

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KASIR PADA  
WARUNG MAKAN BU DJUWENI BERBASIS WEB**

**RINGKASAN SKRIPSI**



**Disusun oleh:**

**Egananda Prabandaru**

**1118 30207**

**PROGRAM STUDI AKUNTANSI  
SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI  
YAYASAN KELUARGA PAHLAWAN NNGARA  
YOGYAKARTA**

**2022**

## TUGAS AKHIR

### PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KASIR PADA WARUNG MAKAN BU DJUWENI BERBASIS WEB

Dipersiapkan dan disusun oleh:

**EGANANDA PRABANDARU**

**Nomor Induk Mahasiswa: 111830207**

telah dipresentasikan di depan Tim Penguji pada tanggal 15 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Sarjana Akuntansi (S.Ak.)

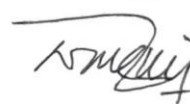
#### Susunan Tim Penguji:

Pembimbing



Julianto Agung Saputro, Dr., S.Kom., M.Si., Ak., CA.

Penguji



Wing Wahyu Winarno, Dr., M.A.F.I.S., Ak., CA.



Yogyakarta, 15 Juni 2022  
Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN Yogyakarta  
Ketua



Wisnu Prajogo, Dr., M.B.A.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## ABSTRAK

Sistem kasir manual memiliki kekurangan yaitu kertas catatan/nota yang tertukar, memakan waktu yang lebih lama dalam menghitung bill-nya, terjadi kesalahan dalam menghitung total harga, sedangkan jika menggunakan sistem kasir online pencatatan harga akan ditotal dengan otomatis sehingga mengurangi resiko salah hitung. Oleh sebab itu, Warung Makan Bu Djuweni membutuhkan suatu sistem informasi yang dapat diakses secara mudah untuk mempermudah dalam pemrosesan penjualan sehingga membuat pekerjaan menjadi mudah dan cepat. Berdasarkan uraian diatas Warung Makan Bu Djuweni membutuhkan teknologi aplikasi kasir berbasis web untuk mempermudah dalam pemrosesan penjualan. Metode atau langkah-langkah dalam menjalankan sebuah sistem informasi adalah dengan menggunakan metode waterfall. Metode waterfall memiliki beberapa tahapan dalam penelitian yaitu: Analisis, Desain, Coding, Pengujian, Pemeliharaan. Dengan adanya sistem kasir online ini dapat menghasilkan banyak informasi mengenai selera konsumen, bisa mengetahui rentang waktu makanan apa yg banyak diminati konsumen, dan mengetahui penjualan harian, sehingga sistem kasir ini dapat mengelola data menjadi suatu informasi yang dapat menyelesaikan permasalahan dan dapat memberikan keputusan yang tepat. Untuk mempermudah pekerjaan, sebaiknya sistem manual yang telah dijalankan dapat diperbaharui dengan sistem yang sudah terkomputerisasi sehingga pekerjaan lebih efisien dan juga meminimalkan kesalahan. Diharapkan sistem kasir online berbasis web pada Warung Makan Bu Djuweni dapat dikembangkan lagi dalam hal fitur dan tampilan.

**Kata Kunci:** sistem kasir berbasis web, SDLC, waterfall, PHP, MySQL

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## ABSTRACT

*The manual cashier system has drawbacks, namely the notes are swapped, it takes longer to calculate the bill, an error occurs in calculating the total prices, whereas if you use an online cashier system, the price recording will be totaled automatically, thereby reducing the risk of miscalculation. Therefore, Warung Makan Bu Djuweni needs an information system that can be easily accessed to facilitate sales processing so as to make work easy and fast. Based on the description above, Warung Makan Bu Djuweni requires web-based cashier application technology to facilitate sales processing. The method or steps in running an information system is to use the waterfall method. The waterfall method has several stages in research, namely: analysis, design, coding, testing, maintenance. With this online cashier system, it can produce a lot of information about customer tastes, can find out what food time spans are in high demand by consumers, and know daily sales, so this cashier system can manage data into information that can solve problems and can provide the right decisions. To simplify the work, it is better if the manual system that has been run can be updated with computerized system so the work is more efficient and also minimizes error. It is hoped that the web-based online cashier system at Warung Makan Bu Djuweni can be further developed in terms of deatures and appearance.*

**Keywords:** *web-based cash register system, SDLC waterfall, PHP, MySQL.*

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## Latar Belakang

Pada era modern yang sudah terkomputerisasi seperti sekarang ini teknologi sistem informasi sudah sangat maju, apalagi teknologi komputer yang makin canggih dapat mempermudah pada saat melakukan pengolahan data. Teknologi merupakan salah satu alat bantu yang dapat memudahkan pekerjaan manusia sehingga dapat membuat waktu kerja menjadi semakin singkat dan pekerjaan yang dilakukan menjadi efisien.

