

SKRIPSI

PERANCANGAN APLIKASI KASIR BERBASIS *DESKTOP*
PADA SHE SALON PRABUMULIH



**Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Jenjang Strata I Pada Jurusan Sistem Informasi Universitas Prabumulih**

OLEH :
NOPITASARI
2021210019

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

2025



**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

HALAMAN PERSETUJUAN

JUDUL SKRIPSI : PERANCANGAN APLIKASI KASIR BERBASIS
DESKTOP PADA SHE SALON PRABUMULIH
DIAJUKAN OLEH : NOPITASARI
NIM : 2021210019
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
FAKULTAS : ILMU KOMPUTER
PERGURUAN TINGGI : UNIVERSITAS PRABUMULIH

Prabumulih, Juni 2025

Dosen Pembimbing I,

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

Dosen Pembimbing II,

(Riza Kartina, S.Kom., M.Kom)

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

Menyetujui,

Ketua Program Studi



(Suhartini, S.Kom., M.Kom)



**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

HALAMAN PENGESAHAN

**Telah Dipertahankan Didepan Tim Penguji Skripsi Pada Program Studi Sistem
Informasi Fakultas Ilmu Komputer
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

Pada Hari Rabu, Tanggal 25 Juni 2025

Tim Penguji

Ketua Penguji : Arianyah, S.Kom., M.Kom.

Penguji I : Khana Wijaya, S.Kom., M.Kom.

Penguji II : Nur Aini Hutagalung, S.Kom., M.Si., M.Kom

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

Menyetujui,

Dekan



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

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

”Jangan takut untuk merasa tersaingi, hanya karena tidak secepat yang lain bukan berarti gagal sebagai manusia. Semuanya memiliki cerita, waktu dan garis takdir sendiri. Hidup bukan perihal siapa yang tercepat, tapi siapa yang tetap bertahan”

(Nopitasari)

Alhamdulillah dengan rasa syukur yang mendalam, telah diselesaikan

Skripsi ini penulisakan mempersembahkannya kepada:

- **Allah SWT, Terimakasih atas segala rahmat dan kesehatan darimu.**
- **Terimakasih kepada kedua orang tuaku yang tercinta, yang telah memberikanku dukungan dan kekuatan untuk selalu kuat.**
- **Untuk saudara-saudaraku yang selalu memberikan semangat.**
- **Terimakasih untuk dosen-dosenku, terutama pembimbingku yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepadaku.**
- **Orang-orang terdekatku yang selalu memberikan semangat.**
- **Serta temanku yang selalu ada di saat aku membutuhkannya.**
- **Almamater yang aku banggakan.**

BIODATA MAHASISWI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswi : Nopitasari
NIM : 2021210019
Tempat Tanggal Lahir : Prabumulih, 20 November 2002
Alamat : JL. Sepatu, No.48, Rt.01/Rw.01, Karang Raja 1, Kec.
Prabumulih Timur, Sumatra Selatan
HP/Telp : 0831-7989-3218
E-mail : nopitasaripbm@gmail.com
Alamat Orang Tua : JL. Sepatu, No.48, Rt.01/Rw.01, Karang Raja 1, Kec.
Prabumulih Timur, Sumatra Selatan
Judul Skripsi : Perancangan Aplikasi Kasir Berbasis *Desktop* Pada She Salon
Prabumulih

Demikian biodata ini saya buat dan saya bertanggung jawab atas kebenarannya

Prabumulih, 04 Juni 2025



Nopitasari

Nim : 2021210019

ABSTRAK

She Salon Prabumulih merupakan salah satu bidang yang bergerak dalam pelayanan jasa. She Salon Prabumulih menyediakan berbagai macam pelayanan perawatan untuk melayani pelanggannya, diantaranya pelayanan seperti potong rambut, pewarnaan rambut, *smoothing*, *reboning* dan spa. Selain menyediakan pelayanan perawatan, She Salon Prabumulih juga menjual produk-produk seperti, vitamin rambut, masker wajah, dan *shampoo*. Berdasarkan permasalahan yang ada She Salon Prabumulih pada proses transaksi pembayaran masih belum terkomputerisasi yang dapat menimbulkan kelemahan, misalnya, membutuhkan waktu yang lama dalam melakukan transaksi pembayaran.

Kata Kunci: She Salon, Aplikasi, *Desktop*.

ABSTRACT

She Salon Prabumulih is a sector that operates in services. She Salon Prabumulih provides various kinds of treatment services to serve its customers, including services such as haircuts, hair coloring, smoothing, reboning and spa. Apart from providing grooming services, She Salon Prabumulih also sells products such as hair vitamins, facial masks and shampoo. Based on the existing problems at She Salon Prabumulih, the payment transaction process is still not computerized which can cause weaknesses, for example, it takes a long time to carry out payment transactions.

Keywords: *She Salon, Application, Desktops.*

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS JUDUL/TOPIK PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nopitasari
Nim : 2021210019
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa judul penelitian saya dibawah ini:

**PERANCANGAN APLIKASI KASIR BERBASIS *DESKTOP* PADA SHE
SALON PRABUMULIH**

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, Januari 2025
Yang bersangkutan,



(Nopitasari)

KATA PENGANTAR

Puji syukur Penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Dalam penulisan skripsi ini penulis mengambil judul **“Perancangan Aplikasi Kasir Berbasis *Desktop* Pada She Salon Prabumulih”**.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat wajib yang harus di tempuh dalam menyelesaikan perkuliahan untuk memperoleh gelar sarjana jenjang strata I pada Jurusan Sistem Informasi Universitas Prabumulih, selain untuk syarat menyelesaikan perkuliahan penulis, skripsi ini ternyata banyak memberikan manfaat kepada penulis baik dari segi akademik maupun untuk pengalaman yang tidak penulis temukan saat berada di bangku kuliah.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, oleh sebab itu penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. YuniarPratiwi, S.Si., M.Si selaku Rektor Universitas Prabumulih.
2. Bapak Andi Christian, S.Kom, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih.
3. Bapak Ariansyah, S.Kom., M.Kom selaku Wakil Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih.

4. Ibu Suhartini, S.Kom, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Prabumulih.
5. Ibu Fajriyah, S.Kom, M.Kom selaku pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan masukan serta saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi yang penulis susun,
6. Ibu RizaKartina, S.Kom, M.Kom selaku pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan masukan serta saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi yang penulis susun.
7. Seluruh Staff dan Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih.
8. Pimpinan dan seluruh karyawan She Salon Prabumulih.
9. Terakhir, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada satu sosok, yang selama ini diam-diam berjuang tanpa henti, seorang perempuan sederhana dengan impian yang tinggi, terimakasih kepada penulis skripsi ini yaitu diriku sendiri Nopitasari. Terimakasih telah bertahan sejauh ini, aku berdoa semoga langkah dari kaki kecilku selalu diberikan kekuatan untuk menghadapi segala tantangan yang dhadapi.

Penulis sadar bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan guna terciptanya hasil karya yang lebih baik dimasa yang akan datang.

Prabumulih, 04 Juni 2025

Nopitasari

Nim : 2021210019

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
BIODATA MAHASISWI	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	4
1.6.1 Manfaat Bagi Penulis.....	4
1.6.2 Manfaat Bagi Objek Penelitian.....	4
1.7 Lokasi Dan Waktu	5
1.8 Sistematika Penulisan	5
 BAB II LANDASAN TEORI.....	 7
2.1 Studi Pustaka	7
2.1.1 Pengertian Perancangan.....	7
2.1.2 Pengertian Aplikasi	8
2.1.3 Pengertian Kasir	8
2.1.4 Pengertian <i>Desktop</i>	9
2.1.5 Pengertian Salon.....	9
2.1.6 Pengertian <i>Java</i>	10
2.1.7 Pengertian <i>NetBeans</i>	10
2.1.8 Pengertian <i>MySQL (My Structure Query Language)</i>	11
2.1.9 Pengertian <i>Database</i>	12
2.2 Penelitian Terdahulu.....	12
2.3 Kerangka Pikir	18

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN21

3.1 Objek	21
3.2 Sejarah Objek	21
3.3. Visi Dan Misi	22
3.4 Struktur Organisasi.....	23
3.4.1 Deskripsi Tugas Dan Tanggung Jawab	23
3.5 Metode Penelitian.....	24
3.6 Sumber Data	24
3.6.1 Sumber Data Primer	25
3.6.2 Sumber Data Sekunder	25
3.7 Metode Pengumpulan Data.....	25
3.8 Metode Pengembangan Sistem.....	26
3.9 Alat Bantu Perancangan	28
3.9.1 <i>Use Case Diagram</i>	28
3.9.2 <i>Activity Diagram</i>	30
3.9.3 <i>Class Diagram</i>	31
4.0 Pengujian <i>Software</i>	33

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM34

4.1 Analisis Permasalahan	34
4.2 Pemecahan Masalah	34
4.3 Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan.....	35
4.4 Perancangan Sistem.....	35
4.4.1 <i>Use Case Diagram</i>	36
4.4.2 <i>Activity Diagram</i>	37
4.4.3 <i>Clas Diagram</i>	44
4.5 Perancangan <i>Database</i>	44
4.6 Perancangan Antar Muka	47

BAB V PEMBAHASAN.....53

5.1 Implementasi	53
5.1.1 Implementasi Perangkat Lunak	53
5.1.2 Implementasi Perangkat Keras	53
5.2 Implementasi <i>Database</i>	54
5.3 Implementasi Antar Muka	54
5.3.1 Halaman <i>Login</i> Pengguna.....	55
5.3.2 Halaman Menu Utama Kasir	55
5.3.3 Halaman Menu Utama Pimpinan.....	56
5.3.4 Halaman Data Jasa.....	57
5.3.5 Halaman Data Barang.....	57
5.3.6 Halaman Data Pelanggan.....	58
5.3.7 Halaman Data Pengguna	59
5.3.8 Halaman Transaksi Jasa.....	59
5.3.9 Halaman Transaksi Penjualan Barang.....	60
5.3.10 Halaman Data Laporan.....	61

5.4 Pengujian <i>Software</i>	61
-------------------------------------	----

BAB VI PENUTUP	63
6.1 Kesimpulan.....	63
6.2 Saran.....	63

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu.....	13
Tabel 3.1 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	28
Tabel 3.2 Simbol <i>Activity Diagram</i>	29
Tabel 3.3 Simbol <i>Class Diagram</i>	30
Tabel 4.1 Tabel Barang	45
Tabel 4.2 Tabel Detail Jual.....	45
Tabel 4.3 Tabel Jasa	45
Tabel 4.4 Tabel Pelanggan	46
Tabel 4.5 Tabel Pengguna	46
Tabel 4.6Tabel Transaksi Penjualan Barang	46
Tabel 4.7 Tabel Transaksi Jasa.....	47
Tabel 5.1 Spesifikasi Perangkat Lunak	53
Tabel 5.2 Spesifikasi Perangkat Keras	54
Tabel 5.3 Pengujian <i>Black Box</i>	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	18
Gambar 3.1 Struktur Organisasi	22
Gambar 3.1 <i>Rapid Application Development (RAD)</i>	26
Gambar 4.1 <i>Use Case Diagram</i> Yang Sedang Berjalan.....	36
Gambar 4.2 <i>Use Case Diagram</i> Yang Diusulkan.....	37
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Login Pengguna Yang Diusulkan	38
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Halaman Data Jasa.....	39
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Halaman Data Barang	40
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Halaman Data Pelanggan	41
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Halaman Data Transaksi Jasa.....	42
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Halaman Data Transaksi Penjualan Barang	43
Gambar 4.9 <i>Class Diagram</i> Yang Diusulkan	44
Gambar 4.10 Rancangan Halaman Login.....	48
Gambar 4.11 Rancangan Halaman Menu Utama Kasir.....	48
Gambar 4.12 Rancangan Halaman Menu Utama Pimpinan.....	49
Gambar 4.13 Rancangan Halaman Data Jasa	49
Gambar 4.14 Rancangan Halaman Data Barang.....	50
Gambar 4.15 Rancangan Halaman Data Pelanggan.....	50
Gambar 4.16 Rancangan Halaman Data Pengguna.....	51
Gambar 4.17 Rancangan Halaman Transaksi Jasa	51
Gambar 4.18 Rancangan Halaman Transaksi Penjualan Barang	52
Gambar 4.19 Rancangan Halaman Laporan.....	52
Gambar 5.1 <i>Php MyAdmin</i>	54
Gambar 5.2 Halaman <i>Login</i> Pengguna.....	55

Gambar 5.3 Halaman Menu Utama Kasir	56
Gambar 5.4 Halaman Menu Utama Pimpinan.....	56
Gambar 5.5 Halaman Data Jasa.....	57
Gambar 5.6 Halaman Data Barang.....	57
Gambar 5.7 Halaman Data Pelanggan.....	58
Gambar 5.8 Halaman Data Pengguna.....	59
Gambar 5.9 Halaman Transaksi Jasa.....	59
Gambar 5.10 Halaman Transaksi Penjualan Barang	60
Gambar 5.11 Halaman Data Laporan.....	61

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital yang semakin maju, penggunaan teknologi dalam berbagai sektor kehidupan sehari-hari menjadi hal yang tidak terpisahkan. Menjadikan segala hal yang berkaitan dengan informasi baik itu yang positif ataupun negatif bias diperoleh secara cepat, tepat, dan akurat. Peningkatan teknologi yang terjadi menjadikan banyak sekali orang menggunakannya. Salah satu sektor yang dapat memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan efisiensi dan kenyamanan adalah industri kecantikan, khususnya salon. Aplikasi kasir menjadi salah satu inovasi penting yang mendukung kemajuan bisnis di industri perawatan kecantikan. Aplikasi ini bertujuan untuk menyediakan solusi transaksi pembayaran yang canggih dan terintegrasi, sehingga memudahkan para pemilik salon dan staf dalam mengelola operasi sehari-hari. Aplikasi kasir dirancang untuk mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi oleh salon dalam mengelola transaksi, seperti pengaturan pembayaran, dan pembelian jenis produk.

Pelayanan jasa pada salon merupakan bidang yang bergerak dalam penyediaan berbagai macam pelayanan yang memberikan kenyamanan atau kenikmatan pada masyarakat. Pelayanan yang bergerak di bidang jasa bertujuan untuk memenuhi kebutuhan para konsumen dan mendapatkan keuntungan. Pelayanan merupakan suatu kegiatan untuk memenuhi kebutuhan orang lain dapat

berupa tindakan, atau proses yang dilakukan oleh seseorang, dan memberikan kepuasan kepada pelanggan. Dalam Pelayanan dapat terjadi di dalam interaksi secara langsung antara seseorang dengan orang lain atau mesin secara fisik, dan menyediakan kepuasan pelanggan dan melayani pelanggan (Meswari, 2020).

Salon kecantikan adalah sebuah tempat usaha yang bergerak di bidang jasa kecantikan yang berhubungan dengan perawatan kecantikan untuk wanita. Dimana salon kecantikan sebagai tempat untuk memperindah dan mempercantik tubuh dengan menyediakan perawatan yang berkaitan dengan kesehatan kulit, keindahan rambut, estetika wajah, perawatan kaki, dan perawatan kuku lainnya yang berhubungan dengan pelayanan kecantikan tubuh (Yusuf, Setiawan, 2020).

She Salon Prabumulih merupakan salah satu bidang yang bergerak dalam pelayanan jasa. She Salon Prabumulih termasuk dalam kategori salon yang sudah lama berdiri di Kota Prabumulih yang mewakili peminat yang cukup banyak. She Salon Prabumulih menyediakan berbagai macam pelayanan perawatan untuk melayani pelanggannya, diantaranya pelayanan seperti potong rambut, pewarnaan rambut, *smoothing*, *reboning* dan spa. Selain menyediakan pelayanan perawatan She Salon Prabumulih juga menjual produk-produk seperti, vitamin rambut, masker wajah, dan *shampoo*.

Pada usaha yang bergerak di bidang jasa ini masih ada yang belum menggunakan sistem informasi berbasis komputer bahkan masih menggunakan proses pencatatan dibuku dalam melakukan pekerjaannya. Begitu juga dengan She Salon Prabumulih proses pengolahan data penyajian informasi pelanggan, dan transaksi pembayaran masih belum terkomputerisasi yang dapat menimbulkan

kelemahan, misalnya membutuhkan waktu yang lama dalam pemasukan data pencatatan informasi pelanggan, pemilihan jenis perawatan, dan pembelian jenis produk, serta transaksi pembayaran.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Perancangan Aplikasi Kasir Berbasis *Desktop* Pada She Salon Prabumulih”** dengan adanya aplikasi kasir ini diharapkan dapat membantu proses transaksi pembayaran dan pembelian jenis produk lebih cepat dan akurat.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, penulis menemukan beberapa permasalahan yaitu:

1. Di dalam proses pembayaran jenis perawatan dan pembelian jenis produk belum terkomputerisasi.
2. Dalam proses pencatatan transaksi pembayaran masih dilakukan dalam bentuk pencatatan melalui media kertas seperti, buku atau nota.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut: “Bagaimana cara membangun aplikasi kasir berbasis *desktop* pada She Salon Prabumulih”.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini yaitu, Aplikasi ini hanya membahas mengenai pembayaran dan pembelian produk (vitamin rambut, masker wajah, dan *shampoo*) pada She Salon Prabumulih.

