibu untuk lahir kedunia, jadi tidak mungkin aku tidak ada artinya.”

Alhamdulillah berkat rahmat dan pertolongan dari Allah Subhanah uwaTa’ala akhirnya saya dapat menyelesaikan Skripsi ini. Maka dari itu, pada kesempatan kali ini saya akan mempersembahkannya kepada:

1. Allah SWT yang senantiasa selalu memberikan kemudahan dalam menuntut ilmu dan meraih kesuksesan untuk masa depan.

2. Cinta pertama dan panutanku, Ayahanda Muhammad Sarnadi dan kepada pintu surgaku Ibunda Nirta. Terimakasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih yang diberikan. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan bangku perkuliahan, namun mereka mampu senantiasa memberikan yang terbaik untukku, tak kenal lelah mendoakan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai meraih gelar sarjana. Semoga ayah dan bunda panjang umur dan sehat selalu.

3. Kepada adik-adikku Moza Sandita Rambayu, Althaf Tristan Rambayu dan Athaillah Ukkasyah Rambayu. Terima kasih sudah ikut serta dalam proses penulis menempuh pendidikan selama ini, terima kasih atas semangat, doa dan cinta yang selalu diberikan kepada penulis. Tumbuhlah menjadi versi paling hebat, adik-adikku.

4. Teruntuk keluarga besar, terima kasih banyak yang telah memberikan dukungan, semangat dan doa kepada saya sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.

5. Kepada Natto Maitara terima kasih atas dukungan, semangat, serta telah menjadi tempat berkeluh kesah, selalu ada dalam suka maupun duka selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah menjadi rumah yang tidak hanya berupa tanah dan bangunan. Terima kasih atas waktu, doa yang senantiasa dilangitkan, dan seluruh hal baik yang diberikan selama ini.

6. Teruntuk teman-teman seperjuangan, terima kasih telah menemani selama masa perkuliahan. Terima kasih sudah menjadi teman, sahabat dan saudara yang selalu menguatkan, yang selalu kebersamai dalam perjuangan dan tidak mengeluh

ketika direpotkan. Ucapan syukur kepada Allah SWT karena telah memberikan sahabat terbaik seperti kalian.

7. Sahabat terbaikku Icha Karolin yang selalu ada untuk saya dalam segala kondisi dan terimakasih untuk tak pernah bosan mendengarkan keluh-kesahku selama ini.

8. Kepada dosen pembimbing, Ibu Fajriyah, S.Kom.,M.Kom dan Bapak Khana Wijaya, S.Kom.,M.Kom. Terima kasih atas bimbingan, ilmu dan waktunya untuk membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

9. Kepada Nim 2021210042 sang penulis skripsi yaitu diri saya sendiri, Lovita Reira Rambayu. Seorang anak pertama yang berusia 21 tahun yang keras kepala namun terkadang sifatnya seperti anak kecil pada umumnya. Terima kasih ya telah hadir di dunia dan sudah bertahan sampai sejauh ini melewati banyaknya tantangan rintangan yang alam semesta berikan. Terima kasih sudah memilih berusaha dan merayakan diri sendiri sampai dititik ini, walaupun kadang merasa putus asa atas apa yang diusahakan dan belum berhasil, namun terima kasih karna memutuskan untuk tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Berbahagialah selalu dimanapun kapanpun kamu berada, Lovita. Rayakan selalu kehadiranmu jadilah bersinar dimanapun kamu memijakkan kaki. Semoga langkah kebaikan terus berada padamu dan semoga Allah selalu meridhoi setiap perbuatanmu dan selalu dalam lindungan-Nya. Aamiin...

BIODATA MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Lovita Reira Rambayu
NIM : 2021210042
Tempat Tanggal Lahir : Prabumulih, 19 April 2004
Alamat : Jl. Beringin, Kel. Anak Petai, Kec. Prabumulih
Utara
E-mail : lovitareira@gmail.com
HP/Telp : 0895-1211-0650
Alamat orang tua : Jl. Beringin, Kel. Anak Petai, Kec. Prabumulih
Utara
Judul Skripsi : Pengembangan Aplikasi Kasir Pada Toko NBO
Prabumulih Berbasis *Website* Dengan
Menggunakan Metode *RAD*

Demikian biodata ini saya buat dan saya bertanggung jawab atas kebenarannya.

Prabumulih, Juni 2025



Lovita Reira Rambayu

Nim : 2021210042

ABSTRAK

Toko NBO Prabumulih adalah toko yang menjual berbagai macam baju pria dan wanita, Toko NBO Prabumulih ini berada di Kecamatan Prabumulih Utara tepatnya di Kelurahan Anak Petai. Pada saat ini di Toko NBO Prabumulih belum memiliki aplikasi kasir untuk pengelolaan transaksi pembayaran maka tujuan penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi kasir untuk mempermudah transaksi pembayaran pada Toko NBO Prabumulih. Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan studi pustaka, sumber data terdiri dari data primer dan data sekunder, sedangkan untuk metode pengembangan sistemnya menggunakan metode *RAD (Rapid Application Development)* alat bantu perancangan sistem yang digunakan adalah *UML (Unified Modelling Language)*. Perancangan aplikasi ini menggunakan Bahasa pemrograman *PHP (Processor Hypertext)*, Database *MySQL* dan Pengkodean menggunakan *Visual Studio Code*.

Kata Kunci : Aplikasi, *Website*, *RAD*, *UML*, *PHP* & *MySQL*

ABSTRACT

NBO Prabumulih Store is a store that sells various kinds of men's and women's clothing, NBO Prabumulih Store is located in North Prabumulih District, precisely in Anak Petai Village. Currently, NBO Prabumulih Store does not have a cashier application for managing payment transactions, so the purpose of this study is to build a cashier application to facilitate payment transactions at NBO Prabumulih Store. This research method uses a qualitative descriptive method with data collection techniques in the form of observation, interviews and literature studies, data sources consist of primary data and secondary data, while for the system development method using the RAD (Rapid Application Development) method, the system design tool used is UML (Unified Modeling Language). The design of this application uses the PHP (Processor Hypertext) programming language, MySQL Database and Coding using Visual Studio Code.

Keywords: Application, Website, RAD, UML, PHP & MySQL



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

Lampiran 6

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS JUDUL/TOPIK PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Lovita Reira Rambayu
Nim : 2021210042
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa judul penelitian saya di bawah ini:

Pengembangan Aplikasi Kasir Pada Toko NBO Prabumulih Berbasis *Website* Dengan Menggunakan
Metode *RAD*

Adalah benar hasil karya saya sendiri dan bukan milik orang lain baik yang sudah dipublikasikan ataupun belum dipublikasikan.

Apabila dikemudian hari tidak sesuai dengan surat pernyataan saya ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagai konsekuensi dari perbuatan saya ini.

Prabumulih, Juni 2025

Vana haryangkutan,


(Lovita Reira Rambayu)

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya kehadiran Allah SWT berkat rahmat, hidayah dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Aplikasi Kasir Pada Toko NBO Prabumulih Berbasis Website dengan menggunakan Metode RAD”** ini dengan tepat waktu.

Adapun maksud dari penulisan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana jenjang strata 1 pada jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kesalahan pada skripsi ini. Dalam penyusunan skripsi ini, berbagai pihak telah memberikan dukungan, arahan dan masukan yang sangat berarti bagi penulis. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kesempatan serta nikmat Kesehatan agar penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Yuniar Pratiwi, S.Si., M.Si selaku rector Universitas Prabumulih.
3. Bapak Andi Christian, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer (FASILKOM).
4. Ibu Suhartini, S.Kom., M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
5. Ibu Fajriyah, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing I yang telah sabar dalam memberikan bimbingan dan arahan serta membantu penulis untuk mengembangkan pemikiran dalam penulisan skripsi ini hingga selesai.

6. Bapak Khana Wijaya, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing II yang telah sabar dalam memberikan bimbingan dan arahan serta membantu penulis untuk mengembangkan pemikiran dalam penulisan skripsi ini hingga selesai.
7. Ibu Nirta Birhap selaku Kepala Pimpinan Toko NBO Prabumulih yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
8. Serta semua pihak yang tidak dapat ditulis satu-persatu disini, namun ikut serta membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Saya ucapkan terima kasih semoga Allah membalas kebaikan semua pihak yang telah membantu hingga selesainya skripsi ini. Dan penulis berharap semoga skripsi ini membawa berkah dan manfaat bagi kita semua.

Prabumulih, Juni 2025

Penulis,



Lovita Reira Rambayu

2021210042

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	vii
BIODATA MAHASISWA.....	vii
ABSTRAK.....	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah.....	3
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	3
1.2.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Kegunaan Penelitian.....	4
1.5.1 Kegunaan Praktisi.....	4
1.5.2 Kegunaan Akademik.....	5
1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Studi Pustaka.....	7
2.1.1 Pengertian Pengembangan.....	7
2.1.2 Pengertian Aplikasi.....	7
2.1.3 Pengertian Kasir.....	8
2.1.4 Pengertian Toko.....	9
2.1.5 Pengertian Website.....	9
2.1.6 Pengertian <i>Konsep RAD (Rapid Application Development)</i>	10
2.1.7 Pengertian <i>PHP (Hypertext Preprocessor)</i>	11
2.1.8 Pengertian <i>MySQL</i>	11
2.1.9 Pengertian <i>Xampp</i>	12
2.2 Penelitian Terdahulu.....	12
2.3 Kerangka Berpikir.....	17

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian.....	19
3.1.1 Sejarah Singkat Toko NBO Prabumulih.....	19
3.1.2 Visi dan Misi Toko NBO Prabumulih.....	20
3.1.3 Struktur Organisasi Toko NBO Prabumulih.....	20
3.1.4 Deskripsi Tugas.....	21
3.2 Metode Penelitian.....	22
3.2.1 Sumber Data.....	23
3.2.2 Teknik Pengumpulan Data.....	23
3.2.3 Metode Pengembangan Sistem.....	24
3.2.4 Alat Bantu Perancangan.....	25
3.2.4.1 UML (Unified Modelling Language).....	26

3.2.5 Pengujian Software.....	31
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	
4.1 Analisis Masalah.....	33
4.1.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan.....	33
4.1.2 Analisis Prosedur Sistem Yang Sedang Berjalan.....	34
4.2 Rancangan Sistem.....	35
4.3 Tujuan Perancangan Sistem.....	35
4.4 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan.....	35
4.4.1 <i>Use Case Diagram</i>	35
4.4.2 <i>Activity Diagram</i>	36
4.4.3 <i>Class Diagram</i>	46
4.5 Perancangan Basis Data.....	47
4.6 Perancangan Tampilan Antar Muka.....	51
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	
5.1 Implementasi Perancangan Sistem.....	62
5.2 Implementasi Perangkat Lunak.....	62
5.3 Implementasi Perangkat Keras.....	62
5.4 Implementasi Basis Data.....	63
5.5 Implementasi Antarmuka.....	63
5.6 Pengujian Sistem.....	70
5.7 Kesimpulan Hasil Pengujian.....	74
BAB VI PENUTUP	
6.1 Kesimpulan.....	75
6.2 Saran.....	76

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	17
Tabel 3. 1 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	27
Tabel 3. 2 Simbol <i>Activity Diagram</i>	28
Tabel 3. 3 Simbol <i>Class Diagram</i>	30
Tabel 4. 1 Tabel Barang.....	47
Tabel 4. 2 Tabel Kategori	48
Tabel 4. 3 Tabel Pelanggan.....	48
Tabel 4. 4 Tabel Pembelian.....	49
Tabel 4. 5 Tabel Penjualan.....	49
Tabel 4. 6 Tabel <i>Supplier</i>	50
Tabel 4. 7 Tabel <i>User</i>	50
Tabel 5. 1 Rancangan Pengujian.....	71
Tabel 5. 2 Hasil Pengujian Tampilan <i>Login</i>	71
Tabel 5. 3 Hasil Pengujian Tampilan Barang	71
Tabel 5. 4 Hasil Pengujian Tampilan Kategori.....	72
Tabel 5. 5 Hasil Pengujian Tampilan Pelanggan.....	72
Tabel 5. 6 Hasil Pengujian Tampilan Pembelian.....	72
Tabel 5. 7 Hasil Pengujian Tampilan Penjualan.....	73
Tabel 5. 8 Hasil Pengujian Tampilan Laporan Penjualan.....	73
Tabel 5. 9 Hasil Pengujian Tampilan <i>Supplier</i>	73
Tabel 5. 10 Hasil Pengujian Tampilan <i>User</i>	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Pikir	17
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi Toko NBO Prabumulih.....	21
Gambar 3. 2 <i>RAD (Rapid Application Development)</i>	24
Gambar 3. 3 Pengujian <i>White-box testing</i>	32
Gambar 4. 1 <i>Use Case Diagram</i> Sistem yang Sedang Berjalan.....	34
Gambar 4. 2 <i>Use Case Diagram</i> Sistem yang Diusulkan.....	36
Gambar 4. 3 <i>Activity Diagram</i> Admin.....	37
Gambar 4. 4 <i>Activity Diagram</i> Barang.....	39
Gambar 4. 5 <i>Activity Diagram</i> Kategori.....	40
Gambar 4. 6 <i>Activity Diagram</i> Pelanggan	41
Gambar 4. 7 <i>Activity Diagram</i> Pembelian.....	42
Gambar 4. 8 <i>Activity Diagram</i> Penjualan	43
Gambar 4. 9 <i>Activity Diagram</i> Laporan Penjualan.....	44
Gambar 4. 10 <i>Activity Diagram</i> Supplier.....	45
Gambar 4. 11 <i>Class Diagram</i>	46
Gambar 4. 12 Rancangan Halaman <i>Login</i>	52
Gambar 4. 13 Rancangan Halaman <i>Home</i>	53
Gambar 4. 14 Rancangan Halaman Barang.....	54
Gambar 4. 15 Rancangan Halaman Kategori.....	55
Gambar 4. 16 Rancangan Halaman Pelanggan.....	56
Gambar 4. 17 Rancangan Halaman Pembelian.....	57
Gambar 4. 18 Rancangan Halaman Penjualan.....	58
Gambar 4. 19 Rancangan Halaman Laporan Penjualan	59
Gambar 4. 20 Rancangan Halaman <i>Supplier</i>	60
Gambar 4. 21 Rancangan Halaman <i>User</i>	61

Gambar 5. 1 <i>Database</i> Aplikasi Kasir Toko NBO Prabumulih.....	63
Gambar 5. 2 Tampilan Halaman <i>Login</i>	64
Gambar 5. 3 Tampilan Halaman <i>Home</i>	65
Gambar 5. 4 Tampilan Halaman Barang	65
Gambar 5. 5 Tampilan Halaman Kategori.....	66
Gambar 5. 6 Tampilan Halaman Pelanggan.....	67
Gambar 5. 7 Tampilan Halaman Pembelian.....	68
Gambar 5. 8 Tampilan Halaman Penjualan	68
Gambar 5. 9 Tampilan Halaman Laporan Penjualan.....	69
Gambar 5. 10 Tampilan Halaman <i>Supplier</i>	70
Gambar 5. 11 Tampilan Halaman <i>User</i>	70

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang sangat pesat di era globalisasi saat ini telah memberikan banyak manfaat dalam kemajuan diberbagai aspek sosial. Penggunaan teknologi oleh manusia dalam membantu menyelesaikan pekerjaan merupakan hal yang menjadi keharusan dalam kehidupan. Perkembangan teknologi ini juga harus diikuti dengan perkembangan pada Sumber Daya Manusia (SDM).

Dalam konteks era digital yang terus berkembang dengan pesat. Pengelolaan sistem informasi kasir telah menjadi elemen kunci dalam meningkatkan efisiensi operasional dan keberlanjutan berbagai perusahaan, termasuk unit layanan seperti Toko NBO Prabumulih. Sistem informasi kasir yang efektif tidak hanya menyederhanakan proses transaksi sehari-hari, namun juga menjadi landasan utama otomasi bisnis secara keseluruhan. Sistem ini diterapkan tidak hanya untuk memungkinkan transaksi lebih cepat dan akurat, namun juga untuk memperkenalkan prinsip-prinsip manajemen informasi yang lebih luas (Crisna Rio Pakusadewa, 2023).

Toko NBO Prabumulih merupakan suatu usaha yang bergerak dalam bidang penjualan dan pembelian pakaian, yang menggunakan sistem pencatatan penjualan secara manual yang berlokasi di Kota Prabumulih tepatnya di Jl. Beringin Kel. Anak Petai Prabumulih Utara. Toko NBO Prabumulih berdiri sejak tahun 2017. Proses transaksi manual sering kali menyebabkan kesalahan pencatatan, baik dalam hal jumlah barang yang terjual maupun dalam menghitung total harga. Selain itu,

laporan penjualan yang dihasilkan juga tidak selalu akurat dan memerlukan waktu lama untuk disusun. Hal ini tentu menghambat pengelolaan toko dan merugikan dalam hal pengambilan keputusan yang tepat. Berdasarkan wawancara permasalahan yang terjadi sekarang ini ditemukan beberapa kendala yang terjadi yaitu belum adanya sistem informasi di Toko NBO Prabumulih seperti proses pengelolaan data penjualan dan pembelian masih dilakukan secara manual.

Aplikasi kasir atau juga dikenal sebagai aplikasi *POS (Point Of Sales)* adalah sebuah *software* atau program yang dirancang untuk mempermudah proses transaksi penjualan dan pembelian di toko atau bisnis. Aplikasi kasir menggantikan peran mesin kasir konvensional dengan berbagai fitur modern yang dapat meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam pencatatan transaksi. Dalam aplikasi kasir, pengguna tidak hanya mencatat penjualan, tetapi juga dapat menghitung keuntungan, mengelola stok barang, mencetak bukti pembayaran, serta menyediakan fitur-fitur tambahan yang mendukung pengelolaan toko secara keseluruhan.

Berdasarkan analisis diatas, perlu dirancang sebuah sistem informasi penjualan dan pembelian pakaian pada Toko NBO Prabumulih yang menyajikan informasi secara detail yang dapat diakses, memudahkan dan meringankan para pelanggan untuk mencari informasi tentang Toko NBO Prabumulih. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dibuatlah judul Karya Ilmiah ini yang penulis ambil adalah “Pengembangan Aplikasi Kasir Pada Toko NBO Prabumulih Berbasis *Website* Dengan Menggunakan Metode *RAD*”

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah yang ada dalam penelitian ini, yaitu:

1. Sistem pengelolaan data penjualan dan pembelian masih dilakukan secara manual.
2. Proses transaksi manual sering kali menyebabkan kesalahan pencatatan, baik dalam hal jumlah barang yang terjual maupun dalam menghitung total harga.
3. Belum tersedianya sebuah sistem pengelolaan yang dapat memudahkan para pelanggan untuk mencari informasi tentang Toko NBO Prabumulih.

1.2.2 Rumusan Masalah

Sehingga dari penjelasan identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu “Bagaimana Pengembangan Aplikasi Kasir Pada Toko NBO Prabumulih Berbasis *Website* Dengan Menggunakan Metode *RAD*”.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan aplikasi kasir pada Toko NBO Prabumulih berbasis *website* yang dapat mempermudah dan mempercepat pelaporan data dengan mengimplementasikan metode *RAD* sebagai alat bantu pengembangan sistemnya.

Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Meningkatkan efisiensi proses penjualan dan pembelian pakaian.
2. Memudahkan manajemen untuk memantau stok barang secara *real time* (tepat

waktu).

3. Meningkatkan pengalaman pelanggan dengan memberikan layanan yang lebih cepat dan efisien.
4. Mempermudah analisis pelaporan data penjualan dan pembelian pakaian.

1.4 Batasan Masalah

Agar dalam pengerjaan penelitian yang dilakukan lebih terarah dan tidak meluas, serta menghindari adanya kegiatan diluar dari tujuan penelitian, maka penulis membatasi masalah hanya berkaitan pada “Pengembangan Aplikasi Kasir Pada Toko NBO Prabumulih Berbasis *Website* Dengan Menggunakan Metode *RAD*”.

1.5 Kegunaan Penelitian

Dalam setiap penelitian pastinya memiliki kegunaan tersendiri, baik itu bagi praktisi, akademik, maupun pihak-pihak lainnya, maka dari itu peneliti berharap penelitian ini dapat memiliki kegunaan bagi setiap pihak. Adapun kegunaan dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1.5.1 Kegunaan Praktisi

Diharapkan dengan adanya pengembangan aplikasi kasir ini Toko NBO Prabumulih dapat memberikan kemudahan dalam proses transaksi, pencatatan penjualan, laporan keuangan yang lebih efisien, dapat mengelola stok barang, memantau transaksi secara *real time*, meminimalkan kesalahan manual dan adanya metode *RAD* memungkinkan pengembangan aplikasi kasir lebih cepat dalam memenuhi kebutuhan toko dan meningkatkan produktivitas.

1.5.2 Kegunaan Akademik

Diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan sumber informasi bagi pelajar dalam mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya tentang pengembangan sistem aplikasi kasir berbasis *website*.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di kelurahan Anak Petai yang terletak di kecamatan Prabumulih Utara, Sumatera Selatan. Peneliti melakukan observasi atau pengamatan secara langsung sebagai bentuk salah satu upaya dalam memperoleh data yang dibutuhkan, dengan waktu penelitian yang akan dilakukan ± 2 bulan kedepan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun untuk memudahkan penulis dalam menyelesaikan permasalahan yang diidentifikasi, sehingga memudahkan dalam penyajiannya ke bentuk yang terstruktur. Adapun sistematika penulisan ini sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah, kegunaan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, serta sistematika penulisan yang terdapat pada penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan tentang pengertian-pengertian yang berhubungan dengan judul tentang pemahaman-pemahaman yang diperoleh dari hasil kajian dan referensi yang digunakan dalam penulisan

skripsi.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang objek dan metode yang akan digunakan penulis dalam melaksanakan penelitian.

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan menganalisa permasalahan, sistem yang sedang berjalan, perancangan sistem, perancangan *database* dan perancangan antar muka *website*.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini berisi implementasi dari perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan, penerapan antar muka sebuah *website* yang telah dibangun, serta tahapan pengujian sistem.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran terhadap seluruh isi penelitian skripsi ini yang akan membantu pembaca memahami isi melalui kesimpulan dan saran untuk melanjutkan ke penelitian selanjutnya

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Studi Pustaka

2.1.1 Pengertian Pengembangan

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik. (Ritonga, 2022).

Pengembangan adalah penelitian yang mengkaji tentang desain, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran secara sistematis dengan memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektifitas. (Seels, Richey dan Achmad, 2022).

Pengembangan adalah penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. (Zakariah, 2023).

Berdasarkan pengertian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan adalah proses atau cara untuk meningkatkan kualitas sesuatu yang sudah ada.

2.1.2 Pengertian Aplikasi

Aplikasi adalah sebuah program siap pakai yang bisa dipakai untuk menjalankan sejumlah perintah dari pemecahan masalah yang memakai salah satu teknik pemrosesan data aplikasi pada sebuah komputerisasi atau *smartphone* dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang lebih. Dari pengertian

diatas penulis menyimpulkan bahwa aplikasi adalah perangkat lunak yang bisa menyimpan data maupun pekerjaan dan bisa diubah sesuai apa yang kita inginkan. (Habibi dan Karnovi, 2020).

Aplikasi merupakan penerapan menyimpulkan sesuatu hal data permasalahan, pekerjaan ke dalam sesuatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk diterapkan menjadi sebuah bentuk baru. (Ariansyah dan Yuliana, 2022).

Berdasarkan beberapa definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah alat bantu manusia untuk mempermudah manusia dalam menggunakan sebuah komputer.

2.1.3 Pengertian Kasir

Kasir merupakan seorang yang bertanggung jawab atas manajemen uang secara cermat, termasuk penerimaan dan pembayaran uang. Menerima pembayaran dari pembeli, melacak semua transaksi keuangan, mengawasi pengelolaan uang, membuat laporan keuangan harian dan bulanan, dan mengawasi pelestarian rutin catatan pembayaran dan pengeluaran adalah bagian dari tanggung jawabnya. Kasir juga dapat berkoperasi dengan staf lain agar tugas-tugas tambahan yang mungkin diperlukan dapat diselesaikan. (Purba et al., 2022).

Kasir adalah tempat dimana konsumen melakukan pembayaran sebagai ganti makanan atau jasa yang mereka nikmati. (Majoo, 2020).

Berdasarkan beberapa definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa kasir adalah orang yang bekerja untuk melayani konsumen pada transaksi pembelian dan seorang yang bertanggung jawab atas manajemen uang secara cermat.

2.1.4 Pengertian Toko

Toko adalah salah satu *public space* yang dipergunakan sebagai tempat berbisnis yang sifatnya sendiri adalah sebagai aktifitas memajang, menyimpan dan menjual, juga sebagai area pertemuan antara pengusaha dengan konsumen yang mampu membuat keuntungan bagi pengelola maupun pemiliknya. (M Aminudin, 2022).

Berdasarkan definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa toko adalah tempat berbisnis yang sifatnya menyimpan dan menjual produk maupun interaksi antar penjual dan konsumen dalam bernegosiasi harga.

2.1.5 Pengertian Website

Website adalah sebuah media yang memiliki banyak halaman yang saling terhubung (*hyperlink*), dimana *website* memiliki fungsi dalam memberikan informasi berupa teks, gambar, video, suara dan animasi atau penggabungan dari semuanya. (Elgamar, 2024).

Website merupakan metode untuk menampilkan informasi di internet, berupa gambar, video, teks dan suara maupun interaktif yang menghubungkan (*link*) dari dokumen satu dengan dokumen lainnya (*hypertext*) yang bisa diakses melalui *browser*. (Yuhefizar, 2021).

Berdasarkan beberapa definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa *website* adalah sebuah media yang memiliki banyak halaman untuk menampilkan informasi di internet dan dapat diakses melalui *browser*.

2.1.6 Pengertian Konsep *RAD (Rapid Application Development)*

RAD (Rapid Application Development) merupakan model proses pengembangan perangkat lunak secara *linear sequential* yang menekankan pada siklus pengembangan yang sangat singkat. *RAD* dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan suatu sistem informasi yang unggul dalam hal kecepatan, ketepatan dan biaya yang lebih rendah. Alasan penggunaan pendekatan *Rapid Application Development (RAD)* karena pendekatan ini memiliki kelebihan, diantaranya adalah siklus pengembangan lebih pendek, lebih fleksibel, meningkatkan keterlibatan pengguna, serta dapat menekan kemungkinan kesalahan. (Hidayat dan Hati, 2021).

