

SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KASIR BERBASIS WEBSITE MENGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN PHP DAN DATABASE MYSQL

Fathiya Hasyifah Sibarani✉

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

Email: fathiyahasyifahsibarani@uinsu.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.46880/jmika.Vol8No2.pp138-146>

ABSTRACT

The rapid advancement of information technology makes it easier and faster for humans to get information or assistance with their tasks. As long as the sales and payment processes at Hasiankupi Café are still carried out using a cash register, errors and problems continue to occur, especially in the process of preparing and distributing sales reports. This study intends to develop a web-based cashier management information system that can be utilized for the sales and payment processes at Hasiankupi Café. This web-based cashier management information system was developed using PHP and MySQL. Requirements Planning, Design Workshop, and Implementation are stages of the RAD system development method used. Use Case Diagrams, Sequence Diagrams, Activity Diagrams, and Class Diagrams are UML (Unified Modeling Language) diagrams used in designing management information systems. With this management information system, Hasiankupi Café employees can effectively and efficiently process food and beverage data, make payment transactions, and generate sales reports.

Keyword: *Management Information System, Cashier, Website, RAD, Hasiankupi Café.*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi memberikan peluang kepada manusia perihal kemudahan dan kecepatan dalam mendapatkan informasi atau bantuan dalam tugasnya. Selama proses penjualan dan pembayaran di Kafe Hasiankupi masih dilakukan dengan menggunakan mesin kasir, kesalahan dan permasalahan terus terjadi, terutama dalam proses pembuatan dan distribusi laporan penjualan. Penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan sistem informasi manajemen kasir berbasis web yang dapat dimanfaatkan untuk proses penjualan dan pembayaran di Kafe Hasiankupi. Sistem informasi manajemen kasir berbasis web ini dikembangkan dengan PHP dan MySQL. Requirements Planning, Design Workshop, dan Implementasi merupakan tahapan dari metode pengembangan pada pemanfaatan sistem RAD. Use Case Diagram, Sequence Diagram, Activity Diagram, dan Class Diagram adalah diagram UML (Unified Modeling Language) yang digunakan dalam mendesain sistem informasi manajemen. Berdasarkan ketersediaan sistem informasi manajemen ini, karyawan Kafe Hasiankupi dapat secara efektif dan efisien mengolah data makanan dan minuman, melakukan transaksi pembayaran, dan menghasilkan laporan penjualan.

Kata Kunci: *Sistem Informasi Manajemen, Kasir, Website, RAD, Kafe Hasiankupi.*

PENDAHULUAN

Kebutuhan akan informasi yang cepat dan akurat meningkat karena kemajuan teknologi saat ini. Keberadaan infrastruktur teknologi informasi di lokasi yang hampir setiap entitas bisnis atau organisasi telah menggunakannya dalam mempengaruhi perkembangan rantai bisnis. Oleh karena itu, sudah sewajarnya setiap badan usaha memiliki infrastruktur teknologi dan sistem informasi yang diperlukan untuk mendukung setiap kegiatan bisnis yang sedang berlangsung, sesuai dengan kebutuhannya masing-masing (Pomo et al., 2022).

Proses yang dilakukan secara kontinyu untuk meningkatkan sumber daya manusia dan produktivitas bisnis dalam aktivitas bisnis dikenal sebagai sistem informasi (Setiawan et al., 2020). Salah satunya adalah sistem informasi kasir, yang telah mengalami banyak kemajuan dalam hal proses perhitungan, keakuratan, keefektifan, dan waktu yang dibutuhkan (Shiam et al., 2021). Sistem informasi ini juga dirancang untuk meningkatkan produktivitas kasir dan keakuratan data penjualan (Trilaksono, 2022). Hasiankupi harus memiliki sistem informasi kasir yang memudahkan proses ini.

Hasiankupi merupakan salah satu bisnis penjualan kopi yang berada di Kota Medan. Selain menawarkan kopi, Hasiankupi juga menawarkan beberapa menu makanan dan minuman untuk para pengunjung. Dalam melakukan proses pembayaran makanan dan minuman, Hasiankupi menggunakan sebuah mesin kasir. Dengan demikian, masih terdapat beberapa masalah dan hambatan. Uraian beberapa masalah berorientasi pada proses pembuatan dan pendistribusian laporan penjualan masih menggunakan mekanisme manual. Sehingga memerlukan waktu dan biaya yang lebih besar. Selain itu, pegawai kasir juga tidak dapat melakukan monitoring dan pengolahan data menu yang tersedia.