Penggunaan internet sekarang ini juga sangat membantu dalam melakukan segala aktivitas, baik dalam penggunaan sarana komunikasi, akses informasi pengetahuan, mencari alamat dan pemetaan, sarana hiburan maupun kemudahan bisnis. Sistem kasir online merupakan salah satu manfaat internet dalam memudahkan bisnis. Saat ini sistem kasir online atau POS (*Point of Sale*) sudah semakin berkembang. Dibandingkan dengan sistem kasir manual, kasir online lebih memudahkan pekerjaan karena sudah terintegrasi langsung dengan sistem dan sudah terhubung dengan koneksi internet. Pengguna kasir online hanya perlu menekan menu yang akan dipesan dan sistem akan memproses data sehingga nota bisa dicetak secara otomatis. Beberapa contoh aplikasi kasir online yang ada di Indonesia adalah Majoo, Moka POS, Kasir Pintar.

Usaha kuliner merupakan usaha yang cepat berinovasi dan selalu ada terobosan baru dalam menciptakan trend kuliner, baik makanan ataupun minuman. Usaha ini juga mudah dijalankan bagi beberapa orang yang memiliki modal yang terbatas. Pelaku UMKM atau usaha kuliner biasanya mendirikan usahanya dengan sumber daya yang terbatas. Pada warung makan atau usaha yang masih merintis, pencatatan penjualan biasanya masih dilakukan secara manual dengan mencatat

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

item pesanan dan harga di kertas nota. Seperti yang dilakukan pada Warung Makan Bu Djuweni yang baru beroperasi selama 1 tahun. Pada awal beroperasinya usaha ini, pencatatan penjualan masih dilakukan secara manual. Menurut pengelola Warung Makan Bu Djuweni, harga yang ditawarkan kasir online masih terlalu mahal bagi usaha warung makan yang baru dirintis mengingat omset penjualan yang belum mencukupi untuk berlangganan kasir online, serta karena masih dalam masa pandemi korona pengunjung warung makan masih terbilang sedikit sehingga pengelola memilih untuk melakukan pencatatan secara manual. Namun, usaha kuliner sekarang harusnya mengikuti perkembangan dunia bisnis yang mampu memanfaatkan teknologi digital. Beberapa pengunjung juga menyarankan usaha tersebut menggunakan aplikasi digital, baik pencatatan maupun sistem pembayaran. Hal ini menyebabkan dilema bagi pengelola usaha. Sistem kasir manual juga memiliki kekurangan yaitu kertas catatan/nota yang tertukar, memakan waktu yang lebih lama dalam menghitung *bill*-nya, terjadi kesalahan dalam menghitung total harga, sedangkan jika menggunakan sistem kasir online pencatatan harga akan ditotal dengan otomatis sehingga mengurangi resiko salah hitung, dan jika menggunakan sistem segala pencatatan akan terorganisir, sistem dengan *software* juga akan menghasilkan informasi yang lebih banyak seperti bisa melihat penjualan harian, bisa melihat selera konsumen sesuai jam makan, dan apa menu yang laris dibeli pada jam tertentu, sehingga aplikasi ini bisa membantu penjual untuk mengetahui selera konsumen dan juga bisa mengetahui waktu yang tepat untuk menambah stok makanan pada hari dan jam tertentu yang ramai pengunjung. Oleh sebab itu, Warung Makan Bu Djuweni membutuhkan suatu sistem informasi yang dapat diakses secara mudah untuk mempermudah dalam

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

pemrosesan penjualan sehingga membuat pekerjaan menjadi mudah dan cepat. Berdasarkan uraian diatas Warung Makan Bu Djuweni membutuhkan teknologi aplikasi kasir berbasis web untuk mempermudah dalam pemrosesan penjualan, sehingga penelitian ini diberi judul Perancangan Sistem Informasi Kasir Pada Warung Makan Bu Djuweni Berbasis Web.

## **Perumusan Masalah**

Berdasarkan pengamatan langsung pada Warung Makan Bu Djuweni, maka terdapat masalah sistem informasi pada kegiatan penginputan pesanan dan penjualan yang masih dilakukan secara manual sehingga menyulitkan dalam melakukan penjualan. Terdapat permasalahan dari latar belakang diatas yaitu:

1. Bagaimana merancang suatu sistem informasi kasir berbasis web pada Warung Makan Bu Djuweni?
2. Bagaimana membuat suatu aplikasi kasir berbasis web yang menghasilkan informasi lebih banyak untuk menunjang penjualan pada Warung Makan Bu Djuweni?
3. Bagaimana penerapan sistem kasir berbasis web pada Warung Makan Bu Djuweni?