Rapid Application Development (RAD) dalam pengembangan sistem ini didasarkan pada keunggulannya dalam hal fleksibilitas dan kecepatan. *RAD* memungkinkan pengembangan *prototipe* dengan cepat dan uji coba secara *iteratif*, sehingga dapat mengakomodasi perubahan dan masukan dari pengguna selama proses pengembangan. (Hariyanto dkk.,2021).

Rapid Application Development (RAD) adalah penyatuan dari berbagai macam cara terstruktur dengan metode *prototyping* dan pengembangan *joint application* guna mempersingkat pengembangan sistem atau aplikasi. (Saputra, 2021).

Berdasarkan beberapa definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa *Rapid Application Development (RAD)* adalah proses pengembangan perangkat lunak yang terstruktur dan memiliki siklus pengembangan yang sangat singkat pada sistem atau aplikasi.

2.1.7 Pengertian *PHP (Hypertext Preprocessor)*

Hypertext Preprocessor (PHP) merupakan singkatan dari *Personal Home Page Hypertext Processor*. *PHP* merupakan bahasa *script* yang ditempatkan dalam *server* dan diproses di *server* hasilnya dikirimkan ke klien, tempat pemakainya menggunakan *browser*. (Wulandari, 2022).

PHP adalah bahasa pemrograman *script server – side* yang didesain untuk pengembangan *website*. Selain itu, *PHP* juga bisa digunakan sebagai bahasa pemrograman umum. (Deo, Suhartini dan Fajriyah, 2024).

Berdasarkan beberapa definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa *PHP* adalah singkatan dari *hypertext processor* yang menggunakan bahasa pemrograman yang bersifat *server-side* pada pengembangan *website*.

2.1.8 Pengertian *MySQL*

MySQL adalah sistem manajemen basis data (*DBMS*) yang tersedia secara gratis dengan lisensi *General Public License (GPL)*, sehingga siapa pun dapat menggunakannya secara bebas, namun tidak diizinkan untuk mengembangkan turunan yang bersifat *source code* tertutup (*komersial*). (T. Rahmasari, 2023).

MySQL adalah salah satu jenis *database server* yang sangat terkenal, kepopulerannya disebabkan *MySQL* menggunakan *Structure Query Language (SQL)* sebagai dasar untuk menggunakan basis datanya. (Muhammad Faris, 2020).

Berdasarkan beberapa definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa *MySQL* merupakan salah satu jenis *database server* yang sangat terkenal kepopulerannya dan sistem manajemen basis data yang tersedia secara gratis dengan lisensi *General Public License (GPL)*.

2.1.9 Pengertian *Xampp*

XAMPP merupakan paket *server web PHP* dan *database MySQL* yang paling populer di kalangan pengembang *web* dengan menggunakan *PHP* dan *MySQL* sebagai *database*. (Amri dan Perwito, 2021).

XAMPP merupakan *tool* yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dengan menginstall *XAMPP* maka tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi *web server Apache*, *PHP* dan *MySQL* secara manual. *XAMPP* akan menginstalasi dan mengkonfigurasikannya secara otomatis. *XAMPP* adalah salah satu paket instalasi *Apache*, *PHP*, dan *MySQL* secara instant yang dapat digunakan untuk membantu proses. (Novia, 2020)

XAMPP adalah sebuah *software web server* yang digunakan untuk mengembangkan dan merancang *situs website* pada *server local*. (Putra, Suprpto, dan Bukhori, 2022).

Berdasarkan beberapa definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa *Xampp* merupakan metode pengembangan dan perancangan dalam sebuah *situs website* pada *server local*.

2.2 Penelitian Terdahulu

Berikut ini adalah penelitian terdahulu yang telah dijadikan referensi dalam penelitian:

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Penulis	Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1.	Suminten	2020	Sistem Informasi Penjualan	Berbasis <i>Website</i> .	Metode pengembangan sistem	Dengan adanya sistem

			Aplikasi Kasir Berbasis <i>Website</i> Pada Mart Serba Guna Blora.		menggunakan <i>waterfall</i> .	informasi dapat mempermudah kasir dalam menginput barang dengan cepat dan akurat.
2.	Nindy, Adi, dan Ulfa	2022	Perancangan Aplikasi Mesin Kasir Minimarket Berbasis <i>Website PHP</i> .	Berbasis <i>Website</i> .	Metode pengembangan sistem menggunakan <i>SDLC (system database life cycle)</i> .	Dengan adanya sistem informasi memudahkan dalam pembuatan laporan stok barang dan transaksi penjualan.
3.	Larissa dan Putri	2022	Implementasi <i>Enterprise Resource Planning</i> Pada Toko Bunga Ren Florist Co.	Berbasis <i>Website</i> .	Metode pengembangan sistem menggunakan <i>waterfall</i> .	Dengan adanya sistem proses bisnis pada Toko Bunga Ren Florist Co sudah dilakukan dengan menggunakan teknologi.
4.	Arya, Fikri dan Saprudin	2023	Rancang Bangunan Sistem Informasi Kasir Berbasis <i>Web</i> Pada Toko Acong CS Motor.	Berbasis <i>Website</i> .	Metode pengembangan sistem menggunakan Metode pengumpulan data observasi dan wawancara (penelitian kualitatif).	Dengan adanya sistem informasi kasir berbasis web di toko Acong CS Motor dapat memudahkan karyawan dalam

						melihat maupun mencetak laporan penjualan.
5.	Crisna dan Umi	2023	Perancangan Sistem Informasi Aplikasi Unit Pelayanan Jasa Toko Raya <i>Computer Berbasis Web</i> .	Berbasis <i>Website</i>	Metode pengembangan sistem menggunakan <i>waterfall</i> .	Dengan adanya sistem informasi dapat memberikan layanan pelanggan yang lebih baik, memperoleh informasi yang akurat untuk pengambilan keputusan bisnis, dan meningkatkan efisiensi operasional secara keseluruhan.
6.	Riyan, Dian dan Selvia	2024	Implementasi Aplikasi Kasir Berbasis <i>Website</i> Pada Usaha Laundry Rumah Hana.	Berbasis <i>Website</i> .	Metode pengembangan sistem menggunakan <i>waterfall</i> .	Dengan adanya Aplikasi kasir berbasis web ini dapat membantu laundry rumah hana dalam melakukan transaksi secara online, merekap data pelanggan dan

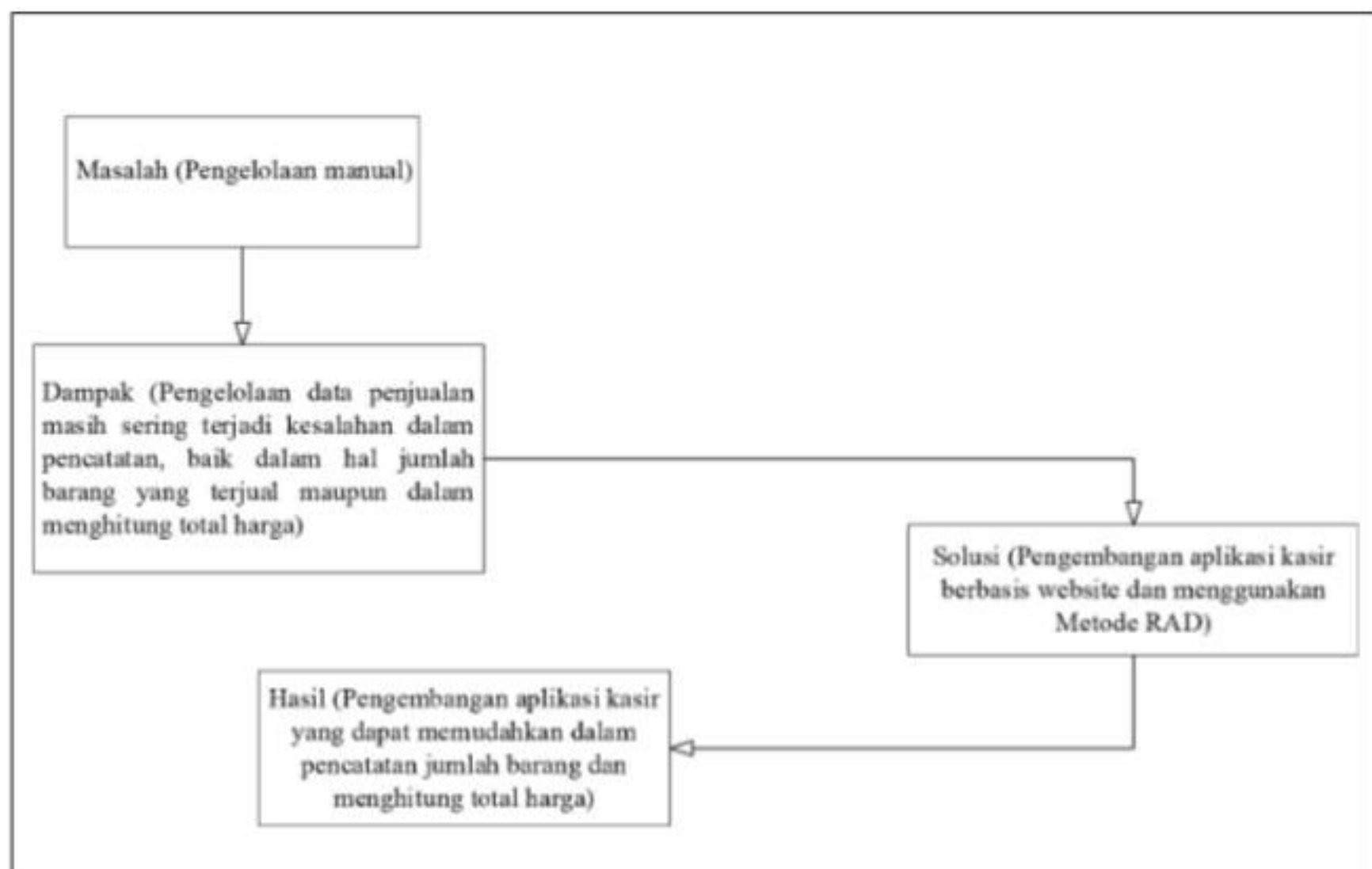
						membuat laporan secara <i>online</i> . Konsumen juga dapat mengakses aplikasi secara <i>online</i> setelah didaftarkan oleh admin.
7.	Rubi dan Agus	2024	Perancangan Sistem Manajemen Kasir <i>Point Of Sale</i> Berbasis <i>Web</i> Dengan Metode <i>Agile Development Scrum</i> (Studi Kasus : Warung UKM “Toko Dewi”).	Berbasis <i>Website</i> .	Metode pengembangan sistem menggunakan metode <i>Agile Development Scrum</i> .	Dengan setelah dibuatnya aplikasi <i>point of sale</i> maka mempermudah dan mempercepat transaksi penjualan yang terjadi di Toko Dewi.
8.	Falda, Nova, dan Ricky	2024	Rancang Bangun Aplikasi Kasir Pada Kedai Kopi Fauzan Berbasis <i>Web</i> .	Berbasis <i>Website</i> .	Metode pengembangan sistem menggunakan <i>SDLC</i> (<i>System Database Life Cycle</i>).	Dengan dirancangnya aplikasi Kasir Pada Kedai Kopi Fauzan Berbasis <i>Web</i> ini mempermudah petugas untuk melihat ketersediaan

						dan keberagaman menu yang disediakan sehingga pelanggan bisa terlayani dengan baik.
9.	Sarbel, Yosep dan Nourman	2024	Perancangan Sistem Informasi Kasir Penjualan Berbasis <i>Website</i> Pada Toko <i>V-MART</i> .	Berbasis <i>Website</i> .	Metode pengembangan sistem menggunakan Metode <i>Prototyping</i> .	Dengan adanya sistem ini waktu tunggu pelanggan dapat dikurangi, kesalahan pencatatan dapat diminimalisir dan informasi keuangan yang lebih akurat dapat diperoleh oleh pemilik toko.
10.	Murni, Feri, dan Achmad	2024	Desain Pengembangan Aplikasi Kasir Apotek Berbasis <i>Web</i> .	Berbasis <i>Website</i> .	Metode pengembangan sistem menggunakan <i>waterfall</i> .	Dengan adanya aplikasi kasir Apotek berbasis <i>web</i> dapat memberikan kemudahan kepada kasir dan admin untuk mengelola data-data apotek seperti data obat, data stok,

						transaksi penjualan dan proses membuat laporan yang jauh lebih mudah dan praktis.
--	--	--	--	--	--	---

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka pikir atau uraian pernyataan tentang kerangka konsep pemecahan masalah. Adapun kerangka pikir dari penelitian yaitu:



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir

Keterangan Kerangka Pikir:

1. Masalah: Pengelolaan data penjualan dan pembelian masih dilakukan secara manual.
2. Dampak: Pengelolaan data penjualan masih sering terjadi kesalahan dalam pencatatan baik dalam jumlah barang maupun dalam menghitung total harga.

3. Solusi: Pengembangan aplikasi kasir berbasis website untuk mengatasi kendala dengan menggunakan metode *RAD (Rapid Application Development)*.
4. Hasil: Pengembangan aplikasi kasir yang dapat memudahkan dalam pencatatan jumlah barang dan memudahkan pelanggan dalam mendapatkan informasi.

BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Pada penyusunan Skripsi ini penulis mengambil objek penelitian pada Toko NBO Prabumulih yang beralamat di Jalan Beringin Kelurahan Anak Petai Prabumulih Utara Kota Prabumulih provinsi Sumatera Selatan.

3.1.1 Sejarah Singkat Toko NBO Prabumulih

Nama singkatan Toko NBO Prabumulih yang berarti NBO (Nirta Birhap *Olshop*), nama singkatan ini yang bermula untuk mempersingkat nama panggilan akrab atau nama besar pada Toko NBO Prabumulih. Toko NBO Prabumulih berdiri sejak pada tanggal 7 Juli 2017. Toko NBO Prabumulih ini menjual berbagai jenis pakaian anak-anak, pakaian dewasa pria dan wanita. Toko NBO Prabumulih ini sangat terkenal dengan menjual berbagai pakaian dengan kualitas yang tinggi tetapi dengan harga yang sangat murah sehingga banyak diminati oleh kalangan masyarakat. Toko NBO Prabumulih melakukan penjualan barang melalui *live streaming* di *Facebook*, penjualan barang pada *live streaming* itu perputaran barangnya sangat cepat dan meningkatkan pembeli dalam berbelanja *online*. Toko NBO Prabumulih ini sangat mempermudah para pembeli dalam membeli barang karena pembeli tidak harus keluar rumah lagi untuk berbelanja kebutuhan pakaian, pembeli tinggal memantau *live streaming* di *Facebook* untuk membeli kebutuhan pakaian dan dapat memilih beragam jenis pengiriman dari pengiriman *regular* sampai *express*. Toko NBO Prabumulih melakukan pengiriman barang dalam kota menggunakan jasa kurir pribadi dan ongkir disesuaikan dengan jarak tempuhnya

dan untuk pengiriman luar Kota Prabumulih menggunakan ekspedisi J&T, Lion Parcel, JNE, POS Indonesia, SiCepat *express* dan Ninja *express*.

3.1.2 Visi dan Misi Toko NBO Prabumulih

1. Visi

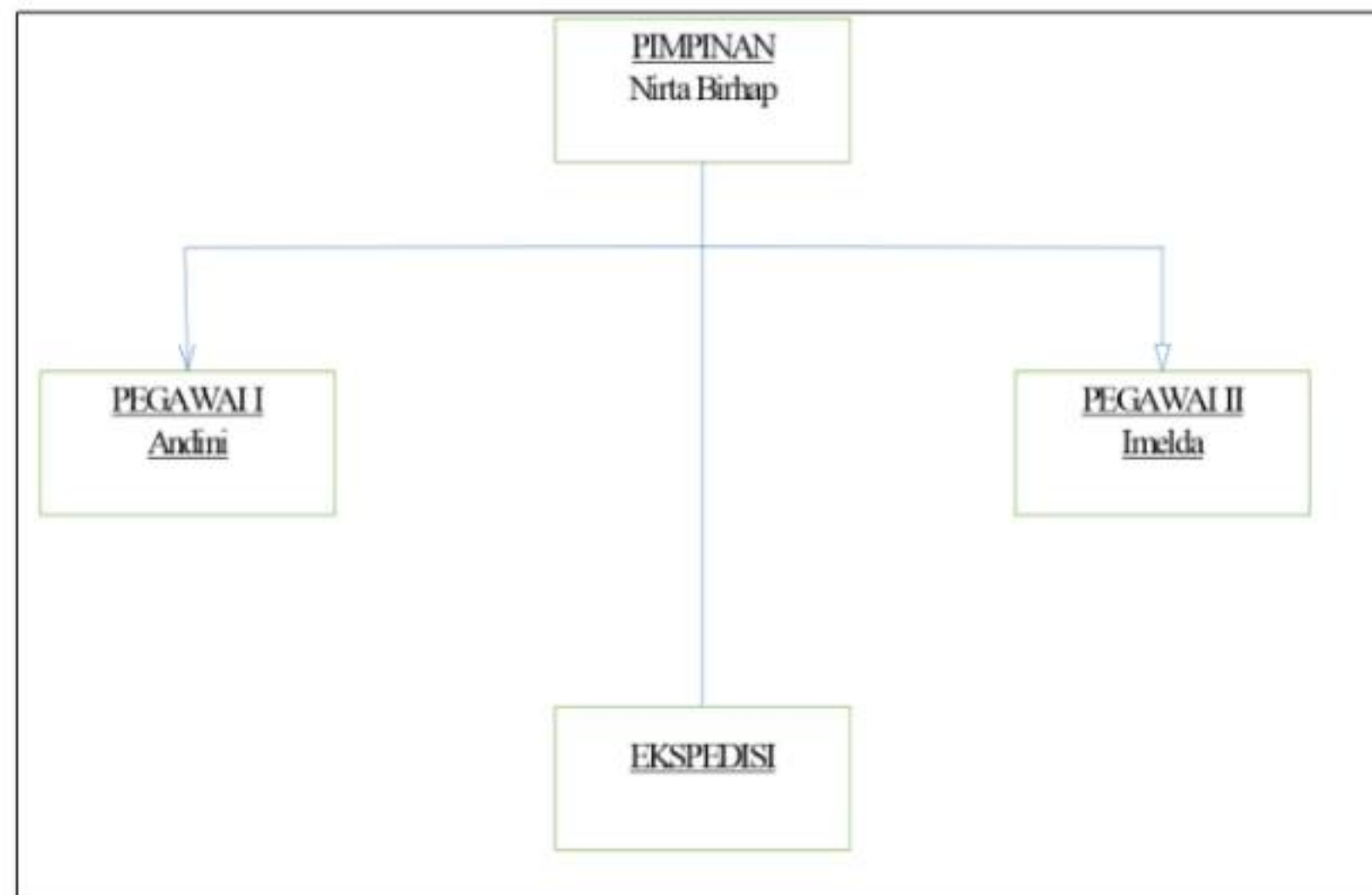
Mewujudkan toko baju yang berkembang, berkualitas dan menjadi salah satu *supplier* grosir baju *local* dan *import*.

2. Misi

- a. Menjaga kualitas baju sesuai dengan standar harga yang diberikan.
- b. Menjaga kepercayaan konsumen.
- c. Menjual produk berdasarkan trend fashion yang *uptodate*.
- d. Melakukan promosi di berbagai media sosial.

3.1.3 Struktur Organisasi Toko NBO Prabumulih

Struktur organisasi adalah cara membagi pekerjaan, dikelompokkan dan dikoordinasikan. Tata kerja Toko NBO Prabumulih mempunyai struktur organisasi untuk melaksanakan tugas dan wewenangnya, berikut ini struktur organisasi yang ada di Toko NBO Prabumulih:



Sumber: Toko NBO Prabumulih

Gambar 3. 1 Struktur Organisasi Toko NBO Prabumulih

3.1.4 Deskripsi Tugas

Berdasarkan struktur organisasi diatas, adapun deskripsi tugas dan fungsinya sebagai berikut:

1. Pimpinan

- a. Memberikan arahan dan bimbingan kepada pegawai.
- b. Memberikan motivasi dan inspirasi kepada pegawai.
- c. Mengambil keputusan yang tepat dan tegas.

2. Pegawai

- a. Melaksanakan perintah dari atasan.
- b. Mencapai target dan tujuan.
- c. Menjaga kualitas kinerja.
- d. Mengikuti prosedur dan kebijakan.
- e. Dapat berkomunikasi.

f. Melaporkan hasil kerja.

3. Ekspedisi

a. Menerima barang dari pengirim.

b. Mengatur pengiriman barang ke alamat tujuan.

c. Memantau perjalanan barang.

d. Penyelesaian administrasi dokumen pengiriman.

e. Menangani klaim dan masalah.

f. Laporan dan dokumentasi.

g. Menyortir dan menyimpan barang di gudang.

3.2 Metode Penelitian

Penelitian deskriptif adalah penelitian yang memusatkan perhatian pada pertanyaan-pertanyaan pada saat penelitian dilakukan dan dikatakan deskriptif karena bertujuan untuk memperoleh penjelasan yang objektif. (Amiruddin, 2023).

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, yang merupakan sebuah metode penelitian yang memanfaatkan data kualitatif dan dijabarkan secara deskriptif.

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan desain studi pustaka sebagai metode utama untuk mengeksplorasi dan menganalisis konsep-konsep terkait penentuan populasi dan sampel dalam konteks penelitian kuantitatif dan kualitatif. (Subhaktiyasa, 2023).

3.2.1 Sumber Data

Sumber data adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Sumber data dapat dibedakan menjadi 2 (dua) sumber, yaitu data primer dan sekunder. Dalam penulisan ini penulis menggunakan kedua sumber data tersebut:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan dan diolah sendiri atau seorang organisasi langsung dari objeknya. Dalam hal ini peneliti mendapatkan secara langsung dari pihak Toko NBO Prabumulih untuk memperoleh data yang diperlukan.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber data penelitian yang diperoleh melalui media perantara atau secara tidak langsung yang berupa buku, catatan, bukti yang telah ada atau arsip baik yang dipublikasikan maupun yang tidak dipublikasikan secara umum. Maka dari itu peneliti menggunakan data olahan yang tersedia di *internet*, serta catatan-catatan dari pihak Toko NBO Prabumulih.

3.2.2 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam mencapai tujuan penelitian. Data yang dikumpulkan oleh penulis dalam penelitian ini menggunakan metode-metode yaitu:

1. Observasi (*Observation*)

Melakukan pengamatan langsung pada Toko NBO Prabumulih dan menganalisa permasalahan yang ada.

2. Wawancara (*Interview*)

Pengumpulan data yang dilakukan secara tanya jawab langsung dengan ibu Nirta Birhap selaku ketua pimpinan Toko NBO Prabumulih yang dapat memberikan informasi yang dibutuhkan oleh penulis.

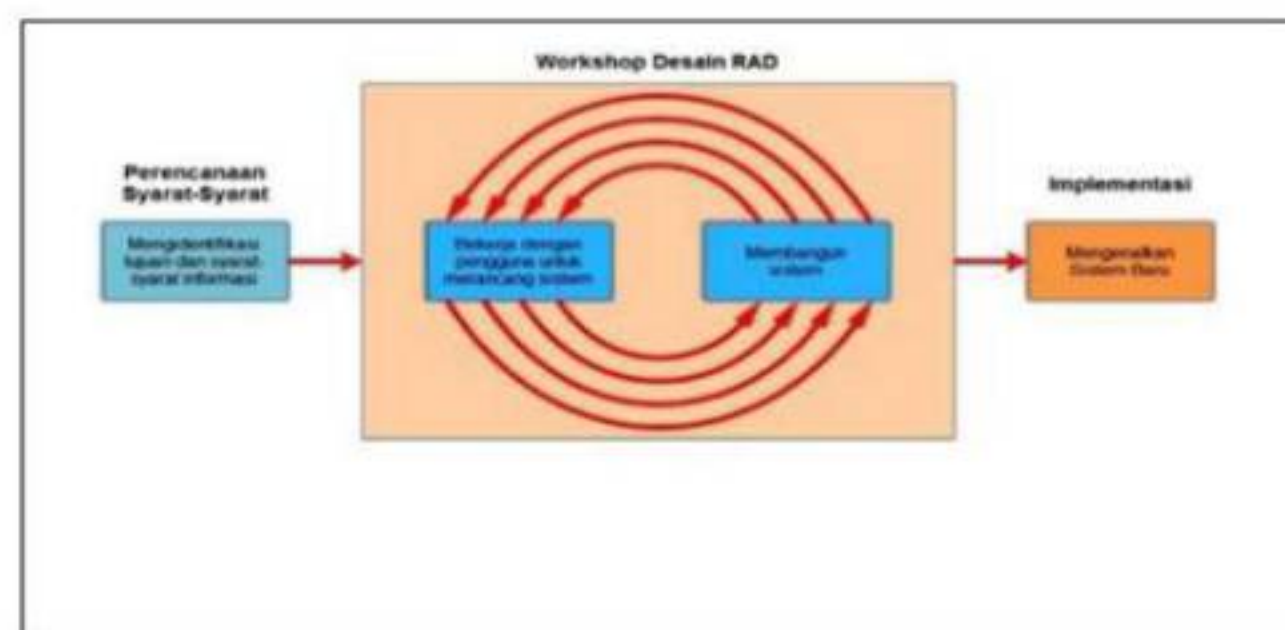
3. Studi Pustaka (*Library Research*)

Di dalam studi pustaka ini, peneliti mengumpulkan data dan informasi dari berbagai sumber diantaranya buku, jurnal, artikel, serta penelitian-penelitian terdahulu sebagai referensi dalam penelitian ini.

3.2.3 Metode Pengembangan Sistem

Dalam pembuatan skripsi ini metode pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis adalah *Rapid Application Development (RAD)*. Metode *Rapid Application Development (RAD)* adalah sebuah proses pengembangan perangkat lunak yang menekankan siklus pengembangan dengan waktu yang singkat. (Hariyanto, Sastra & Putri, 2021).

Adapun tahapan pengembangan *RAD* digambarkan pada gambar berikut:



Sumber: (Hariyanto, Sastra & Putri, 2021)

Gambar 3. 2 RAD (*Rapid Application Development*)

Berikut ini penjelasan mengenai tahapan pada metode pengembangan yang digunakan, yaitu:

1. *Reqrutments Planning* (Perencanaan Kebutuhan)

Pada tahap ini, *user* dan *analyst* melakukan semacam pertemuan untuk melakukan identifikasi tujuan dari aplikasi atau sistem dan melakukan identifikasi kebutuhan informasi untuk mencapai tujuan.