Penelitian yang dilakukan bermaksud untuk menjawab permasalahan yang terjadi dengan mengembangkan sistem informasi manajemen berbasis web yang mampu melakukan tugas pengelolaan kasir dengan memanfaatkan fungsi bahasa pemrograman berbasis PHP dan database MS SQL di Hasiankupi, seperti proses pembayaran dan proses pengelolaan menu. Sistem informasi ini diharapkan mampu membantu pengolahan data terkait makanan dan minuman serta mempermudah prosedur penjualan dan pembayaran secara tepat waktu pada Hasiankupi

KAJIAN LITERATUR

Sistem Informasi

Sistem informasi adalah jaringan elemen yang saling berhubungan yang memperoleh, memproses, menyimpan, dan menyebarkan informasi untuk memfasilitasi pengambilan keputusan dan prosedur manajemen dalam suatu organisasi. Selain membantu dalam analisis tantangan dan solusi baru (Ahmad & Munawir, 2018) terdiri dari kombinasi teratur dari orang-orang, *hardware*, *software*, jaringan komunikasi dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi (Elisabet Yunaeti & Irviani, 2017). Komponen sistem informasi memiliki keterkaitan satu dengan lainnya dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya (Wahyudi & Ridho, 2019). Sistem informasi sebagai penghubung antara data dan prosedur yang mentransmisikan informasi yang berguna menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak (Anjelita & Rosiska, 2019).

Menurut pandangan para ahli di atas, sistem informasi memiliki pondasi yang tersusun dari sejumlah komponen yang bekerja sama untuk mengelola data sehingga dapat diolah menjadi

informasi yang bermakna dan digunakan untuk tujuan organisasi lebih lanjut.

Sistem Informasi Manajemen

Sistem Informasi Manajemen (SIM) adalah sistem perencanaan yang merupakan bagian integral dari pengendalian internal bisnis. Ini mencakup pemanfaatan personel, teknologi, dokumen, dan prosedur oleh akuntansi manajemen untuk mengatasi berbagai tantangan bisnis, seperti biaya produk, pengembangan strategi bisnis, dan pemecahan masalah. Layanan sistem informasi manajemen modern dirancang untuk memenuhi kebutuhan manajemen di berbagai tingkat dan departemen, sekaligus mengoptimalkan operasional perusahaan (Rahman & Saudin, 2022)

Sistem informasi manajemen mendeskripsikan kumpulan teknik yang digunakan untuk mengumpulkan, memperoleh serta menghasilkan informasi yang tepat, relevan, dan terorganisir dengan baik. Kumpulan metode untuk mengumpulkan, mengevaluasi, dan menyajikan data dikenal sebagai sistem informasi manajemen (Priharto, 2019).

Sistem informasi manajemen (SIM) digunakan untuk mendukung tugas organisasi dengan mengatur dan memproses data dan informasi terkait. Sebuah sistem informasi manajemen, juga dikenal sebagai MIS, adalah kerangka kerja perencanaan yang merupakan elemen dari tata kelola internal suatu organisasi. Hal ini memungkinkan akuntansi manajemen untuk memanfaatkan orang, dokumen, teknologi, dan proses untuk memecahkan masalah yang melibatkan biaya produk yang dijual dan strategi bisnis. SIM berbeda dari sistem informasi konvensional karena digunakan untuk memvalidasi sistem informasi lain yang diterapkan pada proses operasional perusahaan. Dalam lingkungan akademik, istilah ini sering diterapkan pada sekelompok teknik manajemen informasi yang berkaitan dengan otomatisasi atau bantuan pengambilan keputusan manusia (Hariyanto, 2018).

Kasir

Tidak diragukan lagi, perusahaan memiliki orang yang menangani uang dan menerima pembayaran baik tunai maupun nontunai. Kasir dianggap menyimpan dan membayar uang dengan menerima imbalan atau bekal tertentu selama bertugas di tempat pembayaran untuk melayani pelanggan dalam transaksi pembayaran belanjaan dan memasukkan data

pembayaran ke dalam sistem komputer. Sesuai definisi Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kasir mengilustrasikan peran seseorang yang diberi tugas untuk menjaga dan mengelola dana moneter, serta menangani penerimaan dan pendistribusian sejumlah uang tertentu.

Website

Situs web adalah kompilasi halaman web, biasanya diatur dalam domain atau subdomain, dan dapat diakses di Internet melalui World Wide Web (WWW). Halaman web adalah dokumen HTML yang biasanya dapat diakses melalui protokol HTTP, memungkinkan informasi dari server situs web disajikan kepada konsumen melalui browser web. Publikasi dari situs-situs ini secara kolektif menyediakan jaringan informasi yang luas. (Pamungkas, 2018).

Website adalah kumpulan halaman web lengkap dalam domain yang berisi informasi. Studi ini mendefinisikan situs web sebagai media atau lokasi untuk memproses aplikasi dan antarmuka. Oleh karena itu, situs web untuk program ini adalah aplikasi berbasis web yang dapat diakses secara online dengan menggunakan bantuan browser (Suminten, 2019).

