

# Sistem Point Of Sales (P.O.S) Untuk Kasir Studi Kasus Indonesian Food “AA”

**Eq Aliffauzi Susilo<sup>1</sup>**

<sup>1,2</sup>Universitas Ibn Khaldun Bogor; Jl. KH Sholeh Iskandar Km.2 Bogor, 0251-8380993

<sup>3</sup>Jurusan Teknik Informatika, Teknik UIKA, Bogor

e-mail: <sup>1</sup>[equaliffauzisusilo@gmail.com](mailto:equaliffauzisusilo@gmail.com)

## **Abstrak**

*Dalam ilmu ekonomi, bisnis adalah suatu organisasi atau sistem ekonomi yang menjual barang atau jasa kepada konsumen dengan tujuan mendapatkan laba. Dalam ekonomi kapitalis, bisnis dibentuk untuk mendapatkan profit dan meningkatkan kemakmuran para pemiliknya. Cara pemilik dari sebuah bisnis untuk mendapatkan laba yang mereka inginkan tergantung dari waktu, usaha atau kapital yang mereka berikan. Seiring perkembangan dari tahun ke tahun kebutuhan kegiatan dalam bisnis itu sendiri memerlukan suatu sistem yang dapat menyediakan informasi secara tepat dan cepat sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Pada penelitian ini mengambil studi kasus di Indonesian Food “AA” yang memiliki kendala dalam proses bisnisnya, dimana pemilik harus melakukan sendiri pembukuan untuk merekap secara manual. Sedangkan proses bisnisnya terjadi ketidak-efisienan dalam segi pelembaran informasi makanan antara kasir dan pekerja dapur. Oleh karena itu pada penelitian bertujuan untuk membangun suatu sistem informasi Point Of Sales (POS). Bertujuan agar pemilik dapat melihat informasi secara real time akurat tanpa harus membuat pembukuan yang memakan banyak waktu. Sistem POS ini dibangun menggunakan metode Waterfall, perancangan sistem POS ini menggunakan Data Flow Diagram (DFD) untuk menggambarkan proses-proses yang terjadi pada sistem. Bahasa pemrograman yang digunakan yaitu PHP dan MySQL sebagai data base. Dengan adanya sistem informasi yang tepat diharapkan dapat meminimalisir kesalahan sehingga keuntungan maupun kerugian dapat diketahui secara tepat dan membantu tugas-tugas pihak terkait yang berhubungan langsung dengan aplikasi POS ini.*

**Kata kunci**—Point Of Sales, Sistem Informasi, Transaksi

## **Abstract**

*The term of economics, business is an organization or economic system is service sells to customers for some profit. in capitalist economic, business was formed for earn profit and increase prosperity. The implementation of business owner is for the earn profit depends on time, effort or capital provide. through the years of development of economic, business needs some system for provide precises and quick information to be compatible with the objectives achieved. In this study, the author takes a case study at Indonesian Food “AA” which has constraints in running its business process. Causing the owner to do his own bookkeeping to manually recap. While in the business process occurs inefficiency in terms of throwing food order information between the cashier and kitchen workers. Therefore in this research make a Point Of Sale system. Aiming for owner to view information in real time and accurate without having to make bookkeeping that spend a lot of times. POS information system is built using the Waterfall method, the POS information system design using the Data Flow Diagram (DFD) to describe the processes that occur in the system. The programming language that used is PHP and MySQL as the database. With perfect information system we expected to minimize human errors therefore profit and disadvantage could be known by the precise and assisting related tasks directly related to Point Of Sales system.*

**Keywords**—Point Of Sales, Information system, Transaction

---

---

## 1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi semakin berkembang tahun demi tahun bahkan saat ini berpengaruh pada sektor bisnis, diperlukan suatu sistem informasi yang dapat diandalkan dan menyediakan informasi secara cepat dan tepat sesuai kebutuhan dalam kegiatan bisnis itu sendiri, salah satunya bergerak pada bisnis perdagangan khususnya difokuskan pada suatu sistem yang dapat menangani proses bisnis penjualan dalam pengelolaan bisnis ritel tidak sekedar hanya membuka toko dan mempersiapkan barang-barang yang lengkap, namun lebih dari itu. Pengelolaan bisnis ritel harus melihat dan mengikuti perkembangan teknologi pemasaran agar dapat berhasil dan mempunyai keunggulan bersaing.