2. *Design Workshop* (Proses Perancangan)

Pada tahap ini adalah melakukan proses desain dan melakukan perbaikan-perbaikan apabila masih terdapat ketidaksesuaian desain antara *user* dan *analyst*. Untuk tahap ini maka keaktifan *user* yang terlibat sangat menentukan untuk mencapai tujuan, karena *user* bisa langsung memberikan komentar apabila terdapat ketidaksesuaian pada desain.

3. *Implementation* (Penerapan)

Setelah desain dari sistem yang akan dibuat sudah disetujui baik itu oleh *user* dan *analyst*, maka pada tahap ini programmer mengembangkan desain menjadi suatu program. Setelah program selesai baik itu sebagian maupun secara keseluruhan, maka dilakukan proses pengujian terhadap program tersebut apakah terdapat kesalahan atau tidak sebelum diaplikasikan pada suatu organisasi.

3.2.4 Alat Bantu Perancangan

Perancangan sistem dilakukan agar memberikan gambaran bagaimana alur proses yang terjadi pada sistem yang dibuat. Pada penelitian ini menggunakan *Unified Modelling Language (UML)* sebagai alat bantu perancangan sistem.

3.2.4.1 UML (*Unified Modelling Language*)

Unified Modelling Language (UML) merupakan sebuah bahasa yang divisualisasikan dalam bentuk gambar atau grafik yang berfungsi untuk memberikan gambaran dan spesifikasi dalam pembangunan dan dokumentasi dari sebuah pengembangan sistem berorientasi objek (*object oriented*). (Saputra et al., 2023).

Unified Modeling Language (UML) adalah sebuah alat yang digunakan dalam pengembangan sistem berbasis objek atau sistem yang berkelanjutan. Dengan *UML*, proses perancangan sistem menjadi lebih mudah dipahami karena disajikan secara *visual* dan merupakan bahasa standar dalam pembuatan *blueprint* perangkat lunak. (V. Y. Pudya Ardhana, 2021).

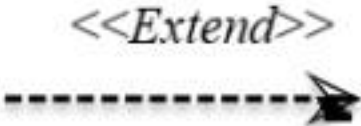
Dari definisi di atas dapat disimpulkan bawasannya *Unified Modelling Language (UML)* adalah kumpulan dari diagram-diagram yang telah memiliki standar untuk merancang, membangun dan mendokumentasikan sebuah sistem perangkat lunak ke dalam bentuk visualisasi. Diagram-diagram yang terdapat dalam pemodelan *UML* diantaranya yaitu:

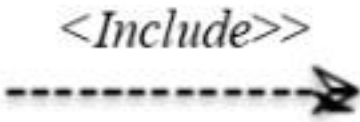
1. *Use Case Diagram*

Use case diagram adalah teknik yang sering digunakan saat mengembangkan perangkat lunak atau software dengan maksud untuk menentukan persyaratan fungsional sistem. (Kurniawan & Syarifuddin, 2020). *Use case* adalah suatu proses yang menggambarkan hubungan antara pengguna dengan sistem yang telah dirancang merupakan definisi dari *use case diagram*. (Adani, 2021).

Berikut ini merupakan simbol-simbol yang terdapat dalam *use case diagram*

Tabel 3. 1 Simbol *Use Case Diagram*

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Orang proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari <i>actor</i> adalah gambar orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal <i>frase</i> nama <i>actor</i> .
	<i>Usecase</i>	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau <i>actor</i> biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal <i>frase</i> nama <i>use case</i> .
	<i>Asosiasi/ Asosiation</i>	Komunikasi antara <i>actor</i> dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan <i>actor</i> .
	<i>Ekstensi/ Ekstend</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walaupun tanpa <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang di tambahkan.
	<i>Generalisasi/ Generalization</i>	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi

		yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
	Menggunakan/ <i>Include</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> untuk menjalankan fungsional atau sebagai syarat <i>use case</i> ini.

Sumber: Skripsi Muhammad Fajar (2020/2021)

2. Activity Diagram

Activity diagram adalah representasi visual dari aktivitas dan tindakan alur kerja, yang mungkin juga menyertakan pilihan atau putaran. *Activity diagram* dibuat menggunakan *Unified Modeling Language (UML)* untuk berbicara tentang kerja komputer dan bagaimana hal-hal bergerak dalam suatu organisasi. *Activity diagram* juga berisi garis besar aliran kontrol. (Musthofa & Adiguna, 2022). *Activity diagram* menggambarkan berbagai aliran, termasuk paralel, bersamaan, bercabang, dan tunggal. (Tanoto, 2020).

Berikut ini merupakan simbol-simbol yang terdapat dalam *activity diagram*:

Tabel 3. 2 Simbol Activity Diagram

Gambar	Nama	Keterangan
	Status <i>Awal/Initial</i>	Sebuah awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
	Aktivitas <i>/Activity</i>	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.

	Percabangan <i>/Decition</i>	Asosiasi percabangan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
	Penggabungan <i>/Join</i>	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas.
	Status Akhir <i>/Final</i>	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status satu.
	<i>Swimline</i>	Merupakan organisasi basis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

Sumber: Skripsi Muhammad Fajar (2020/2021)

3. Class Diagram

Class diagram mendeskripsikan susunan sistem dari segi pengertian kelas-kelas yang dapat dibuat untuk membangun sistem. Pada kelas terdapat atribut dan metode. Pengertian atribut adalah variabel-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas, sementara metode merupakan fungsi-fungsi atau metode yang dimiliki kelas tersebut. (A. Mardian, T. Budiman & R. Haroen, 2021).

Berikut ini merupakan simbol-simbol yang terdapat dalam *class diagram*:

Tabel 3.3 Simbol *Class Diagram*

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
	<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi yang lebih menjadi 2 objek.
	<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
	<i>Calaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi sebuah <i>actor</i> .
	<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu sistem mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung pada elemen yang tidak mandiri.

	<i>Association</i>	Yang menghubungkan antara objek satu dengan objek yang lain.
---	--------------------	--

Sumber: Skripsi Muhammad Fajar (2020/2021)

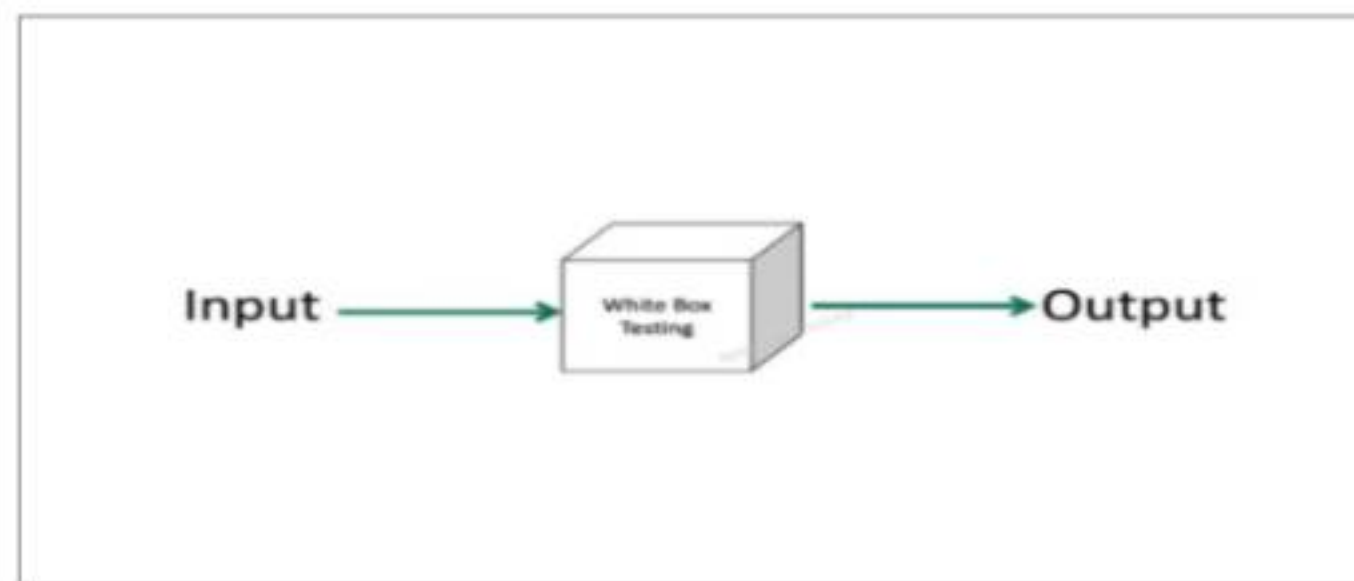
3.2.5 Pengujian Software

Pada tahap pengujian sistem difokuskan dari segi logika dan fungsional serta memastikan semua sistem telah diuji, ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan ataupun *error* dan memastikan *output* yang dihasilkan sesuai dengan apa yang diinginkan. Dalam penelitian ini pengujian *software* akan menggunakan *white-box testing*.

White-box testing merupakan pendekatan pengujian yang berfokus pada sistem internal khususnya program kode sumber atau *source code*. Teknik *white-box testing* memiliki tujuan utama, yaitu sebagai alat untuk merakit program atau kode. *White-box testing* adalah langkah penting dalam menentukan tingkat kerumitan kode tertentu. Pengujian *white-box testing* ini pun sangat mampu dipergunakan dalam memeriksa apakah kode sumber mengikuti desain yang telah dibuat, apakah memenuhi persyaratan fungsional yang telah dibuat, dan apakah terdapat kesalahan atau *bug*. (I.R.Dhaifullah, dkk, 2022).

Desain perangkat lunak, struktur internal, dan kode dievaluasi untuk memastikan keakuratan *input-output* dan meningkatkan kualitas dan kegunaannya. Karena kode sumber dapat dilihat oleh pengembang atau penguji selama *white-box testing*, istilah pengujian kotak kosong atau *clear box testing* sering digunakan. Pengujian *White-box testing* adalah komponen penting dari

proses pembangunan otomatis yang dilakukan dalam *pipeline Continuous Integration (CI)* atau *Continuous Delivery (CD)*. *Branch Testing* dan *Basis Path Testing* adalah metode *white-box testing* yang digunakan. (N.R.Dewi, 2023). Berikut gambar di bawah ini pengujian *white-box testing*:



Gambar 3. 3 Pengujian *White-box testing*

BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Masalah

Analisis masalah adalah proses sistematis untuk memahami, mengidentifikasi, dan menguraikan suatu masalah agar dapat ditemukan akar penyebabnya dan dirumuskan solusi yang tepat.

Berdasarkan observasi penulis di Toko NBO Prabumulih, terdapat beberapa kendala dalam pengolahan data penjualan dan pembelian pada Toko NBO Prabumulih. Saat ini, proses pengolahan data masih dilakukan secara *manual* menggunakan buku catatan. Hal ini menyebabkan beberapa masalah, antara lain:

1. Pengolahan data yang manual dan tidak efisien.
2. Sistem pengolahan data penjualan dan pembelian masih dilakukan secara manual dengan menggunakan kertas seperti total jumlah barang yang terjual maupun dalam menghitung total harga.
3. Sangat rentan terjadi kesalahan dalam pencatatan barang dan total harga barang karena tidak adanya sistem yang *terintegrasi*.
4. Kurangnya pemantauan pengolahan data yang terstruktur.

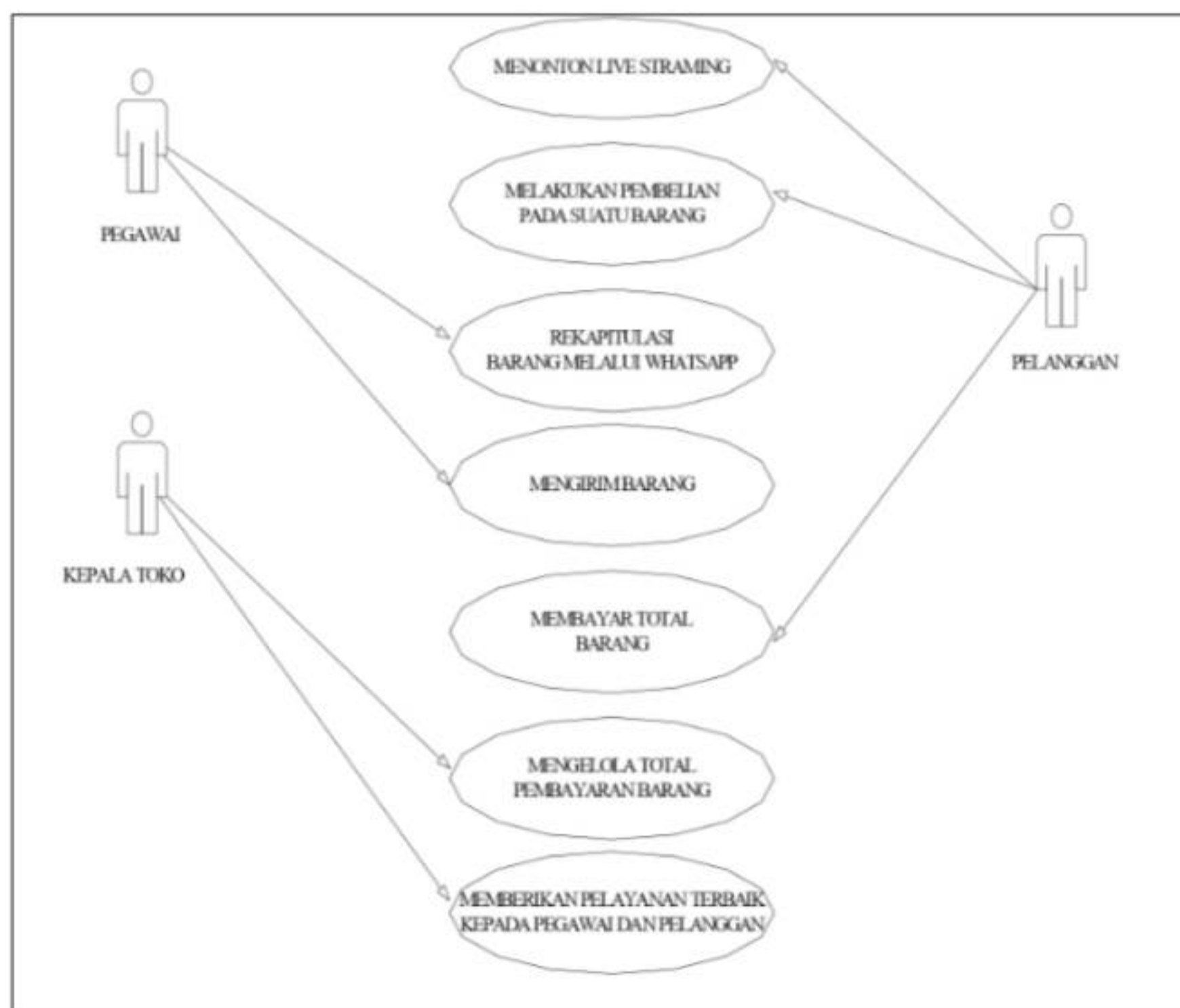
4.1.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Analisis sistem yang sedang berjalan adalah tahap awal dalam pengembangan sistem yang bertujuan untuk memahami bagaimana sistem saat ini bekerja sebelum merancang sistem yang baru. Sistem yang sedang berjalan pada Toko NBO Prabumulih pengolahan datanya masih dilakukan secara *manual*. Pengolahan data dilakukan dibuku catatan yang khusus untuk pencatatan barang, yang mencakup

data tentang pengolahan laporan penjualan, mengelola stok barang, menghitung keuntungan dan fitur-fitur tambahan yang mendukung pengolahan toko secara keseluruhan.

4.1.2 Analisis Prosedur Sistem Yang Sedang Berjalan

Analisis prosedur sistem yang sedang berjalan menjelaskan proses-proses yang ada di Toko NBO Prabumulih, khususnya terkait pengolahan data penjualan dan pembelian sebagai berikut:



Sumber : Data yang di olah peneliti (2025)

Gambar 4. 1 Use Case Diagram Sistem yang Sedang Berjalan

4.2 Rancangan Sistem

Berdasarkan analisis sistem yang telah dilakukan, kami mengusulkan pembangunan aplikasi kasir yang dapat membantu Toko NBO Prabumulih dan pengolahan data laporan transaksi penjualan dan pembelian.

4.3 Tujuan Perancangan Sistem

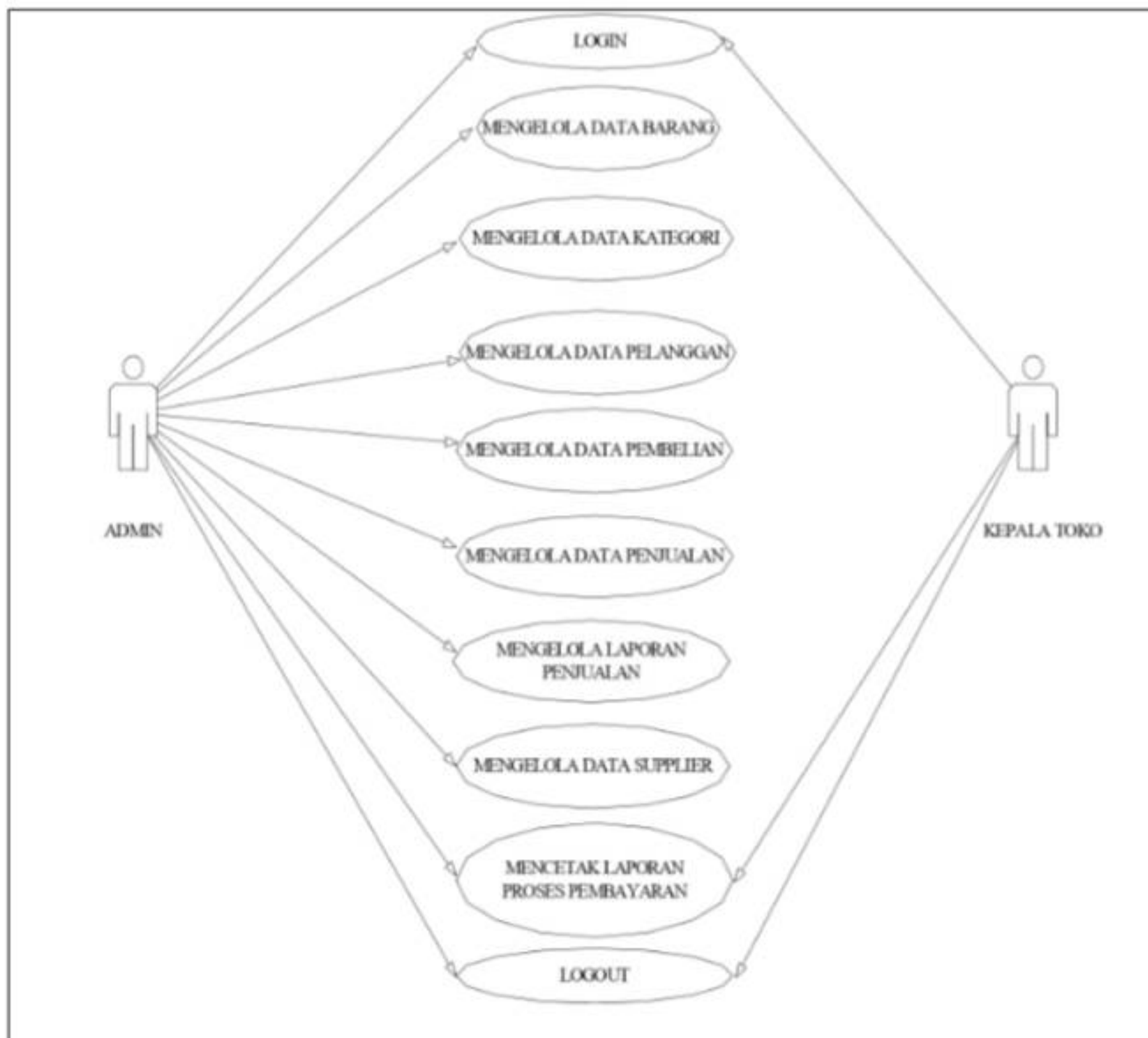
Tujuan dari perancangan sistem untuk memudahkan dalam proses pengolahan data dan transaksi pembayaran pada sistem informasi yang baru untuk membuat aplikasi kasir pada Toko NBO Prabumulih berbasis *website* yang dapat membantu admin Toko NBO Prabumulih dalam melakukan proses *rekapitulasi* transaksi penjualan dan mengelola pembayaran.

4.4 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Gambaran umum yang diusulkan adalah penjelasan secara singkat dan menyeluruh yang dapat menggambarkan rencana, ide atau konsep yang akan dilaksanakan. Aplikasi berbasis *website* yang di buat ini bertujuan untuk membantu admin dalam mengelola data laporan penjualan dan transaksi pembayaran.

4.4.1 Use Case Diagram

Analisis *use case* yang diusulkan menjelaskan tentang analisa prosedur pengolahan data laporan penjualan dan transaksi pembayaran di Toko NBO Prabumulih. Adapun analisis yang diusulkan di Toko NBO Prabumulih, sebagai berikut:



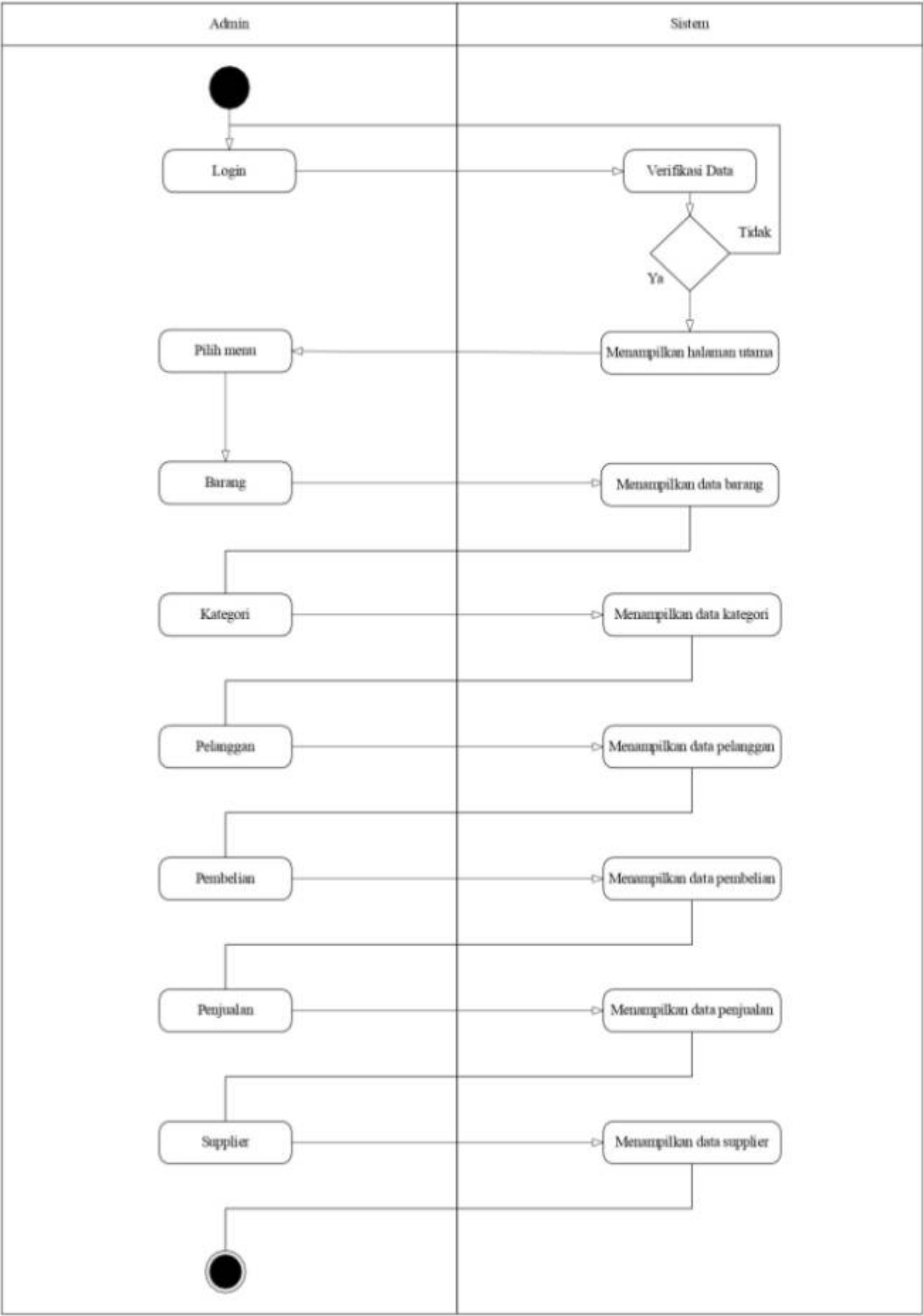
Sumber : Diolah oleh peneliti (2025)

Gambar 4. 2 Use Case Diagram Sistem yang Diusulkan

4.4.2 Activity Diagram

Berdasarkan *use case* diatas, maka dapat digambarkan *activity diagram* dari aktivitas aktor-aktor yang ada pada sistem yang akan dibangun, sebagai berikut:

1. Activity Diagram Admin



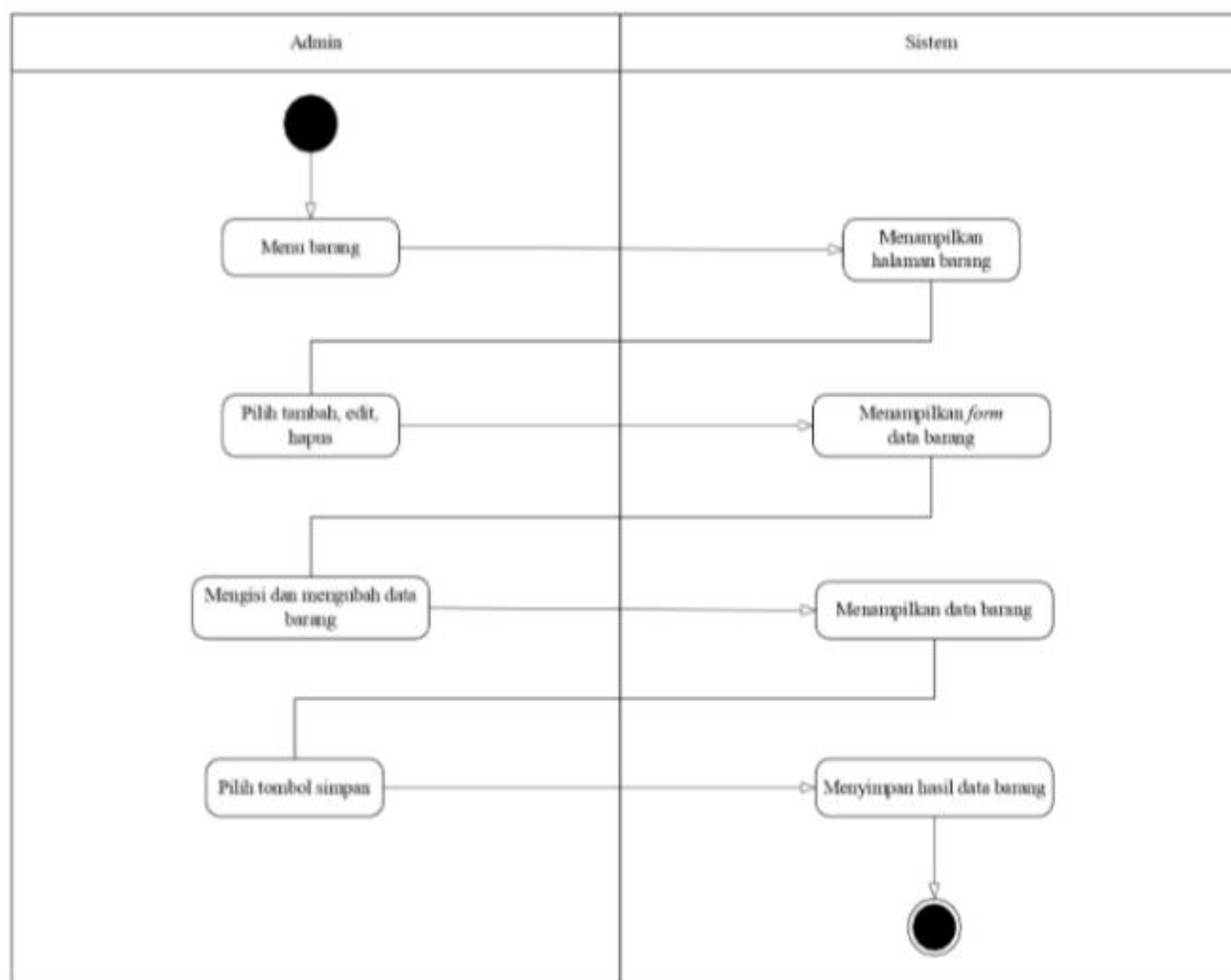
Sumber : Diolah oleh peneliti (2025)

Gambar 4. 3 Activity Diagram Admin

Keterangan:

- 1) Admin membuka aplikasi kemudian sistem akan menampilkan *form login*.
- 2) Setelah itu, Admin memasukkan *username* dan *password*.
- 3) Jika *username* dan *password* benar maka sistem akan masuk ke halaman utama,
Lalu pilih menu data barang dan sistem akan menampilkan data barang.
- 4) Pilih menu data kategori dan sistem akan menampilkan data kategori.
- 5) Lalu pilih menu data pelanggan dan sistem akan menampilkan data pelanggan.
- 6) Setelah itu pilih menu pembelian dan sistem akan menampilkan data pembelian.
- 7) Pilih menu penjualan dan sistem akan menampilkan data penjualan.
- 8) Lalu pilih menu *supplier* maka sistem akan menampilkan data *supplier*.
- 9) Setelah itu admin *logout* dari sistem.