World Wide Web adalah situs web yang mengandung berbagai jenis dokumen berbasis multimedia seperti teks (alfanumerik), gambar (citra), suara (audio), animasi, dan video yang diakses melalui browser yang menggunakan protokol HTTP, yang juga dikenal sebagai *hypertext transfer protocol* (Hasugian, 2018).

Untuk membuat aplikasi berbasis web, biasanya digunakan struktur HTML (*Hypertext Markup Language*) dan pemanfaatan fungsi yang dihasilkan melalui kombinasi bahasa pemrograman lain, seperti PHP dan JavaScript. CSS (*Cascading Style Sheets*) dapat digunakan untuk meningkatkan daya tarik visual situs web. Ada banyak pilihan untuk database dan media penyimpanan, termasuk MySQL.

Bahasa Pemrograman PHP

Awalnya, PHP digunakan sebagai bahasa pemrograman untuk penyematan HTML di sisi server, dengan nama Personal Home Pages. PHP pertama kali dikembangkan oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995. Pada periode tersebut PHP disebut dengan FI (Form Interpreted). Ini berfungsi sebagai kumpulan skrip yang dirancang untuk menangani pemrosesan data formulir web. Selanjutnya, Rasmus membuat kode sumber

tersedia untuk masyarakat umum dan menamakannya sebagai PHP/FI, singkatan dari Hypertext Preprocessing/Form Interpreter. Dengan menjadikan kode sumber ini tersedia sebagai sumber terbuka, hal ini telah membangkitkan minat yang signifikan di kalangan pemrogram yang ingin meningkatkan keterampilan mereka dalam pengembangan PHP. (Risawandi, 2019).

PHP dapat didefinisikan sebagai bahasa pemrograman tidak seperti yang lain. PHP didedikasikan untuk pengembangan aplikasi web. PHP adalah bahasa pemrograman yang paling umum di kalangan pengembang web di seluruh dunia. Hal ini karena bahasa pemrograman ini termasuk kedalam salah satu jenis aplikasi open source dan umumnya mudah dipelajari (Sonny & Rizki, 2021).

PHP memiliki karakteristik dan identitas sebagai bahasa skrip sisi server yang dapat mengubah baris atau bait kode program menjadi kode mesin, sehingga dapat diintegrasikan ke dalam HTML. Ini disebut sebagai *HyperText PreProcessor* (Supono & Putratama, 2018). PHP *Hypertext Preprocessor* (PHP) adalah skrip sumber terbuka multifungsi yang cocok untuk pengembangan situs web dan dapat dikombinasikan dengan HTML (Ernawati et al., 2019).

MySQL

MySQL termasuk dalam kategori RDBMS, yang merupakan singkatan dari sistem manajemen basis data relasional, dan banyak digunakan untuk membuat aplikasi web dinamis. MySQL kompatibel dengan PHP sebagai bahasa pemrograman dan menggunakan bahasa pertanyaan SQL (Structured Query Language) yang langsung dan mudah digunakan. Selain itu, MySQL menggunakan karakter keluar yang identik dengan PHP (Hidayah & Yani, 2019). Database MySQL menghubungkan program PHP dengan sintaks kueri dan escape yang sama (Isty & Afifah, 2018).

MySQL adalah RDBMS, singkatan dari Relational Database Management System. Server MySQL memiliki kemampuan untuk menangani beberapa database secara bersamaan. Memang umum bagi individu untuk memiliki banyak database yang diawasi oleh satu server MySQL. Basis data terdiri dari kerangka untuk menyimpan data dan data itu sendiri. Sebuah database mungkin hadir tanpa data apa pun, hanya terdiri dari strukturnya, tanpa konten apa pun, dengan sabar menunggu penyimpanan data (Enterprise, 2017).

Penelitian Sejenis

Di tahun 2021, Diah Wijayati et al. meneliti sistem pembayaran transaksi kasir, yang dilakukan dengan mekanisme manual sehingga memerlukan banyak waktu. Karena sistem ini masih mengandalkan pengelolaan data secara manual, kasir menghadapi masalah dan kesulitan untuk menemukan data tentang produk, pelanggan, dan transaksi. Toko Citra MJ menggunakan teknologi komputer untuk membuat aplikasi kasir dengan Java, database XAMPP, dan NetBeans. Mereka juga mengolah data untuk administrasi sistem kasir (Wijayanti et al., 2021).

Penelitian serupa pernah dilakukan oleh Zaid Romegar Mair dan Helen Yunita Sari pada tahun 2021 membahas permasalahan yang terjadi di Butik Adibah antara lain kurang terturnya sistem pengelolaan terutama untung rugi, perhitungan manual, permasalahan lainnya yaitu pada pengkodean barang sistem, dan bagaimana menghadapi sistem penjualan yang kurang terstruktur dalam mengatur penjualan di Butik Adibah. Selain itu, tidak ada bukti hubungan antara masalah yang terjadi pada Aplikasi desktop yang memfasilitasi pengelolaan sistem informasi penjualan adalah salah satu solusinya. Microsoft Visual Studio 2010 digunakan untuk mengembangkan aplikasi (Mair & Sari, 2021).