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan merancang dan membangun Aplikasi Kasir She Salon Prabumulih berbasis *desktop*. Aplikasi ini juga dapat melakukan transaksi pembayaran sehingga mengurangi waktu tunggu pelanggan.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Bagi Penulis

Manfaat bagi penulis adalah:

1. Mampu merancang dan membangun aplikasi kasir berbasis desktop.
2. Menambah pengalaman, memperluas wawasan dan mengembangkan potensi diri dalam pembuatan aplikasi berbasis *desktop*.

1.6.2 Manfaat Bagi Objek Penelitian

Manfaat bagi objek penelitian adalah:

1. Menyajikan informasi lengkap mengenai harga produk yang dijual
2. Mengikuti perkembangan teknologi dalam hal pembayaran.

1.7 Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di She Salon Prabumulih, Jalan Bangau, No 19, RT 01 RW 03, Karang Raja 3, Prabumulih Timur, Sumatera Selatan. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung selama 6 bulan dimulai dari Bulan Januari hingga Juni 2025, dengan melakukan penelitian observasi atau pengamatan secara langsung sebagai bentuk upaya dalam memperoleh data yang dibutuhkan.

1.8 Sistematika Penulisan

Pada bagian sistematika penulisan penulis menguraikan isi dari bab-bab yang telah penulis susun pada skripsi, yaitu:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dari penelitian, manfaat penelitian yang diharapkan dapat diambil dari penelitian ini, dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Umumnya berisikan teori yang berupa penjelasan tentang pemahaman-pemahaman yang diperoleh dari hasil kajian, referensi serta kutipan buku dan jurnal, dan juga bahas tentang penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian kerangka berpikir.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisikan pembahasan tentang objek dan tempat dilakukannya penelitian, penulisan juga gambaran yang mengenai

penjelasan umum metode penelitian, metode pengembangan sistem, serta alat bantu perancangan yang akan digunakan dalam penelitian ini.

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada Bab ini berisi tentang analisa objek, permasalahan apa saja yang ada, serta membuat rancangan suatu aplikasi yang meliputi rancangan sistem, rancangan *database*, rancangan implementasi antarmuka.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada Bab ini akan membahas tentang implementasi dan pengujian system dalam pengujian aplikasi yang telah dibuat.

BAB VI PENUTUP

Membahas tentang kesimpulan dari keseluruhan isi dari skripsi yang telah dibuat, serta saran-saran yang bias diterapkan untuk perbaikan dan pengembangan system selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Studi Pustaka

Pada bab ini akan dibahas studi pustaka yang diawali dengan teori-teori dan konsep mengenai penjelasan beberapa penelitian yang berkaitan dengan topik yang akan diteliti menyangkut pada judul skripsi ini, maka disini pengertian tersebut meliputi:

2.1.1 Pengertian Perancangan

Menurut Indyah Hartami Santi (2020:12), “Perancangan adalah suatu kegiatan membuat desain teknis berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan pada kegiatan analisis”.

Menurut Rahmad Fauzi, dkk. (2023), “Perancangan adalah suatu sekumpulan aktivitas yang menggambarkan secara rinci bagaimana sistem akan berjalan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya”.

Berdasarkan pengertian diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa, Perancangan adalah suatu proses untuk membuat atau merencanakan sesuatu dengan menggunakan teknik untuk merumuskan tujuan yang akan dicapai.

2.1.2 Pengertian Aplikasi

Menurut Syafrial fachri Pane (2024:4), “Aplikasi adalah satu perangkat lunak (*software*) atau program yang beroperasi pada sistem tertentu yang diciptakan dan dikembangkan untuk melakukan perintah tertentu”.

Menurut Robi habibi (2020:14), “Aplikasi adalah sebuah program siap pakai yang dipakai untuk menjalankan sebuah perintah pengguna aplikasi sendiri. Dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang lebih akurat dan sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut”.

Berdasarkan pengertian diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa Aplikasi adalah perangkat lunak atau *software* yang memiliki tugas sesuai perintah dari pengguna sehingga menjadi suatu informasi yang bermanfaat bagi para pemakainya.

2.1.3 Pengertian Kasir

Menurut Prasetyo, dan Sugiarto (2020), “Kasir adalah orang yang bertanggung jawab atas transaksi keuangan, seperti menerima pembayaran, mengeluarkan kuitansi, dan mengelola uang tunai”.

Menurut Yunita (2022), “Kasir adalah orang yang bertanggung jawab atas manajemen keuangan, termasuk penerimaan dan pembayaran uang”.

Berdasarkan pengertian diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa, Kasir adalah orang yang bertanggung jawab atas pengelolaan transaksi keuangan, termasuk tugas-tugas seperti menerima pembayaran, dan mengelola uang tunai.

2.1.4 Pengertian *Desktop*

Menurut Adputra, dan Mustofa (2020), “*Desktop* adalah aplikasi yang berjalan lokal dalam lingkungan *desktop* dan hanya dapat diakses oleh pengguna *desktop*. Aplikasi *desktop* berbeda dengan aplikasi *website* yang dapat diakses dari manapun melalui jaringan.

Menurut Azis (2020), “*Desktop* adalah aplikasi yang dapat berjalan sendiri atau independen dalam sistem *desktop* komputer atau laptop dan dapat menjalankan serangkaian aktivitas dengan diatur oleh pengguna.

Berdasarkan pengertian diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa, Aplikasi *Desktop* adalah perangkat lunak yang dapat dijalankan secara lokal pada komputer atau laptop, memungkinkan pengguna untuk mengakses dan mengendalikan berbagai fungsi dan aktifitas secara langsung melalui antarmuka pengguna.

2.1.5 Pengertian Salon

Menurut Haryanto (2020), “Salon adalah wadah untuk memperindah dan mempercantik bagian tubuh tertentu dengan adanya perawatan yang berhubungan dengan perawatanmulai dari ujung rambut hingga ujung kaki”.

Menurut Leony (2023), “Salon adalah fasilitas pelayanan untuk memperbaiki penampilan melalui tata rias dan pemeliharaan kecantikan kulit dan rambut yang dilakukan oleh ahli kecantikan sesuai kompetensi yang dimiliki”.

Berdasarkan pengertian diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa, Salon adalah tempat yang menyediakan layanan kecantikan dan perawatan tubuh.Selain

itu, salon juga berfungsi sebagai tempat relaksasi dan pemulihan energi bagi banyak orang.

2.1.6 Pengertian Java

Menurut Huda Miftakul dan Bunafit *computer* (2020:05), Pengertian *Java* adalah :bahasa pemrograman yang dapat dijalankan berbagai komputer termasuk telepon genggam”.

Menurut Kecitaan Harefa (2021:1), *Java* merupakan bahasa pemrograman yang bertujuan untuk menyelesaikan pemrograman berorientasi objek.

Berdasarkan pengertian diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa, *Java* adalah sebuah bahasa pemrograman yang sangat fleksibel dan serbaguna..*Java* dirancang untuk dapat dijalankan di berbagai jenis komputer, termasuk perangkat *mobile*, seperti telepon genggam.

2.1.7 Pengertian NetBeans

Menurut Yusuf Wahyu Setia Putra, dkk. (2024:187), “*NetBeans* merupakan suatu aplikasi kode terbuka (*open source*) yang cukup sukses dengan banyaknya pengguna serta komunitas yang terus bertambah.

Menurut Rama (2022), “*NetBeans* adalah IDE (*Integrated Development Environment*) yang berbasis *java* dari *SunMicrosystem* yang berjalan diatas *swing*. *Swing* merupakan sebuah teknologi *java* untuk perkembangan aplikasi *desktop* yang dapat berjalan diberbagai macam *platfroms*”.

NetBeans 14.0.2 IDE ((Integrated Development Environment) yang berbasis *java* dari *Sun Microsystem* merupakan lingkungan pengembangan perangkat lunak

yang sangat membantu dalam membuat berbagai jenis aplikasi, terutama aplikasi berbasis *java* dan sumber terbuka untuk mengembangkan aplikasi diberbagai sistem operasi, seperti *windows*, *mac*, *linux*, dan *solaris*.

Berdasarkan pengertian diatas penulis menyimpulkan bahwa, *NetBeans* adalah sebuah IDE (*Integrated Development Environment*) yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi dalam bahasa *java*. Penulis menggunakan aplikasi *NetBeans IDE (Intergrated Development Environment) 14.0.2* dirancang untuk meningkatkan produktivitas dan kemudahan pengguna saat mengembangkan aplikasi. *NetBeans IDE (Integrated Development Environment)* juga dapat mengembangkan kemampuan untuk menulis, menguji, dan *debug* aplikasi dengan arsitektur berorientasi layanan (*Servie Oriented Arsitecture*). *NetBeans IDE (Integrated Development Environment)* menjadi pilihan yang sangat tepat bagi para pengembang untuk melakukan proyek yang akan dituju.

2.1.8 Pengertian MySQL (*My Structure Query Language*)

MenurutElgamar (2020), “*MySQL* adalah *database* yang memiliki tiga tipe data bersifat rasional, yang bearti *Mysql* memiliki cara dalam menyimpan datanya dalam berbentuk tabel-tabel yang saling terhubung. *DatabaseMysql*berfungsi dalam mengelola *database* menggunakan bahasa *Structure Query Language (SQL)*”.

Menurut Respaty Namruddin,dkk. (2023:2), “*MySQL* adalah DBMS yang *open source* dengan dua bentuk lisensi, yaitu *free software* (perangkat lunak bebas) dan *shareware* (perangkat lunak berpemilik yang penggunaannya terbatas)”.

Berdasarkan pengertian diatas penulis menyimpulkan bahwa, *MySQL* menyimpan data dalam bentuk tabel-tabel yang saling terhubung, dan menggunakan bahasa *Structure Query Language (SQL)* untuk mengelola *database* tersebut.

2.1.9 Pengertian Database

Menurut Rahimi Fitri (2020:1), “*Database* adalah kumpulan data yang terorganisir, yang umum disimpan dan diakses secara elektronik dari suatu sistem komputer”.

Menurut Rachmadi (2020), “*Database* adalah basis data yang berasal dari kata basis dan data. Pangkalan juga dikenal sebagai markas, gudang, tempat, berkumpul. Sedangkan data adalah rekaman informasi dunia nyata yang mewakili objek dan orang, properti, hewan, konsep, peristiwa, dan hal-hal yang direpresentasikan sebagai huruf, angka, simbol, gambar, teks, suara, dan kombinasi”.

Berdasarkan pengertian diatas penulis menyimpulkan bahwa, *database* adalah kumpulan data yang terorganisir dan disimpan serta diakses secara elektronik melalui sistem komputer.

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan dapat digunakan sebagai acuan atau referensi bagi orang lain dalam melakukan penelitian selanjutnya.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Penulis	Tahun	Judul	Pembahasan	Hasil
1	Gamis Sekarin, Sari Susanti	2021	Rancang Bangun Aplikasi Kasir Pada CV. Jois Salon	Sistem ini menggunakan Bahasa Pemrograman <i>Java</i>	Dengan adanya rancang bangun aplikasi kasir ini proses transaksi yang berlangsung dapat dikelola secara komputerisasi sehingga mengurangi risiko kerusakan dan kehilangan data serta dalam penghitungan jumlah transaksi akan lebih akurat dan juga dapat lebih efektif dan efisien.
2	Fitri Adila, Fitriyani	2024	Pengemban gan Sistem	Sistem ini menggunakan	Dengan adanya pengembangan

			Informasi kasir Berbasis <i>Website</i> Pada Biya Salon Muslimah	Bahasa Pemrograman <i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i>	aplikasi sistem informasi kasir ini mempermudah memberikan informasi kepada pihak-pihak yang dapat memerlukan dan juga dapat digunakan secara maksimal oleh biya salon muslimah dalam melakukan pencatatan stok ketersediaan barang, dan juga membantu dalam pembuatan laporan akhir.
3	N C Butar-butur, R G Emanuella, G L Pritalia	2024	Rancang Bangun Sistem Informasi Gemilang Salon Berbasis <i>Website</i> Menggunakan Metode <i>Waterfall</i>	Sistem ini menggunakan Bahasa Pemrograman <i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i>	Dengan adanya rancang bangun aplikasi kasir ini mengotomatisasikan proses bisnis yang masih dilakukan pencatatan melalui media kertas menjadi sistem

					terkomputerisasi dalam sistem berbasis website.
4	Rizeki Karunia Wati	2024	Aplikasi Kasir dan Managemen Keuangan Salon Berbasis Website Menggunakan Metode <i>Prototype</i> (Studi Kasus Anita Salon)	Sistem ini menggunakan Bahasa Pemrograman <i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i>	Dengan adanya aplikasi sistem kasir berbasis website ini dalam proses transaksi yang sedang berlangsung dapat dikelola secara terkomputerisasi sehingga mengurangi resiko kerusakan dan kehilangan data serta dalam penghitungan jumlah transaksi akan lebih akurat dan juga dalam pembuatan laporan transaksi dapat lebih efektif dan efisien.
5	Ilham Farhandhani , Ikhsan Adam	2023	Perancangan Sistem Kasir Toko Galuh Salon	Sistem ini menggunakan Bahasa pemrograman	Dengan adanya perancangan dan mengembangkan sistem aplikasi

			Kosmetik Berbasis Website Menggunakan Metode <i>Waterfall</i>	<i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i>	kasis berbasis website ini dapat memudahkan proses transaksi pembayaran, pembelian produk.
6	Nachrowi, Sakha Satrio Pambudi, dan Saprudin	2023	Sistem Informasi Kasir Salon Alvan Banjarmasin Berbasis <i>Desktop</i>	Sistem ini menggunakan Bahasa Pemrograman <i>Java</i>	Dengan adanya sistem informasi berbasis <i>desktop</i> ini dapat mempermudah dalam mengatur transaksi pembayaran disalon.
7	Zaid Romegar Mair, dan Helen Yunita Sari	2021	Aplikasi kasir Pada Adibah Boutique Berbasis <i>Desktop</i>	Sistem ini menggunakan Bahasa Pemrograman <i>Java</i>	Dengan adanya aplikasi kasir berbasis <i>desktop</i> ini dapat mengelola sistem penjualan dengan lebih mudah dan