## **Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian ini meliputi:

1. Belum adanya sistem kasir pada Warung Makan Bu Djuweni
2. Aplikasi kasir yang beredar saat ini memiliki biaya berlangganan yang mahal
3. Pengontrolan penjualan yang sulit dan informasi yang dihasilkan sedikit.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## **Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu:

1. Membuat rancangan sistem informasi kasir berbasis web pada Warung Makan Bu Djuweni
2. Untuk membuat sistem kasir berbasis web yang menghasilkan informasi lebih banyak untuk menunjang penjualan pada Warung Makan Bu Djuweni
3. Untuk menerapkan sistem kasir berbasis web agar mempermudah dalam pencatatan penjualan pada Warung Makan Bu Djuweni

## **Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian bagi Warung Makan Bu Djuweni adalah:

1. Menyediakan sistem kasir berbasis web yang mudah diakses pada Warung Makan Bu Djuweni
2. Membantu kasir Warung Makan Bu Djuweni dalam melakukan input data pesanan dan penjualan sehingga dapat mempermudah dalam melakukan penjualan.
3. Mempermudah kasir dalam menghasilkan informasi yang lebih banyak untuk menunjang penjualan pada Warung Makan Bu Djuweni.

## **Pengertian Sistem**

Menurut Romney, Marshall B., dan Paul John Steinbart (2015), sistem juga berarti susunan tata cara yang didesain mengikuti pola yang terstruktur agar dapat melakukan kegiatan utama perusahaan. Menurut KBBI, sistem merupakan prosedur yang terstruktur dan berkorelasi sehingga terbentuk sesuatu yang utuh. Susanto (2013) menjelaskan sistem merupakan gabungan dari komponen atau sub sistem fisik maupun bukan fisik yang saling terhubung satu dengan yang lainnya dan dapat



# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

berkolaborasi sehingga menghasilkan satu tujuan. Winarno (2006), menjelaskan sistem adalah kumpulan komponen yang saling bekerja sama untuk suatu tujuan yang akan dicapai.

## **Karakteristik Sistem**

Menurut Mulyanto (2009), terdapat sembilan karakteristik sistem yaitu:

### 1. Komponen Sistem

Sistem dengan beragam komponen yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk menciptakan kesatuan.

### 2. Batasan Sistem

Merupakan daerah yang berfungsi untuk memberikan pembatas atau pemisah antar sistem atau dengan lingkungan luar.

### 3. Lingkungan

Segala bentuk yang terdapat pada batas luar sistem yang memberikan pengaruh pada sistem tersebut.

### 4. Penghubung

Sarana yang menghubungkan satu subsistem ke subsistem yang lain.

### 5. Masukan Sistem

Energi yang masuk ke dalam sistem, berupa perawatan (*Maintenance Input*) dan masukan sinyal (*Signal Input*), yaitu masukan yang memproses untuk mendapatkan suatu keluaran (*Output*).

### 6. Pengolahan

Bagian yang berasal dari sistem yang telah diolah dan diklasifikasikan menjadi sebuah keluaran yang bermanfaat.

### 7. Sasaran atau Tujuan

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Sasaran dan tujuan membuat suatu sistem menjadi terarah. Tanpa adanya tujuan, sistem akan tidak terarah dan tidak terkendali.

## 8. Keluaran

Keluaran merupakan hasil dari pemrosesan. dapat berbentuk informasi sebagai masukan terhadap sistem lain atau hanya sebagai sisa pembuangan.

## 9. Mempunyai Umpan Balik

Bagian kendali membutuhkan umpan balik untuk memastikan terjadinya penyimpangan proses pada sistem dan mengembalikan ke dalam kondisi normal.