Pada tahun 2022, Aries Saifudin melakukan penelitian terhadap perusahaan cuci motor dan mobil yang masih mengandalkan metode pembayaran manual. Misalnya, dalam situasi di mana klien ingin melakukan pembayaran, namun kasir secara manual mencatat pembayaran tersebut di buku tanpa memberikan tanda terima transaksi, atau ketika pemilik bermaksud membuat laporan pendapatan keuangan, kasir diharuskan untuk memverifikasi informasi tersebut dengan melihat buku pendapatan dari bulan, minggu, atau hari sebelumnya. Karena kesalahan manusia, metode penghitungan pendapatan kotor ini sangat berbahaya. Untuk itu penulis berkeinginan untuk membuat suatu program mesin kasir untuk membersihkan sepeda motor dan mobil guna mengatasi permasalahan umum tersebut. Sistem pembayaran sepeda motor dan kendaraan uap ini dikembangkan menggunakan Java, NetBeans, dan MySQL (Saifudin et al., 2022).

Penelitian terdahulu telah dilakukan, tetapi penelitian penulis berbeda dari penelitian terdahulu dalam beberapa hal penting. Penelitian ini berorientasi pada aspek pembangunan sistem informasi berbasis web yang dapat digunakan oleh Hasiankupi untuk

mengelola data tentang menu makanan dan minuman, pemesanan serta proses pembayaran.

METODE PENELITIAN

Penulis menggunakan dua metodologi, khususnya pengembangan sistem dan pengumpulan data, untuk melaksanakan penelitian. Penulis mengimplementasi metode pengembangan sistem yang dikenal sebagai Rapid Application Development (RAD) dalam melakukan proses pengumpulan data melalui mekanisme wawancara, pemberian kuesioner, dan penelitian literatur terkait.

Metode Pengembangan Sistem

Pada penelitian yang dilakukamn, metodologi pengembangan sistem cepat (RAD) terdiri dari tiga fase penting: perencanaan, desain, dan implementasi. Metodologi pengembangan RAD mengutamakan kecepatan dalam proses pengembangan sehingga dapat disimpulkan dengan cepat (Setiawan Putra & Fauziah, 2018). Gambar 1 menampilkan model RAD



Gambar 1. Model RAD

Model RAD terdiri dari tahapan sebagai berikut (Maulita et al., 2022):

1. *Requirements Planning* (Perencanaan Persyaratan)
Pengguna dan analis berkolaborasi selama fase ini, hal tersebut memiliki tujuan dalam membahas fungsi dan operasional aplikasi atau sistem dan persyaratan informasi yang dihasilkan. Pada titik ini, penekanannya adalah pada penyelesaian masalah bisnis. Pada kesempatan ini, penulis menganalisis permasalahan sistem yang ada dan kebutuhan pengembangannya.
2. *Design Workshop*
Fase ini berfokus pada hal desain dan penyempurnaan. Pengguna dapat melihat representasi visual desain dan pola kerja dari analis dan pemrogram. Diagram *use case*, *sequence*, *activity*, dan *class* termasuk dalam desain visual UML.

3. *Implementation* (Penerapan)

Dalam fase implementasi, analis membangun berbagai aspek komponen komersial dan komponen yang bersifat non-teknis organisasi dan berkolaborasi dengan pengguna. Sesaat setelah aspek-aspek ini diterima dan sistem disempurnakan, selanjutnya sistem baru atau komponen sistem akan divalidasi melalui proses pengujian.

Metode Pengumpulan Data

Penulis mengumpulkan data penelitian yang diperlukan selama tahap pengumpulan data. Penulis menggunakan berbagai metodologi seperti teknik wawancara, survei, dan tinjauan literatur.

1. Observasi

Pengumpulan data dilakukan melalui proses pengamatan atau dengan melakukan pencatatan dan perekaman secara langsung pada objek penelitian. Pada tahapan ini peneliti mencatat hal-hal yang berkaitan dengan proses pembayaran dan pengolahan data makanan dan minuman pada Hasiankupi.

2. Wawancara

Mengumpulkan informasi melalui percakapan langsung secara langsung dengan pimpinan Hasiankupi dan pelanggan. Disini peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan proses pembayaran dan pengolahan data makanan minuman.

3. Tinjauan Literatur

Untuk mencari ide atau konsep yang mungkin menjadi landasan bagi teori atau kerangka penelitian, untuk mengidentifikasi prosedur penelitian terbaik, dan untuk membedakan teori saat ini dengan data empiris.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menjelaskan dan menganalisis tahapan penelitian ini. Mengikuti tahapan metode RAD, penulis melakukan penelitian ini sesuai dengan metodologi RAD. Hasil penelitian ini menjelaskan hasil dari setiap fase penelitian, termasuk analisis masalah, analisis kebutuhan, desain, implementasi, dan pengujian sistem informasi.