2. Activity Diagram Barang



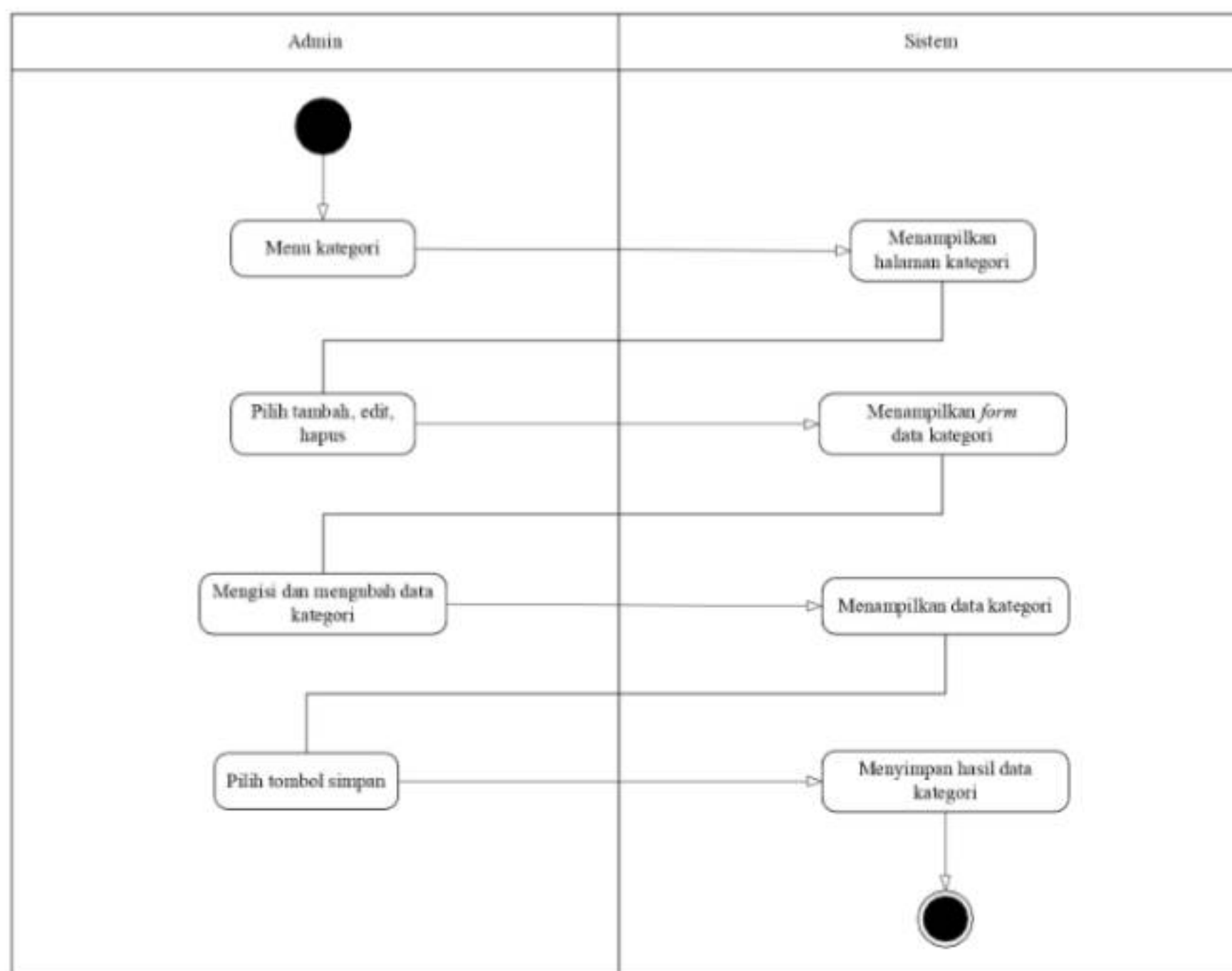
Sumber : Diolah oleh peneliti (2025)

Gambar 4. 4 Activity Diagram Barang

Keterangan:

- 1) Admin memilih menu barang, lalu sistem akan menampilkan halaman barang.
- 2) Pilih tambah, *edit*, hapus maka sistem akan menampilkan *form* data barang.
- 3) Mengisi dan mengubah data barang, maka sistem akan menampilkan data barang.
- 4) Lalu pilih tombol simpan dan sistem akan menyimpan hasil dari data barang.
- 5) Selesai.

3. Activity Diagram Kategori



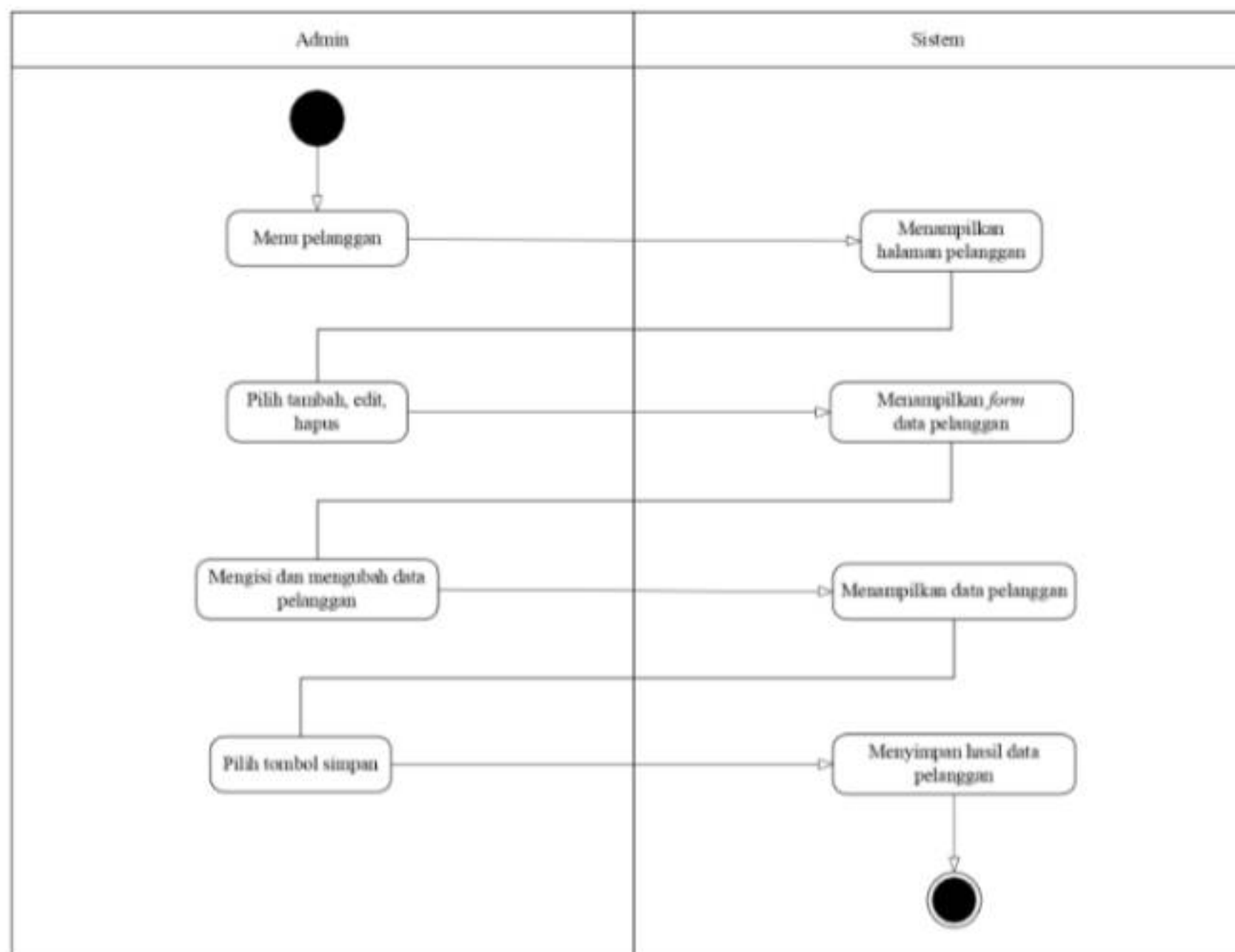
Sumber : Diolah oleh peneliti (2025)

Gambar 4. 5 Activity Diagram Kategori

Keterangan:

- 1) Admin memilih menu kategori, lalu sistem akan menampilkan halaman kategori.
- 2) Pilih tambah, *edit*, hapus maka sistem akan menampilkan *form* data kategori.
- 3) Mengisi dan mengubah data kategori, maka sistem akan menampilkan data kategori.
- 4) Lalu pilih tombol simpan dan sistem akan menyimpan hasil dari data kategori.
- 5) Selesai.

4. Activity Diagram Pelanggan



Sumber : Diolah oleh peneliti (2025)

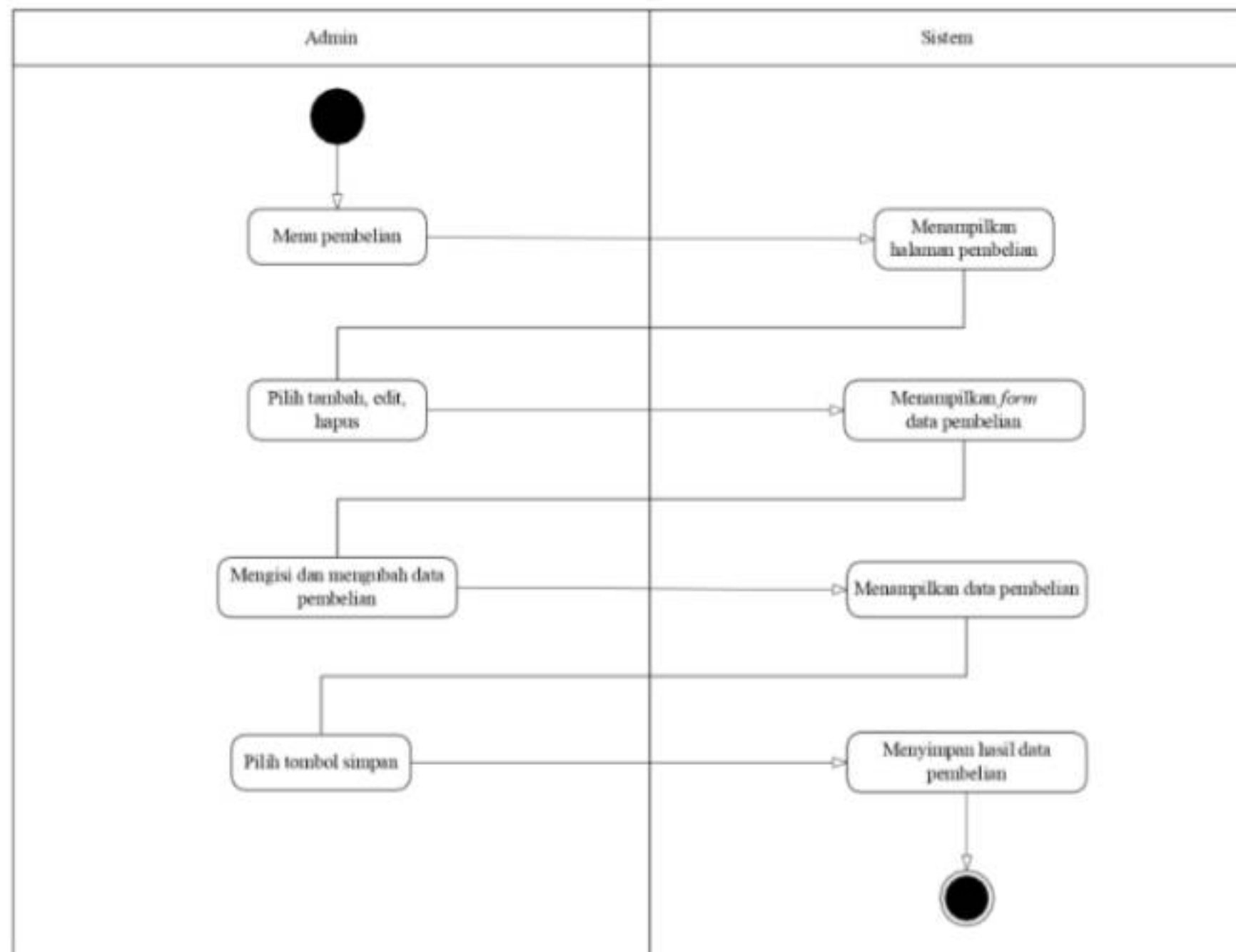
Gambar 4. 6 Activity Diagram Pelanggan

Keterangan:

- 1) Admin memilih menu pelanggan, lalu sistem akan menampilkan halaman pelanggan.
- 2) Pilih tambah, *edit*, hapus maka sistem akan menampilkan *form* data pelanggan.
- 3) Mengisi dan mengubah data pelanggan, maka sistem akan menampilkan data pelanggan.
- 4) Lalu pilih tombol simpan dan sistem akan menyimpan hasil dari data pelanggan.

5) Selesai.

5. Activity Diagram Pembelian



Sumber : Diolah oleh peneliti (2025)

Gambar 4. 7 Activity Diagram Pembelian

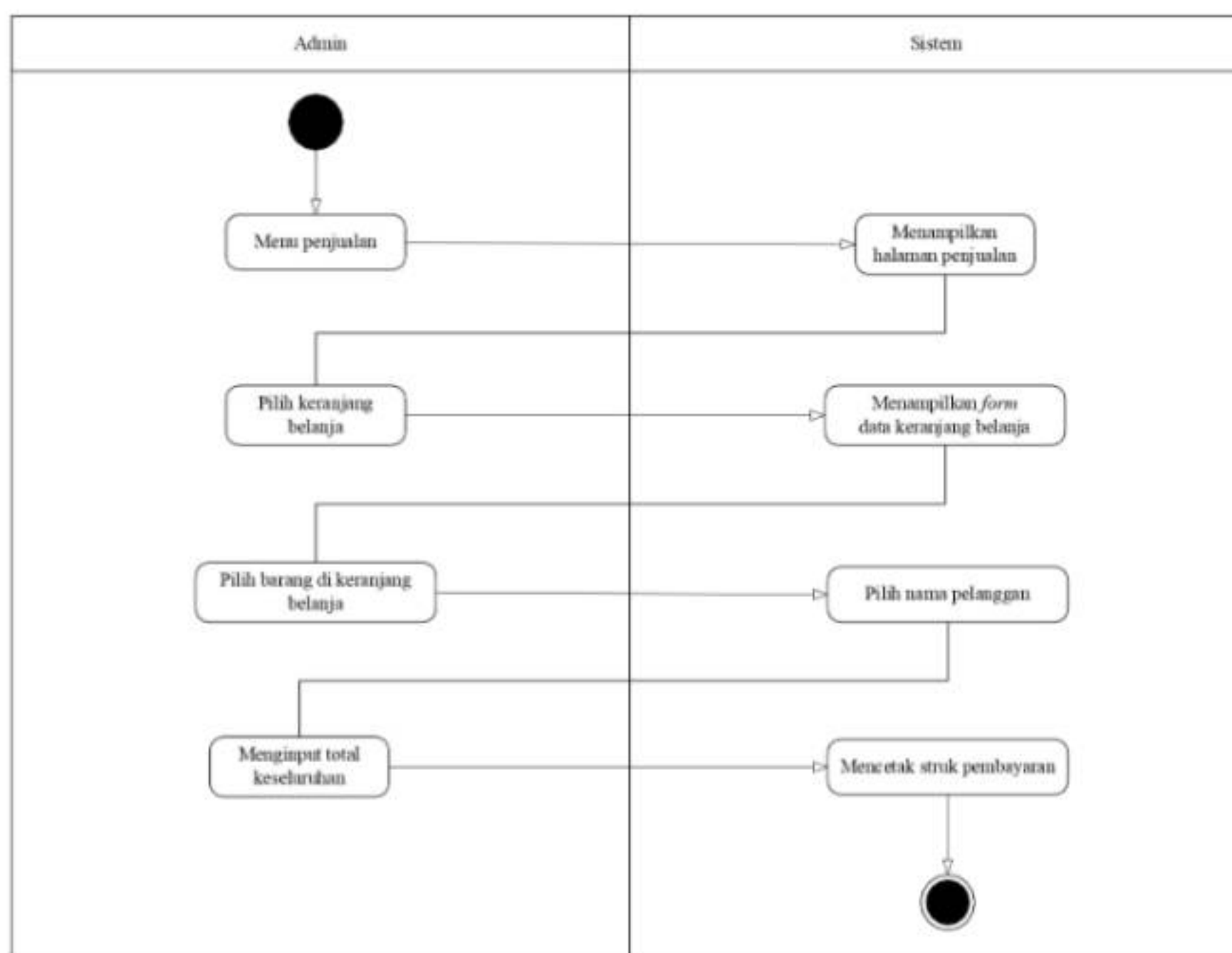
Keterangan:

- 1) Admin memilih menu pembelian, lalu sistem akan menampilkan halaman pembelian.
- 2) Pilih tambah, *edit*, hapus maka sistem akan menampilkan *form* data pembelian.
- 3) Mengisi dan mengubah data pembelian, maka sistem akan menampilkan data pembelian.

4) Lalu pilih tombol simpan dan sistem akan menyimpan hasil dari data pembelian.

5) Selesai.

6. Activity Diagram Penjualan



Sumber : Diolah oleh peneliti (2025)

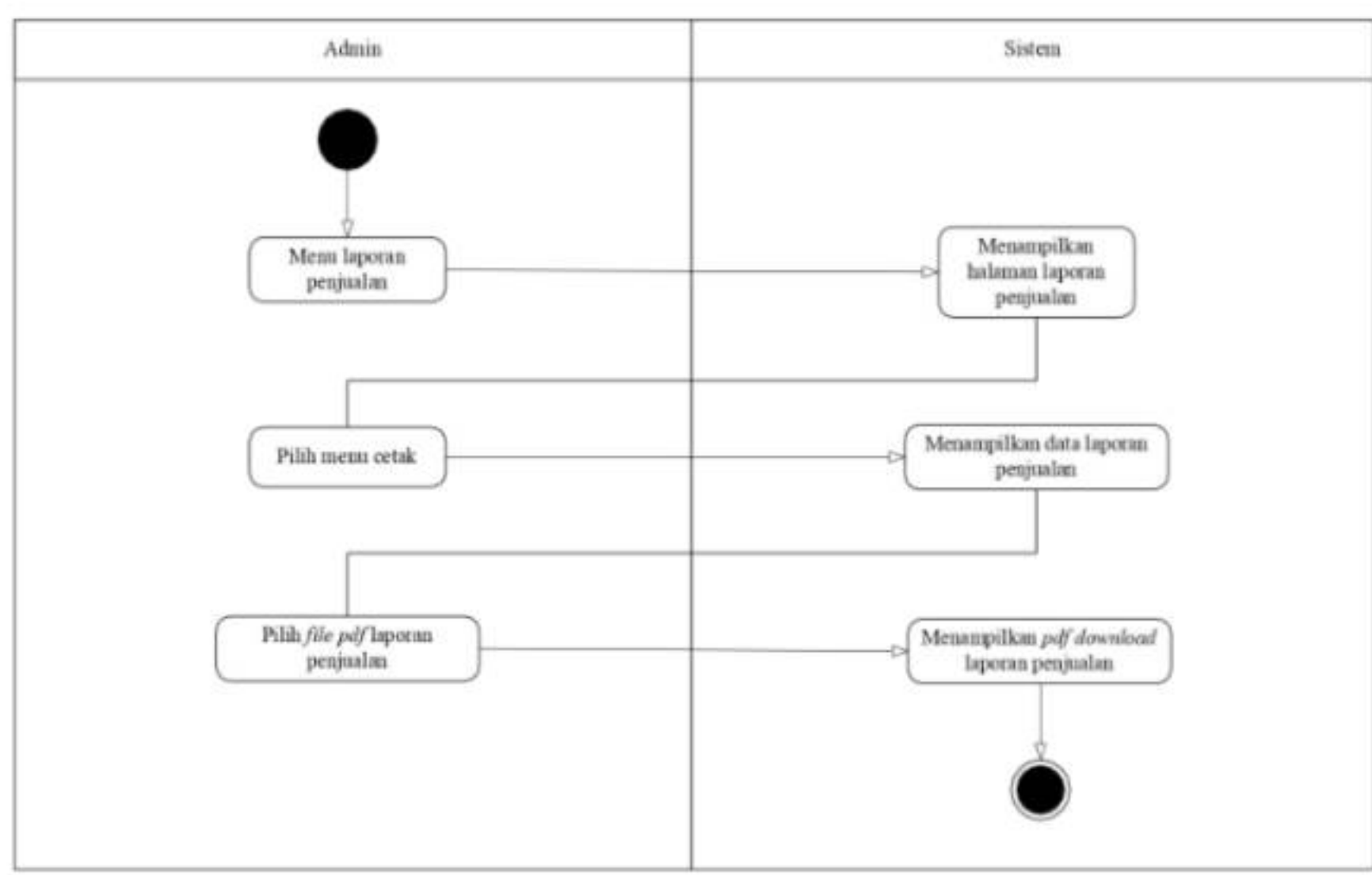
Gambar 4. 8 Activity Diagram Penjualan

Keterangan:

- 1) Admin memilih menu penjualan, lalu sistem akan menampilkan halaman penjualan.
- 2) Pilih keranjang belanja maka sistem akan menampilkan *form* data keranjang belanja.

- 3) Lalu pilih barang di keranjang belanja, maka sistem akan menampilkan pilih nama pelanggan.
- 4) Setelah itu admin menginput total keseluruhan, maka sistem akan mencetak struk pembayaran.
- 5) Selesai.