### **Pengertian Informasi**

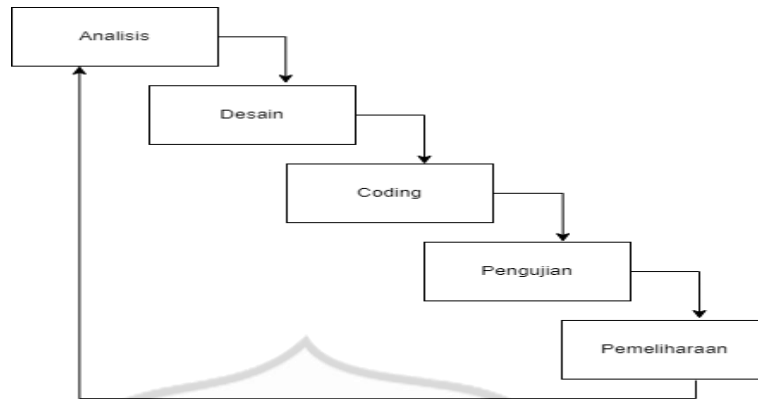
Menurut Davis (1991), informasi merupakan data yang telah diklasifikasikan atau diolah sehingga dapat dijadikan dasar sebagai keputusan yang tepat. “Informasi merupakan hasil pengolahan data yang dapat memiliki arti dan manfaat,” (Susanto, 2004).

Data adalah sumber dari sebuah informasi. Data merupakan suatu kumpulan yang berisi informasi yang didapat dari pengamatan dari sumber-sumber tertentu. Data yang diperoleh masih dalam bentuk mentah sehingga harus diolah terlebih dahulu sehingga menghasilkan informasi yang akurat. Dapat disimpulkan bahwa informasi adalah data yang sudah diolah dan menjadi informasi yang akurat dan dapat dipakai sebagai pengambil sebuah keputusan.

### **Metode Pengembangan Sistem**

Metode atau langkah-langkah dalam menjalankan sebuah sistem informasi adalah dengan menggunakan metode *waterfall*, karena metode ini yang paling umum digunakan dalam merancang sebuah sistem. Metode *waterfall* memiliki beberapa tahapan dalam penelitian yaitu:

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



Gambar 3. 1 Metode *Waterfall*

## 1. Analisis

Tahapan pertama adalah menganalisis dan mempersiapkan kebutuhan dari *software* yang akan dikerjakan. Informasi dapat didapatkan dari hasil survei, observasi dan wawancara pada Warung Makan Bu Djuweni.

## 2. Desain

Tahapan selanjutnya adalah dengan membuat desain aplikasi sebelum melakukan *coding* dengan tujuan supaya mendapat gambaran jelas mengenai laman aplikasi yang akan dibuat. Proses ini, akan berfokus pada pembuatan struktur data, perancangan *interface*, hingga perancangan fungsi aplikasi.

## 3. Coding

Selanjutnya adalah tahap coding, yaitu membuat kode program dengan bahasa pemrograman menggunakan aplikasi *Visual Studio Code*.

## 4. Pengujian

Tahap keempat adalah melakukan pengujian pada program yang telah dibuat. Tahap pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi dapat berfungsi dengan baik atau tidak antara aplikasi dengan fungsinya. Dengan adanya tahap pengujian ini dapat mencegah terjadinya kesalahan, *bug*, atau *error* pada program yang telah dibuat

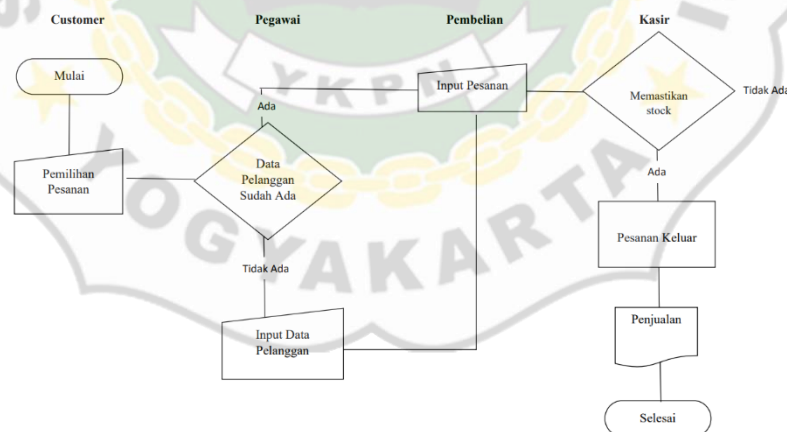
# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## 5. Pemeliharaan

Dalam proses pemeliharaan memungkinkan untuk dilakukan perbaikan aplikasi ketika terjadi kesalahan setelah digunakan oleh user.

### Diagram Alir Sistem Berjalan/Flowchart

Sebelum sistem dirancang, perlu adanya penelitian terlebih dahulu untuk mengetahui permasalahan dan kendala yang dihadapi pada sistem informasi yang saat ini sedang digunakan oleh Warung Makan Bu Djuweni. Setelah dilakukan penelitian awal terhadap Warung Makan Bu Djuweni, ditemukan permasalahan berupa sistem kasir yang dioperasikan masih secara manual dengan menulis dikertas nota sehingga waktu yang dibutuhkan lebih lama dan informasi yang digunakan kurang akurat.