Analisis Masalah

Sebelum memulai tahap perancangan, penulis menganalisis permasalahan sistem operasi. Analisis penulis berfokus pada tata cara pembayaran makanan

dan minuman di Kafe Hasiankupi. Di Kafe Hasiankupi, pembayaran diproses menggunakan mesin kasir. Sebagai hasil dari prosedur ini, masalah atau hambatan tetap ada, yaitu:

1. Penyusunan dan pendistribusian laporan penjualan masih dilakukan secara manual. Akibatnya, baik tenaga maupun uang dibutuhkan menjadi lebih besar.
2. Jika terjadi kerusakan pada mesin kasir tersebut, maka proses pembayaran tidak dapat dilakukan.
3. Sulitnya menemukan data transaksi penjualan yang telah diproses saat melakukan pencarian.

Analisis Kebutuhan Sistem Informasi

Penulis mengusulkan solusi permasalahan tersebut dengan membuat sistem informasi kasir berbasis web, berdasarkan kajian sistem yang sedang berjalan. Sistem ini akan memudahkan pemrosesan data penjualan dan pembayaran Hasiankupi Cafe secara cepat dan efektif.

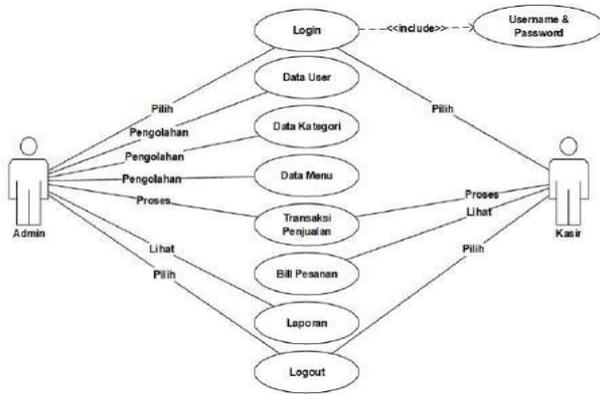
Desain Sistem Informasi

Di bidang desain sistem informasi, diagram UML (*Unified Modeling Language*) adalah metode yang umum dimanfaatkan dalam menampilkan, merancang, dan mendokumentasikan sistem komputer secara visual. UML adalah bahasa pemodelan grafis yang digunakan untuk membangun sistem berorientasi objek (Yunus & Rohman, 2018). Penelitian ini menggunakan berbagai diagram UML (*Unified Modeling Language*), termasuk diagram use case, sequence, aktivitas, dan kelas. berbagai diagram UML (*Unified Modeling Language*), termasuk diagram use case, sequence, aktivitas, dan kelas.

Use Case Diagram

Berdasarkan proses ilustrasi penggunaan sistem, use case diagram menampilkan aktor dan interaksi yang biasa terjadi antara pengguna sistem. Ini dapat berupa individu, barang, dan interaksi antar sistem yang saling berhubungan satu dengan lainnya (Kurniawan, 2020). Gambar 2 merepresentasikan use case diagram.

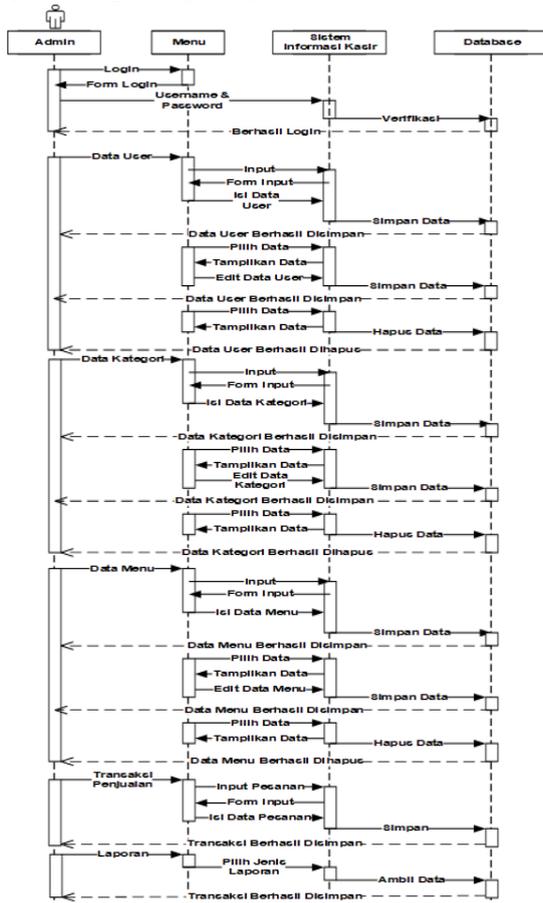
Diagram use case, sequence, aktivitas, dan kelas. berbagai diagram UML (*Unified Modeling Language*), termasuk diagram use case, sequence, aktivitas, dan kelas.