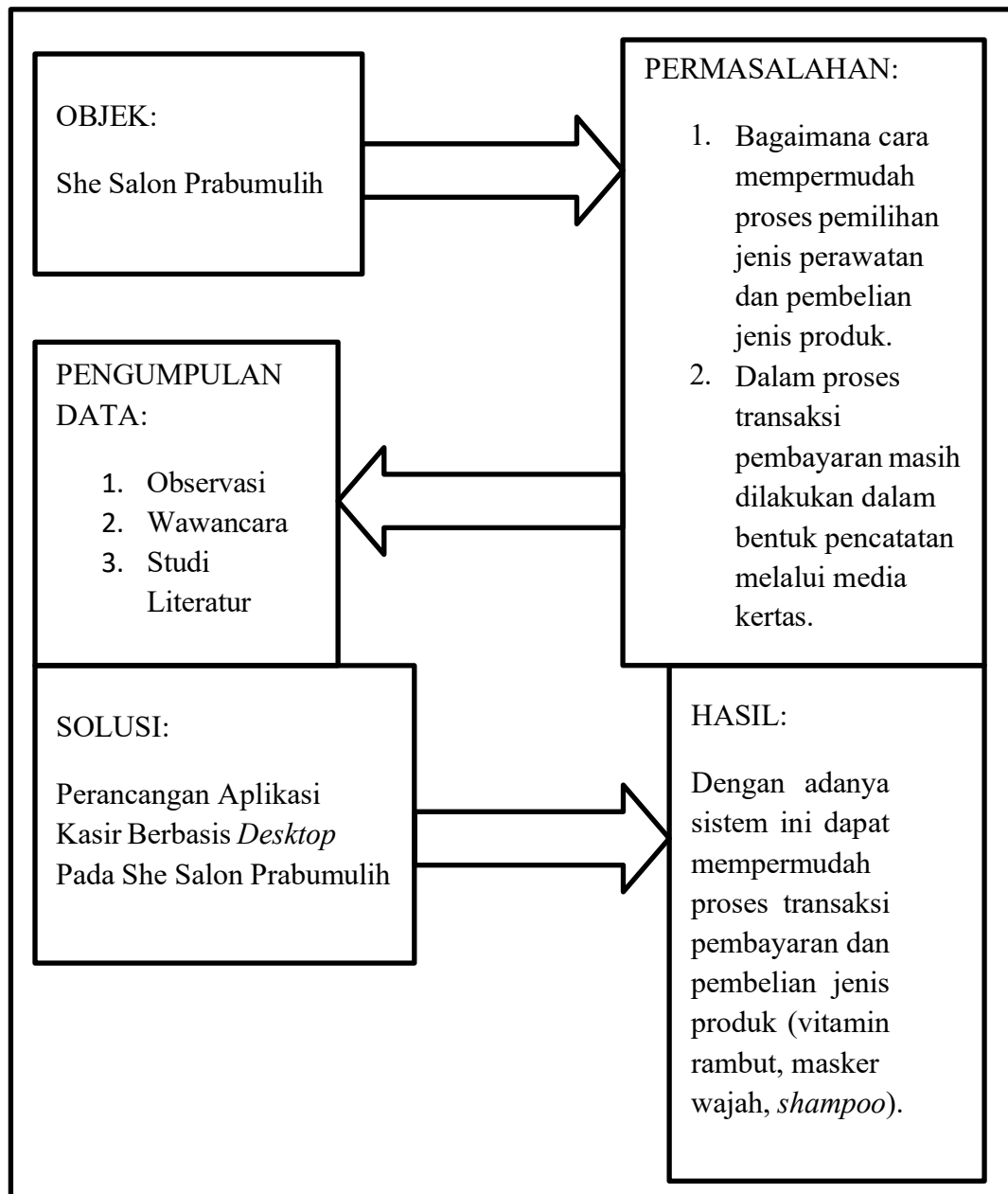
					mengurangi permasalahan yang terjadi pada Adibah Boutique.
8	MuhamadNurdiansyah	2020	Rancang Bangun Aplikasi Kasir Berbasis <i>Android</i> (Studi Kasus Toko Abah Pancing)	Sistem ini menggunakan Bahasa Pemrograman <i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i>	Dengan adanya rancang bangun aplikasir kasir ini dapat melakukan pengecekan stok dan harga alat pancing.
9	Almas Arizah	2023	Rancang Bangun Sistem Informasi Aplikasi Kasir Pada Al Van Salon Berbasis <i>Website</i>	Sistem ini menggunakan Bahasa Pemrograman <i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i>	Dengan adanya Aplikasi Kasir ini dapat memudahkan mencetak kwitansi, menyajikan laporan pendapatan

10	Falda Salwa Hafizah, Nova Mayasari, Ricky Ramadhan harahap	2024	Rancang Bangun Aplikasi Kasir Pada Kedai Kopi Fauzan Berbasis <i>Website</i>	Sistem ini menggunakan Bahasa Pemrograman <i>Hypertext</i> <i>Preprocessor</i> <i>(PHP)</i>	Dengan adanya sistem Aplikasi Kasir ini dapat mempermudah pendataan pemesanan pelanggan lebih efektif.
----	--	------	---	---	---

Sumber: Data Dari penulis yang diolah pada tahun 2024

2.3 Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan penjelasan sementara terhadap suatu gejala yang menjadi objek permasalahan penelitian. Adapun kerangka pikir dalam penelitian ini yaitu:



Sumber: Data yang diolah oleh penulis 2025

Gambar 2.1 Kerangka Pikir

Berdasarkan kerangka pikir yang dibuat, bahwa objek penelitian tersebut memiliki permasalahan yaitu dalam proses transaksi pembayaran masih dilakukan pencatatan melalui media kertas, pemilihan jenis perawatan dan pembelian jenis produk belum terkomputerisasi, sehingga penulis memberikan solusi yaitu membangun sebuah aplikasi kasir berbasis *desktop*, agar mempermudah dalam melakukan transaksi pembayaran dalam pemilihan jenis perawatan dan pembelian jenis produk. Sehingga dengan adanya aplikasi tersebut dapat meminimalisir kesalahan yang terjadi.

BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Pada penyusunan skripsi ini peneliti mengambil objek penelitian pada She Salon Prabumulih Jalan Bangau, No 19, RT. 01, RW.03, Karang Raja 3, Prabumulih Timur, Kota Prabumulih, Sumatera Selatan.

3.2 Sejarah Objek

She Salon Prabumulih didirikan pada 18 Maret 2016 yang berlokasi di Jalan Bangau No. 19 RT. 01 RW. 03 Karang Raja 3 Prabumulih Timur, Kota Prabumulih, Sumatera Selatan. She Salon didirikan oleh pengusaha lokal yang memiliki visi untuk memberikan pelayanan perawatan dan kecantikan yang berkualitas tinggi. Pemilik usaha She Salon Prabumulih ini bernama Anyko, dimana mulainya usaha She Salon ini dari modal kecil hingga ke modal besar.

Awalnya, salon ini hanya menawarkan beberapa layanan dasar, seperti potong rambut, cuci rambut, dan perawatan tubuh. Seiring berjalannya waktu pemilik dari She Salon Prabumulih menyadari kebutuhan akan inovasi dan peningkatan kualitas layanan. Oleh karena itu, untuk mengikuti berbagai pelatihan dan seminar tentang teknik dibidang salon, salon ini mulai menawarkan berbagai layanan canggih, seperti *color treatment*, pembentukan rambut, dan lain sebagainya.

Seiring berkembangnya zaman She Salon Prabumulih mengalami pertumbuhan yang signifikan dalam pengembangan usaha ini tidak hanya didukung oleh kualitas layanan yang tinggi, tetapi juga oleh pelayanan yang ramah dan profesional terhadap pelanggan. Selain layanan perawatan rambut dan tubuh, She Salon Prabumulih ini juga mulai menawarkan jenis-jenis produk perawatan yang berkualitas tinggi dari berbagai merek terkenal.

3.3 Visi dan Misi

Adapun visi dan misi pada She Salon Prabumulih, yaitu sebagai berikut:

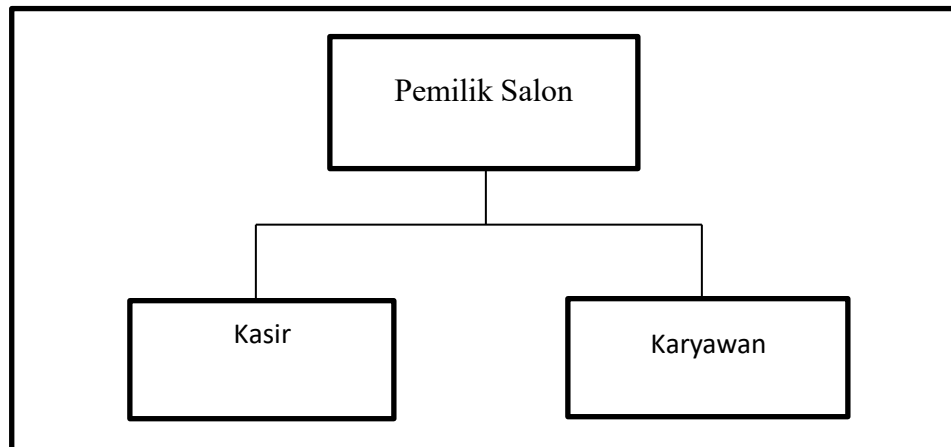
3.3.1 Visi

Memberikan layanan perawatan dan kecantikan yang berkualitas tinggi, serta menjadikan salon yang maju dan terpadang dengan harga yang terjangkau dan berkualitas.

3.3.2 Misi

1. Memberikan pengalaman pelanggan yang luar biasa melalui layanan yang ramah, profesional, dan berkualitas tinggi.
2. Terus berinovasi dalam menawarkan perawatan dan produk.
3. Memastikan setiap pelanggan merasa puas dan bahagia dengan hasil layanan yang diberikan oleh She Salon Prabumulih.
4. Selalu berinovasi dalam menawarkan berbagai pilihan layanan yang menarik dan sesuai dengan tren terbaru.

3.4 Struktur Organisasi She Salon Prabumulih



Sumber: She Salon Prabumulih, 2024.

Gambar 3.1 Struktur Organisasi She Salon Prabumulih

3.4.1 Deskripsi Tugas dan Tanggung Jawab

Adapun tugas-tugas dari tiap jabatan yang ada pada She Salon Prabumulih, yaitu sebagai berikut:

1. **Pemilik Salon:** Orang yang mempunyai usaha She Salon yang bertanggung jawab dalam mengawasi dan memastikan semua kegiatan yang ada di salon.
2. **Kasir:** Orang yang membantu dalam melakukan transaksi pembayaran, membantu pelanggan memahami berbagai layanan dan produk yang ditawarkan oleh salon.
3. **Karyawan:** Orang yang melayani pelanggan dengan ramah, melakukan berbagai layanan kecantikan sesuai dengan permintaan pelanggan, seperti potong rambut, perawatan tubuh, dan lainnya.

3.5 Metode Penelitian

Metode penelitian digunakan untuk membahas dan menjelaskan data yang diperoleh agar dapat disimpulkan jawaban yang tepat dari rumusan masalah. Pada metode penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian deskriptif dengan metode pendekatan kualitatif.

Menurut Widiyono, dkk.(2021:71), Metode Deskriptif adalah suatu metode penelitian yang ditujukan untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, yang berlangsung pada saat ini atau saat yang lampau.

Menurut I Made Laut Mertha jaya, (2020:6), Metode Kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan beberapa temuan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara lain dari pengukuran.

Berdasarkan penjelasan diatas, pada penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian deskriptif dengan metode pendekatan kualitatif, yaitu gambaran secara menyeluruh luas dan mendalam, serta data informasi yang berbentuk kalimat verbal, bukan berupa simbol angka atau bilangan.

3.6 Sumber Data

Sumber data dalam hal ini, peneliti menggunakandua sumber data, yaitu data primer dan data sekunder, berikut penjelasannya:

3.6.1 Sumber Data Primer

Data primer merupakan data yang dapat diperoleh melalui observasi secara langsung pada She Salon Prabumulih dengan mewawancarai ibu Anyko Pujasuma sebagai pemilik She salon.

3.6.2 Sumber Data Sekunder

Data sekunder sebagai penunjang dari kebutuhan data primer yang diperoleh melalui studi pustaka sebagai acuan penulisan dalam penelitian yang dilakukan, seperti buku, *e-book*, jurnal, penelitian terdahulu, serta dokumentasi.

3.7 Metode Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan Data Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

a. Observasi

Kegiatan ini peneliti mengumpulkan data dengan cara pengamatan secara langsung pada She Salon Prabumulih, dan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan judul proposal, sehingga memperoleh data yang lengkap dan akurat.

b. Wawancara

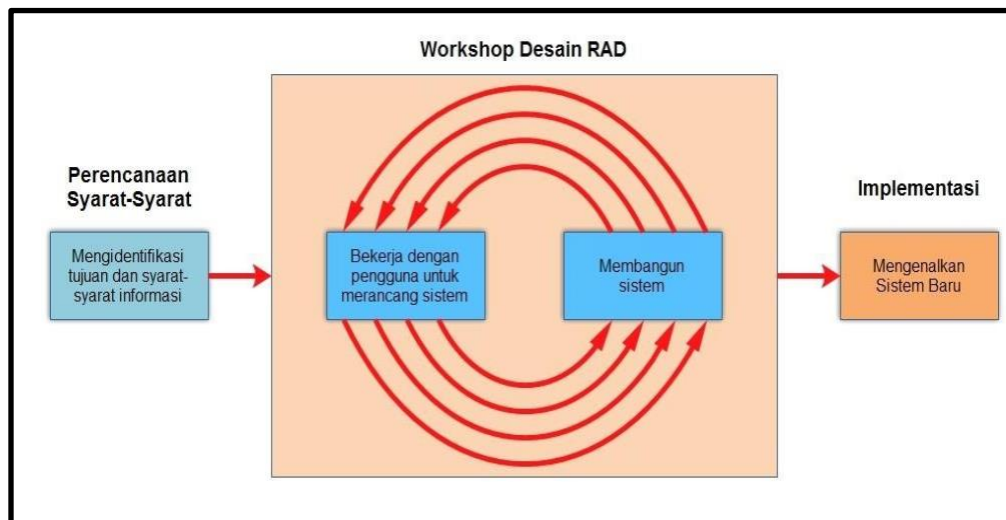
Wawancara dilakukan untuk memperoleh data yang lebih akurat, agar dapat menganalisa sistem yang sedang berjalan, dengan cara melakukan wawancara bersama pemilik She Salon Prabumulih.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah teknik pengumpulan data yang berasal dari buku, *e-book*, jurnal, serta penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan, baik itu objek, maupun metode yang digunakan.

3.8 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem merupakan metode prosedur, konsep, dan aturan yang digunakan pengembangan suatu sistem informasi berbasis komputer. Pada metode pengembangan sistem penulis menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD). Menurut Subianto (2020:47), *Rapid Application Development* (RAD) adalah proses model perangkat lunak incremental yang menekankan siklus pengembangan yang singkat. Model RAD adalah sebuah adaptasi “kecepatan tinggi” dari model *waterfall*, dimana perkembangan pesat diapai dengan menggunakan pendekatan *konstruksi* berbasis komponen. Jika tiap-tiap kebutuhan dan batasan ruang lingkup proyek telah diketahui dengan baik, proses RAD memungkinkan tim pengembangan untuk meniptakan sebuah sistem yang berfungsi penuh dalam jangka waktu yang sangat singkat. Tahapan-tahapan dalam RAD terdiri dari 3 tahapan yaitu *Requirements Planning*, *Design Workshop*, dan *Implementasion*.



Sumber: Jurnal Infokam (Subianto, 2020)

Gambar 3.1 Model Rapid Application Development (RAD)

1. Perencanaan Syarat-Syarat (*Requirements Planning*) adalah pengguna dan penganalisis bertemu untuk mengidentifikasi tujuan-tujuan aplikasi atau sistem serta untuk mengidentifikasikan syarat-syarat informasi yang ditimbulkan dari tujuan-tujuan tersebut. Orientasi dalam fase ini adalah menyelesaikan masalah-masalah perusahaan. Meskipun teknologi informasi dan sistem bisa mengarahkan sebagian dari sistem yang diajukan, fokusnya akan selalu tetap pada upaya penapaian tujuan-tujuan perusahaan.
2. Proses Desain (*Design Workshop*) adalah untuk merancang dan memperbaiki yang bisa digambarkan sebagai *workshop*. Penganalisis dan pemrograman dapat bekerja membangun dan menunjukkan pola kerja kepada pengguna. *Workshop* desain ini dapat dilakukan selama beberapa hari tergantung dari ukuran aplikasi yang akan dikembangkan. Selama *workshop* desain RAD, pengguna merespon *prototype* yang ada dan penganalisis memperbaiki modul-modul yang dirancang berdasarkan respon pengguna.

3. Implementasi(*Implementation*) adalah penganalisis bekerja dengan para pengguna serta *intens* selama *workshop* dan merancang aspek-aspek bisnis dan sistem dibangun dan disaring, sistem-sistem baru atau bagian dari sistem di uji coba dan kemudian di perkenalkan kepada organisasi. Berdasarkan pengertian di atas peneliti mengambil metode RAD dikarena dapat dilakukan dalam waktu yang relative singkat dan lebih cepat.

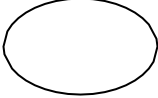
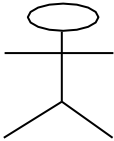
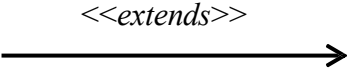
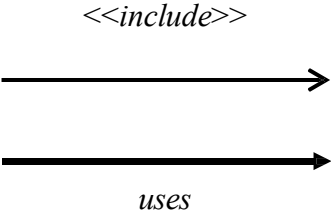
3.9 Alat Bantu Perancangan

Alat bantu analisa dan perancangan yang dipakai pada penelitian ini adalah *Unified Modeling Language (UML)*. Menurut Suhartini, dkk (2020:29), *UML* adalah sebuah “bahasa” yang telah menjadi standar dalam industry untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem informasi atau perangkat lunak. Adapun diagram yang digunakan didalam *UML*, yaitu sebagai berikut:

3.9.1 Use Case Diagram

Dalam sistem ini akan menggunakan *usecase* diagram guna mendeskripsikan interaksi antara pengguna sistem dengan sistem itu sendiri. Ada dua hal pada *usecase* yaitu pendefinisian, apa yang disebut *act* dan *usecase*

Tabel 3.1 Simbol-Simbol *Use Case Diagram*

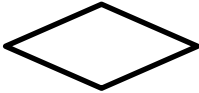
Gambar	Keterangan
<i>Use Case</i> 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau <i>actor</i> .
Aktor/ <i>Actor</i> 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar atau sistem informasi.
Asosiasi/ <i>Association</i> 	Merupakan kesatuan eksternal yang berinteraksi dengan sistem.
Ektensi/ <i>extend</i> 	Relasi use case tambah ke sebuah use case di mana use case yang ditambah dapat berdiri sendiri walau tanpa use case tambahan.
Generalisasi/ <i>generalization</i> 	Hubungan generalisasi dan spesifikasi antara dua buah <i>use case</i> yang mana fungsi yang satu lebih umum dari yang lainnya.
<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> ini untuk menjalankan fungsinya.