Gambar 3. 2 Diagram Alir Sistem Berjalan

Dari gambar 3.2 di atas, diketahui sistematisa pemesanan dimulai dari pelanggan yang akan membeli pesanan, pegawai menanyakan identitas pelanggan dan mengecek di sistem apakah sudah terdaftar atau belum, jika belum pegawai

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

akan menginput pelanggan baru dalam menu kelola pelanggan. Jika sudah maka pegawai akan menginput pesanan pembeli, jika pesanan yang dipesan ada maka pegawai akan memproses pesanan dan jika pesanan tidak ada maka pegawai akan memberitahu pembeli dan akan menawarkan menu yang lain jika sudah terkonfirmasi stok masih ada atau tidak maka pesanan akan dibuatkan dan pegawai akan menginput pesanan ke dalam sistem kasir berbasis web, setelah itu pembeli akan membayarkan pesanan yang dipesan.

## **Perancangan Pembuatan Sistem**

Sebelum membuat sistem perlu diketahui terlebih dahulu kebutuhan dari pengguna aplikasi sebelum memasuki tahap *coding*, sistem seperti apa yang di butuhkan, fitur apa saja yang dibutuhkan penting diketahui sebelum melakukan *coding*. Setelah diketahui konsep dan model yang akan dibuat selanjutnya adalah dengan membuat *prototype*, tujuan pembuatan *prototype* ini adalah untuk menguji apakah sistem yang dirancang bisa di kerjakan. Ketika *prototype* sudah sesuai maka akan dilanjutkan dengan pemrograman, pemrograman ini menggunakan aplikasi *visual studio code*, setelah aplikasi sudah berhasil dibuat selanjutnya adalah melakukan *testing* untuk mengetahui apakah aplikasi sudah berfungsi dengan baik atau tidak, setelah aplikasi aman dari *bug* dan *error* maka aplikasi dapat digunakan oleh *user*. Tahap terakhir adalah pemeliharaan, yaitu proses dimana dimungkinkan untuk dilakukan perbaikan aplikasi ketika terjadi kesalahan ketika digunakan oleh *user* dan dilakukan *update* pada sistem untuk menambah fitur dan tampilan.

## **Basis Data**

Desain sistem kasir online ini dibuat dengan menggunakan MySQL sebagai media penyimpanan basis datanya dengan nama Kasir. Didalam sistem ini terdapat enam

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

tabel tabel yaitu tabel id masuk, tabel *user*, tabel produk, tabel pesanan, tabel pelanggan, dan tabel detail pesanan. Semua tabel berada di dalam server dan saling berkaitan dalam berjalannya sistem kasir ini. Tabel Id Masuk berisi *field* data Id masuk, Id produk, *Quantity* dan Tanggal masuk, tabel ini diperlukan agar dapat menambah *stock* barang jika habis. Tabel *User* berisi *Id user*, *username* dan *Password* yang berfungsi untuk melakukan *login* pada menu awal laman web agar bisa mengakses sistem kasir, fungsi *form login* pada laman web adalah untuk membatasi hak akses bagi *user* untuk melihat dan berinteraksi dengan data. Tabel Produk berisi Id produk, Nama produk, Deskripsi, Harga, dan *Stock* data ini memproses input stok produk, menginput harga, deskripsi dan menyimpan data produk. Tabel Pesanan berisi Id order, Tanggal, Id pelanggan dan berfungsi untuk mengolah data pesanan seperti menginput pesanan dan penjualan serta input harga. Tabel Pelanggan berisi Id pelanggan, Nama pelanggan, No telpon, dan alamat, data ini berfungsi untuk memproses penambahan data pelanggan agar dapat menginput pesanan karena sebelum menginput pesanan harus menambah pelanggan dahulu . Tabel Detail pesanan berisi Id detail pesanan, Id pesanan, Id produk, dan *Quantity*, data ini berfungsi untuk memproses detail pesanan.

## Struktur Tabel *Database*

### 1. Tabel Idmasuk

Tabel id masuk merupakan tabel yang menyimpan data id untuk masuk ke web.

Tabel 4. 1 Idmasuk

Nama Field Data	Tipe Data	Size	Keterangan
Idmasuk	Int	10	Id masuk
Idproduk	Int	10	Id produk

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Qty	Int	10	Qty
Tanggal Masuk	Timestamp		Tanggal Masuk

## 2. Tabel *User*

Tabel *user* merupakan tabel yang menyimpan data *user*.