Gambar 2. Use Case Diagram

Sequence Diagram

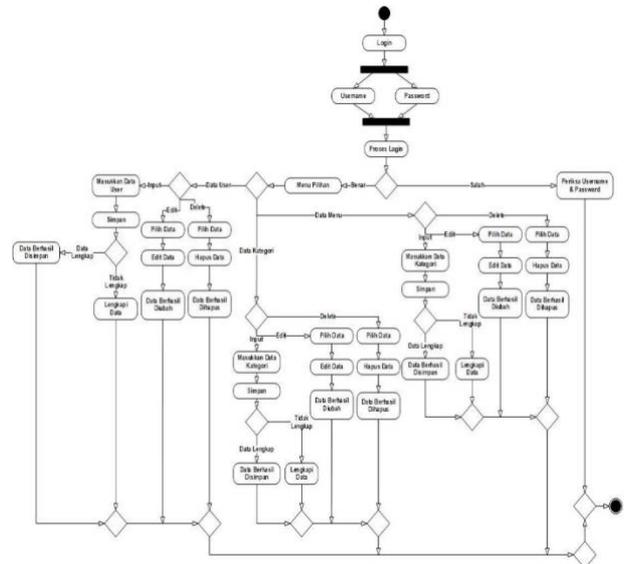
Diagram urutan mendeskripsikan diagram UML yang mendeskripsikan hubungan antar item dalam urutan kronologis. Diagram urutan pada dasarnya adalah representasi berurutan dari perubahan berulang yang diperlukan untuk mendapatkan hasil yang selaras dengan diagram use case. Sistem informasi menyajikan halaman atau data sesuai dengan pilihan menu yang dipilih pengguna (Alda, 2023). Sequence diagram dapat ditampilkan pada gambar 3.



Gambar 3. Sequence Diagram

Activity Diagram

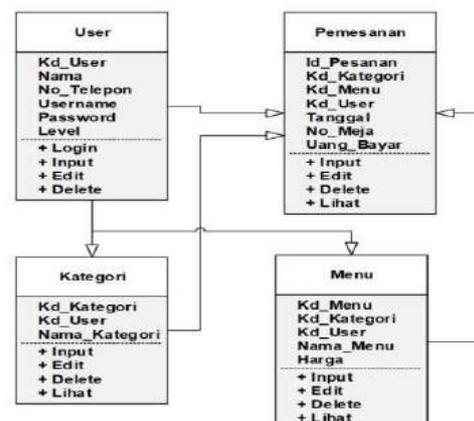
Sebuah diagram aktivitas menunjukkan aktivitas yang dibuat oleh satu proses dan digunakan oleh proses lain (Rizki Septian Anwar, Mikhratunnisa, 2019). Diagram aktivitas menunjukkan aktivitas sistem dan bagaimana sistem melakukannya untuk menjalankan fungsi yang dipilih pengguna (Alda, 2020). Diagram aktivitas dapat dijabarkan melalui Gambar 4.



Gambar 4. Activity Diagram

Class Diagram

Diagram kelas merupakan diagram UML yang memberikan deskripsi tentang setiap keterkaitan kelas (tabel) dalam basis data sistem informasi (Alda, 2022). Class diagram dalam sistem informasi manajemen kasir terdiri dari tabel pemesanan, tabel kategori, tabel menu, dan tabel user. Class Diagram diilustrasikan pada Gambar 5.



Gambar 5. Class Diagram

Implementasi Sistem Informasi

Terdapat halaman login, halaman data *user*, halaman data kategori, halaman data menu, halaman data transaksi penjualan, halaman laporan dan halaman struk pembayaran dalam sistem informasi kasir.

Tampilan Halaman Login

Untuk mengakses halaman ini, administrator harus memasukkan username dan password, serta memilih hak akses. Halaman login ditampilkan pada gambar 6.



Gambar 6. Tampilan Halaman Login

Tampilan Halaman Data User

Halaman ini memungkinkan administrator untuk memproses data pengguna. Halaman data *user* ditampilkan pada gambar 7.



Gambar 7. Tampilan Halaman Data *User*

Tampilan Halaman Data Kategori

Halaman ini memberi pengguna kemampuan untuk mengelola data kategori menu. Halaman data kategori ditampilkan pada gambar 8.



Gambar 8. Tampilan Halaman Data Kategori

Tampilan Halaman Data Menu

Halaman ini memungkinkan administrator untuk memproses data menu. Halaman data menu ditampilkan pada gambar 9.