Sumber: Suhartini, dkk (2020)

3.9.2 Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai macam *workflow* (aliran kerja) dari sebuah sistem yang sedang dirancang, yang perlu diperhatikan pada disini adalah, bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem itu sendiri, bukan menggambarkan aktivitas yang dilakukan oleh *actor* (pengguna). Berikut ini adalah simbol-simbol yang terdapat pada *activity diagram*:

Tabel 3.2 Simbol-Simbol Activity Diagram

Simbol	Keterangan
Status Awal 	Status awal aktivitas pada sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Percabangan/ <i>Join</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
Penggabungan/ <i>Join</i> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
Sudut akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, Status akhir dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.

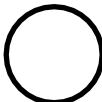
Sumber: Suhartini, dkk (2020)

3.9.3 Class Diagram

Class Diagram merupakan salah satu alat bantu dalam pembuatan program. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi (Suhartini, dkk, 2020:31).

Menurut Nazaruddin Ahmad, dkk. (2022:112), *Class diagram* adalah perancangan dalam pengembangan aplikasi berbasis objek sebagai dasar membuat tema atau kerangka dasar *class* yang terdiri dari nama kelas atribut dan operasi. *Class diagram* juga dapat memperlihatkan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas di dalam model desain (*logical view*) dari suatu sistem. Selama proses desain, *class diagram* berperan dalam menangkap struktur dari semua kelas yang membentuk arsitektur sistem yang dibuat. Berikut simbol-simbol yang ada pada *class diagram* yaitu, sebagai berikut:

Tabel 3.3 Simbol-Simbol *Class Diagram*

Simbol	Keterangan
Kelas Nama Kelas +Atribut +Operasi	Kelas pada struktur sistem.
Antarmuka/<i>interface</i>  Nama_<i>Interface</i>	Sama dengankonsep pada interface dalam pemrograman berorientasi objek.

Asosiasi/ <i>association</i> 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya disertai dengan <i>multiplicity</i> .
Asosiasi berarah/ <i>Directed Association</i> 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
Generalisasi 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (Umum-Khusus).
Kebergantungan 	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
Agregasi/ <i>Aggregation</i> 	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian.

Sumber: Suhartini, dkk (2020)

4.0 Pengujian Software

Menurut Siwi Widi Asmoro (2020:219), Metode pengujian sistem merupakan suatu cara yang digunakan oleh *developer* sistem baik itu *developer website*, *developeraplikasimobile*, maupun *developer* aplikasi lainnya untuk menguji dan memastikan bahwa bait yang sesuai dibuat sudah sesuaai dengan perancangan dan kebutuhan yang ada. Metode pengujian yang digunakan oleh peneliti adalah metode *Black Box Testing*.

Menurut Robi Habibi, dan Raymana Aprilian (2020:165), Metode pengujian *black box testing* adalah untuk menekankan pengujian yang dilakukan hanyamengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak.

BAB IV

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Permasalahan

Berdasarkan hasil penelitian dari analisis yang telah penulis lakukan pada She Salon Prabumulih, bahwa salon tersebut masih menggunakan cara sederhana dalam melakukan transaksi pembayaran yaitu dalam proses transaksi pembayaran masih dilakukan dalam bentuk pencatatan melalui media kertas seperti, dicatat dalam bentuk buku atau nota, sehingga dapat memperhambat dalam proses transaksi pembayaran pada She Salon Prabumulih.

4.2 Pemecahan Masalah

Setelah melakukan analisis terhadap permasalahan pada She Salon Prabumulih, maka penulis mencoba memberikan alternatif pemecahan masalah yang dapat membantu proses transaksi pembayaran pada pembelian jenis produk dan pemilihan jenis perawatan yang ada pada She Salon Prabumulih ini, salah satunya adalah dengan membangun suatu aplikasi kasir berbasis *desktop* yang dapat memudahkan pihak salon dalam melakukan proses transaksi pembayaran, sehingga dapat memberikan penyelesaian masalah yang terjadi pada She Salon Prabumulih dan diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat meningkatkan transaksi pembayaran pada She Salon Prabumulih menjadi lebih efektif dan efisien.

4.3 Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

Analisis sistem adalah proses pemecahan masalah kompleks menjadi bagian-bagian kecil sehingga bisa lebih mudah dipahami, yang dalam hal ini berkaitan dengan mencari tahu proses apa saja yang sedang berjalan dalam proses transaksi pembayaran yang ada pada She Salon Prabumulih. Berikut tahapan-tahapannya:

1. Pelanggan datang langsung ke She Salon Prabumulih untuk melakukan perawatan dan membeli barang yang diinginkan serta menanyakan harganya.
2. Setelah pelanggan mengetahui informasi, pelanggan menyampaikan produk apa saja yang akan di beli.
3. Lalu admin membuatkan nota pembayaran dan langsung dibayar oleh pelanggan.

4.4 Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan tahapan lanjutan dari analisis sistem, berdasarkan analisis dari sistem yang ada, maka diusulkan suatu sistem untuk transaksi pembayaran pembelian produk dan pemilihan jenis perawatan yang berbasis *desktop* pada She Salon Prabumulih. Aplikasi ini di bangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *java* dan di tunjang dengan menggunakan *xampp* sebagai pengolah *database*. Rancangan sistem yang ada diharapkan dapat di implementasikan lagi di kemudian hari.

Untuk mempermudah dalam pembuatan aplikasi ini, maka diusulkan suatu gambaran sistem dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) yang

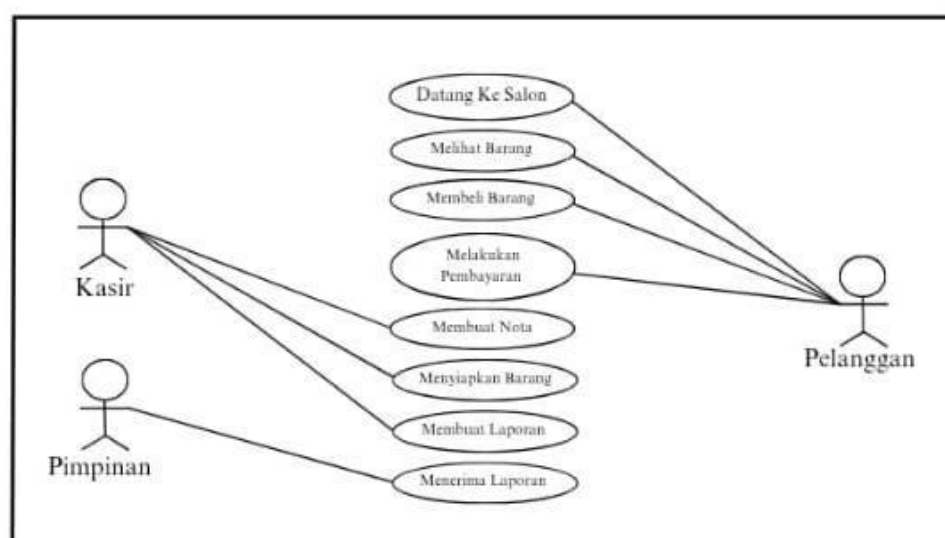
terdiri dari *usecase*, *class diagram*, dan *activity diagram*. Sistem yang diusulkan ini diharapkan dapat mempermudah untuk menjelaskan sistem yang akan dibangun sesuai alur sistem yang ada agar dapat dengan mudah menyelesaikan aplikasi yang akan dibangun. Dalam pembuatan aplikasi ini jenis yang digunakan dalam metode UML adalah:

4.4.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.

1. Use Case Diagram Yang Sedang berjalan

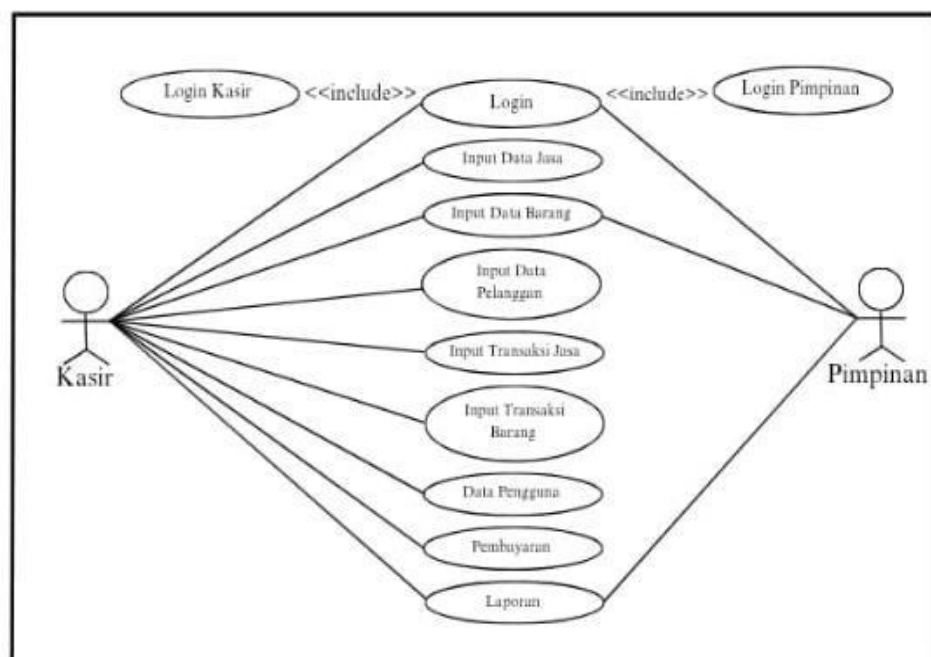
Analisis sistem yang sedang berjalan, kegiatan analisis sistem yang sedang berjalan dilakukan dengan analisis yang berorientasi pada objek-objek yang diperlukan oleh sistem yang dirancang, adapun *usecase diagram* yang sedang berjalan pada She Salon Prabumulih berikut gambarannya.



Gambar 4.1 Use Case Diagram Yang Sedang Berjalan

2. *Use Case Diagram Yang Diusulkan*

Mendeskripsikan kelakuan sistem dari sudut pandang pengguna, berguna untuk membantu memahami kebutuhan. *Usecase* adalah dasar dari diagram lain. Adapun *usecase diagram* yang diusulkan pada perancangan sistem yang sedang berjalan maka penulis mengusulkan sistem yang dapat menjadi pemecahan masalah yang ada berikut gambarannya.

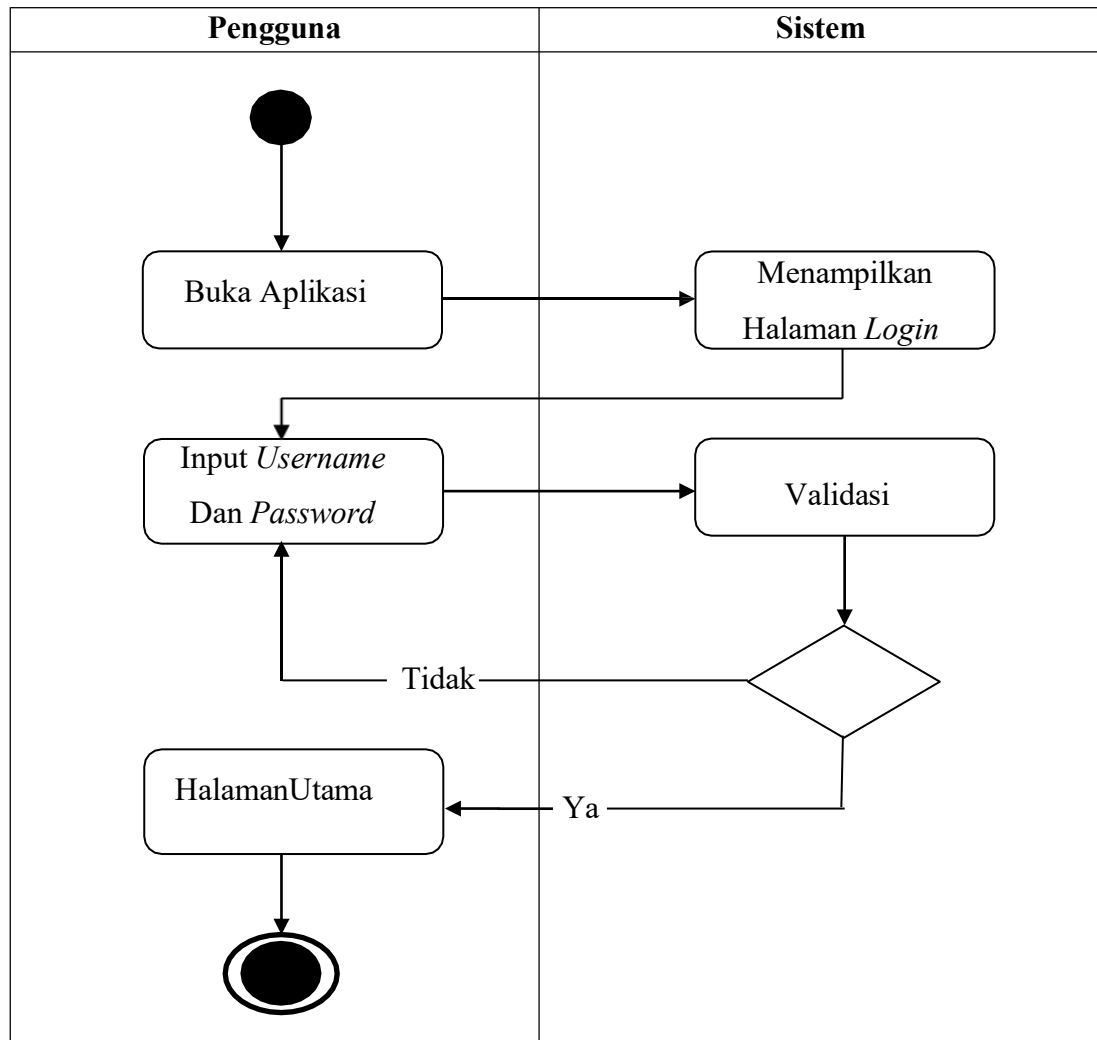


Gambar 4.2 *Use Case Diagram* Yang Diusulkan

4.4.2 *Activity Diagram* Yang Diusulkan

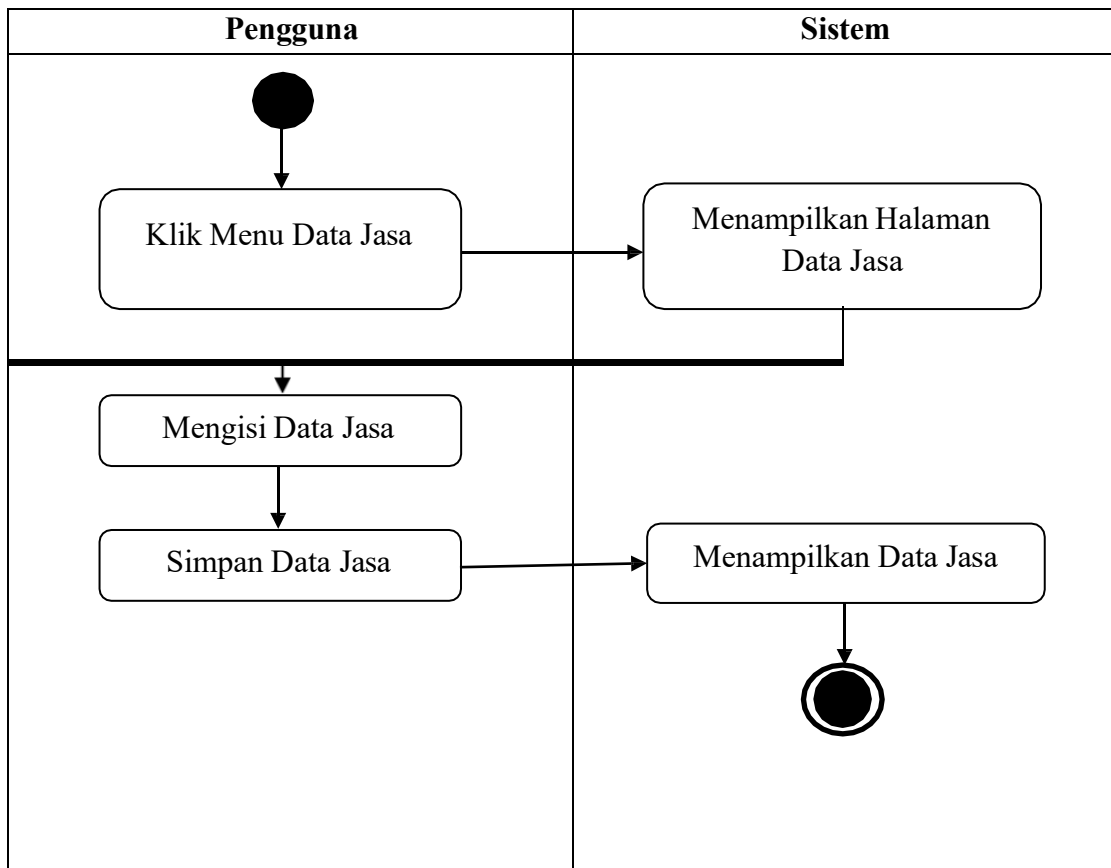
Activity Diagram menggambarkan *workflow* (alirankerja), atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak.