Tabel 4. 2 User

Nama Field Data	Tipe Data	Size	Keterangan
Iduser	Int	10	Id user
Username	Varchar	15	Username
Password	Varchar	15	Password

## 3. Tabel *Produk*

Tabel yang menyimpan data produk.

Tabel 4. 3 Produk

Nama Field Data	Tipe Data	Size	Keterangan
Idproduk	Int	10	Id produk
Namaproduk	Varchar	25	Nama produk
Deskripsi	Varchar	30	Deskripsi
Harga	Int	7	Harga
Stock	Int	5	Stock

## 4. Tabel *Pesanan*

Tabel yang menyimpan data pesanan.

Tabel 4. 4 Pesanan

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Nama Field Data	Tipe Data	Size	Keterangan
Idorder	Int	10	Id order
Tanggal	Timestamp		Tanggal
Idpelanggan	Int	10	Id pelanggan

## 5. Tabel Pelanggan

Tabel yang menyimpan data pelanggan.

Tabel 4. 5 Pelanggan

Nama Field Data	Tipe Data	Size	Keterangan
Idpelanggan	Int	10	Id pelanggan
Namapelanggan	Varchar	20	Nama pelanggan
Notelp	Varchar	13	No telpon
Alamat	Text		Alamat

## 6. Tabel Detail Pesanan

Tabel yang menyimpan data detail pesanan.