Gambar 9. Tampilan Halaman Data Menu

Tampilan Halaman Transaksi Penjualan

Halaman ini memungkinkan administrator untuk melakukan transaksi penjualan. Halaman transaksi penjualan ditampilkan pada gambar 10.



Gambar 10. Tampilan Halaman Transaksi Penjualan

Tampilan Halaman Laporan

Pada halaman ini administrator dapat membuat laporan transaksi penjualan yang telah selesai. Halaman laporan ditampilkan pada gambar 11.



Gambar 11. Tampilan Halaman Laporan

Tampilan Halaman Struk Pembayaran

Pada halaman ini, kasir dapat memeriksa dan mencetak struk transaksi penjualan yang telah diproses. Halaman struk pembayaran ditampilkan pada gambar 12.



Gambar 12. Tampilan Halaman Struk Pembayaran

Pengujian Sistem Informasi

Penulis melakukan teknik black box untuk menguji sistem informasi. Pengujian black box dan pengujian antarmuka perangkat lunak memiliki kesamaan dalam tujuannya untuk mengidentifikasi kelemahan. Pengujian black box memverifikasi fungsi perangkat lunak dan proses input dan output. Ini juga memastikan integritas data eksternal, seperti file data (Wafiah, 2021). Tabel 1 menunjukkan hasil pengujian sistem informasi.

Tabel 1. Tabel Hasil Pengujian Black Box Testing

Modul Pengujian	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran	Hasil
Login Admin	<ul style="list-style-type: none"> Jalankan Sistem Informasi Pilih Menu Login untuk akun Admin Input username "admin" dan password "admin" Klik button Login 	Username "admin" dan Password "admin"	Admin berhasil login dan masuk ke dalam sistem informasi	Berhasil
Data Kategori	<ul style="list-style-type: none"> Jalankan Sistem Informasi login pilih menu pilihan data kategori Input data kategori secara lengkap Klik input 	Data kategori lengkap	Data kategori berhasil disimpan	Berhasil
Data Menu	<ul style="list-style-type: none"> Jalankan Sistem Informasi login pilih menu data menu Masukkan data menu secara lengkap Klik input 	Data menu lengkap	Data menu berhasil ditambahkan	Berhasil

Laporan	Periode Laporan	Laporan di tampilkan	Berhasil
<ul style="list-style-type: none"> jalankan Sistem Informasi login pilih menu laporan Pilih periode laporan Klik input 			

KESIMPULAN

Pasca pelaksanaan tahapan penelitian, maka penulis mengambil kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan terkait perancangan sistem informasi kasir pada Kafe Hasiankupi berbasis web, yaitu sistem informasi kasir yang telah dibangun dapat mentransformasi sistem kerja kasir dengan mekanisme manual yang sedang berjalan pada Kafe Hasiankupi, sistem informasi kasir yang telah dibangun bertujuan untuk membantu admin dalam melakukan proses manajemen dan pengolahan data menu serta memiliki fungsi dalam proses transaksi penjualan pada Kafe Hasiankupi secara cepat dan mudah, sistem informasi kasir yang telah dibangun dapat membantu kasir dalam melakukan transaksi penjualan dan dapat melihat struk pembayaran yang telah diproses pada Kafe Hasiankupi secara cepat dan mudah, sistem informasi kasir yang telah dibangun dapat membuat laporan, mencetak laporan serta mencetak struk penjualan pada Kafe Hasiankupi.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, L., & Munawir. (2018). *Sistem Informasi Manajemen : Buku Referensi*. Lembaga Kita.

Alda, M. (2020). Sistem Informasi Pengolahan Data Kependudukan Pada Kantor Desa Sampean Berbasis Android. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4, 1–8. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i1.1716>

Alda, M. (2022). Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis Mobile pada Supermarket Kasimura. *Jurnal Processor*, 17(1), 34.

Alda, M. (2023). Sistem Informasi Monitoring Stok Motor Listrik Alat Produksi Berbasis Mobile Android. *METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika Dan Komputerisasi Akuntansi*, 7(1), 68–77. <https://doi.org/10.46880/jmika.vol7no1.pp68-77>

Anjelita, P., & Rosiska, E. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi E-Learning Pada SMK Negeri 3 Batam. *Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE)*, 1(01), 132–141.

Elisabet, Y., & Irviani, R. (2017). *Pengantar Sistem Informasi*. CV. Andi Offset.

Enterprise, J. (2017). *Otodidak MySQL untuk pemula/ Jubile Enterprise*. PT. Elex Media Komputindo.