7. Activity Diagram Laporan Penjualan



Sumber : Diolah oleh peneliti (2025)

Gambar 4. 9 Activity Diagram Laporan Penjualan

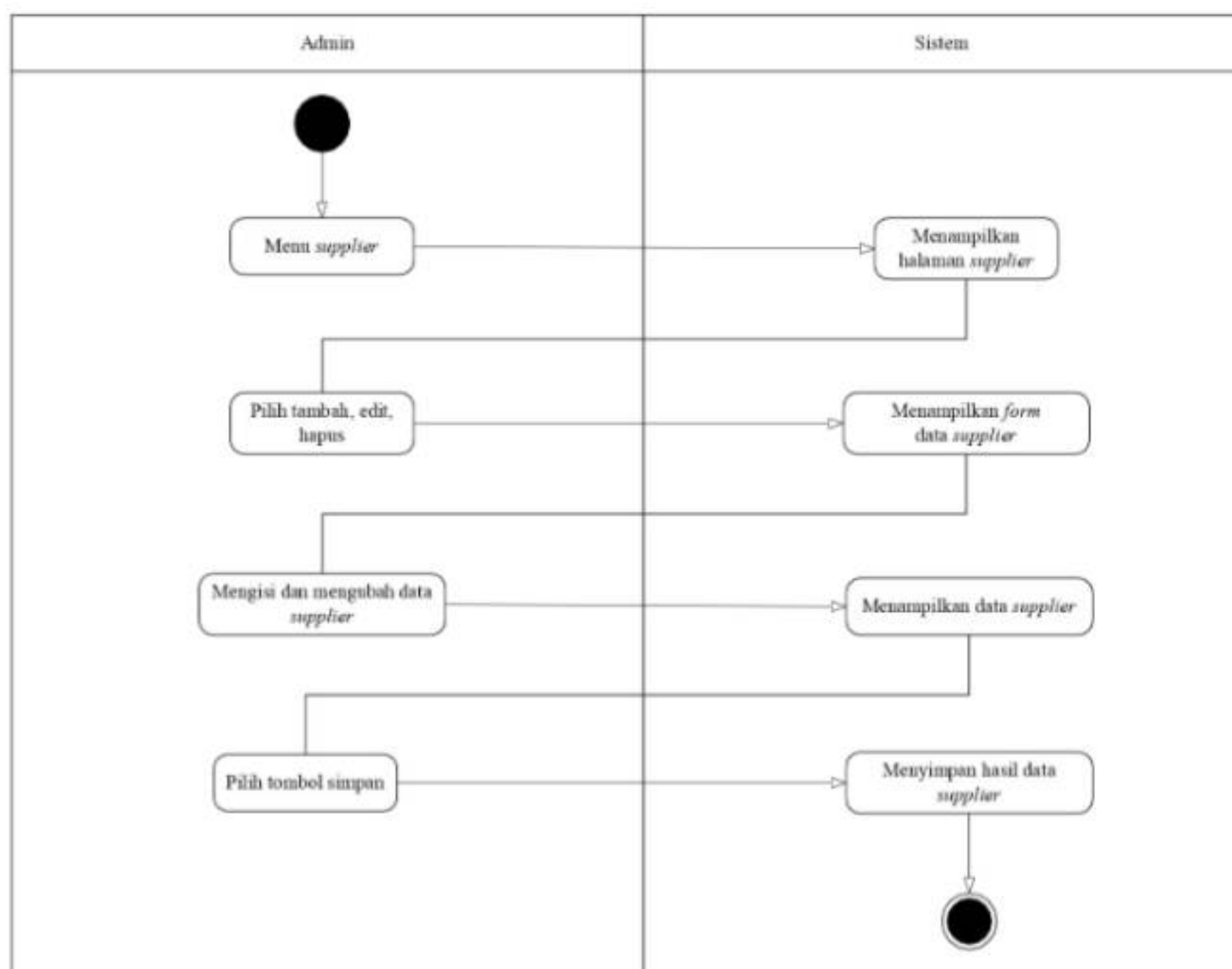
Keterangan:

- 1) Admin memilih menu laporan penjualan, lalu sistem akan menampilkan halaman laporan penjualan.
- 2) Pilih menu cetak maka sistem akan menampilkan data laporan penjualan.

3) Lalu pilih *file pdf* laporan penjualan maka sistem akan menampilkan *pdf download* laporan penjualan.

4) Selesai.

8. Activity Diagram Supplier



Sumber : Diolah oleh peneliti (2025)

Gambar 4. 10 Activity Diagram Supplier

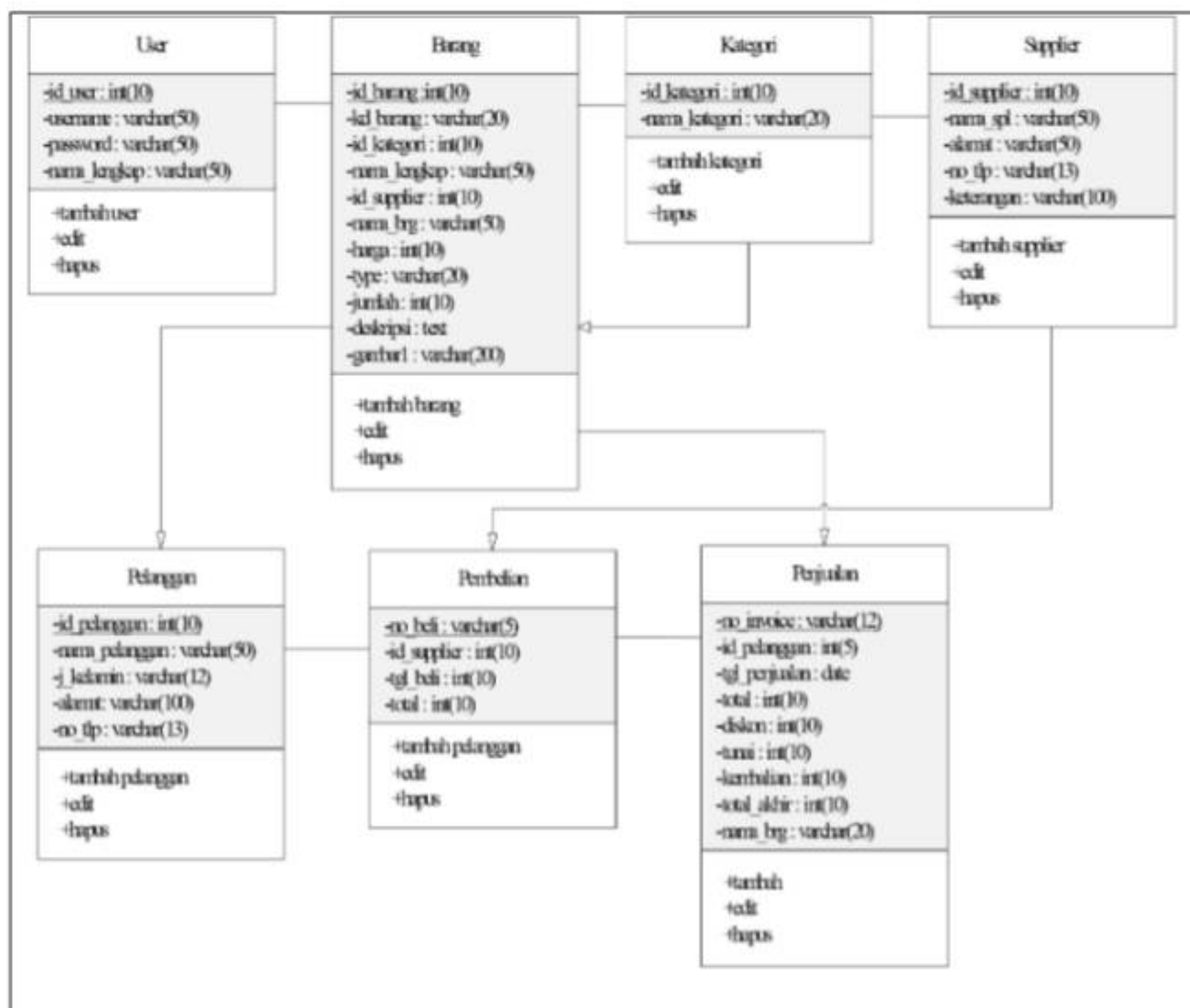
Keterangan:

- 1) Admin memilih menu *supplier*, lalu sistem akan menampilkan halaman *supplier*.
- 2) Pilih tambah, *edit*, hapus maka sistem akan menampilkan *form* data *supplier*.
- 3) Mengisi dan mengubah data *supplier*, maka sistem akan menampilkan data *supplier*.
- 4) Lalu pilih tombol simpan dan sistem akan menyimpan hasil dari data *supplier*.

5) Selesai.

4.4.3 Class Diagram

Class diagram adalah *diagram* yang digunakan dalam *UML (Unified Modelling Language)* untuk memodelkan struktur sistem dengan menunjukkan kelas-kelas (*class*), atribut, metode (operasi), serta hubungan antar kelas.



Sumber : Diolah oleh peneliti (2025)

Gambar 4. 11 Class Diagram

4.5 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data adalah proses penyusunan struktur data yang efisien, konsisten, dan sesuai kebutuhan untuk mendukung pengelolaan, penyimpanan, dan pengambilan data dalam suatu sistem informasi.

1. Nama *Database* : db_tokonboprabumulih

a. Tabel Barang

Nama Tabel : barang

Primary key : id_barang

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data barang.

Tabel 4. 1 Tabel Barang

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
id_barang	<i>int</i>	10	<i>Primary Key</i>
kd_barang	<i>varchar</i>	20	Kode Barang
id_kategori	<i>int</i>	10	Id Kategori
id_supplier	<i>int</i>	10	Id Supplier
nama_brg	<i>varchar</i>	50	Nama Barang
harga	<i>int</i>	10	Harga
type	<i>varchar</i>	20	Type
jumlah	<i>int</i>	10	Jumlah
deskripsi	<i>text</i>	-	Deskripsi
Gambar1	<i>varchar</i>	200	Gambar1

b. Tabel Kategori

Nama Tabel : kategori

Primary key : id_kategori

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data kategori.

Tabel 4. 2 Tabel Kategori

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
id_kategori	<i>int</i>	10	<i>Primary Key</i>
nama_kategori	<i>varchar</i>	20	Nama Kategori

c. Tabel Pelanggan

Nama Tabel : pelanggan

Primary key : id_pelanggan

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data pelanggan.

Tabel 4. 3 Tabel Pelanggan

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
id_pelanggan	<i>int</i>	10	<i>Primary Key</i>
nama_pelanggan	<i>varchar</i>	50	Nama Pelanggan
j_kelamin	<i>varchar</i>	12	J Kelamin
alamat	<i>varchar</i>	100	Alamat
no_telp	<i>varchar</i>	13	No Telp

d. Tabel Pembelian

Nama Tabel : pembelian

Primary key : id_beli

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data pembelian.

Tabel 4. 4 Tabel Pembelian

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
id_beli	<i>int</i>	10	<i>Primary Key</i>
no_beli	<i>varchar</i>	5	No Beli
id_supplier	<i>int</i>	10	Id Supplier
tgl_beli	<i>int</i>	10	Tgl Beli
total	<i>int</i>	10	Total

e. Tabel Penjualan

Nama Tabel : penjualan

Primary key : no_invoice

Fungsi : Digunakan untuk menampilkan data penjualan dan menampilkan proses pembayaran.

Tabel 4. 5 Tabel Penjualan

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
no_invoice	<i>varchar</i>	12	<i>Primary Key</i>
id_pelanggan	<i>int</i>	5	Id Pelanggan
tgl_penjualan	<i>date</i>	-	Tgl Jual
total	<i>int</i>	10	Total
diskon	<i>int</i>	10	Diskon
tunai	<i>int</i>	10	Tunai
kembalian	<i>int</i>	10	Kembalian

total_akhir	int	10	Total Akhir
-------------	-----	----	-------------

f. Tabel *Supplier*

Nama Tabel : supplier

Primary key : id_supplier

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data *supplier*.

Tabel 4. 6 Tabel *Supplier*

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
id_supplier	int	10	Primary Key
nama_spl	varchar	50	Nama Supplier
alamat	varchar	50	Alamat
no_telp	varchar	13	No Telp
keterangan	varchar	100	Keterangan

g. Tabel *User*

Nama Tabel : user

Primary key : id_user

Fungsi : Digunakan untuk login ke dalam aplikasi.

Tabel 4. 7 Tabel *User*

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
id_user	int	10	Primary Key
username	varchar	50	Username
password	varchar	50	Password

nama_lengkap	<i>varchar</i>	50	Nama Lengkap
--------------	----------------	----	--------------

4.6 Perancangan Tampilan Antar Muka

Perancangan form yang merupakan gambaran hasil dari proses input dan output yang digambarkan seperti bagan-bagan secara umum. Dan dibuat untuk membantu mempermudah dalam proses desain sistem.

1. Halaman *Login*

Pada tampilan *form login* yang digunakan *user* untuk menggunakan aplikasi. *User* harus mengisi *username* dan *password* terlebih dahulu.



LOGIN

SILAHKAN LOGIN DISINI

USERNAME	
----------	---

PASSWORD	
----------	---

LOGIN

Sumber : Diolah Oleh Peneliti (2025)

Gambar 4. 12 Rancangan Halaman *Login*

2. Halaman *Home*

Tampilan halaman *home* menampilkan seluruh data-data menu yang ada pada sistem.



Sumber : Diolah Oleh Peneliti (2025)

Gambar 4. 13 Rancangan Halaman *Home*

3. Halaman Barang

Pada tampilan halaman barang ini admin bisa melakukan tambah data, ubah dan hapus. Saat sudah melakukan penambahan data bisa dilakukan pengubahan dan penghapusan, apabila tidak ada pengubahan dan penghapusan bisa dilakukan cetak dalam bentuk *file*.

Toko NBO Prabumulih

Toko NBO Prabumulih

Search

Halaman Home

Barang

Kategori

Pelanggan

Pembelian

Penjualan

Laporan Penjualan

Supplier

List Data Barang

TAMBAH

CETAK

Search :

						UBAH
						HAPUS

Sumber : Diolah Oleh Peneliti (2025)

Gambar 4. 14 Rancangan Halaman Barang

4. Halaman Kategori

Pada tampilan halaman kategori ini admin bisa melakukan tambah data, ubah dan hapus. Saat sudah melakukan penambahan data bisa dilakukan pengubahan dan penghapusan, apabila tidak ada pengubahan dan penghapusan bisa dilakukan cetak dalam bentuk *file*.

Toko NBO Prabumulih

Search

- Halaman Home
- Barang
- Kategori
- Pelanggan
- Pembelian
- Penjualan
- Laporan Penjualan
- Supplier

List Data Kategori

TAMBAH CETAK

Search :

		UBAH
		HAPUS

Sumber : Diolah Oleh Peneliti (2025)

Gambar 4. 15 Rancangan Halaman Kategori

5. Halaman Pelanggan

Pada tampilan halaman pelanggan ini admin bisa melakukan tambah data, ubah dan hapus. Saat sudah melakukan penambahan data bisa dilakukan pengubahan dan penghapusan, apabila tidak ada pengubahan dan penghapusan bisa dilakukan cetak dalam bentuk *file*.

Toko NBO Prabumulih

Toko NBO Prabumulih

Search

Halaman Home

Barang

Kategori

Pelanggan

Pembelian

Penjualan

Laporan Penjualan

Supplier

List Data Pelanggan

TAMBAH

CETAK

Search :

					UBAH HAPUS
--	--	--	--	--	----------------------------------

Sumber : Diolah Oleh Peneliti (2025)

Gambar 4. 16 Rancangan Halaman Pelanggan

6. Halaman Pembelian

Pada tampilan halaman pembelian ini admin bisa melakukan tambah data, ubah dan hapus. Saat sudah melakukan penambahan data bisa dilakukan pengubahan dan penghapusan, apabila tidak ada pengubahan dan penghapusan bisa dilakukan cetak dalam bentuk *file*.

Toko NBO Prabumulih

Toko NBO Prabumulih

Search

Halaman Home

Barang

Kategori

Pelanggan

Pembelian

Penjualan

Laporan Penjualan

Supplier

List Data Pembelian

TAMBAH

CETAK

Search :

				UBAH HAPUS

Sumber : Diolah Oleh Peneliti (2025)

Gambar 4. 17 Rancangan Halaman Pembelian

7. Halaman Penjualan

Pada halaman penjualan menampilkan list barang di keranjang belanja, *invoice* transaksi pembayaran pada sistem kasir dalam bentuk *file*.

Toko NBO Prabumulih

Toko NBO Prabumulih

Search 

-  Halaman Home
-  Barang
-  Kategori
-  Pelanggan
-  Pembelian
-  Penjualan
-  Laporan Penjualan
-  Supplier

Keranjang Belanja

Search :

		 UBAH  HAPUS

Tanggal

Kon

Pelanggan

Device

					 UBAH  HAPUS

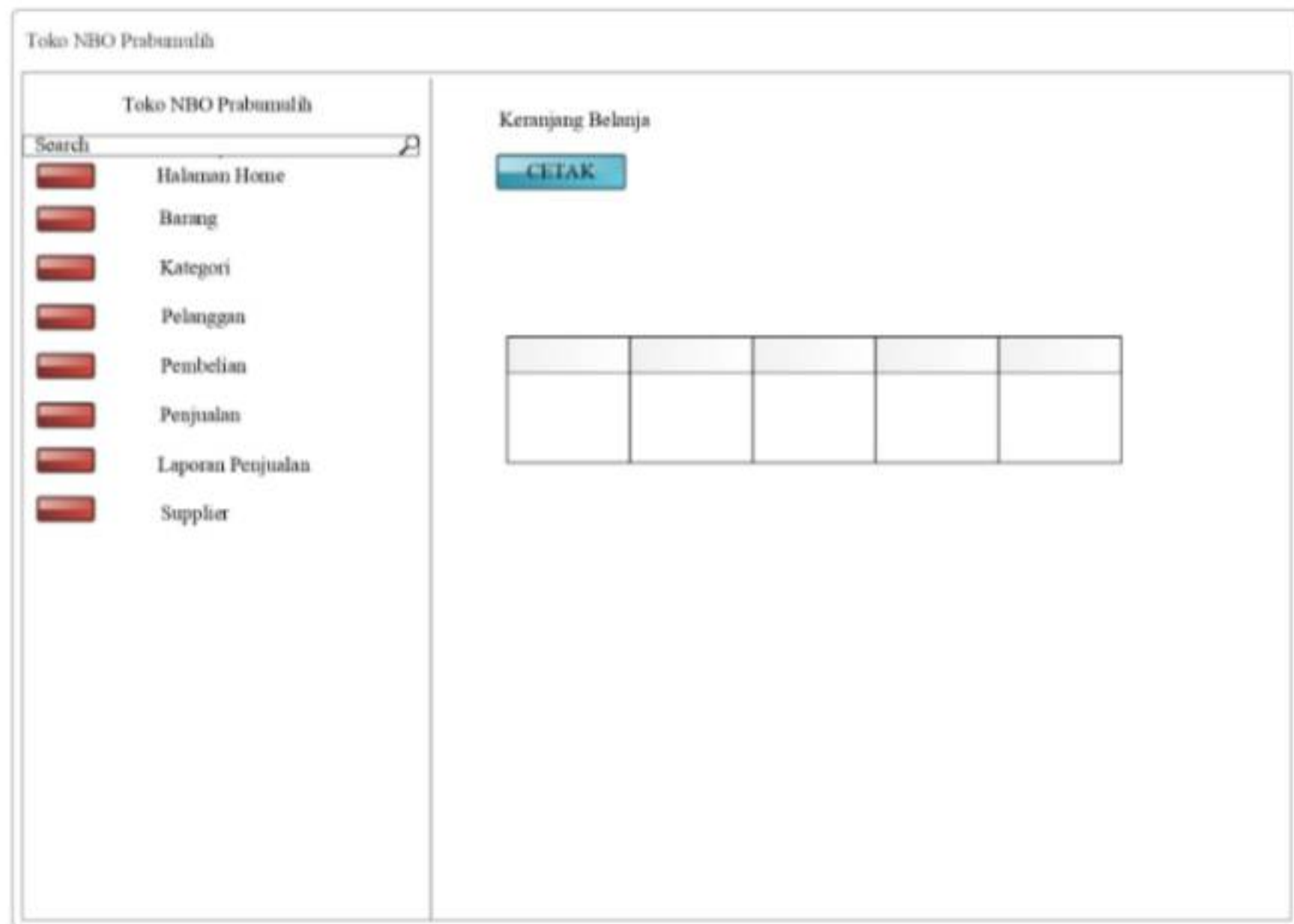
 BATAL
 CANCEL

Sumber : Diolah Oleh Peneliti (2025)

Gambar 4. 18 Rancangan Halaman Penjualan

8. Halaman Laporan Penjualan

Pada tampilan halaman laporan penjualan ini admin bisa mencetak rekapitulasi transaksi pembayaran dalam bentuk *file pdf*.



Sumber : Diolah Oleh Peneliti (2025)

Gambar 4. 19 Rancangan Halaman Laporan Penjualan

9. Halaman *Supplier*

Pada tampilan halaman *supplier* ini admin bisa melakukan tambah data, ubah dan hapus. Saat sudah melakukan penambahan data bisa dilakukan pengubahan dan penghapusan, apabila tidak ada pengubahan dan penghapusan bisa dilakukan cetak dalam bentuk *file*.

Toko NBO Prabumulih

Search

Halaman Home

Barang

Kategori

Pelanggan

Pembelian

Penjualan

Laporan Penjualan

Supplier

List Data Supplier

TAMBAH

CETAK

Search :

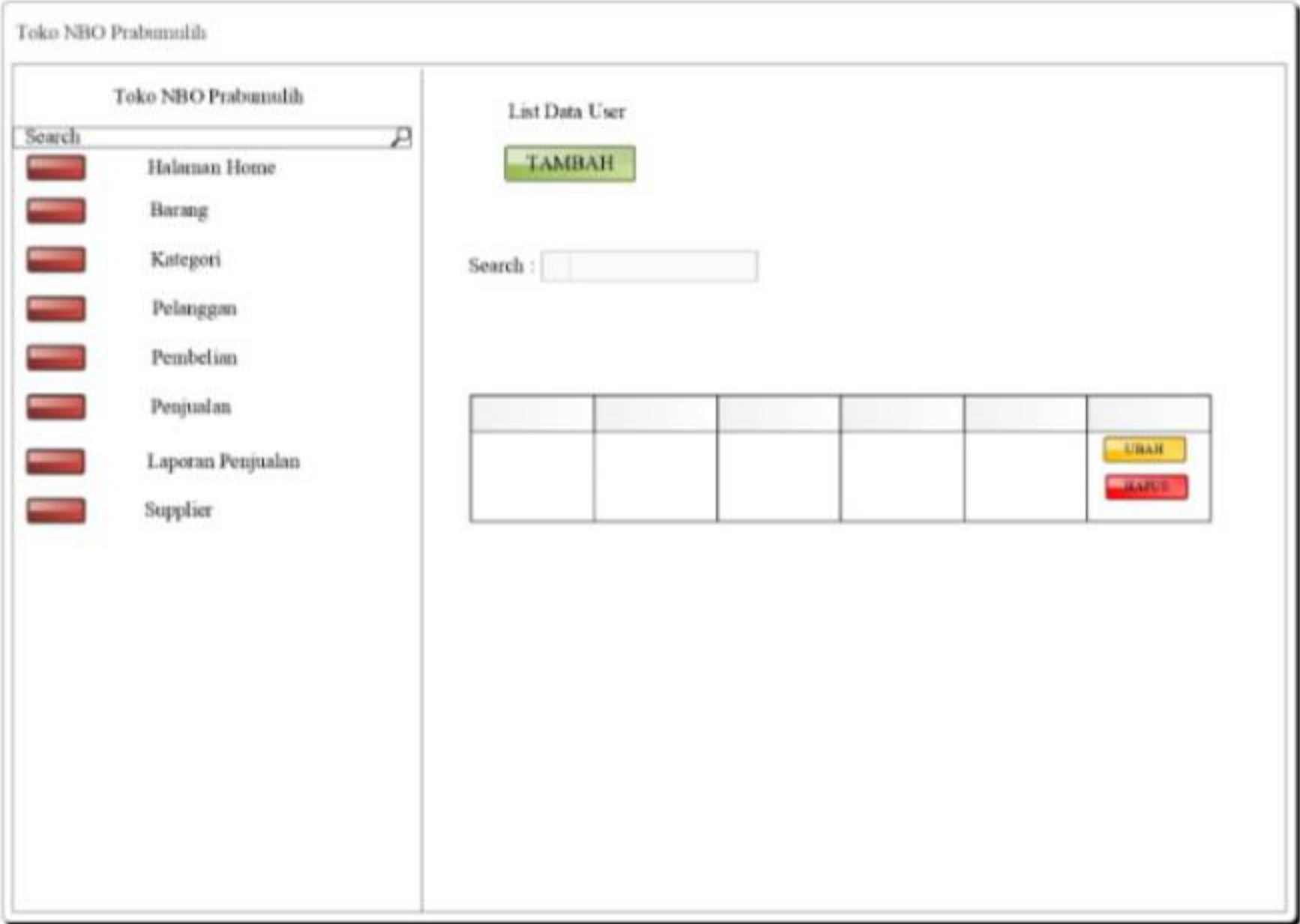
					UBAH HAPUS
--	--	--	--	--	----------------------------------

Sumber : Diolah Oleh Peneliti (2025)

Gambar 4. 20 Rancangan Halaman *Supplier*

10. Halaman *User*

Pada tampilan halaman *user* ini admin bisa melakukan tambah data, ubah dan hapus. Saat sudah melakukan penambahan data bisa dilakukan pengubahan dan penghapusan.



Sumber : Diolah Oleh Peneliti (2025)

Gambar 4. 21 Rancangan Halaman User

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

5.1 Implementasi Perancangan Sistem

Implementasi perancangan sistem adalah proses penerapan atau pelaksanaan pembuatan sistem berdasarkan hasil dari analisa perancangan pada bab sebelumnya, lalu diimplementasikan ke dalam bahasa pemrograman atau *coding* untuk menentukan program yang akan dibuat sehingga dapat diketahui apakah sistem yang dibuat dan desainnya sudah sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan dan berjalan sesuai dengan keinginan pengguna.