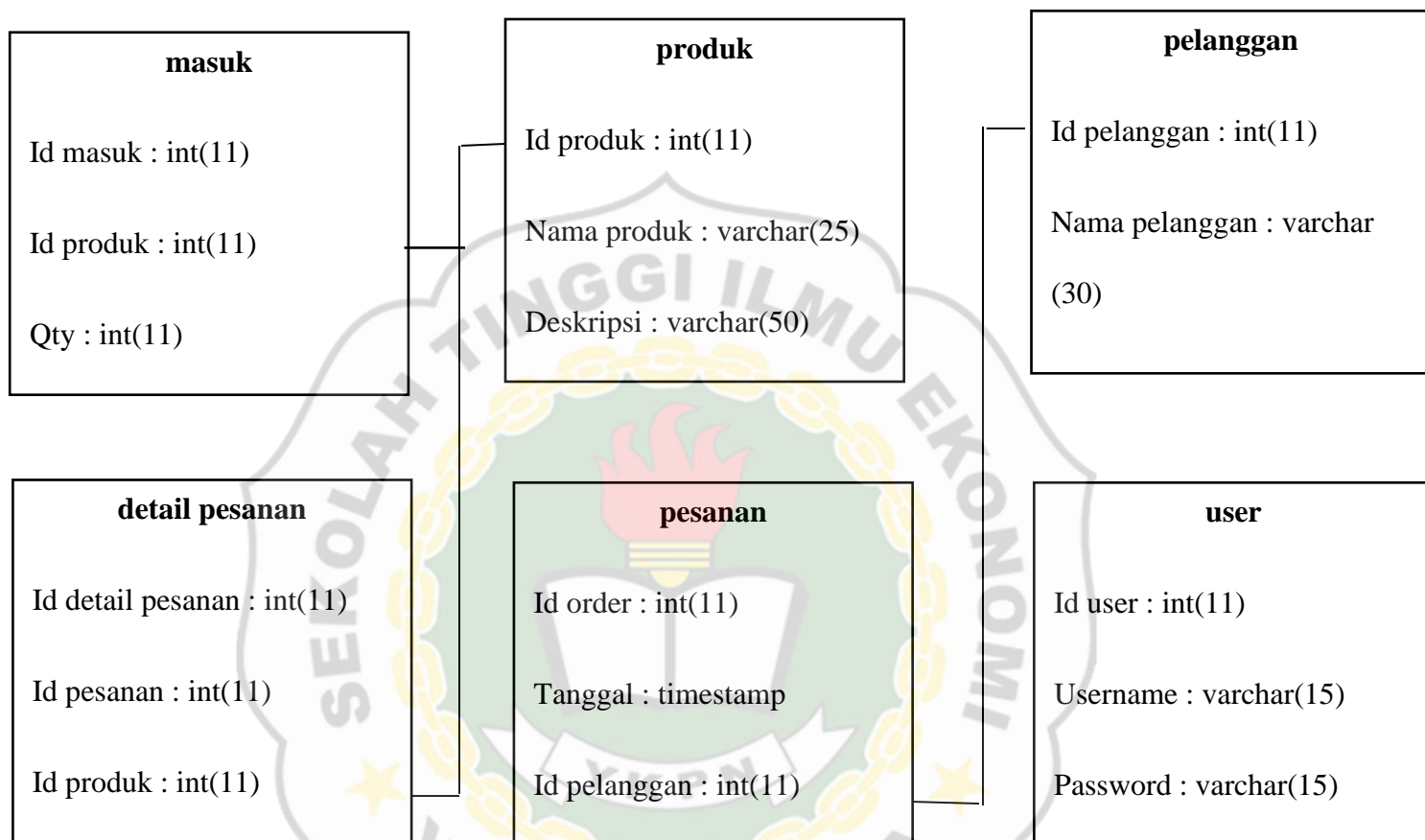
Tabel 4. 6 Detail Pesanan

Nama Field Data	Tipe Data	Size	Keterangan
Iddetailpesanan	Int	10	Id detail pesanan
Idpesanan	Int	10	Id pesanan
Idproduk	Int	10	Id produk
Qty	Int	10	Qty



# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## Relasi tabel



# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## Spesifikasi Sistem Yang Diusulkan

Spesifikasi sistem yang diusulkan bertujuan untuk memudahkan dalam penerapan sistem yang telah dibuat dengan rancangan yang telah ada. Dalam pembuatan sistem informasi kasir berbasis web pada Warung Makan Bu Djuweni ini menggunakan beberapa perangkat keras dan perangkat lunak.

### 1. Perangkat Keras

Dalam pembuatan sistem informasi kasir online ini menggunakan laptop dengan spesifikasi sebagai berikut:

- a). Processor : 11<sup>th</sup> Gen Intel Core i5-11400H
- b). Ram : 8 GB DDR4
- c). Sistem Operasi : Windows 11
- d). SSD : 512 GB M.2 NVMe PCIe 3.0
- e). VGA : NVIDIA GeForce RTX 3050 4GB GDDR6

### 2. Perangkat Lunak

Perangkat lunak dibutuhkan dalam pembuatan sistem informasi kasir berbasis web dan sebagai uji coba apakah sistem informasi berjalan dengan baik atau tidak, perangkat lunak terdiri dari:

- a). Xampp
- b). Visual Studio Code
- c). Google Chrome

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## Tampilan Website

Dari perancangan sistem informasi yang telah dibuat terdapat tampilan *login*, *order*, *stock* barang, barang masuk, kelola pelanggan, dan *logout*. Dalam pengetesan *website* dapat dijalankan dengan menggunakan *Google Chrome*.

## Manfaat Aplikasi Kasir Online

Sistem ini menggunakan *Localhost* yaitu program komputer yang memiliki fungsi sebagai jaringan virtual server lokal, yang berarti *localhost* hanya bisa diakses melalui jaringan *offline* saja. Sistem kasir ini sangat mudah dioperasikan karena tanpa koneksi internet aplikasi ini sudah dapat digunakan dan dengan adanya sistem kasir berbasis web ini dapat menyelesaikan masalah yang terjadi pada Warung Makan Bu Djuweni dan dapat membantu kasir dalam melakukan *input* pesanan dan penjualan sehingga mengurangi resiko salah hitung dan kertas nota yang hilang. Juga sistem kasir ini bisa menghasilkan informasi yang lebih banyak dari pada sistem kasir manual, seperti bisa mengetahui penjualan harian, bisa mengetahui selera konsumen karena semua pesanan tercatat di sistem, dan bisa mengetahui waktu dan pada hari apa makanan yang banyak dibeli konsumen, sehingga warung makan bisa menambah stock jika sudah tahu selera makan konsumen. Sehingga sistem komputer ini dapat membantu dalam mengelola data menjadi suatu informasi yang dapat menyelesaikan permasalahan yang ada di Warung Makan Bu Djuweni dan dapat dijadikan pedoman dalam pengambilan keputusan yang tepat.

## Simpulan

Kesimpulan yang didapat dari sistem informasi kasir berbasis web pada warung makan Bu Djuweni adalah sebagai berikut:

1. Dari hasil penelitian pada Warung Makan Bu Djuweni masih menerapkan sistem manual dalam pencatatan penjualannya, pada sistem manual sering terjadi *human error* yang mengakibatkan

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

terjadinya kesalahan, mulai dari kesalahan saat menjumlah harga, kertas catatan/nota yang tertukar dan memakan waktu yang lebih lama dalam menghitung *bill*-nya sehingga memperlambat dalam melakukan input pesanan. Dengan dirancangnya sistem kasir online berbasis web diharapkan dapat mengurangi resiko kesalahan dalam penghitungan harga dan hilangnya kertas nota sehingga mempermudah dalam melakukan penjualan dan lebih efisien dalam menginput pesanan.