- Ernawati, E., Johar, A., & Setiawan, S. (2019). Implementasi Metode String Matching Untuk Pencarian Berita Utama Pada Portal Berita Berbasis Android (Studi Kasus: Harian Rakyat Bengkulu). *Pseudocode*, 6(1), 77–82.
- Hariyanto, S. (2018). Sistem Informasi Manajemen. *Sistem Informasi Manajemen*, 9(1), 80–85.
- Hasugian, P. S. (2018). Perancangan website sebagai media promosi dan informasi. *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, 3(1).
- Isty, I., & Afifah, S. (2018). Sistem Informasi Penjualan Busana Pengantin Pada Tutut Manten. *Yogyakarta*, 10(1), 1–6.
- Kurniawan, T. B. (2020). Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Cafeteria NO Caffe di TANjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan My.SQL. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Mair, Z. R., & Sari, H. Y. (2021). Aplikasi Kasir Pada Adibah Boutique Berbasis Desktop. *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, 2(4), 233–248. <https://doi.org/10.47747/jurnalnik.v2i4.535>
- Maulita, M., Elsera, M., & Lubis, F. R. (2022). Sistem Informasi Pemasaran Dan Kredit Rumah Menggunakan Metode Rad. *Djtechno: Jurnal Teknologi Informasi*, 3(1), 76–85. <https://doi.org/10.46576/djtechno.v3i1.2200>
- Pamungkas, R. (2018). *Teori dan Implementasi Pemograman Web (Pertama)*.
- Pomo, B. H., Moreta, E. S., & Pranoto, E. (2022). Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Kasir Berbasis Web Pada DailyFood Kitchen. *Jurnal SIKOMTEK*, 12(1), 60–69.
- Priharto, S. (2019). *Definisi Sistem Informasi Manajemen, Fungsi, Kategori, dan Manfaatnya*. Cpssoft.Com. <https://cpssoft.com/blog/manajemen/definisi-sistem-informasi-manajemen-fungsi-kategori-dan-manfaatnya/>
- Rahman, W., & Saudin, L. (2022). *Bahan Ajar Sistem Informasi Manajemen*. Widina Bhakti Persada.
- Risawandi. (2019). Mudah Menguasai PHP & MySQL Dalam 24 Jam. In *Unimal Press (Pertama)*. Unimal Press.
- Rizki, S. A., Mikhratunnisa, T. D. C. (2019). Perancangan Aplikasi Berbasis Android dengan Metode Economic Order Quantity di PT. Samawa Tirta Alam Sumbawa. *Jurnal Tambora*, 3(2), 49–59.
- Saifudin, A., Kuryadi, I., Asyari, A., Setiawan, I., Mahendra, K., & Mauludin, M. R. (2022). Pengembangan Aplikasi Kasir Cuci Steam Berbasis Desktop Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal Informatika ...*, 7(1), 2622–4615.
- Setiawan, M. T., Yogaswara, T., & Meliana, N. (2020). Sistem Informasi Kasir Berbasis Web Pada B-Food Bumiayu. *Jurnal Visualika*, 6(2), 134–142.
- Setiawan, P. D., & Fauziah, A. (2018). Perancangan Aplikasi Presensi Dosen Realtime Dengan Metode Rapid Application Development (RAD) Menggunakan Fingerprint Berbasis Web. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(2), 167–171. <https://doi.org/10.30591/jpit.v3i2.836>
- Shiam, A. F., Syamsianto, D., Pramudia, M., Ananda, Y. W., & Desyani, T. (2021). Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Kasir pada Maxx Coffee. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi ISSN*, 2654, 3788.
- Sonny, S., & Rizki, S. N. (2021). Pengembangan Sistem Presensi Karyawan Dengan Teknologi GPS Berbasis Web. *Jurnal Comasie*, 4(4), 52–58.
- Suminten, S. (2019). Implementasi Enterprise Resource Planning (ERP) pada Usaha Pithik Sambel Ndeso Berbasis Odoo. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset Dan Observasi Sistem Komputer*, 6(1).
- Trilaksono, R. J. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Kasir Berbasis Offline Pada Primkop Kartika Viyata Virajati. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4), 857–865.
- Wafiah, A. (2021). Informasi Obat Cair Untuk Anak Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Sintaks Logika*, 1(2), 107–112.
- Wahyudi, M. D., & Ridho, M. R. (2019). Sistem Informasi Penjualan Mobil Bekas Berbasis Web Pada CV Phutu Oil Club Di Kota Batam. *Computer and Science Industrial*.
- Wijayanti, D., Irawan, S. A., Haryadi, E., Komalasari, Y., & Mustomi, D. (2021). Rancangan Aplikasi Kasir Berbasis Dekstop Pada Toko Citra MJ Cikarang. *Bina Insani Ict Journal*, 8(2), 136. <https://doi.org/10.51211/biict.v8i2.1550>
- Yunus, A., & Rohman, A. C. (2018). Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Lahan Pertanian, Pertambangan, Dan Perindustrian (Softplet) Dengan Menggunakan Metode Smarter. *SMARTICS Journal*, 4(1), 5–10. <https://doi.org/10.21067/smartics.v4i1.2693>