5.2 Implementasi Perangkat Lunak

Dalam membangun sebuah program *website* untuk mengolah data serta mendesainnya dibutuhkan perangkat lunak, yaitu:

1. Bahasa pemrograman *PHP*
2. *Microsoft visio* 2013
3. *Microsoft word* 2010
4. *Database MySQL*
5. *Visual Studio Code*
6. *XAMPP* V.3.3.0

5.3 Implementasi Perangkat Keras

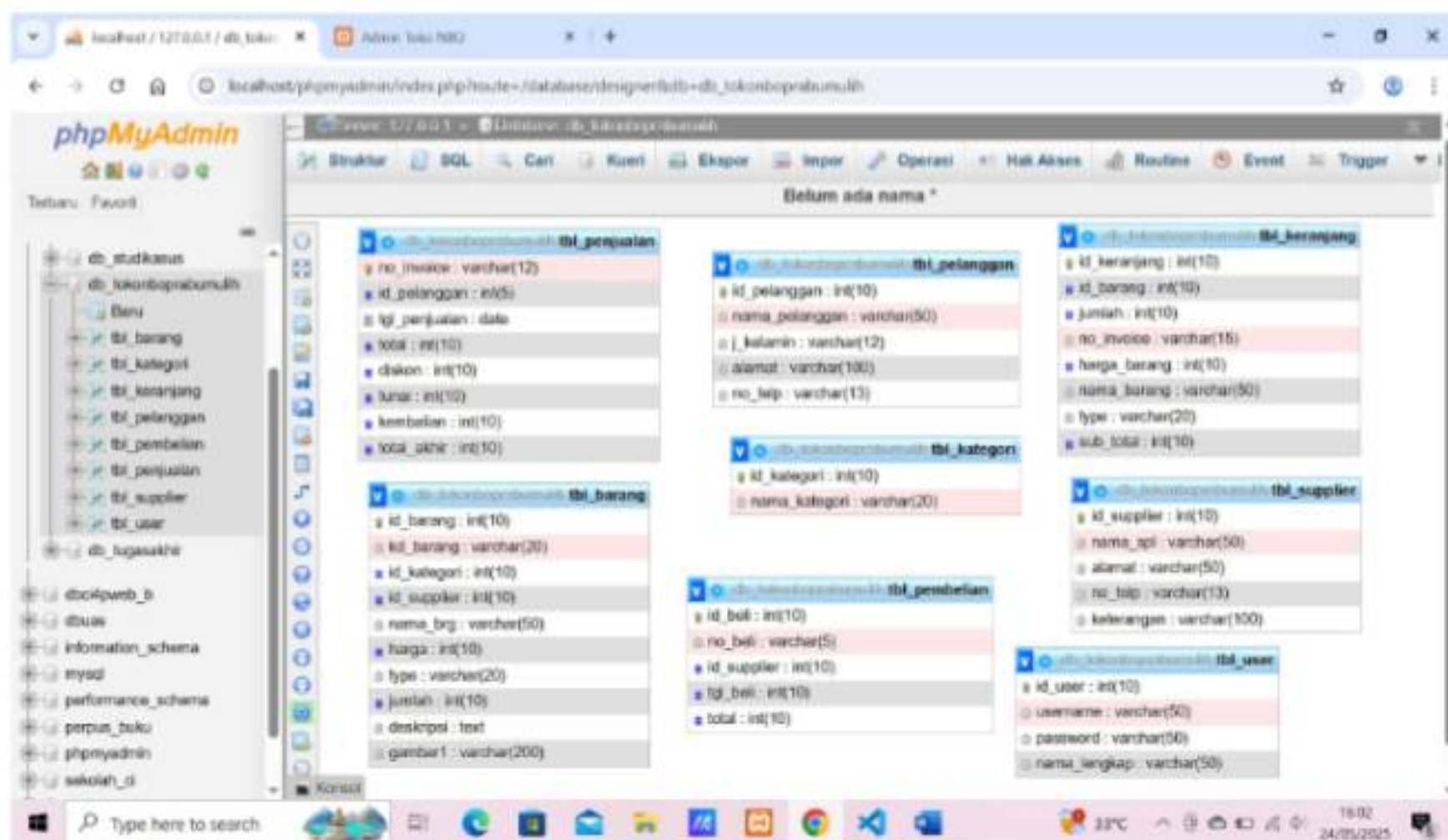
Perangkat keras yang dibutuhkan dalam membangun serta menjalankan *website*, sebagai berikut:

1. Laptop Asus
2. *RAM* 4.00 GB

3. Intel(R) Core(TM) i3-1005G1 CPU @ 1.20GHz 1.19 GHz

5.4 Implementasi Basis Data

Pada Rancang Bangun Aplikasi Kasir pada Toko NBO Prabumulih berbasis *website* ini peneliti menggunakan basis data *MySQL phpMyAdmin* melalui *web server Xampp Control Panel*. Berikut ini tampilan implementasinya:



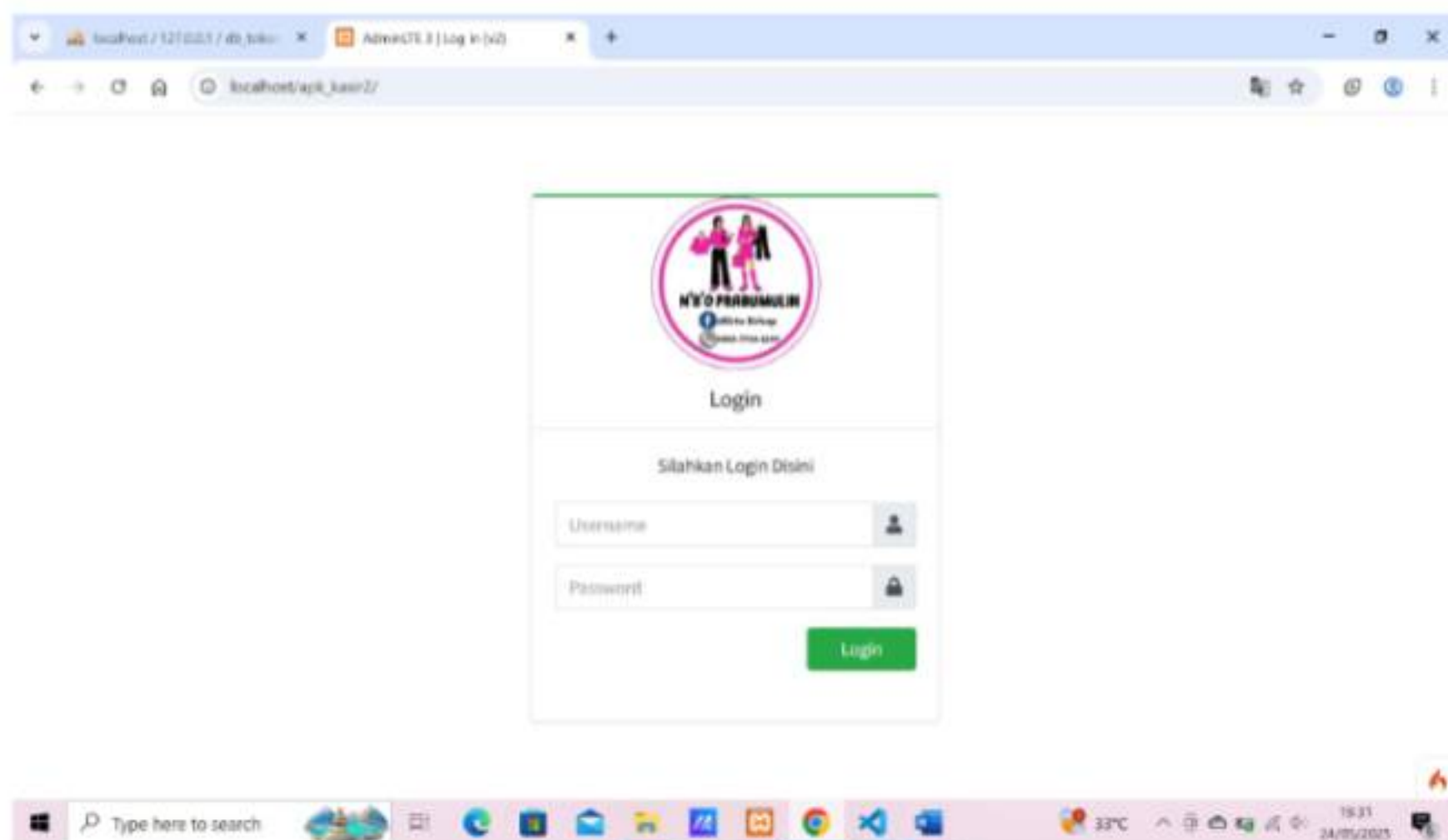
Gambar 5. 1 Database Aplikasi Kasir Toko NBO Prabumulih

Berdasarkan tampilan diatas, *database* yang ada dan yang ditampilkan terdiri dari tabel barang, kategori, keranjang, pelanggan, pembelian, penjualan, *supplier* dan *user*.

5.5 Implementasi Antarmuka

Pada bagian implementasi antarmuka ini peneliti membuat tampilan *website*, sebagai berikut:

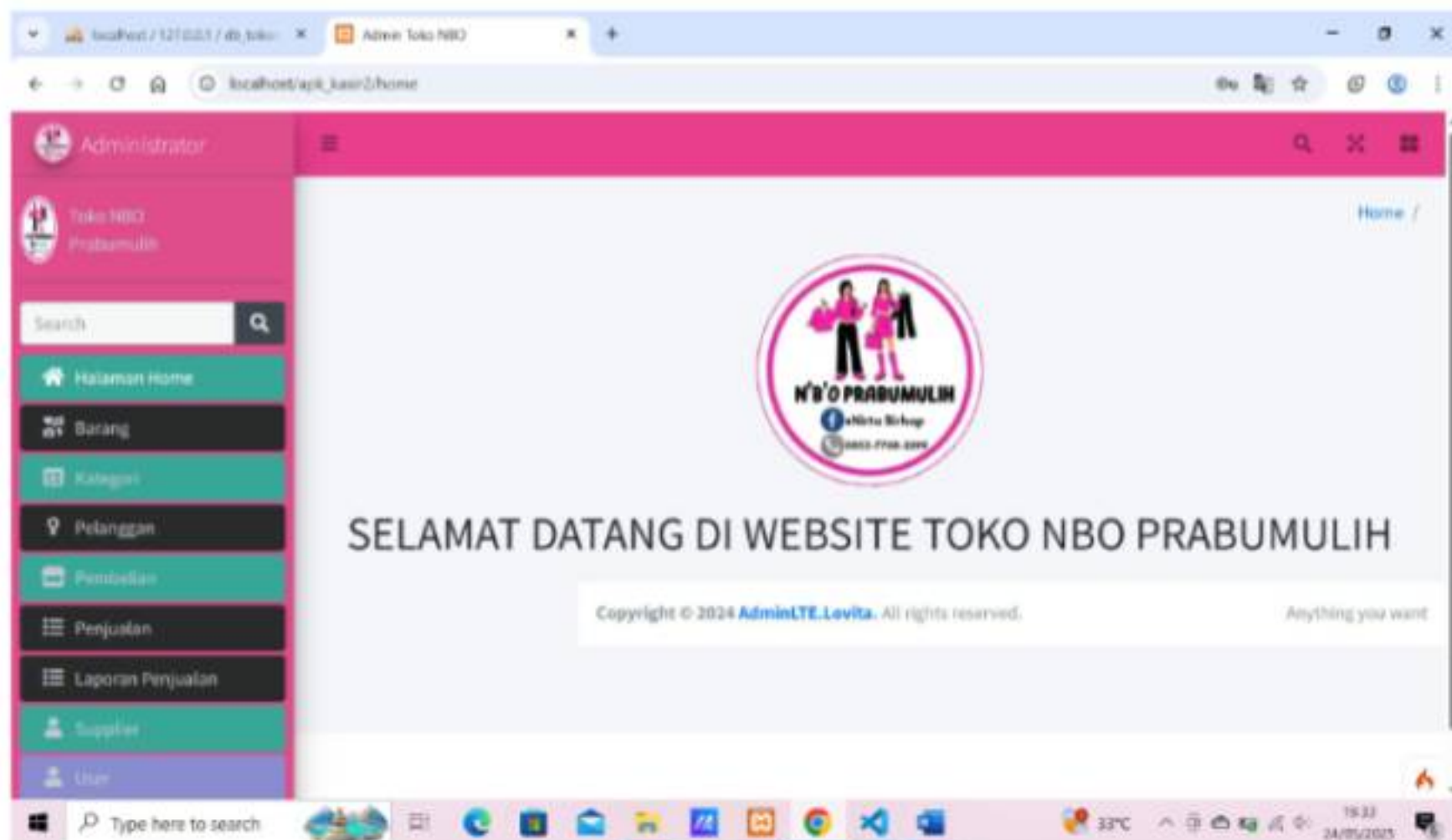
1. Tampilan Halaman *Login*



Gambar 5. 2 Tampilan Halaman *Login*

Pada gambar diatas adalah tampilan halaman *login* yang nantinya berfungsi untuk admin dan kepala toko yang ingin masuk dan menggunakan sistem, Admin dan kepala toko harus *login* terlebih dahulu dengan mengisi *username* dan *password*.

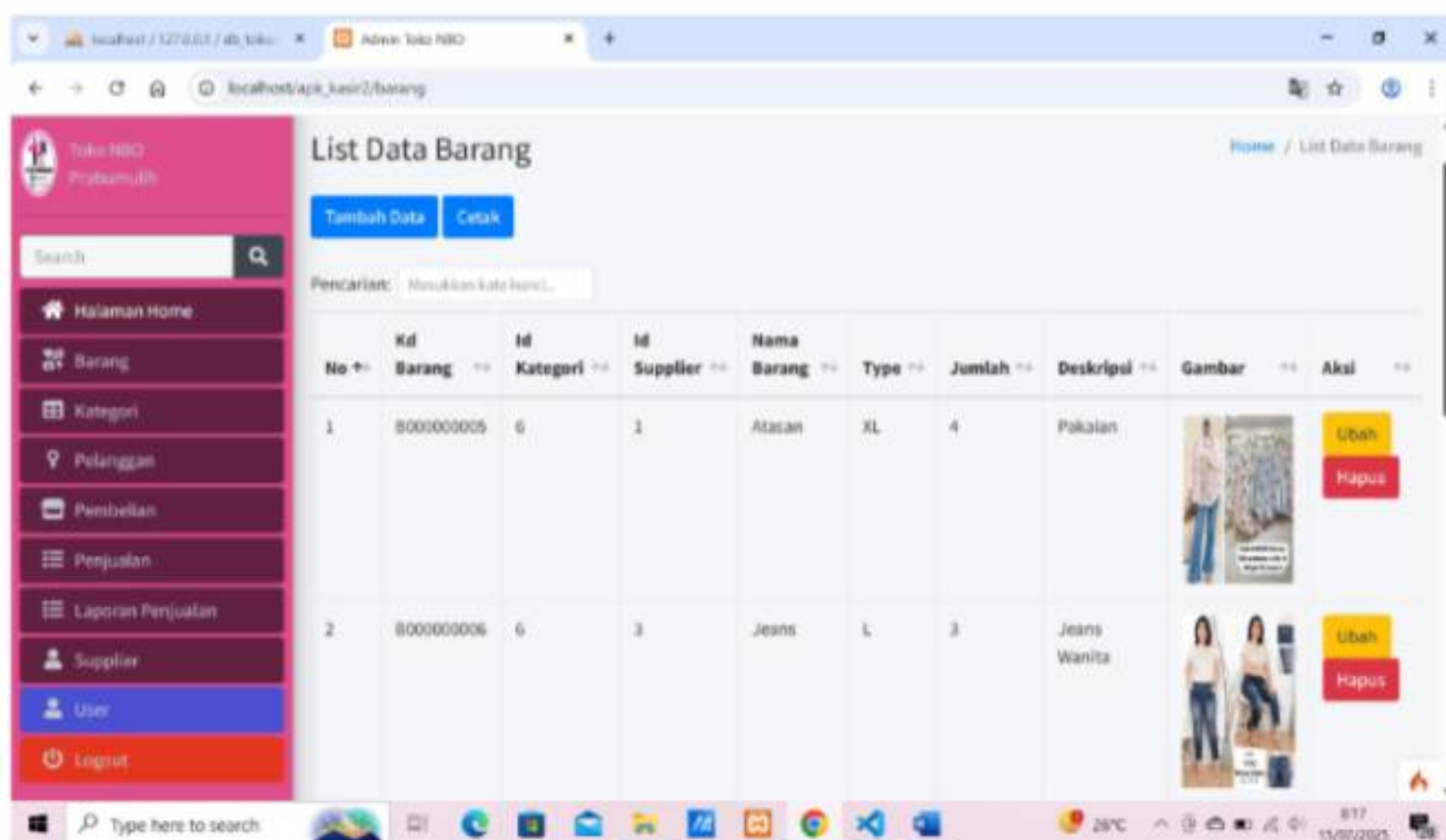
2. Tampilan Halaman *Home*



Gambar 5. 3 Tampilan Halaman *Home*

Pada gambar diatas adalah halaman *home*, menampilkan logo dan keterangan *website*.

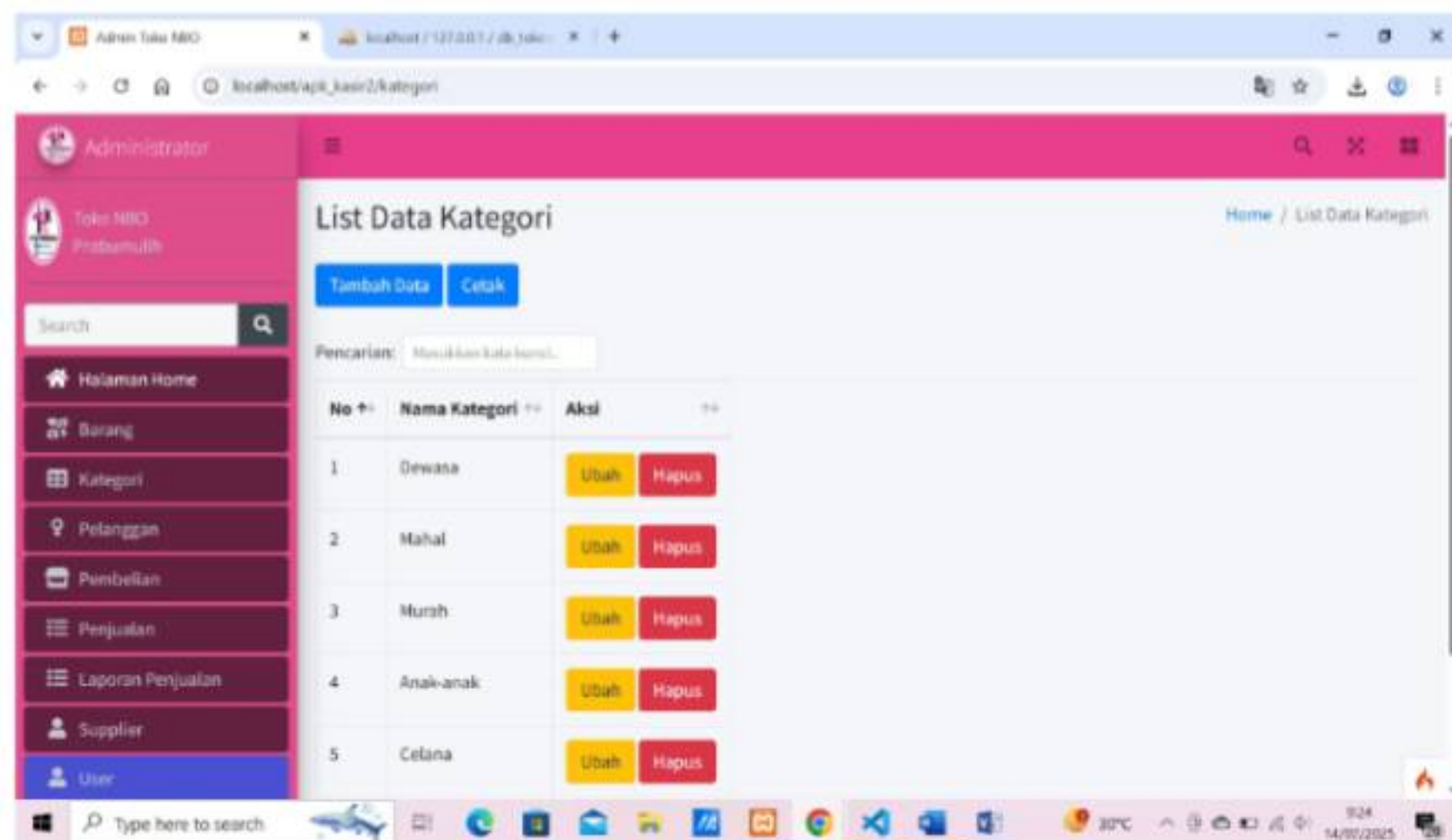
3. Tampilan Halaman Barang



Gambar 5. 4 Tampilan Halaman Barang

Pada gambar diatas adalah tampilan halaman barang jadi admin bisa melakukan tambah data, ubah, dan hapus. Saat sudah melakukan penambahan data bisa dilakukan pengubahan dan penghapusan, Apabila tidak ada pengubahan dan penghapusan langsung bisa melakukan pencetakan dalam bentuk *file*.

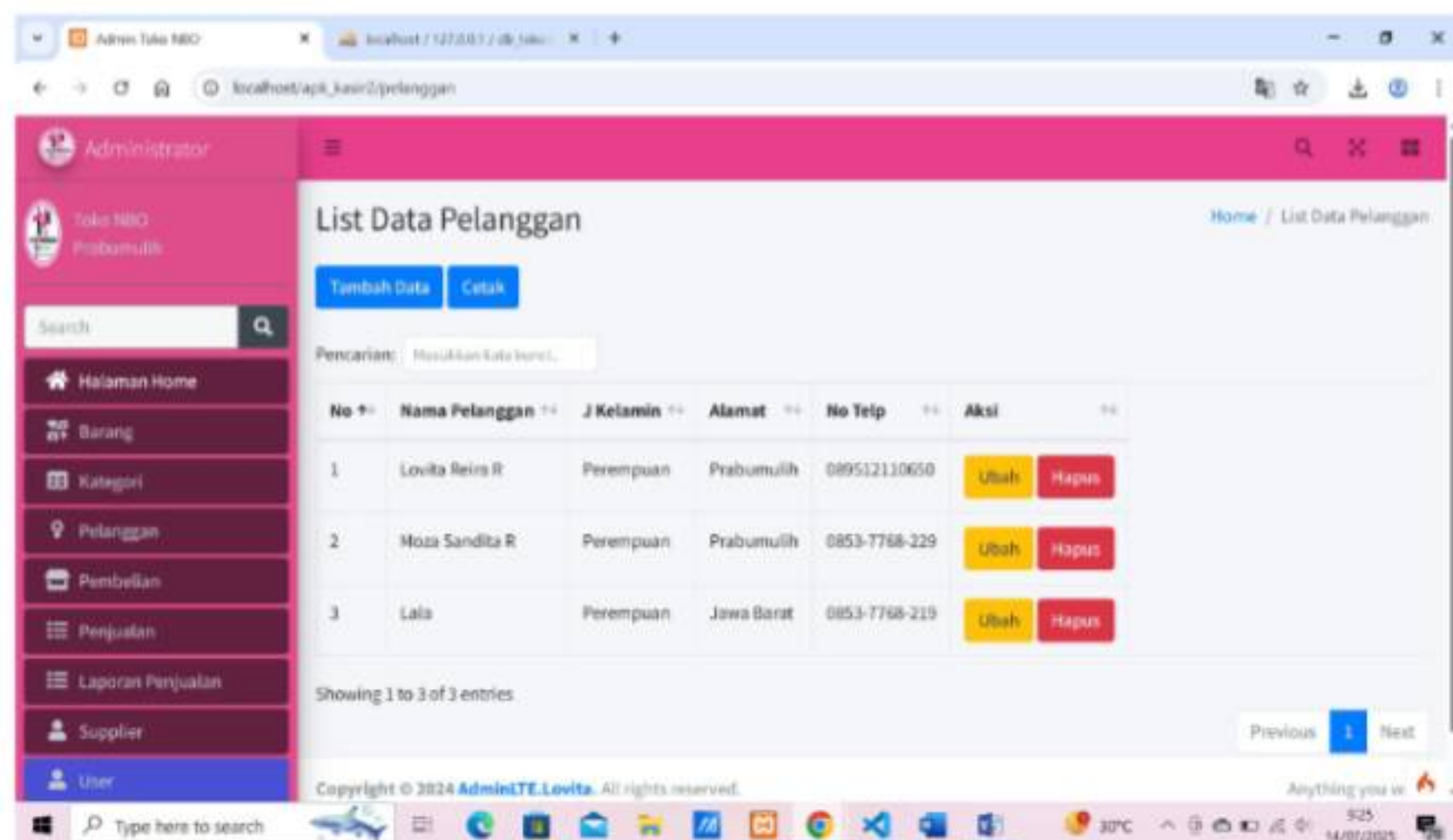
4. Tampilan Halaman Kategori



Gambar 5. 5 Tampilan Halaman Kategori

Pada gambar diatas adalah tampilan halaman kategori jadi admin bisa melakukan tambah data, ubah, dan hapus. Saat sudah melakukan penambahan data bisa dilakukan pengubahan dan penghapusan, Apabila tidak ada pengubahan dan penghapusan langsung bisa melakukan pencetakan dalam bentuk *file*.

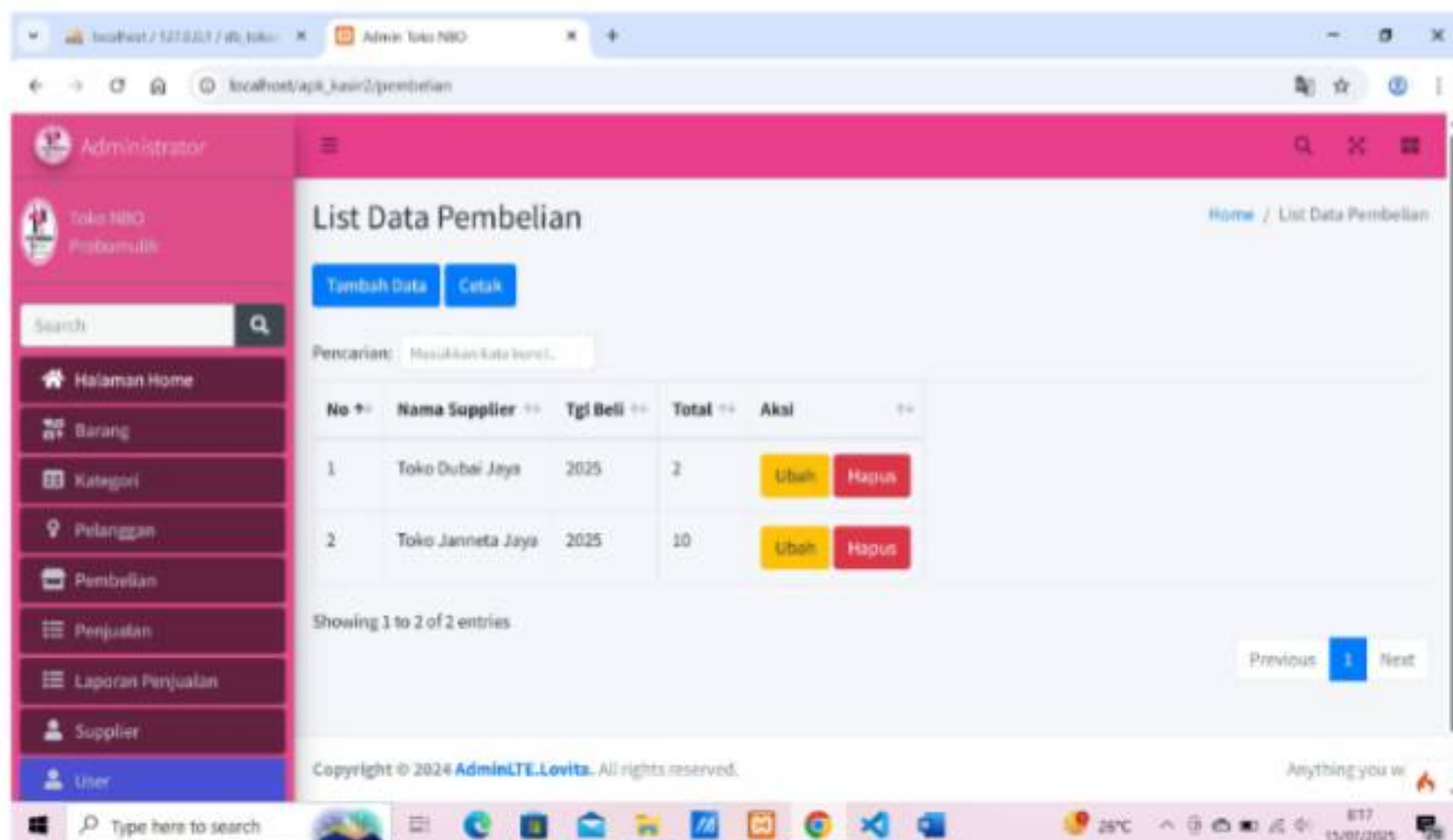
5. Tampilan Halaman Pelanggan



Gambar 5. 6 Tampilan Halaman Pelanggan

Pada gambar diatas adalah tampilan halaman pelanggan jadi admin bisa melakukan tambah data, ubah, dan hapus. Saat sudah melakukan penambahan data bisa dilakukan pengubahan dan penghapusan, Apabila tidak ada pengubahan dan penghapusan langsung bisa melakukan pencetakan dalam bentuk *file*.