2. Dengan adanya sistem kasir berbasis web yang telah dibuat diharapkan dapat mempermudah dalam melakukan penjualan, dan bermanfaat untuk kegiatan sehari-hari, karena sistem kasir ini dijalankan secara *offline* sehingga dapat digunakan tanpa menggunakan koneksi internet.
3. Adanya sistem kasir online ini dapat menghasilkan banyak informasi mengenai selera konsumen, bisa mengetahui rentang waktu makanan apa yg banyak diminati konsumen, dan mengetahui penjualan harian, sehingga sistem kasir ini dapat mengelola data menjadi suatu informasi yang dapat menyelesaikan permasalahan dan dapat memberikan keputusan yang tepat.
4. Sistem ini masih memiliki kekurangan yaitu sistem kasir ini belum bisa menghasilkan laporan keuangan secara otomatis, sehingga pengguna masih harus menyusun laporan keuangan secara manual.

## Saran

Dari kesimpulan tersebut, terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk mempermudah pekerjaan, sebaiknya sistem manual yang telah dijalankan dapat diperbaharui dengan sistem yang sudah terkomputerisasi sehingga pekerjaan lebih efisien dan juga meminimalkan kesalahan.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

2. Diharapkan sistem kasir online berbasis web pada Warung Makan Bu Djuweni dapat dikembangkan lagi dalam hal fitur dan tampilan.



# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## Daftar Pustaka

- Romney, M., & Steinbart, P. (2006). *Sistem Informasi Akuntansi* (Edisi Sembilan, ed., Vol. Buku Satu). (D. A. Fitriyani, Trans.) Jakarta: Salemba Empat.
- Arif, A. (2019). *Pengertian MySQL, kelebihan dan kekurangan*.
- Davis, G. (1991). *Sistem Informasi Manajemen*. (P. P. Pressindo, Ed.) Jakarta.
- Handoko, T. (2010). *Dasar-dasar Manajemen Produksi dan Operasi, Edisi Pertama*. Yogyakarta: BPFE.
- Ikatan Akuntan Indonesia. (2014). *PSAK No.14*.
- KBBI. (n.d.). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Retrieved from <https://kbbi.web.id/sistem>
- Krismiaji. (2005). *Sistem Informasi Akuntansi*. Yogyakarta: Akademi Manajemen Perusahaan YKPN.
- Krismiaji. (2010). *Sistem Informasi Akuntansi*. Yogyakarta: UPP AMP YKPN.
- Krismiaji. (2010). *Sistem Informasi Akuntansi. Edisi 2*. Yogyakarta: UPP AMP YKPN.
- Ladjamudin. (2013). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Muhyuzir, T. (2001). *Analisa Perancangan Sistem Pengolahan Data* (Vol. Cetakan Kedua). Jakarta: PT, Elex Media Komputindo.
- Mulyanto, A. (2009). *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purbadian. (2016). *Trik Cepat membangun Aplikasi Berbasis web dengan Framework Codelnigter*. Yogyakarta: Andi Offset.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

- Ratnasari, E. (2017). *Pengertian dan Fungsi Xampp*. Tangerang: Jurnal Aplikasi.
- Ristono, A. (2009). *Manajemen Persediaan* (Edisi 1 ed.). Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Romney, M., & Steinbart, P. (2015). *Sistem Informasi Akuntansi, Edisi 13*. (K. S. Puspasari, Ed.) Jakarta: Salemba Empat.
- Romney, M., & Steinbart., P. (2009). *Accounting Information Systems*. USA: Cengage Learning.
- Supono, & Putratama. (2018). *Pemograman Web dengan Menggunakan PHP dan Framework Codeigniter* ( 1st ed. ed.). Yogyakarta: Deepublish.
- Susanto, A. (2004). *Sistem Informasi Manajemen Konsep dan Pengembangannya*. Bandung: Lingga Jaya.
- Susanto, A. (2007). *Sistem Informasi Akuntansi*. Bandung: Lingga Jaya.
- Susanto, A. (2013). *Sistem Informasi Akuntansi, Struktur Pengendalian Resiko Pengembangan* (Vol. Edisi Perdana). Bandung: Lingga Jaya.
- Sutarman. (2012). *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Wardana. (2016). *Aplikasi Website profesional dengan PHP dan jQuery*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Williams, B., & Sawyer, S. (2007). *Using Information Technology: A Practical Introduction to Computer & Communications* (7th ed. ed.). New York: McGraw-Hill.
- Winarno, W. (2006). *Sistem Informasi Akuntansi*. Yogyakarta: UPP STIM YKPN.