1. *Activity Diagram Login Pengguna Yang Diusulkan*



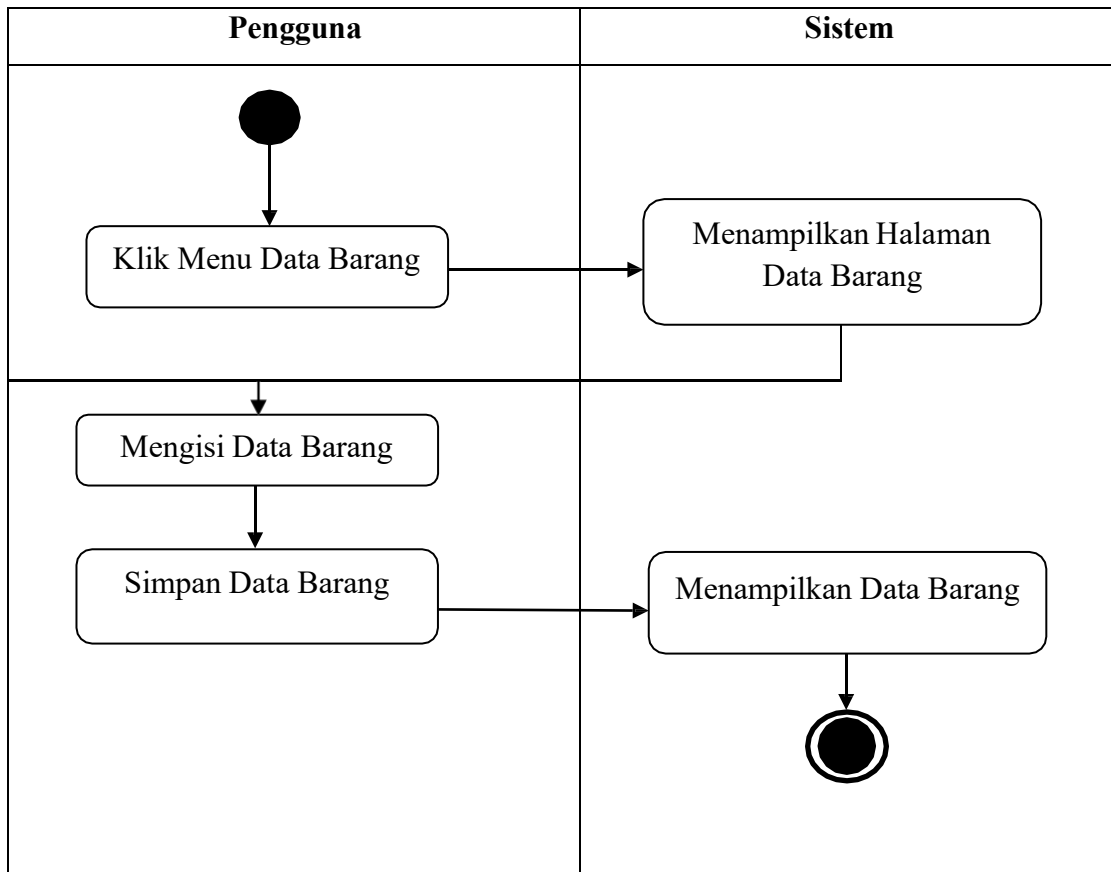
Gambar 4.3 *Activity Diagram Login Pengguna Yang Diusulkan*

2. *Activity Diagram* Halaman Data Jasa



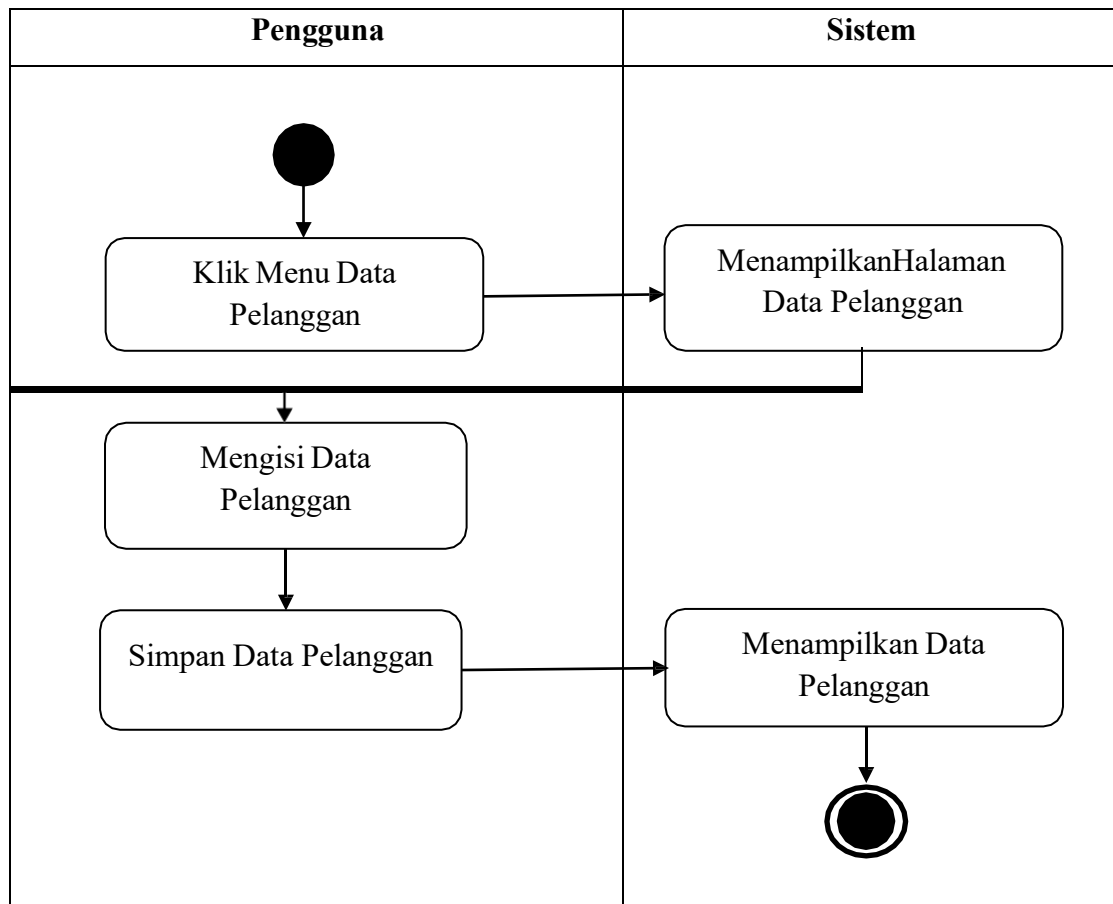
Gambar 4.4 *Activity Diagram* Halaman Data Jasa

3. *Activity Diagram* Halaman Data Barang



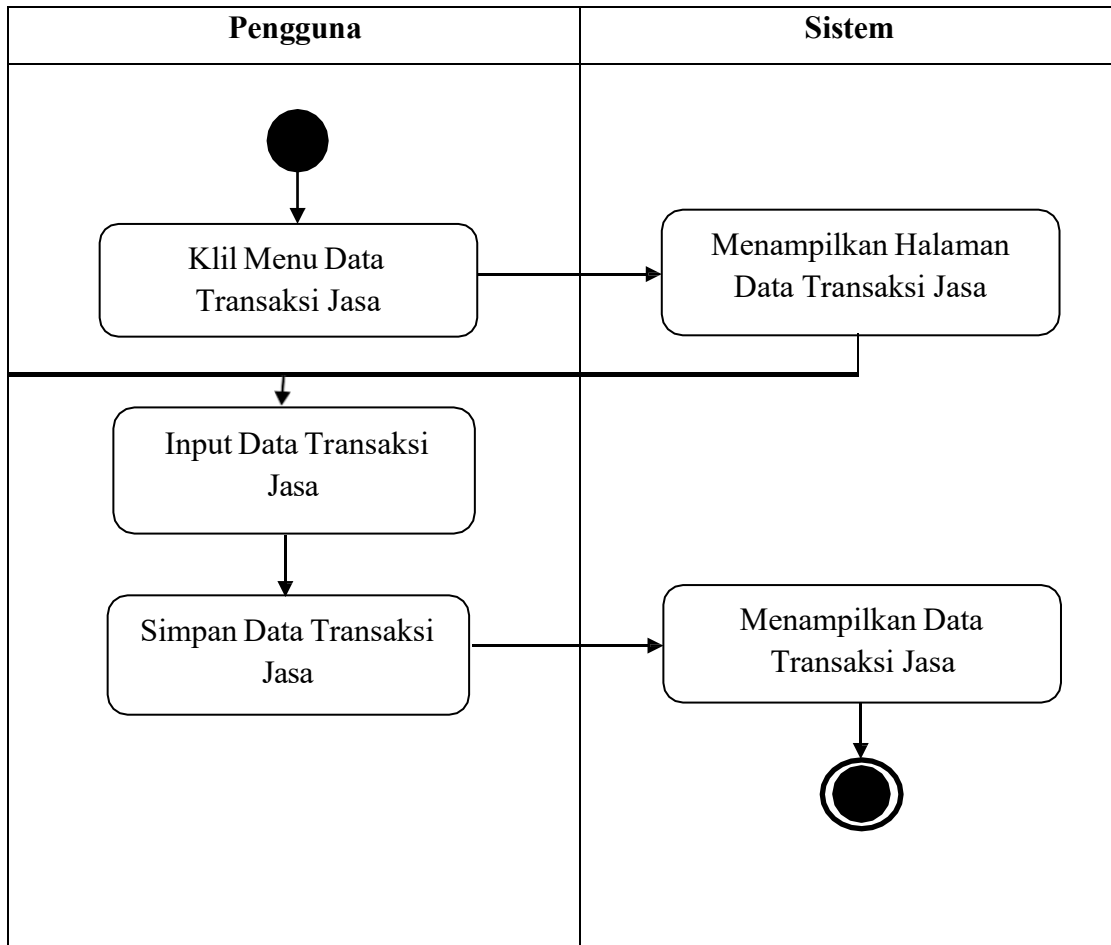
Gambar 4.5 *Activity Diagram* Halaman Data Barang

4. *Activity Diagram* Halaman Data Pelanggan



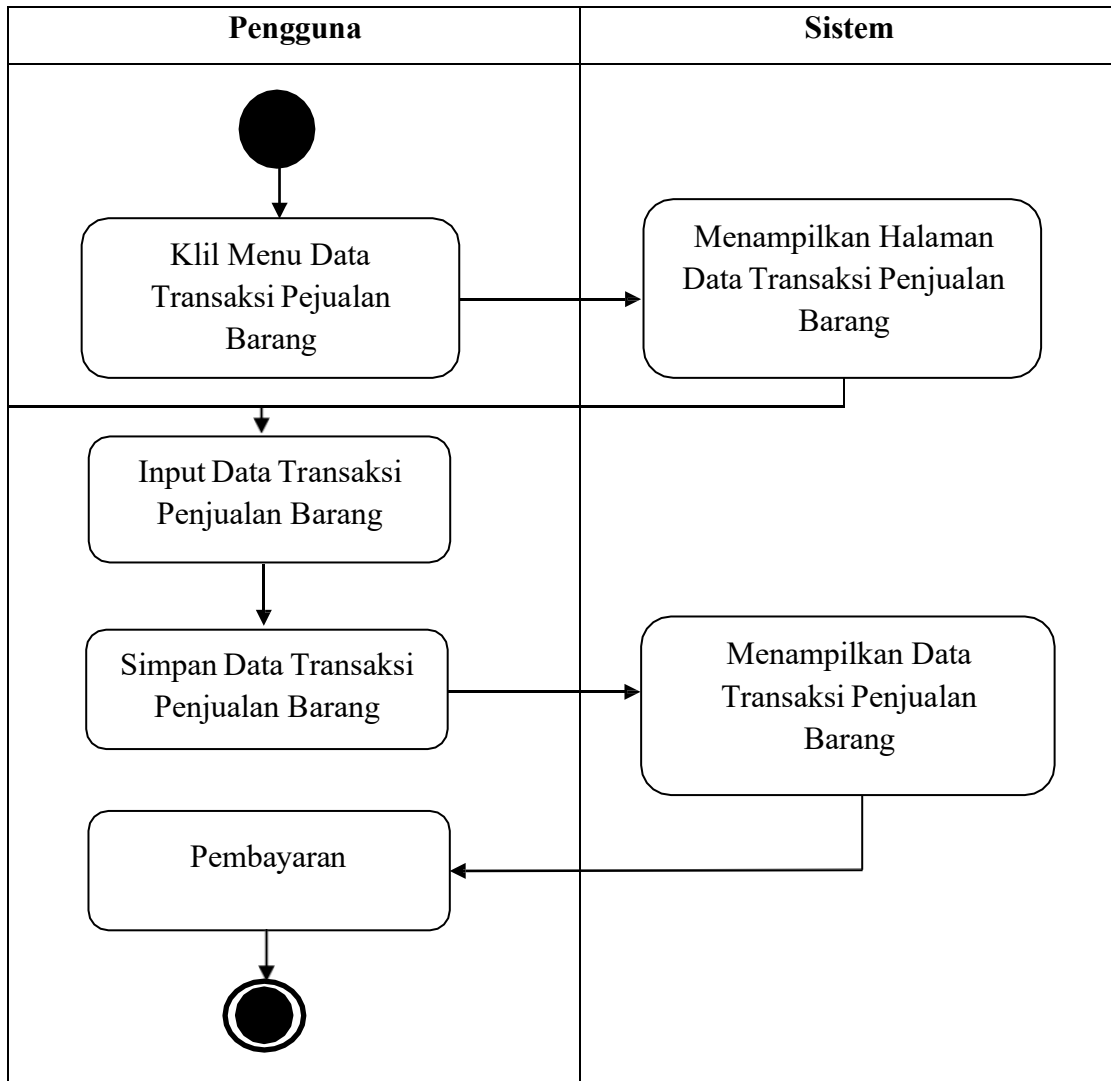
Gambar 4.6 *Activity Diagram* Halaman Data Pelanggan

5. *Activity Diagram* Halaman Data Transaksi Jasa



Gambar 4.7 *Activity Diagram* Halaman Data TransaksiJasa

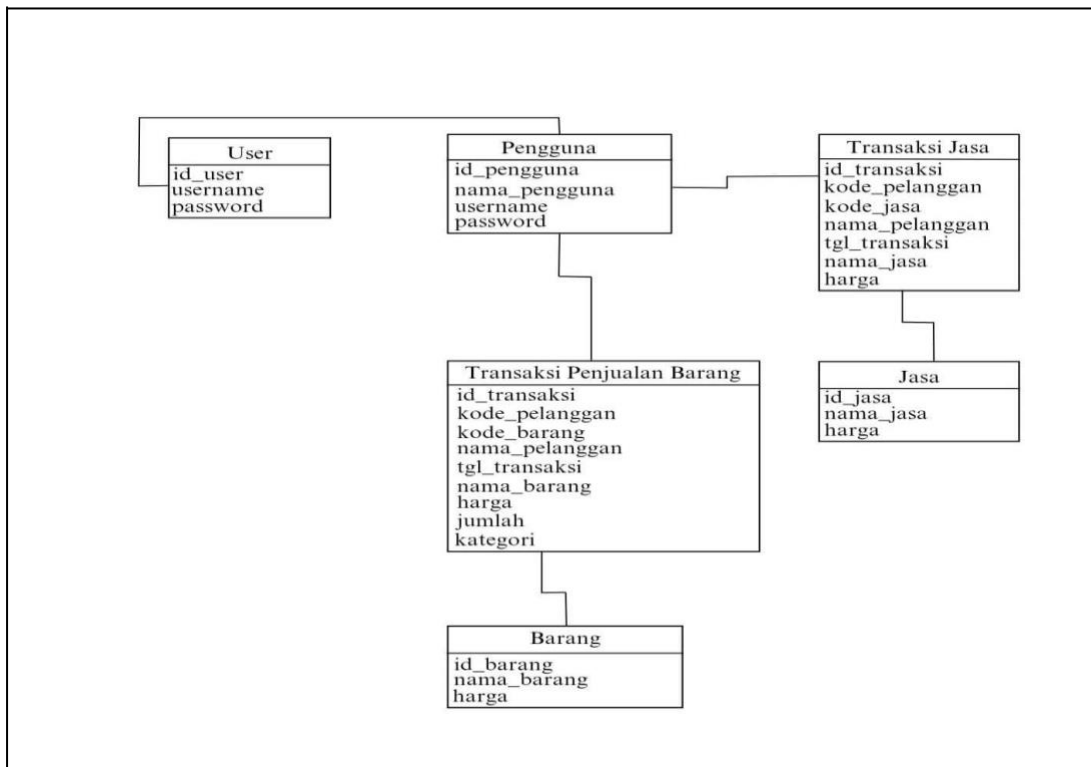
6. *Activity Diagram* Halaman Data Transaksi Penjualan Barang



Gambar 4.8 *Activity Diagram* Halaman Data Transaksi Penjualan Barang

4.4.3 Class Diagram

Class diagram menunjukkan interaksi antar kelas dalam sistem, kelas mengandung informasi yang berkaitan dengan informasi tersebut. Adapun *class diagram* dari aplikasi kasir transaksi pembayaran pada pembelian produk dan pemilihan jenis perawatan pada She Salon Prabumulih adalah sebagai berikut.