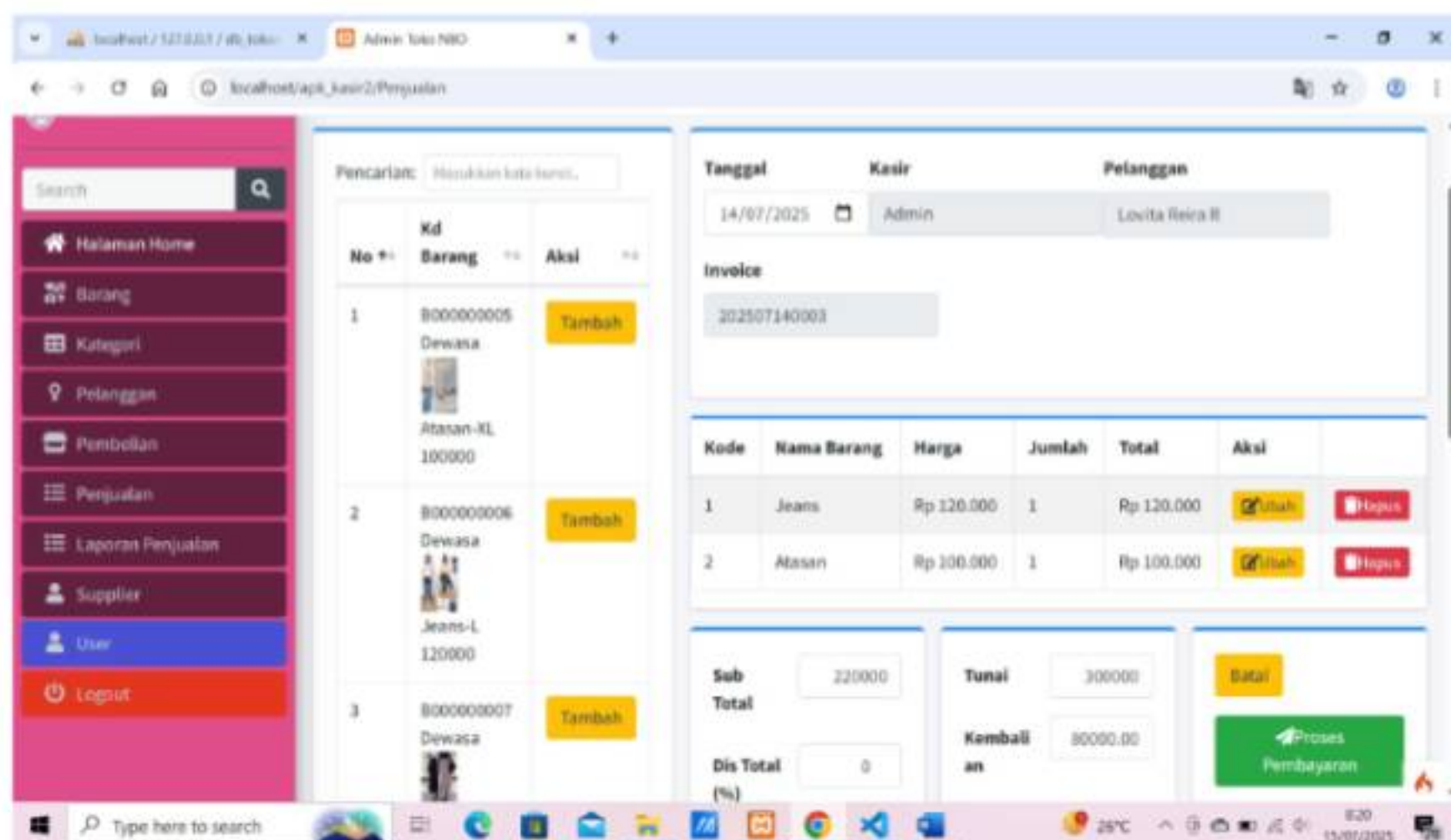
6. Tampilan Halaman Pembelian



Gambar 5. 7 Tampilan Halaman Pembelian

Pada gambar diatas adalah tampilan halaman pembelian jadi admin bisa melakukan tambah data, ubah, dan hapus. Saat sudah melakukan penambahan data bisa dilakukan pengubahan dan penghapusan, Apabila tidak ada pengubahan dan penghapusan langsung bisa melakukan pencetakan dalam bentuk *file*.

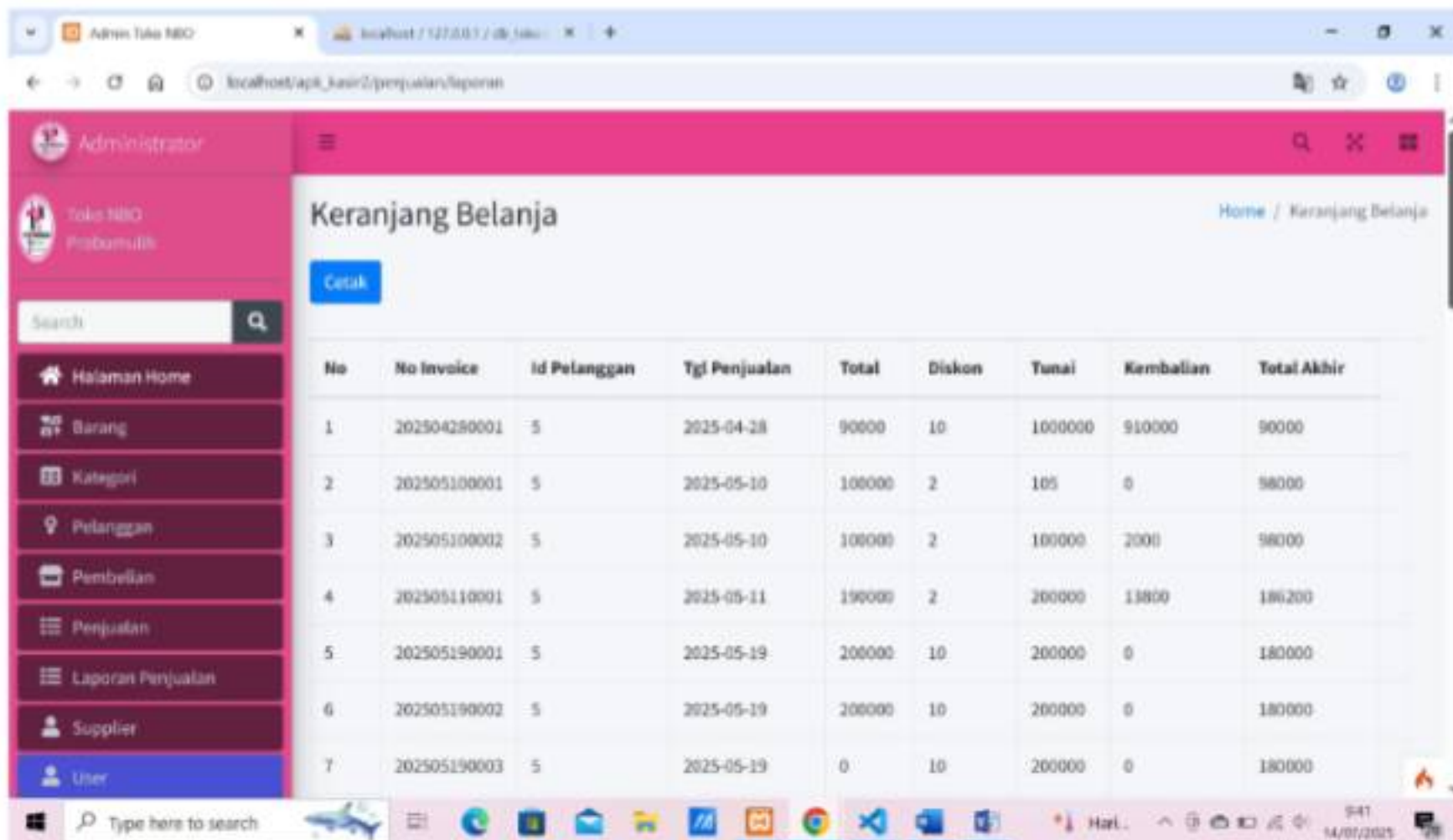
7. Tampilan Halaman Penjualan



Gambar 5. 8 Tampilan Halaman Penjualan

Pada gambar diatas adalah tampilan halaman penjualan jadi admin bisa melakukan tambah barang, ubah, dan hapus. Saat sudah melakukan penambahan data barang bisa dilakukan pengubahan dan penghapusan, Apabila tidak ada pengubahan pada sub total maka langsung bisa melakukan proses pembayaran.

8. Tampilan Halaman Laporan Penjualan



Keranjang Belanja

[Home](#) / [Keranjang Belanja](#)

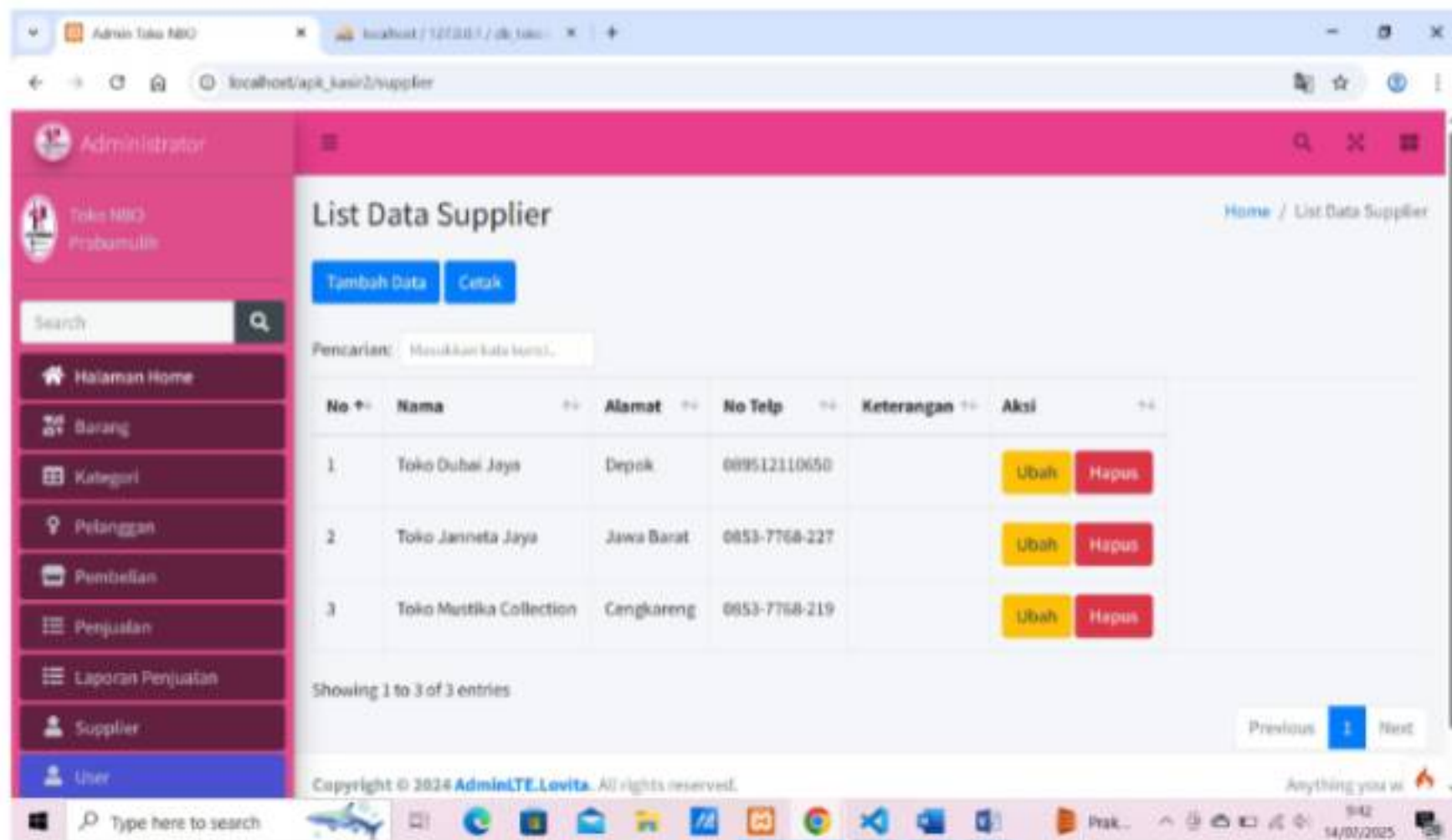
[Cetak](#)

No	No Invoice	Id Pelanggan	Tgl Penjualan	Total	Diskon	Tunai	Kembalian	Total Akhir
1	202504280001	5	2025-04-28	90000	10	1000000	910000	90000
2	202505100001	5	2025-05-10	100000	2	105	0	98000
3	202505100002	5	2025-05-10	100000	2	100000	2000	98000
4	202505110001	5	2025-05-11	190000	2	200000	19800	180200
5	202505190001	5	2025-05-19	200000	10	200000	0	180000
6	202505190002	5	2025-05-19	200000	10	200000	0	180000
7	202505190003	5	2025-05-19	0	10	200000	0	180000

Gambar 5. 9 Tampilan Halaman Laporan Penjualan

Pada gambar diatas adalah tampilan halaman laporan penjualan jadi admin bisa melakukan proses rekapitulasi laporan penjualan pada setiap transaksi dalam bentuk cetak *pdf*.

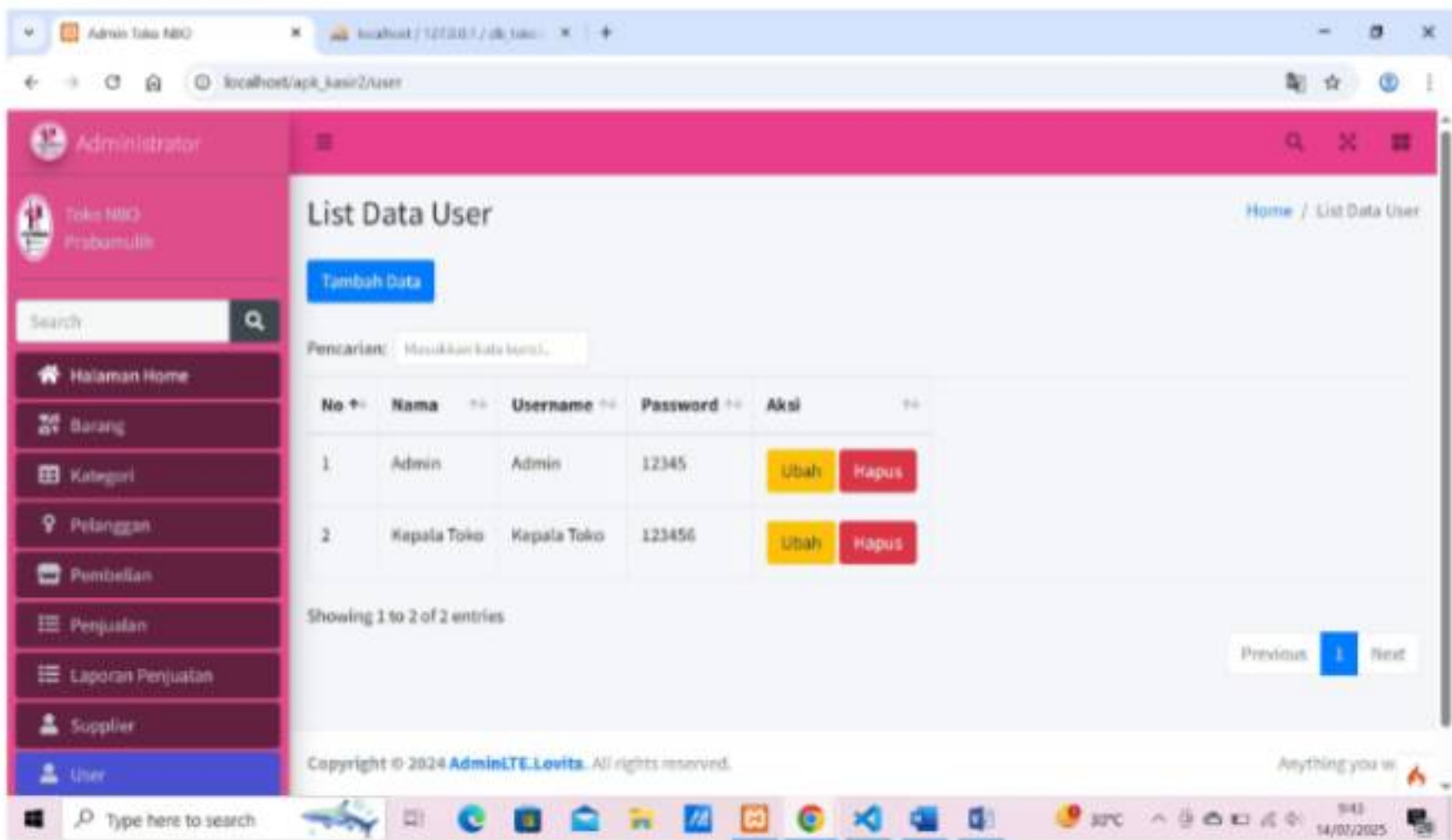
9. Tampilan Halaman *Supplier*



Gambar 5. 10 Tampilan Halaman *Supplier*

Pada gambar diatas adalah tampilan halaman *supplier* jadi admin bisa melakukan tambah data, ubah, dan hapus. Saat sudah melakukan penambahan data bisa dilakukan pengubahan dan penghapusan, Apabila tidak ada pengubahan dan penghapusan langsung bisa melakukan pencetakan dalam bentuk *pdf*.

10. Tampilan Halaman *User*



Gambar 5. 11 Tampilan Halaman *User*

Pada gambar diatas adalah tampilan halaman *user* jadi admin dan kepala toko bisa melakukan tambah data, ubah, dan hapus. Saat sudah melakukan penambahan data bisa dilakukan pengubahan dan penghapusan.

5.6 Pengujian Sistem

Pengujian sistem ini dengan menggunakan metode pengujian kotak putih (*white box*) yang digunakan untuk memastikan apakah sistem yang telah dibuat dapat berfungsi dengan benar. Berikut hal-hal yang akan diuji:

1. Rancangan Pengujian Sistem

Tabel 5. 1 Rancangan Pengujian

No	Requirement	Jenis Penguji
1	Tampilan Login	White Box
2	Halaman <i>Dashboard</i>	White Box

3	Halaman Barang	<i>White Box</i>
4	Halaman Kategori	<i>White Box</i>
5	Halaman Pelanggan	<i>White Box</i>
6	Halaman Pembelian	<i>White Box</i>
7	Halaman Penjualan	<i>White Box</i>
8	Halaman Laporan Penjualan	<i>White Box</i>
9	Halaman <i>Supplier</i>	<i>White Box</i>
10	Halaman <i>User</i>	<i>White Box</i>

Sumber : Data yang diolah oleh peneliti (2025)

2. Hasil Pengujian Tampilan *Login*

Tabel 5. 2 Hasil Pengujian Tampilan *Login*

No	Skenario Menguji	Hasil yang di Harapkan	Kesimpulan
1	Memilih menu <i>login</i>		<i>Valid</i>
2	Input <i>username</i> dan <i>password</i>	Masukan <i>username</i> dan <i>password</i>	<i>Valid</i>
3	Klik tombol <i>login</i>	Masuk ke tampilan <i>home</i>	<i>Valid</i>

Sumber : Data yang diolah oleh peneliti (2025)

3. Hasil Pengujian Tampilan Barang

Tabel 5. 3 Hasil Pengujian Tampilan Barang

No	Skenario Menguji	Hasil yang di Harapkan	Kesimpulan
1	Memilih menu barang	Masuk ke halaman <i>form</i> barang	<i>Valid</i>
2	Input data	Data berhasil di input	<i>Valid</i>
3	Tambah data	Data berhasil di tambah	<i>Valid</i>
4	Cetak data	Data berhasil di cetak	<i>Valid</i>

Sumber : Data yang diolah oleh peneliti (2025)

4. Hasil Pengujian Tampilan Kategori

Tabel 5. 4 Hasil Pengujian Tampilan Kategori

No	Skenario Menguji	Hasil yang di Harapkan	Kesimpulan
1	Memilih menu kategori	Masuk ke halaman <i>form</i> kategori	<i>Valid</i>
2	Input data	Data berhasil di input	<i>Valid</i>
3	Tambah data	Data berhasil di tambah	<i>Valid</i>
4	Cetak data	Data berhasil di cetak	<i>Valid</i>

Sumber : Data yang diolah oleh peneliti (2025)

5. Hasil Pengujian Tampilan Pelanggan

Tabel 5. 5 Hasil Pengujian Tampilan Pelanggan

No	Skenario Menguji	Hasil yang di Harapkan	Kesimpulan
1	Memilih menu pelanggan	Masuk ke halaman <i>form</i> pelanggan	<i>Valid</i>
2	Input data	Data berhasil di input	<i>Valid</i>
3	Tambah data	Data berhasil di tambah	<i>Valid</i>
4	Cetak data	Data berhasil di cetak	<i>Valid</i>

Sumber : Data yang diolah oleh peneliti (2025)

6. Hasil Pengujian Tampilan Pembelian

Tabel 5. 6 Hasil Pengujian Tampilan Pembelian

No	Skenario Menguji	Hasil yang di Harapkan	Kesimpulan
1	Memilih menu pembelian	Masuk ke halaman <i>form</i> pembelian	<i>Valid</i>
2	Input data	Data berhasil di input	<i>Valid</i>
3	Tambah data	Data berhasil di tambah	<i>Valid</i>
4	Cetak data	Data berhasil di cetak	<i>Valid</i>

Sumber : Data yang diolah oleh peneliti (2025)

7. Hasil Pengujian Tampilan Penjualan

Tabel 5. 7 Hasil Pengujian Tampilan Penjualan

No	Skenario Menguji	Hasil yang di Harapkan	Kesimpulan
----	------------------	------------------------	------------

1	Memilih menu penjualan	Masuk ke halaman <i>form</i> penjualan	<i>Valid</i>
2	Input data	Data berhasil di input	<i>Valid</i>
3	Tambah data	Data berhasil di tambah	<i>Valid</i>
4	Memilih menu transaksi barang	Menampilkan total transaksi	<i>Valid</i>
4	Memilih menu total akhir	Menampilkan proses pembayaran	<i>Valid</i>

Sumber : Data yang diolah oleh peneliti (2025)

8. Hasil Pengujian Tampilan Laporan Penjualan

Tabel 5. 8 Hasil Pengujian Tampilan Laporan Penjualan

No	Skenario Menguji	Hasil yang di Harapkan	Kesimpulan
1	Memilih menu laporan penjualan	Masuk ke halaman <i>form</i> laporan penjualan	<i>Valid</i>
2	Input data	Data berhasil di input	<i>Valid</i>
3	Memilih menu cetak laporan penjualan	Menampilkan data laporan penjualan berhasil dicetak	<i>Valid</i>

Sumber : Data yang diolah oleh peneliti (2025)

9. Hasil Pengujian Tampilan *Supplier*

Tabel 5. 9 Hasil Pengujian Tampilan *Supplier*

No	Skenario Menguji	Hasil yang di Harapkan	Kesimpulan
1	Memilih menu <i>supplier</i>	Masuk ke halaman <i>form</i> <i>supplier</i>	<i>Valid</i>
2	Input data	Data berhasil di input	<i>Valid</i>
3	Tambah data	Data berhasil di tambah	<i>Valid</i>
4	Cetak data	Data berhasil di cetak	<i>Valid</i>

Sumber : Data yang diolah oleh peneliti (2025)

10. Hasil Pengujian Tampilan *User*

Tabel 5. 10 Hasil Pengujian Tampilan *User*

No	Skenario Menguji	Hasil yang di Harapkan	Kesimpulan
1	Memilih menu <i>user</i>	Masuk ke halaman <i>form user</i>	<i>Valid</i>
2	Input data	Data berhasil di input	<i>Valid</i>
3	Tambah data	Data berhasil di tambah	<i>Valid</i>

Sumber : Data yang diolah oleh peneliti (2025)

5.7 Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan dari sebuah hasil pengujian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Kasir pada Toko NBO Prabumulih berbasis *website* yang telah di rancang dan dibuat dapat berjalan dan berfungsi dengan baik.