Gambar 4.9 Class Diagram Sistem Yang Diusulkan

4.5 Perancangan Database

Perancangan basis data merupakan perancangan sebuah *database*. Pada tahap ini penulis membuat struktur file sebagai berikut.

1. Tabel Barang

Tabel 4.1 Tabel Barang

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
Kode_barang	Int	10	<i>Primary Key</i>
Nama	Varchar	30	
Harga	Int	10	
Jumlah	Int	5	

2. Tabel Detail Jual

Tabel 4.2 Tabel Detail Jual

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
Kode_Barang	Int	10	<i>Primary Key</i>
Nota_Jual	Int	10	
Nama_Barang	Varchar	30	
Jumlah	Int	10	
Harga	Int	10	
Sub_Total	Int	10	

3. Tabel Jasa

Tabel 4.3 Tabel Jasa

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
Kode_jasa	Int	10	<i>Primary Key</i>
Nama_jasa	Varchar	30	
Harga_jasa	Int	10	

4. Tabel Pelanggan

Tabel 4.4 Tabel Pelanggan

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
Kode_Pelanggan	Int	10	<i>Primary Key</i>
Nama_Pelanggan	Varchar	30	
Alamat	Varchar	30	
No_Telp	Int	15	

5. Tabel Pengguna

Tabel 4.5 Tabel Pengguna

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
Kode_Pengguna	Int	10	<i>Primary Key</i>
<i>Username</i>	Varchar	30	
<i>Password</i>	Varchar	30	
Nama_Pengguna	Varchar	30	
Email	Varchar	30	
Level	Int	10	

6. Tabel Transaksi Penjualan Barang

Tabel 4.6 Tabel Transaksi Penjualan Barang

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
Kode_Barang	Int	10	<i>Primery Key</i>
Nota_Jual	Int	10	
Tgl_Penjualan	Date		
Total	Int	10	

7. Tabel Transaksi Jasa

Tabel 4.7 Tabel Transaksi Jasa

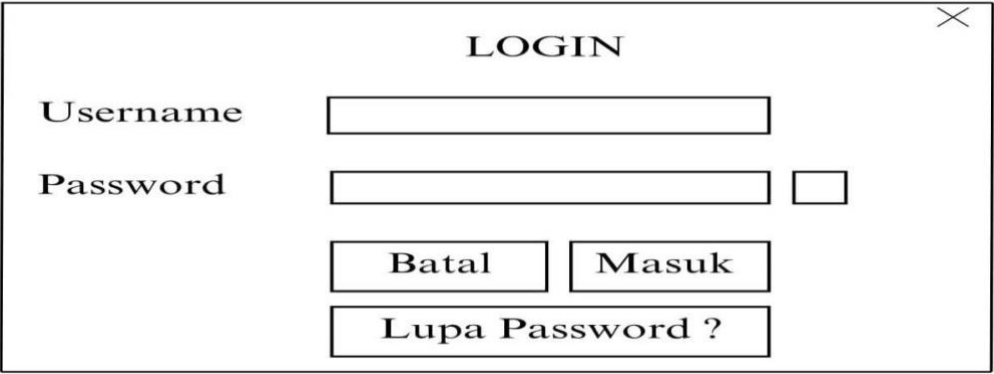
Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
Kode_Jasa	Int	10	<i>Primery Key</i>
Nota_Jasa	Int	10	
Tgl	Date		
Kode_pelanggan	Int	10	
Harga	Int	10	

4.6 Perancangan Antar Muka

Perancangan antarmuka merupakan gambaran dari proses input output yang digambarkan seperti bagian-bagian secara umum, sehingga dapat mempermudah dalam melakukan desain sistem. Berikut adalah rancangan antarmuka aplikasi yang akan dibuat:

1. Rancangan Halaman *Login* Pengguna

Pada gambar dibawah ini adalah halaman *login* pengguna pengelola informasi yang ada pada She Salon Prabumulih. Adapun rancangannya sebagai berikut.

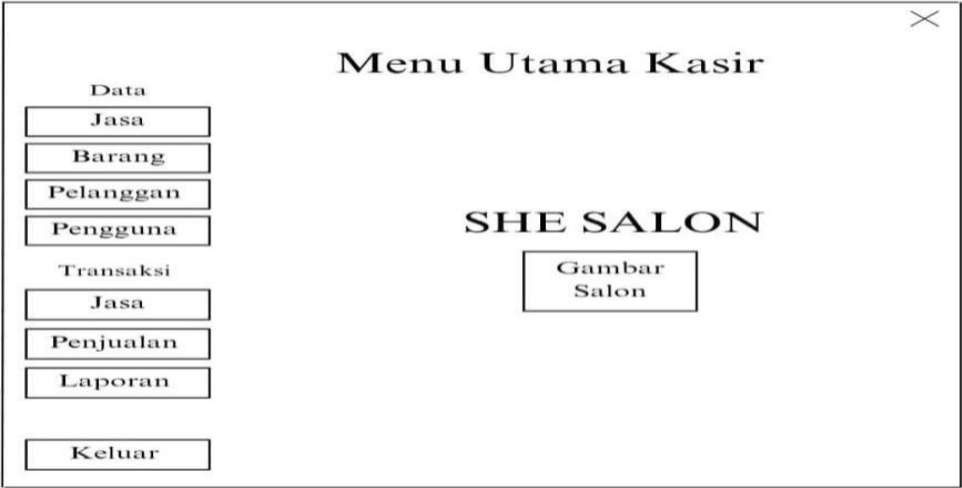


A login form titled "LOGIN" with a close button (X) in the top right corner. It contains two input fields: "Username" and "Password". The "Password" field has a small square icon to its right. Below the input fields are three buttons: "Batal", "Masuk", and "Lupa Password ?".

Gambar 4.10 Rancangan Halaman *Login*

2. Rancangan Halaman Menu Utama Kasir

Pada gambar dibawah ini adalah halaman menu utama kasir yang menampilkan tampilan menu kasir. Adapun rancangannya sebagai berikut.

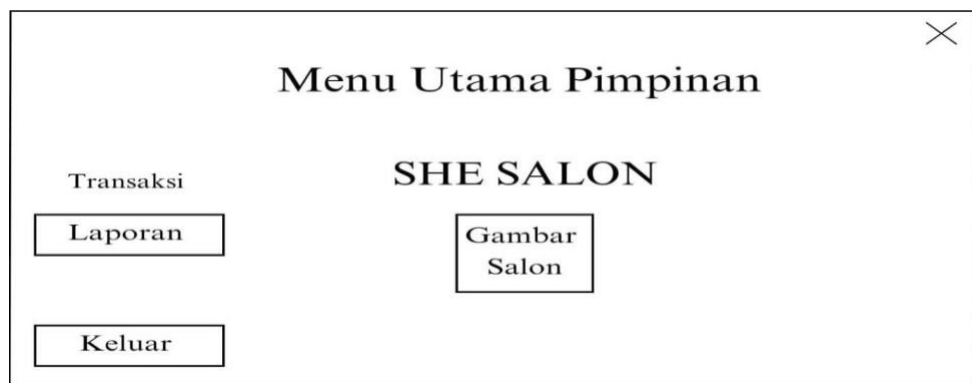


A main cashier menu titled "Menu Utama Kasir" with a close button (X) in the top right corner. It features a sidebar menu on the left with categories "Data" and "Transaksi". Under "Data" are buttons for "Jasa", "Barang", "Pelanggan", and "Pengguna". Under "Transaksi" are buttons for "Jasa", "Penjualan", "Laporan", and "Keluar". The main area displays "SHE SALON" and a button labeled "Gambar Salon".

Gambar 4.11 Rancangan Halaman Menu Kasir

3. Rancangan Halaman Menu Utama Pimpinan

Pada gambar dibawah ini adalah rancangan halaman menu utama pimpinan yang menampilkan tampilan menu pimpinan. Adapun rancangannya sebagai berikut.



Gambar 4.12 Rancangan Halaman Menu Pimpinan

4. Rancangan Halaman Data Jasa

Pada gambar dibawah ini adalah rancangan halaman data jasa yang menampilkan tampilan data jasa. Adapun rancangannya sebagai berikut.

✕

Data Jasa

Kode Jasa
 Nama Jasa
 Harga Jasa

Cari Nama

Kode Jasa	Nama Jasa	Harga Jasa	Aksi
			Edit Hapus

Gambar 4.13 Rancangan Halaman Data Jasa

5. Rancangan Halaman Data Barang

Pada gambar dibawah ini adalah rancangan halaman data barang yang menampilkan tampilan data barang. Adapun rancangannya sebagai berikut.

✕

Data Barang

Kode Barang
 Nama Barang
 Harga Barang
 Jumlah Barang

Cari Nama

Kode Barang	Nama	Harga	Jumlah	Aksi
				Edit Hapus

Gambar 4.14 Rancangan Halaman Data Barang

6. Rancangan Halaman Data Pelanggan

Pada gambar dibawah ini adalah rancangan halaman data pelanggan yang menampilkan tampilan data pelanggan. Adapun rancangannya sebagai berikut.

Data Pelanggan

Kode Pelanggan Cari Nama

Nama

Alamat

No. Telp

Kode Pelanggan	Nama	Alamat	No. Telp	Aksi
				Edit Hapus

Gambar 4.15 Rancangan Halaman Data Pelanggan

7. Rancangan Halaman Data Pengguna

Pada gambar dibawah ini adalah rancangan halaman pengguna yang menampilkan tampilan data pengguna. Adapun rancangannya sebagai berikut.

Data Pengguna

Kode Pengguna Cari Nama

Username

Password

Nama Pengguna

Email

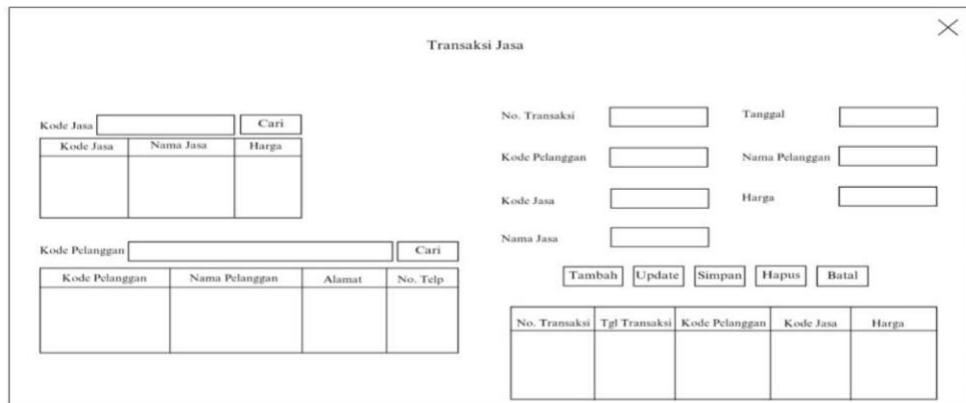
Level

Kode Pengguna	Username	Password	Nama Pengguna	Email	Level	Aksi
						Edit Hapus

Gambar 4.16 Rancangan Halaman Pengguna

8. Rancangan Halaman Transaksi Jasa

Pada gambar dibawah ini adalah rancangan halaman transaksi jasa yang menampilkan tampilan data transaksi jasa. Adapun rancangannya sebagai berikut.



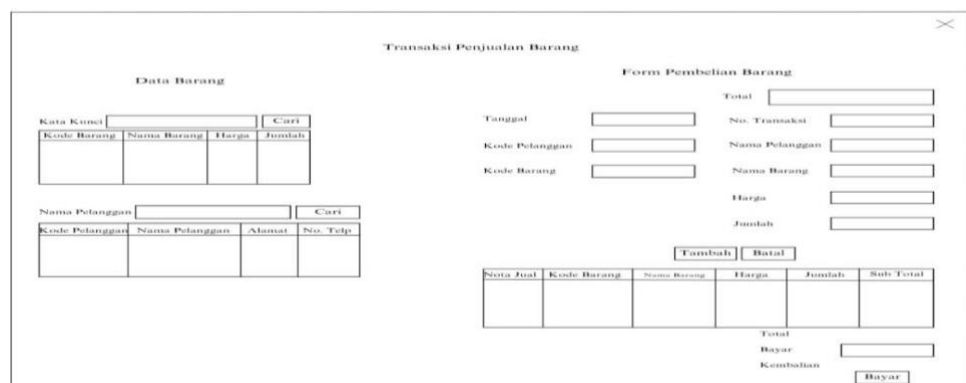
The image shows a web form titled "Transaksi Jasa" with a close button (X) in the top right corner. The form is divided into several sections:

- Search Section:** A "Cari" button and a table with columns "Kode Jasa", "Nama Jasa", and "Harga".
- Customer Section:** A "Cari" button and a table with columns "Kode Pelanggan", "Nama Pelanggan", "Alamat", and "No. Telp".
- Transaction Details:** Fields for "No. Transaksi", "Tanggal", "Kode Pelanggan", "Nama Pelanggan", "Kode Jasa", "Harga", and "Nama Jasa".
- Action Buttons:** "Tambah", "Update", "Simpan", "Hapus", and "Batal".
- Table:** A table with columns "No. Transaksi", "Tgl Transaksi", "Kode Pelanggan", "Kode Jasa", and "Harga".

Gambar 4.17 Rancangan Halaman Transaksi Jasa

9. Rancangan Halaman Transaksi Penjualan Barang

Pada gambar dibawah ini adalah rancangan halaman transaksi penjualan barang yang menampilkan tampilan data transaksi penjualan barang. Adapun rancangannya sebagai berikut.



The image shows a web form titled "Transaksi Penjualan Barang" with a close button (X) in the top right corner. The form is divided into several sections:

- Data Barang:** A "Cari" button and a table with columns "Kode Barang", "Nama Barang", "Harga", and "Jumlah".
- Customer Section:** A "Cari" button and a table with columns "Kode Pelanggan", "Nama Pelanggan", "Alamat", and "No. Telp".
- Form Pembelian Barang:** Fields for "Tanggal", "Kode Pelanggan", "Kode Barang", "Total", "No. Transaksi", "Nama Pelanggan", "Nama Barang", "Harga", and "Jumlah".
- Action Buttons:** "Tambah" and "Batal".
- Table:** A table with columns "Nota Jual", "Kode Barang", "Nama Barang", "Harga", "Jumlah", and "Sub Total".
- Summary:** Fields for "Total", "Bayar", and "Kembalian", with a "Bayar" button.

Gambar 4.18 Rancangan Halaman Data Transaksi Penjualan Barang

10. Rancangan Halaman Laporan

Pada gambar dibawah ini adalah rancangan halaman laporan yang menampilkan tampilan data laporan. Adapun rancangannya sebagai berikut.



Gambar 4.19 Rancangan Halaman Laporan

BAB V

PEMBAHASAN

5.1 Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan sistem supaya dapat di operasikan. Pada tahap ini di jelaskan mengenai implementasi perangkat lunak. Implementasi perangkat keras, implementasi antarmuka Perancangan Aplikasi Kasir Berbasis *Desktop* Pada She Salon Prabumulih.

5.1.1 Implementasi Perangkat Lunak

Untuk mendukung sistem yang diusulkan berjalan dengan optimal, dibutuhkan *software* pengolahan data, adapun perangkat lunak yang digunakan untuk mendukung pembuatan program aplikasi ini sebagai berikut.

Tabel 5.1 Spesifikasi Perangkat Lunak

No	Perangkat Lunak	Keterangan
1	Sistem Operasi	<i>Windows 10</i>
2	<i>NetBeans</i>	<i>Version 14.0.2</i>
3	Bahasa Pemrograman Java	Bahasa Java

5.1.2 Implementasi Perangkat Keras

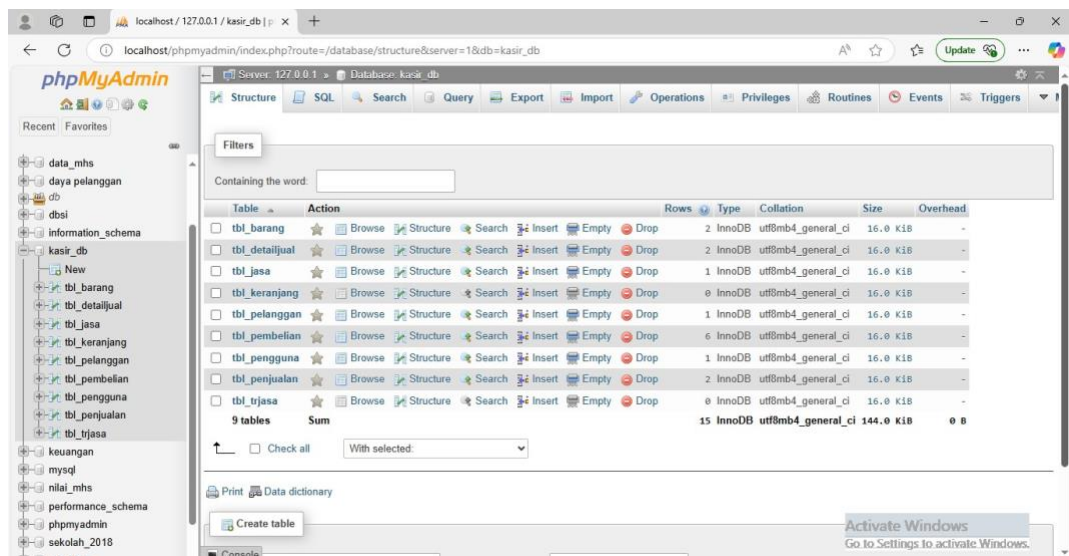
Perangkat keras yaitu peralatan dalam bentuk fisik yang menjalankan komputer. *Hardware* dapat digunakan sebagai media untuk menjalankan perangkat lunak dan peralatan ini berfungsi untuk menjalankan instruksi-instruksi yang diberikan dan mengeluarkan bentuk informasi yang digunakan oleh manusia untuk laporan. Adapun perangkat keras yang digunakan untuk mendukung pembuatan aplikasi ini sebagai berikut.

Tabel 5.2 Spesifikasi Perangkat Keras

No	Perangkat Keras	Keterangan
1	Perangkat	Laptop Acer
2	RAM	4GB
3	<i>Storage</i>	SSD 500GB
4	<i>Processor</i>	Intel Core(TM) i5 3320M
5	SitemTipe	64 Bit

5.2 Implementasi *Database*

Implementasi *database* adalah *database* yang digunakan pada aplikasi ini. Adapun tampilan *database* sebagai berikut.

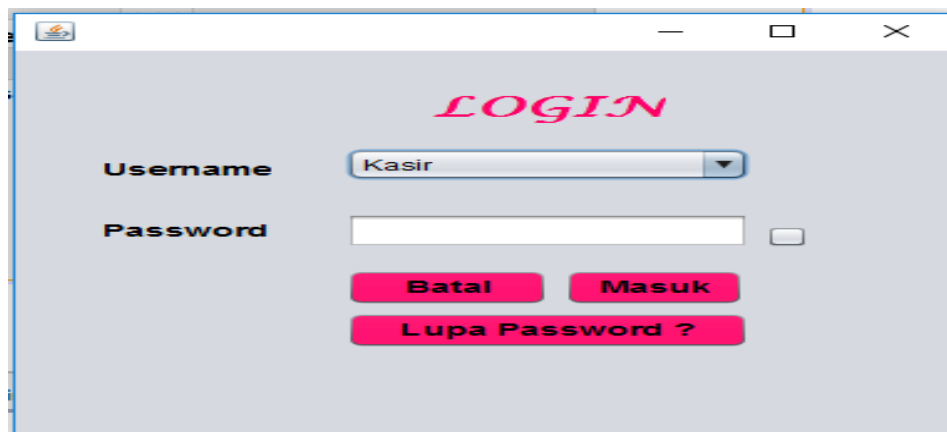


Gambar 5.1 *Php MyAdmin*

5.3 Implementasi Antar Muka

Implementasi antarmuka adalah tahapan hasil dari pembuatan program yang telah dikerjakan agar dapat digunakan baik untuk pengguna.

5.3.1 Halaman Login Pengguna



Gambar 5.2 Halaman *Login* Pengguna

Pada gambar diatas adalah tampilan halaman login yang berfungsi untuk pengguna kasir atau pimpinan yang ingin masuk dan menggunakan aplikasi, maka harus menuju kehalaman login terlebih dahulu untuk mengisi username dan *password*.

5.3.2 Halaman Menu Utama Kasir



Gambar 5.3 Halaman Menu Utama Kasir

Pada gambar diatas adalah tampilan halaman menu utama kasir seluruh menu ada pada tampilan tersebut sehingga kasir bisa mengklik melalui menu-menu tersebut.

5.3.3 Halaman Menu Utama Pimpinan



Gambar 5.4 Halaman Menu Utama Pimpinan

Pada gambar diatas adalah tampilan halaman menu utama pimpinan menu yang ada pada tampilan tersebut adalah menu laporan, sehingga pimpinan bisa melihat laporan yang sudah tersedia.

5.3.4 Halaman Data Jasa

DATA JASA

Kode Jasa: Cari Nama:

Nama Jasa:

Harga Jasa:

No	Kode Jasa	Nama Jasa	Harga Jasa	Edit	Hapus
1	J0001	Potong Rambut	10000	Edit	Hapus
2	J0002	Lulur	10000	Edit	Hapus
3	J0003	Perawatan Wajah	50000	Edit	Hapus
4	J0004	Pijat Badan	55000	Edit	Hapus
5	J0005	Smoothing	100000	Edit	Hapus

Gambar 5.5 Halaman Data Jasa

Pada gambar diatas adalah tampilan halaman data jasa jadi kasir bisa menambahkan data, edit data dan hapus data. Saat sudah melakukan penambahan data bisa dilakukan pengeditan dan penghapusan data.

5.3.5 Halaman Data Barang

DATA BARANG

Kode Barang: Cari Nama:

Nama Barang:

Harga Barang:

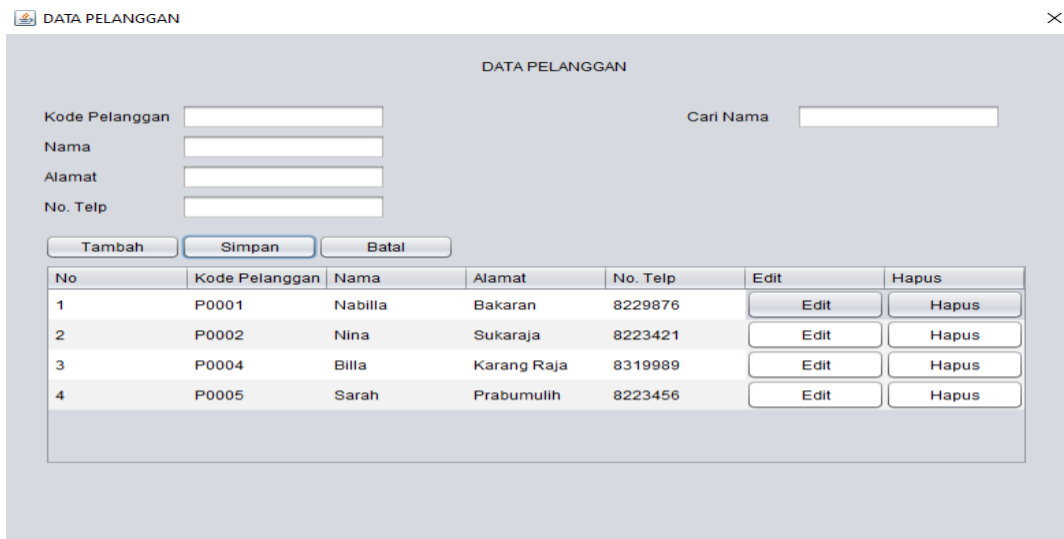
Jumlah:

No	Kode Barang	Nama	Harga	Jumlah	Edit	Hapus
1	B0002	Vitamin Rambut	10000	15	Edit	Hapus
2	B0003	Toner	30000	28	Edit	Hapus
3	B0004	Shampoo	10000	26	Edit	Hapus
4	B0005	Kondisioner	15000	21	Edit	Hapus
5	B0006	Potong Rambut	15000	14	Edit	Hapus
6	B0007	Lulur	15000	22	Edit	Hapus

Gambar 5.6 Halaman Data Barang

Pada gambar diatas adalah tampilan halaman data barang sehingga kasir bisa menambahkan data, edit data dan hapus data barang. Saat sudah melakukan penambahan data bisa dilakukan pengeditan dan penghapusan data barang.

5.3.6 Halaman Data Pelanggan



DATA PELANGGAN

Kode Pelanggan Cari Nama

Nama

Alamat

No. Telp

No	Kode Pelanggan	Nama	Alamat	No. Telp	Edit	Hapus
1	P0001	Nabilla	Bakaran	8229876	Edit	Hapus
2	P0002	Nina	Sukaraja	8223421	Edit	Hapus
3	P0004	Billa	Karang Raja	8319989	Edit	Hapus
4	P0005	Sarah	Prabumulih	8223456	Edit	Hapus

Gambar 5.7 Halaman Data Pelanggan

Pada gambar diatas adalah tampilan halaman data pelanggan dimana pelanggan harus mendaftarkan diri terlebih dahulu sebelum membeli barang yang tersedia atau menggunakan jasa yang ada di salon jadi kasir bisa menambahkan data, edit data dan hapus data. Saat sudah melakukan penambahan data bisa dilakukan pengeditan dan penghapusan data.

5.3.7 Halaman Data Pengguna

DATA PENGGUNA

Kode Pengguna Cari Nama

Username

Password

Nama Pengguna

Email

Level

No	Kode Pen...	Username	Password	Nama Pen...	Email Pen...	Level	Edit	Hapus
1	U0001	Anyko	12345	Anyko	anyko@g...	1	Edit	Hapus
2	U0002	Nopi	123456	Nopi	nopi@gam...	2	Edit	Hapus

Gambar 5.8 Halaman Data Pengguna

Pada gambar diatas adalah tampilan halaman data pengguna sehingga kasir bisa menambahkan data, edit data dan hapus data pengguna. Saat sudah melakukan penambahan data bisa dilakukan pengeditan dan penghapusan data pengguna.

5.3.8 Halaman Transaksi Jasa

TRANSAKSI JASA

Kode Jasa

No. Transaksi Tanggal

Kode Pelanggan Nama

Kode Jasa Harga

Nama Jasa

Kode Jasa	Nama	Harga
J0001	Potong Rambut	50.000
J0002	Lulur	40.000
J0003	Pijat	20.000
J0004	Manicure	30.000

Kode Pelanggan

Kode Pelanggan	Nama Pelanggan	Alamat	No. Telpn
P0001	Seli M	Bakaran Depan SD	123456
P0002	yudi	Krg Raja	12345

Nota Transaksi	Tgl Transaksi	Kode Pelanggan	Kode Jasa	Harga
TB000003	2025-03-19	P0001	J0003	20000
TB000001	2025-05-27	P0002	J0001	50000
TB000002	2025-05-27	P0002	J0002	40000

Gambar 5.9 Halaman Transaksi Jasa

Pada gambar diatas adalah tampilan halaman transaksi jasa sehingga kasir bisa menambahkan data, edit data dan hapus data. Saat sudah melakukan penambahan data bisa dilakukan pengeditan dan penghapusan data.

5.3.9 Halaman Transaksi Penjualan Barang

TRANSAKSI PENJUALAN BARANG

Total Rp.

Kata Kunci **Cari**

Id_Barang	Nama Barang	Harga	Jumlah
B0002	Vitamin Rambut	10000	15
B0003	Toner	30000	28
B0004	Shampoo	10000	26
B0005	Kondisioner	15000	21
B0006	Potong Rambut	15000	14
B0007	Lulur	15000	21

Tanggal **No. Transaksi**

Kode Pelanggan **Nama Pelanggan**

Kode Barang **Nama**

Harga **Jumlah**

Batal **Tambah**

Nama Pelanggan **Cari**

Id_Pelanggan	Nama Pelanggan	Alamat	No. Telpn
P0002	Billa	Karag Raja	998765
P0003	Nabilila	Kebun Duren	234567
P0004	Sari	Prabusari	567834
P0005	Yani	Prabumulih	765432
P0006	Jiah	Gunung Ibl	23456
P0007	Riza	Bakaran	34568

Nota Jual	Kode Barang	Nama Barang	Harga	Jumlah	Sub Total

Total Rp.

Bayar Rp.

Kembalian Rp.

Bayar **Keluar**

Gambar 5.10 Halaman Transaksi Penjualan Barang

Pada gambar diatas adalah tampilan halaman transaksi penjualan barang dimana barang yang dibeli harus dibayar dikasir dan akan muncul nota transaksi barang yang telah dijual dan telah dibeli oleh pelanggan.

5.3.10 Halaman Data Laporan



Gambar 5.11 Halaman Data Laporan

Pada gambar diatas adalah tampilan halaman data laporan dimana semua laporan sudah tercatat di dalam laporan tersebut.

5.4 Pengujian Software

Tahapan selanjutnya setelah coding dalam metode *prototype* adalah tahapan pengujian. Penelitian akan menggunakan metode *black box* untuk melakukan pengujian terhadap aplikasi yang telah dibangun. Berikut adalah tabel hasil pengujian.

Tabel 5.3 Pengujian *Black Box*

No	Skenario Pengujian	Detail Pengujian	Hasil
1	<i>Login</i> Pengguna	Verifikasi Data	Berhasil
2	Mengelola Data Jasa	Tambah, Simpan, Batal, Edit, Hapus	Berhasil
3	Mengelola Data Barang	Tambah, Simpan, Batal, Edit, Hapus	Berhasil
4	Mengelola Data Pelanggan	Tambah, Simpan, Batal, Edit, Hapus	Berhasil
5	Mengelola Data Transaksi Jasa	Tambah, Simpan, Batal, Edit, Hapus	Berhasil
6	Mengelola Data Transaksi Penjualan Barang	Tambah, Simpan, Batal, Edit, Hapus	Berhasil

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu:

1. Dalam proses transaksi pembayaran pada She Salon Prabumulih masih dilakukan pencatatan melalui media kertas, buku atau nota.
2. Menghasilkan aplikasi kasir berbasis *desktop* pada She Salon Prabumulih yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman *java* beserta *database mysql*.
3. Dengan adanya aplikasi kasir di She Salon Prabumulih yang dibuat diharapkan dapat mempermudah dalam melakukan proses transaksi pembayaran pada pembelian barang, serta membuat laporan semua kegiatan transaksi tersebut kepada pimpinan.
4. Aplikasi ini memungkinkan dalam meningkatkan transaksi pembayaran di She Salon Prabumulih menjadi lebih efektif dan efisien.