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan penjelasan diatas hasil dari pembuatan sistem penelitian di Toko NBO Prabumulh menggunakan metode *Rapid Application Development (RAD)* adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dirancang menggunakan bahasa pemrograman *PHP (Hypertext Processor)*, database *MySQL* dan pengkodean menggunakan *Visual Studio Code*.
2. Dengan menerapkan pendekatan metode *Rapid Application Development (RAD)* alat bantu *UML (Unified Modelling Language)*, pengembangan sistem pengolahan data pada Toko NBO Prabumulih dapat dilakukan secara efektif dan efisien.
3. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan untuk membuat aplikasi kasir pada Toko NBO Prabumulih ini telah tercapai sesuai dengan yang dibutuhkan oleh Toko NBO Prabumulih dan sistem ini sudah disetujui oleh pihak-pihak yang terkait dan juga sudah disetujui oleh dosen pembimbing sehingga sistem kasir ini akan digunakan untuk mengelola total akhir di setiap transaksi pembayaran dan rekapitulasi setiap transaksi pada Toko NBO Prabumulih.

6.2 Saran

Pada saat melakukan pengujian pada sistem pengolahan data transaksi pembayaran pada Toko NBO Prabumulih ini penulis menyadari masih banyak

kekurangan dalam aplikasi yang dibuat, maka berikut ini adalah beberapa saran-saran yang dapat penulis berikan:

1. Aplikasi ini masih perlu pemeriksaan dan pemeliharaan agar bisa mengetahui kekurangan apa saja yang ada mungkin tidak terpikir oleh penulis dan masih diperlukannya pengembangan sistem agar *website* yang dibangun menjadi lebih baik.
2. Tampilan aplikasi ini masih sederhana dan perlu ada desain yang lebih bagus atau mungkin yang lebih baik.
3. Harus ada pelatihan secara terus menerus oleh admin untuk mengelola aplikasi atau sistem pengolahan data transaksi pembayaran agar pengolahan data transaksi dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, L. H., Farizi, P. S., Mustofa, I. H., Khoerunnisa, K., & Utomo, A. J. (2023). Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Kasir Berbasis Web pada UMKM Toko Ritel. *Technology and Informatics Insight Journal*, 2(1), 12–23.
- Dillah, A., Nama, G. F., Budiyanto, D., & Muhammad, M. A. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Operasi P2Tl Pengukuran Tidak Langsung 2 Phasa Di Pt. Pln (Persero) Unit Pelaksana Pelayanan Pelanggan (Up3) Metro. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3).
- Hafizah, Falda Salwa, Nova Mayasari, and Ricky Ramadhan Harahap. 2024. “Rancang Bangun Aplikasi Kasir Pada Kedai Kopi Fauzan Berbasis Web.” *Journal of Science and Social Research* 4307(3):875–79.
- Jakkirahman, J., & Nugrahaningsih, N. (2022). Rancang Bangun Aplikasi J-Cashier Mobile. *Journal of Information Technology and Computer Science*, 2(3), 209–217.
- Lewoema, Scholastica, and Putri Taqwa Prasetyaningrum. 2022. “Implementasi Enterprise Resource Planning Pada Toko Bunga Ren Florist Co.” *Journal of Computer Science and Technology (JCS-TECH)* 2(2):1–8
- Marisma, Murni, Feri Wibowo, Lahan Adi Purwanto, and Achmad Fauzan. 2024. “Desain Pengembangan Aplikasi Kasir Apotek Berbasis Web.” *Journal of Intelligent Systems and Information Technology* 1(1):6–15.
- Nindy Devita Sari, Adi Chandra Winata, Ulfa Masrifah, & Anggi Verdianto. (2022). Perancangan Aplikasi Mesin Kasir Minimarket Berbasis Website PHP. *Instink: Inovasi Pendidikan, Teknologi Informasi Dan Komputer*, 1(2), 8–15.
- Nurwicaksono, M. A., Lisa, I. N., Tiara, A. R., & Sidik, R. (2023). Optimasi Sistem Informasi Konsultasi Hukum melalui Pendekatan Pengujian Kombinasi White-box dan Black-box. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 14(1), 1–15.
- Pakusadewa, Crisna Rio, and Umi Chotijah. 2023. “Perancangan Sistem Informasi Aplikasi Kasir Unit Pelayanan Jasa Toko Raya Computer Berbasis Web.” *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi (JNKTI)* 6(5):621–27.
- Priyanto, K., Nurjaman, A., Sari, I. P., Siliwangi, I., Terusan, J., Sudirman, J., & History, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Dekstop Menggunakan Aplikasi Netbeans Pada Materi Persamaan Garis Lurus. *Jurnal*

Pembelajaran Matematika Inovatif, 6(4), 1599–1610.

Ridha, M., & Khofifah, S. (2023). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Childs Aquatic. BIIKMA : Buletin Ilmiah Ilmu Komputer Dan Multimedia, 1(1), 250–257.

Suparyanto dan Rosad (2020). (2020). Perkembangan Bisnis Online. Suparyanto Dan Rosad, 5(3), 248–253.

Salam, Riyan Ikhbal, Dian Eka Putra, and Selvia Djasmayena. 2024. “Implementasi Aplikasi Kasir Berbasis Website Pada Usaha Laundry Rumah Hana.” JUTEKINF (Jurnal Teknologi Komputer Dan Informasi) 12(1):45–55

Sulastri, Rubi, Agus Suharto, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang, Jl Raya, Puspitek No, and Kota Tangerang Selatan. n.d. “Perancangan Sistem Manajemen Kasir Point Of Sale Berbasis Web Dengan Metode Agile Development Scrum (Studi Kasus : Warung Ukm ‘ Toko Dewi ’) Web-Based Point Of Sale Cashier Management System Design Using Agile.”

Suminten. 2020. “Sistem Informasi Penjualan Aplikasi Kasir Berbasis Website Pada Mart Serba Guna Blora.” PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset Dan Observasi Sistem Komputer 7(2):102–7.

Siska Narulita, Ahmad Nugroho, & M. Zakki Abdillah. (2024). Diagram Unified Modelling Language (UML) untuk Perancangan Sistem Informasi Manajemen Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (SIMLITABMAS). Bridge : Jurnal Publikasi Sistem Informasi Dan Telekomunikasi, 2(3), 244–256.

Talia, A., Suparianto, R., & Komputer, F. I. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Pelayanan Sistem Rujukan Pada Puskesmas Sukajadi Berbasis Web. 13(September), 1368–1376.

Yanto, M., Bima, P. E., Bahron, M., & Ikasari, I. H. (2023). Pemrograman Menggunakan Java NetBeans. BIIKMA : Buletin Ilmiah Ilmu Komputer Dan Multimedia, 1(3), 367–377.

Susmiyanto, S., & Muflih, G. Z. (2025). Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Menggunakan Model *Rapid Application Development (RAD)* di Toko Anto Kaibon. 7(01), 233–243.

Dinul Haq, M., & Yulef Dian. (2024). Perancangan Aplikasi Pencatatan Penjualan Berbasis Web Dengan Fitur Analisis Penjualan Pada Toko Fadhil Elektronik. JEKIN – Jurnal Teknik Informatika, 4(2), 355–365.

Octavia, R. D., Kurniawati, A., & Rahmawanti, W. (n.d.). Pengembangan Sistem

Persediaan Barang Toko ATK ANR dengan Metode *Rapid Application Development*.

Okta, B., Aditya, S., Wiyanto, W., & Soer, U. D. (2025). Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Web* Dengan Metode *Rad* Pada PT. Home Center Indonesia. 7(1), 97–108.

Susi, Muhammad & Apriyanto. (2025). Implementasi Metode *Rapid Application Development (RAD)* pada Pengembangan Program *Game Platformer 2D "Math Pirate"* Berbasis *Website*. 9(2), 600–611.

LAMPIRAN



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

piran I

FORMULIR PERMOHONAN PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Prabumulih, 25 November 2021

ada Yth.
a Program Studi
itas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih

Prabumulih

an Hormat

yang bertanda tangan dibawah ini, Mahasiswa
itas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih :

a : LUVITA REKA RAMBAYU
: 2021210092
itas : Ilmu Komputer
ram Studi : SISTEM INFORMASI

bung dengan akan berakhirnya studi saya, maka dengan ini mengajukan permohonan judul dan pembimbing
si/Tugas Akhir, adapun judul yang saya ajukan sebagai berikut :

Penyembangan Aplikasi Kasir Pada Toko MBO PRABUMULIH BERBASIS WEBSITE
Dengan menggunakan metode RAD

perhatiannya, saya ucapkan terima kasih



(Sulianti, S.Kom., M.Kom.)

Hormat Saya,

(Luvita Reka Rambayu)

imbing I

: Fajriyah, S.Kom., M.Kom.

25/11/2021

imbing II

: Khana Wajaya, S.Kom., M.Kom.

25/11/2021

"Menjadi fakultas yang berkompetensi teknologi informasi yang unggul ditingkat nasional"



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

aplan 2

**FORMULIR PERSETUJUAN PEMBIMBING JUDUL
SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

na : LUVITA REKA RAMBAYU

: 2021210092

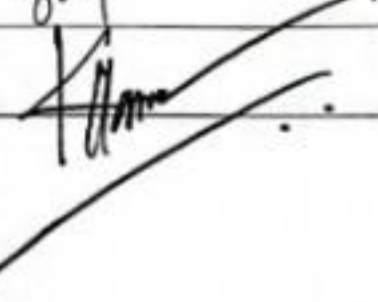
ultas : Ilmu Komputer

gram Studi : SISTEM INFORMASI

al Skripsi/Tugas Akhir yang disetujui :

HEMBANEAN APLIKASI KASIR PADA TOKO MEO PRABUMULIH BERBASIS WEBSITE

NGAN MENGGUNAKAN METODE RAD "

Nama Dosen Pembimbing	Tanda Tangan	Tanggal
Amjah, S. Kom., M. Kom		28/11/2024
Khana Wijaya, S. Kom., M. Kom		28/11/2024

SPR 28 - 11 - 2024

ujui
Program Studi,


Amjah, S. Kom., M. Kom

atan :

1. Judul Skripsi/Tugas Akhir Terlebih Dahulu Dikonsultasikan Dengan Masing-Masing Dosen Pembimbing
2. Lembar Persetujuan Pengajuan Judul Terlebih Dahulu di Tanda Tangan Oleh Pembimbing Baru Ke Kaprodi

" Menjadi fakultas yang berkompotensi teknologi informasi yang unggul ditingkat nasional "



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

ABSEN BIMBINGAN SKRIPSI

nama
M
KODI
Fakultas
Judul

: Lovita Reira Rambayu
: 2021210042
: Sistem Informasi
: Ilmu Komputer
: "Pengembangan Aplikasi Kasir Pada Toko NBO Prabumulih
Berbasis Website Dengan Menggunakan Metode RAD"

Asisten Pembimbing I

: Fajriyah, S.Kom., M.Kom

NO	TANGGAL	MATERI/BAB	KETERANGAN	PARAF
		Judul	acc	ya
		Bab I		
		- Latar Belakang	} Revisi	ya
		- Identifikasi, Rumusan Masalah		
		- Sistematika penulisan		
		Bab I	acc	ya
		Bab II		
		- Penulisan	} Revisi	ya
		- Versi Net Bens		
		Bab II	acc	ya
		Bab III		
		- penulisan	} Revisi	ya
		- Metode penelitian		
		Bab III	acc	ya

Prabumulih,
Pembimbing I

(Fajriyah, S.Kom., M.Kom)

CATATAN:

1. Ini harus diisi bawah ketika ujian
2. Ini harus diisi setiap kali bimbingan
3. Batas kelulusan maksimal 3x bimbingan per bab



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

ABSEN BIMBINGAN SKRIPSI

nama
M
KODI
kultas
dul

: Lovita Reira Rambayu
: 2021210042
: Sistem Informasi
: Ilmu Komputer
: "Pengembangan Aplikasi Kasir Pada Toko NBO Prabumulih
Berbasis Website Dengan Menggunakan Metode RAD"

sen Pembimbing I

: Fajriyah, S.Kom.,M.Kom

O	TANGGAL	MATERI/BAB	KETERANGAN	PARAF
		kelengkapan	aa	af
			aa sup xudh	af



Prabumulih,
Pembimbing I

(Fajriyah, S.Kom.,M.Kom)

AN:
di harus di bawah ketika ujian
di harus di isi setiap kali bimbingan
jumlahan maksimal 3x bimbingan per bab



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

ABSEN BIMBINGAN SKRIPSI

nama
NIM
KODI
Fakultas
Judul

: Lovita Reira Rambayu
: 2021210042
: Sistem Informasi
: Ilmu Komputer
: "Pengembangan Aplikasi Kasir Pada Toko NBO Prabumulih
Berbasis Website Dengan Menggunakan Metode RAD"

Asisten Pembimbing II

: Khana Wijaya, S.Kom., M.kom

O	TANGGAL	MATERI/BAB	KETERANGAN	PARAF
1.	03/12/2024	Bab 1	Revisi : - Referensi - Revisi	
2.	04/12/2024	Bab 1	Revisi : - Referensi	
3.	06/12/2024	Bab 1	Acc	



Prabumulih,
Pembimbing II

(Khana Wijaya, S.Kom., M.kom)

CATATAN:

ini harus di bawah ketika ujian
ini harus di isi setiap kali bimbingan
kekeluhan maksimal 3x bimbingan per bab



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

ABSEN BIMBINGAN SKRIPSI

Nama
NIM
PRODI
Fakultas
Jadul

: Lovita Reira Rambayu
: 2021210042
: Sistem Informasi
: Ilmu Komputer
: "Pengembangan Aplikasi Kasir Pada Toko NBO Prabumulih
Berbasis Website Dengan Menggunakan Metode RAD"

Asisten Pembimbing II

: Khana Wijaya, S.Kom., M.kom

NO	TANGGAL	MATERI/BAB	KETERANGAN	PARAF
1.	16/12/2024	Bab II	Revisi : - KBD1 Hilang - Revisi: 2020-2025	
2.	18/12/2024	Bab II	Acc	
3.	09/01/2025	Bab III	Revisi : - Revisi	
4.	09/01/2025	Bab III	Revisi : - Revisi Supra	
5.	10/01/2025	Bab III Caption : Sistem Informasi	Acc	



Prabumulih,
Pembimbing II

(Khana Wijaya, S.Kom., M.Kom)

CATATAN:

ini harus di bawah ketika ujian
ini harus di ini setiap kali bimbingan
atau kelulusan maksimal 3x bimbingan per bab

TOKO NBO PRABUMULIH
Jl.Beringin No.01 Kel. Anak Petai Kec. Prabumulih Utara



Prabumulih, 10 Desember 2024

Perihal : Penerimaan Pengambilan Data Proposal Skripsi

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nirta Birhap

Status : Pimpinan Toko NBO Prabumulih

Menerangkan bahwa,

Nama : Lovita Reira Rambayu

NIM : 2021210042

Program Studi : Sistem Informasi

Telah kami izinkan melakukan penelitian sebagai syarat penyusunan proposal skripsi dengan judul:

**"PENGEMBANGAN APLIKASI KASIR PADA TOKO NBO PRABUMULIH BERBASIS
WEBSITE DENGAN MENGGUNAKAN METODE RAD"**

Demikian surat ini kami sampaikan dan atas kerjasamanya kami ucapkan terima
kasih.

Prabumulih, 10 Desember 2024



DAFTAR WAWANCARA

Judul : Pengembangan Aplikasi Kasir Pada Toko NBO Prabumulih Berbasis Website Dengan Menggunakan Metode RAD.

Penulis : Assalamualaikum ibu, perkenalkan saya Lovita Reira Rambayu dari mahasiswa Universitas Prabumulih, saya ingin membuat proposal penelitian dengan objeknya di Toko NBO Prabumulih ini, saya ingin meminta izin menjadikan Toko NBO Prabumulih ini sebagai objek penelitian saya?

Ibu : Iya dek, Kalau boleh saya tahu penelitian adek seperti apa ya?

Penulis : Jadi begini bu, sebelumnya saya ingin bertanya bu, untuk pelayanan kasir disini sistemnya bagaimana ya?

Ibu : Kalau untuk layanan kasir penjualan dan penotolan harga masih dilakukan secara manual menggunakan buku besar dan menggunakan nota kecil.

Penulis : Begitu ya bu, kalau begitu jika saya diperbolehkan untuk menjadikan Toko NBO Prabumulih sebagai objek penelitian saya maka saya akan membantu membuat sebuah aplikasi berbasis website dalam layanan sistem kasir, karena itu sebagai tujuan dari penelitian proposal skripsi saya ibu.

Ibu : Oh iya boleh silahkan.

Penulis : Di sistem yang saya buat ini akan membutuhkan informasi-informasi mengenai apa saja layanan pembukuan besar di Toko NBO Prabumulih ini, sejarah toko, visi misi toko, struktur organisasi, dan tugas seluruh tim disini.

Ibu : Oh begitu baik nanti silahkan ditanyakan langsung kepada saya sendiri tentang apa yang adik perlukan untuk membantu kelancaran pembuatan proposal adik.

Penulis : Baik terima kasih banyak bu atas waktu dan semua informasinya.

Ibu : Iya sama-sama dik, semoga sistem yang dibuat bisa membantu dalam pelayanan sistem kasir di Toko NBO Prabumulih ini.

Prabumulih, 10 Desember 2024

Mengetahui,

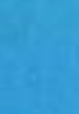
Kepala Pimpinan Toko NBO


Nirta B. Rappaport
Nirta B. Rappaport
0853-773-2733



LEMBAR REVISI

Nama : LEWITA RIZKA RAMADHANI
 NIM : 2011210042
 Jenjang : Strata Satu (S1)
 Jurusan : Sistem Informasi (SI)
 Fakultas : Ilmu Komputer Universitas Prabumulih

No.	Keterangan Revisi	Paraf
1	Ukuran pengisian Software	
2	Ukuran berbasis Java	
3	Format penulisan	
4		
5		

Prabumulih, 10 Januari 2015
 Dosen Pengajar

Depdikyanti, S.Tom, M.Kom

LEMBAR REVISI

Nama : LEWITA RIZKA RAMADHANI
 NIM : 201121 0042
 Jenjang : Strata Satu (S1)
 Jurusan : Sistem Informasi (SI)
 Fakultas : Ilmu Komputer Universitas Prabumulih

No.	Keterangan Revisi	Paraf
1	Ukuran pengisian, dan format	
2		
3		
4		
5		

Prabumulih, _____
 Dosen Pengajar

Depdikyanti, S.Tom, M.Kom

Nama	LEUTIF
NIM	2021.1.0092
Tempat	Strada Baru (31)
Jumlah	Student Informant (10)
Fakultas	Ilmu Komputer Universitas Pahlawan

Problem #17-1-2025
Diana Peregrym
JAN 17 2025



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

ABSEN BIMBINGAN SKRIPSI

: Lovita Reira Rambayu
: 2021210042
: Sistem Informasi
: Ilmu Komputer
: "Pengembangan Aplikasi Kasir Pada Toko NBO Prabumulih
Berbasis Website Dengan Menggunakan Metode RAD"

Pembimbing I

: Fajriyah, S.Kom.,M.Kom

TANGGAL	MATERI/BAB	KETERANGAN	PARAF
	Bab I - II	acc	sf
	Bab III - V	} Revisi	sf
	- rancangan		
	- usecase.		
	- tabel		
	- tampilan		
	- kode barang, Deskripsi, Rekap laporan		
	Bab IV - V	acc	sf
	Bab VI	} Revisi	sf
	- kesimpulan		
	Bab VII	acc	sf
	kelengkapan	acc	sf

acc sup & u/pan

Prabumulih,
Pembimbing I

(Fajriyah, S.Kom.,M.Kom)

AN:
i harus di bawah ketika ujian
i harus di ini setiap kali bimbingan
kelulusan maksimal 3x bimbingan per bab



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

ABSEN BIMBINGAN SKRIPSI

: Lovita Reira Rambayu
: 2021210042
: Sistem Informasi
: Ilmu Komputer
: "Pengembangan Aplikasi Kasir Pada Toko NBO Prabumulih
Berbasis Website Dengan Menggunakan Metode RAD"

Pen Pembimbing II

: Khana Wijaya, S.Kom., M.kom

TANGGAL	MATERI/BAB	KETERANGAN	PARAF
29/2025 10/01	Bab I - III Note : Seleksi dari Bab IV - VI	Acc	✓
14/2025 15/05	Bab IV	Pembi: - use case - literatur	✓
16/2025 16/05	Bab IV	Acc	✓
16/2025 16/05	Program	Pembi:	✓
26/2025 26/05	Program	Pembi: - literatur	✓

Prabumulih,
Pembimbing II

(Khana Wijaya, S.Kom., M.kom)

TAN:

ini harus di bawah ketika ujian
ini harus di isi setiap kali bimbingan
ketulusan maksimal 3x bimbingan per bab



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

ABSEN BIMBINGAN SKRIPSI

: Lovita Reira Rambayu
: 2021210042
: Sistem Informasi
: Ilmu Komputer
: "Pengembangan Aplikasi Kasir Pada Toko NBO Prabumulih
Berbasis Website Dengan Menggunakan Metode RAD"
: Khana Wijaya, S.Kom.,M.kom

Pembimbing II

TANGGAL	MATERI/BAB	KETERANGAN	PARAF
03/2025 106	Bab V - VI	Acc	
04/2025 106	Program	Acc	
04/2025 106	Pelengkapan	Acc	
SIAP SUDAH KOMPLET			

Prabumulih,
Pembimbing II

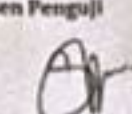
(Khana Wijaya, S.Kom.,M.kom)

AN:
i harus di bawah ketika ujian
i harus di isi setiap kali bimbingan
maksimal 1x bimbingan per bab

LEMBAR REVISI

Nama : Lovita Raisa Rambeu
 NIM : 201210042
 Jenjang : Strata Satu (S1)
 Jurusan : Sistem Informasi (SI)
 Fakultas : Ilmu Komputer Universitas Prabumulih

No.	Keterangan Revisi	Paraf
1	Revisi data ke-2	
2	Julukan	
3		
4		
5		

Prabumulih, _____
 Dosen Penguji

 Suhastini, M. Kom.

LEMBAR REVISI

Nama : Lovita Raisa Rambeu
 NIM : 201210042
 Jenjang : Strata Satu (S1)
 Jurusan : Sistem Informasi (SI)
 Fakultas : Ilmu Komputer Universitas Prabumulih

No.	Keterangan Revisi	Paraf
1	Ubah button 100 bhs ke-10	
2	bhs asing dimiringkan	
3	berisi antara judul dan gambar	
4	terlalu pada data ke-10 dimiringkan, lupa jika tidak digunakan	
5		

Prabumulih, 30 Juni 2023
 Dosen Penguji

 Dena Yendi, M. Kom.

LEMBAR REVISI

Nama : LAMTA
 NIM : 2021.21.0042
 Jenjang : Strata Satu (S1)
 Jurusan : Sistem Informasi (SI)
 Fakultas : Ilmu Komputer Universitas Prabumulih

No.	Keterangan Revisi	Paraf
1	Perbaikan Eorch	ACC
2	Alvace.	SIAP JILID
3		14/7 2024
4		
5		

Prabumulih, 30-6-2025
 Dosen Pengul
 [Signature]
 HANIF SETIAWAN, M.KOM

SKRIPSI LOVITA REIRA RAMBAYU_.docx

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS

TOP 10 MATCHES

1	Submitted to STKIP Sumatera Barat Student Paper	3%
2	repository.unpra.ac.id Internet Source	3%
3	Submitted to IAIN Purwokerto Student Paper	1%
4	Submitted to Universitas Negeri Manado Student Paper	1%
5	Submitted to Universitas Jenderal Achmad Yani Student Paper	1%
6	ojs.serambimekkah.ac.id Internet Source	1%
7	Submitted to Universitas Jambi Student Paper	1%
8	Submitted to Universitas Islam Riau Student Paper	<1%
9	es.scribd.com Internet Source	<1%
10	Submitted to Universitas Riau Student Paper	<1%
11	text-id.123dok.com Internet Source	<1%
	Submitted to IAIN Bengkulu	

12	Student Paper	<1 %
13	Submitted to Institut Agama Islam Negeri Curup Student Paper	<1 %
14	docplayer.info Internet Source	<1 %
15	Submitted to unimal Student Paper	<1 %
16	Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar Student Paper	<1 %
17	Submitted to Politeknik Kesehatan Kemenkes Padang Student Paper	<1 %
18	Lola Valentine, Suhartini Suhartini, Iwan Setiawan. "Sistem Informasi Berbasis Web Sebagai Media Promosi Pada Toko Sinar Baru Grande Prabumulih", Jurnal Pengembangan Sistem Informasi dan Informatika, 2024 Publication	<1 %
19	Submitted to Universitas PGRI Palembang Student Paper	<1 %
20	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	<1 %
21	id.123dok.com Internet Source	<1 %
22	Submitted to Higher Education Commission Pakistan Student Paper	<1 %

	Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part V Student Paper	<1 %
	Nadia Fitriani, Sudarmadji Sudarmadji. "PERANCANGAN APLIKASI PENGOLAHAN DATA JURU PARKIR PADA DINAS PERHUBUNGAN KOTA METRO", Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer, 2020 Publication	<1 %
	www.scribd.com Internet Source	<1 %
	Submitted to IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung Student Paper	<1 %
	Submitted to Universitas Pamulang Student Paper	<1 %
	Submitted to STI PLN Student Paper	<1 %
	Submitted to Universitas Negeri Medan Student Paper	<1 %
	Submitted to UIN Sunan Gunung Djati Bandung Student Paper	<1 %
	Submitted to Universitas Pelita Harapan Student Paper	<1 %
	dspace.uir.ac.id Internet Source	<1 %
	ejournal.antarbangsa.ac.id Internet Source	<1 %
	Submitted to IAIN Pontianak Student Paper	<1 %

36	Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II Student Paper	<1 %
36	Submitted to Vista del Lago High School - Folsom Student Paper	<1 %
37	repo.unikadelasalle.ac.id Internet Source	<1 %
38	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
39	Submitted to Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarrukmo Yogyakarta Student Paper	<1 %
40	digilib.unikom.ac.id Internet Source	<1 %
41	nanopdf.com Internet Source	<1 %
42	sir.stikom.edu Internet Source	<1 %
43	Submitted to LPPM Student Paper	<1 %
44	Submitted to Universitas Muhammadiyah Palembang Student Paper	<1 %
45	ardi-mianuwancipunya.blogspot.com Internet Source	<1 %
46	repo.darmajaya.ac.id Internet Source	<1 %
47	ecampus.pelitabangsa.ac.id Internet Source	<1 %

48	ejurnal.snn-media.com Internet Source	<1%
49	123dok.com Internet Source	<1%
50	eprints.ums.ac.id Internet Source	<1%

Exclude quotes 1.3%

Exclude matches 1.3%

Exclude bibliography 1.3%