6.2 Saran

Perancangan Aplikasi Kasir Berbasis *Desktop* Pada She Salon Prabumulih ini masih dapat dikembangkan lagi, dengan perkembangan spesifikasi kebutuhan pengguna untuk kinerja sistem yang lebih baik. Berikut beberapa Saran yang penulis berikan untuk pengembangan sistem yang dapat dilakukan yaitu:

1. Untuk aplikasi kasir ini diharapkan dapat dibuat lebih menarik lagi dengan penambahan *design* yang lebih menarik dan juga menu-menu yang dapat dimanfaatkan guna mempermudah proses transaksi.
2. Untuk aplikasi kasir pada She Salon Prabumulih ini dapat dikembangkan lebih lanjut seperti aplikasi website atau aplikasi mobile android, sehingga informasi yang disajikan dapat lebih fleksibel, lebih lengkap serta menjangkau lebih banyak pelanggan, agar dapat menjadi suatu aplikasi yang dapat menyajikan informasi secara lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

- Abelia, SaniaMakdalena., dkk.(2020). Sistem Informasi kasir Pada Toko Nia, dalam *Jurnal Multi displin Ilmu*, Vol. 2, No. 8.
- Ahmad Nazaruddin., dkk. (2022). *Analisa Dan Perancangan Sistem Beroperasi Berorientasi Objek*. Jawa Barat: Widina Media Utama.
- Anesa, AldaVetdri., dkk. (2023). Perancangan Sistem Informasi Pembayaran SPP Berbasis Desktop Pada SMK Muhammadiyah 1 Padang, dalam *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 7, No. 1.
- Aulia, Dinda., dkk. (2023). Efektivitas Sistem Database Di Dalam Sistem Informasi Manajemen, dalam *Jurnal Ilmiah Sains Teknologi Dan Informasi (JITI)*, Vol. 1, No. 3.
- Fauzi, Rahmad., (2023). Perancangan Aplikasi Pariwisata Berbasis Android Di Kota Padang Sidempuan, dalam *Jurnal Education And Development*, Vol. 11, No. 1.
- Harefa, Kecitaan., (2021). *Pembuatan Aplikasi Untuk Bisnis Pegadaian dengan Java NetBeans*.Tangerang Selatan: Pascal Books.
- Hartami, Indyah Santi., (2020). *Analisa Perancangan Sistem*. Pekalongan: Jawa Tengah.
- Khairani, Nurul Aulia. dkk. (2024). Pengaruh Kualitas Pelayanan Karyawan Terhadap Kepuasan Pelanggan Di Salon Kecantikan Beauty Licious Kota Padang, dalam *Jurna Ilmiah Mahasiswa*, Vol. 2, No. 6.
- Made, I Laut Merthajaya. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Yogyakarta: AnakHebat Indonesia.
- Namruddin, Respaty.,dkk. (2023). *Belajar Database Dengan Mudah Menggunakan Mysql*. Makasar:CV. Tohar Media.
- Octariani, Dini. (2022). *Rancang Bangun Sistem Informasi Desa baru Rambang Berbasis Web*: repository.unpra.
- Oktaviani, Nanda.,dkk. (2024). *Rancang Bangun Aplikasi Pelayanan Publik Prima Kepada Masyarakat Pada PDAM Tirta Prabujaya Kota Prabumulih Berbasis Web*: repository.unpra.
- Riana. ,dkk. (2023). RancangB angun Aplikasi Inventaris Barang Berbasis Android Pada PT. Nuansa Indah Mane, dalam *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi Dan Informatika*, Vol. 4, No. 4.

- Riyani, Okta. (2023). *Perancangan Aplikasi Penjualan Dan Pembelian Obat Pada Apotek Padang Lalang Prabumulih*: repository.unpra.
- Sahadhatun, Isnaini.(2023). *Implementasi Metode RAD (Rapid Application Development) Pada Sistem Informasi Realisasi Anggaran Di Desa Sumber Asri*: repository.unpra.
- Sekarni, Garnis., dkk. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Kasir Pada CV. Jois Salon, dalam *Jurnal Prosiding Sistem Informasi (POTENSI)*, Vol. 2, No. 1.
- Sihotang, Roida., dkk. (2021). Sistem Informasi Penggajian LKP English Academy Menggunakan Embarcadero XE2 Berbasis Client Server, dalam *Jurnal Teknik Informatika Mahakarya (JTIM)*, Vol. 4, No.1.
- Wahyu, Yusuf Setia Putra., dkk. (2024). *Pemrograman berorientasi Objek Dengan Java Dan NetBeans IDE*.Makasar: CV. Tohar Media.
- Widiyono., dkk. (2021). *Buku Mata Ajar Konsep dasar Metodologi Penelitian keperawatan*. Keidiri: Lembaga Chakra BrahmandaLentera.

LAMPIRAN



SHE SALON PRABUMULIH

Jl. Bangau No. 19 RT. 01/RW. 03 Karang Raja 3 Kec. Prabumulih Timur, Kota Prabumulih

Prabumulih, 6 Januari 2025

Lamp : -
Perihal : Perizinan Penelitian

Kepada Yth,
Ketua Program Studi Sistem Informasi
Universitas Prabumulih

Di-

Tempat

Dengan Hormat,

Menanggapi surat No. 029/FASILKOM/UNPRA/SI-S1/XII/2024 perihal permohonan pengambilan data untuk pelaksanaan Skripsi Mahasiswa:

NAMA	NIM	PROGRAM STUDI
NOFITASARI	2021210019	SISTEM INFORMASI

Dengan ini saya selaku pemilik She Salon Prabumulih yang beralamat di Jl. Bangau No. 19 RT. 01/RW. 03 Karang Raja 3 Kec. Prabumulih Timur, Kota Prabumulih. Memberikan tanggapan, bahwasannya untuk mahasiswa tersebut "dipersilakan/diperbolehkan" untuk melakukan penelitian dalam rangka untuk penyelesaian Skripsi pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, terimakasih.

Hormat Kami,



Anyko Pujasuma
Pemilik She Salon



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

Lampiran 1

FORMULIR PERMOHONAN PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Prabumulih, 5 Desember 2024

Kepada Yth.
Ketua Program Studi
Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih
Di -
Prabumulih

Dengan Hormat
Saya yang bertanda tangan dibawah ini, Mahasiswa
Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih :
Nama : Nopitasari
NIM : 2021210019
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informasi

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

1. Rancang Bangun Aplikasi Kasir Berbasis Desktop Pada She Salon Prabumulih

Dengan perhatiannya, saya ucapkan terima kasih

Ketua Prodi

Suhartini, S.Kom., M.Kom

Hormat Saya,



Nopitasari

Pembimbing I : Fajriah, S.Kom.,M.Kom

Pembimbing II : Riza Kartina, S.Kom.,M.Kom

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



**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

lampiran 2

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

Nama : Nopitsari
NIM : 2021210019
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi/Tugas Akhir yang disetujui :

Rancang Bangun Aplikasi Kasir Berbasis Desktop Pada She Salon Prabumulih

Nama Dosen Pembimbing	Tanda Tangan	Tanggal
1. Fajriyah, S.kom.,M.kom		06-11-2024
2. Riza Kartina, S.kom.,M.kom		09-12-2024

Prabumulih, 09-12-2024

Menyetujui
Ketua Program Studi,


Suhartini, S.kom., M.kom

Catatan:

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

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



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

ABSEN BIMBINGAN SKRIPSI

Nama
NIM
PRODI
Fakultas
Judul

: Nopitasari
: 2021210019
: Sistem Informasi
: Ilmu Komputer
: Perancangan Aplikasi Kasir Berbasis Desktop Pada She Salon
Prabumulih

Dosen Pembimbing I

: Fajriyah, S.Kom., M.Kom

NO	TANGGAL	MATERI/BAB	KETERANGAN	PARAF
	21 / 03 / 2019	Bab I - II	ace	af
	14 / 04 / 2019	Bab IV - penulisan - usecase diagram	} Revisi	af
	15 / 04 / 2019	Bab IV Bab V - program - penulisan	} Revisi ace	af af
		Bab V (+) Harga belum di Rupiah Kan Bab VI - kesimpulan	} Revisi	af

Prabumulih,
Pembimbing I

Fajriyah, S.Kom., M.Kom

CATATAN:

1. Kartu ini harus di bawah ketika ujian
2. Kartu ini harus di isi setiap kali bimbingan
3. Syarat kelulusan maksimal 3x bimbingan per bab

"Menjadi fakultas yang berkompetensi teknologi informasi yang unggul di tingkat nasional"



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

ABSEN BIMBINGAN SKRIPSI

Nama
NIM
PRODI
Fakultas
Judul

: Nopitasari
: 2021210019
: Sistem Informasi
: Ilmu Komputer
: Perancangan Aplikasi Kasir Berbasis *Desktop* Pada She
Salon Prabumulih

Dosen Pembimbing I

: Fajriyah, S.Kom., M.Kom

NO	TANGGAL	MATERI/BAB	KETERANGAN	PARAF
		Bab vi	ace	g
		kelengkapan	ace	g
		ace siap diujikan		g

Prabumulih,
Pembimbing I

Fajriyah, S.Kom., M.kom

CATATAN:

1. Kartu ini harus di bawah ketika ujian
2. Kartu ini harus di isi setiap kali bimbingan
3. Syarat kelulusan maksimum 3x bimbingan per bab

" Menjadi fakultas yang berkompentensi teknologi informasi yang unggul di tingkat nasional "



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

ABSEN BIMBINGAN SKRIPSI

Nama
NIM
PRODI
Fakultas
Judul

: Nopitasari
: 2021210019
: Sistem Informasi
: Ilmu Komputer
: Perancangan Aplikasi Kasir Berbasis *Desktop* Pada She Salon Prabumulih

Dosen Pembimbing II

: Riza Kartina, S.Kom., M.Kom

NO	TANGGAL	MATERI/BAB	KETERANGAN	PARAF
	21/3/2025	BAB I, II, III	ACC	R
	19/4/2025	BAB IV - Revisi penulisan (Format & Posisi) - Interface & Sesuaikan dg kebutuhan		R
	15/4/2025	BAB IV	ACC	R
	2/6/2025	Bab V	ACC	R
	3/6/2025	Bab VI	ACC	R
	4/6/2025	Kelengkapan	ACC	
		Lanjutan Sisipang Skripsi Semangat		

Prabumulih,
Pembimbing II

Riza

Riza Kartina, S.Kom., M.Kom

CATATAN:

1. Kartu ini harus di bawah ketika ujian
2. Kartu ini harus di isi setiap kali bimbingan
3. Sistem kelulusan maksimal 3x bimbingan per bab

" Menjadi fakultas yang berkompetensi teknologi informasi yang unggul di tingkat nasional "

DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA

Berikut ini adalah teks wawancara bersama Ibu Anyko Pujasuma yang merupakan pemilik She Salon Prabumulih. Dengan adanya teks wawancara ini, dapat berfungsi untuk menjadi sumber data guna menjawab rumusan masalah pada penelitian yang berjudul "Rancang Bangun Aplikasi Kasir berbasis *Desktop* Pada She Salon Prabumulih".

Penulis	:	Assalamualaikum bu.
Pemilik Usaha	:	Walaikumsallam.
Penulis	:	Maaf mengganggu waktunya sebentar bu, saya Nopitasari dari Universitas Prabumulih. Jadi maksud dan tujuan saya datang kesini untuk mengetahui dan mencari informasi mengenai She Salon Prabumulih, sebelumnya saya izin sambil mendokumentasikan boleh bu?
Pemilik Usaha	:	Iya boleh, silahkan.
Penulis	:	Baiklah dalam kesempatan ini saya akan mencoba mengajukan beberapa pertanyaan kepada ibu. Diantaranya pertanyaan pertama yaitu: Kapan She Salon ini berdiri bu?
Pemilik Usaha	:	Salon ini berdiri pada tanggal 18 Maret 2016.
Penulis	:	Adakah kesulitan yang dihadapi selama berdirinya She Salon ini?

Pemilik Usaha	:	Mungkin dalam proses transaksi pembayaran.
Penulis	:	Apakah salon ini belum mempunyai sistem aplikasi kaisr?
Pemilik Usaha	:	Belum ada.
Penulis	:	Bagaimana melakukan proses transaksi pembayaran pada salon ini?
Pemilik Usaha	:	Melakukan proses transaksi pembayaran masih dicatat melalui media kertas, seperti buku nota.
Penulis	:	Selain transaksi pembayaran, jenis perawatan dan produk apa saja yang ada disalon ini?
Pemilik Usaha	:	Kalau jenis perawatan itu ada, potong rambut, <i>creambath</i> , lulur badan, dan lainnya. Sedangkan jenis produk itu ada, vitamin rambut, masker wajah, shampoo, dan lainnya.
Penulis	:	Baik itu saja yang ingin saya tanyakan. Terimakasih atas waktu yang telah ibu berikan untuk melakukan wawancara ini.

Pemilik She Salon Prabumulih

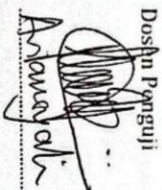

Anyko Pujasuma

LEMBAR REVISI

Nama : Nophtari
NIM : 2021210019
Jenjang : Strata Satu (S1)
Jurusan : Sistem Informasi (SI)
Fakultas : Ilmu Komputer Universitas Prabumulih

No.	Keterangan Revisi	Paraf
1		
2		
3		
4		
5		

Prabumulih, 25 Juni 2025
Dosen Penguji


Anwaradi

LEMBAR REVISI

Nama : Nofin Sari
 NIM : 2021 21 0019
 jenjang : Strata Satu (S1)
 Jurusan : Sistem Informasi (SI)
 Fakultas : Ilmu Komputer Universitas Prabumulih

No.	Keterangan Revisi	Paraf
1	<u>Prosa - Kete Palan (Aragan)</u>	
2	<u>- Timin Pilen</u>	
3		
4		
5		

Prabumulih, 25 Juli 2025
 Dosen Pengel
Thoma Wijaya

LEMBAR REVISI

Nama : Nopita Sari
NIM : 2021210019.
Jenjang : Strata Satu (S1)
Jurusan : Sistem Informasi (SI)
Fakultas : Ilmu Komputer Universitas Prabumulih

No.	Keterangan Revisi	Paraf
1	ty po	
2	Manfaat bagi objek	
3	Tujuan Penelitian	
4	Kelebihan	
5	Obnovatisasi System.	

Prabumulih, 25 / 6 / 2024 .
Dosen Penguji


..... Nur Aini H.

NOPI (2).docx

ORIGINALITY REPORT

13%
SIMILARITY INDEX

8%
INTERNET SOURCES

2%
PUBLICATIONS

7%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Negeri Manado Student Paper	3%
2	repository.unpra.ac.id Internet Source	3%
3	eprosiding.ars.ac.id Internet Source	2%
4	www.repository.unpra.ac.id Internet Source	1%
5	Submitted to unimal Student Paper	<1%
6	Submitted to Universitas Islam Riau Student Paper	<1%
7	docplayer.info Internet Source	<1%
8	www.coursehero.com Internet Source	<1%
9	repository.its.ac.id Internet Source	<1%

10	repository.bsi.ac.id Internet Source	<1 %
11	Submitted to Universitas PGRI Palembang Student Paper	<1 %
12	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1 %
13	alanrk89.blogspot.com Internet Source	<1 %
14	repository.unama.ac.id Internet Source	<1 %
15	Submitted to Pasundan University Student Paper	<1 %
16	elib.unikom.ac.id Internet Source	<1 %
17	123dok.com Internet Source	<1 %
18	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	<1 %
19	Submitted to Universitas Negeri Padang Student Paper	<1 %
20	core.ac.uk Internet Source	<1 %
21	eprints.ummi.ac.id Internet Source	<1 %

22	repository.uksw.edu Internet Source	<1 %
23	Submitted to Universitas Brawijaya Student Paper	<1 %
24	downloadsoftwarekasir.tech.blog Internet Source	<1 %
25	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
26	Haditsah Annur. "APLIKASI SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENEMPATAN BIDAN DI DESA MENGGUNAKAN METODE ANALITYCAL HIERARCHY PROCESS (AHP)", ILKOM Jurnal Ilmiah, 2018 Publication	<1 %
27	Submitted to President University Student Paper	<1 %
28	Submitted to Universitas Muhammadiyah Palembang Student Paper	<1 %
29	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
30	Yulia Yulia, Nanda Diaz Arizona, Tasya Anisa. "Sistem Informasi Akuntansi Pendapatan Jasa Dan Penjualan Suku Cadang Pada Bengkel	<1 %

podomoro Motor Pontianak Berbasis Web",
Jurnal Sistem Informasi Akuntansi, 2021
Publication

31	ecampus.pelitabangsa.ac.id Internet Source	<1 %
32	eprints.poltektegal.ac.id Internet Source	<1 %
33	inba.info Internet Source	<1 %
34	konsultasiskripsi.com Internet Source	<1 %
35	moam.info Internet Source	<1 %
36	repository.upi.edu Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off
Exclude bibliography Off

Exclude matches Off

DOKUMENTASI