*Indonesian food* “AA” bergerak dibidang bisnis makanan yang melayani penjualan makanan cepat saji, kegiatan transaksi dilakukan secara manual sehingga banyak data-data transaksi penjualan, transaksi pembelian dan rekap laporan yang menyebabkan dokumentasi data tidak rapi. Oleh karena itu untuk menunjang kegiatan usaha penjualan pada *indonesian food* “AA” dibutuhkan suatu sistem penjualan yang dapat mempermudah melakukan proses bisnis penjualan menggunakan sistem terkomputerisasi sehingga proses bisnis penjualan dapat ditangani dan dilakukan dengan baik. Dengan adanya sistem informasi penjualan secara terkomputerisasi diharapkan dapat meminimalisir kesalahan *input* suatu data barang begitu pula pada hasil transaksi penjualan maupun pembelian dan setelah itu menghasilkan suatu rekap laporan sehingga keuntungan maupun kerugian dapat diketahui.

Berdasarkan hal tersebut, maka dirancanglah suatu sistem layanan Penjualan yang terkomputerisasi untuk mempermudah kasir pada *Indonesian food* “AA” dalam mengelola data pesanan dari pelanggan, sekaligus mendukung kegiatan *point of sales*. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu melakukan perancangan aplikasi *point of sale* (POS) untuk mendukung sistem layanan

penjualan yang dapat membantu kasir dan manajer dalam pengelolaan data.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Sistem Informasi Penjualan

Sistem informasi penjualan adalah suatu sistem informasi yang mengorganisasikan serangkaian prosedur dan metode yang dirancang untuk menghasilkan, menganalisa, menyebarkan dan memperoleh informasi guna mendukung dalam bidang penjualan[1].

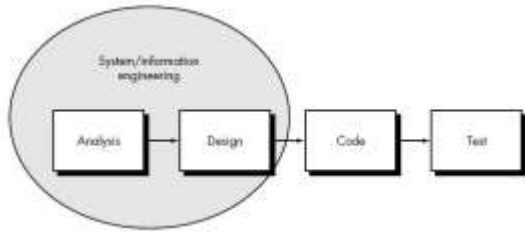
### 2.2 *Point Of Sales*

Pengertian *Point Of Sale* atau yang biasa yang disingkat POS yaitu, merupakan kegiatan yang berorientasi pada penjualan serta sistem yang membantu proses transaksi. Setiap POS terdiri dari *hardware* dan *software* dimana kedua komponen tersebut digunakan untuk setiap proses transaksi. *POS software* merupakan komponen utama dari sistem pos yang pada akhirnya menentukan jalannya proses, seperti apa yang harus dilakukan dan bagaimana harus melakukan. Sedangkan *hardware* POS dibutuhkan untuk menjalankan fungsinya, membantu proses pembayaran dan membuat tanda terima untuk pelanggan. Dalam hal pemilihan *hardware* ini, sebaiknya mencocokkan dengan lingkungan kerja, seperti yang akan digunakan oleh penulis pada laporan skripsi ini adalah *barcode scanner*, yang merupakan bagian terpenting untuk mempercepat proses pemasukkan barang dan proses pelayanan penjualan[2].

### 2.3 Metode *Waterfall*

Salah satu model dalam pengembangan sistem adalah *waterfall*, metode ini digunakan dalam merancang dan membangun perangkat lunak yang mempunyai sifatnya berurutan dan tahapan-tahapan dalam model *waterfall*[3].

---



Gambar 1 Metode Waterfall

1. *Analysis System*, dilakukan untuk memperoleh informasi dari sistem yang akan di buat pada *indonesian food "AA"* terutama mengenai kelebihan dan kekurangan sistem yang sedang berlangsung.
2. *Design* (Perancangan), merupakan pembuatan ide atau gagasan awal dari perancangan sistem yang akan dibuat.
3. *Coding* (Pengkodean), yaitu tahapan yang didalamnya terdapat hasil dari implementasi sistem dan penerapan hasil dari rancangan program di *indonesian food "AA"*.
4. *Testing* (Pengujian), yaitu kegiatan untuk melakukan pengetesan program yang sudah dibuat, apakah sudah benar atau belum, sudah sesuai atau belum diuji dengan cara manual jika testing sudah benar maka program boleh digunakan.

#### 2.4 Data Flow Diagram (DFD)

*Data Flow Diagram (DFD)* menggambarkan aliran data atau informasi dimana didalamnya terlihat keterkaitan diantara data-data yang ada. Terdapat banyak simbol-simbol yang digunakan dalam pembuatan *Data Flow Diagram (DFD)*, hal tersebut tergantung *konveksi* yang disepakati. *Data Flow Diagram (DFD)* merupakan salah satu alat analisa dan teknik permodelan terbaik untuk menggambarkan proses dan kebutuhan fungsional dari suatu sistem[4].

##### 2.4.1 Komponen-komponen DFD

Komponen-komponen *Data Flow Diagram (DFD)*, yang terdiri atas :

###### 1. Terminator

Terminator dapat disebut juga kesatuan luar, yaitu suatu unit/jabatan, atau sejenisnya yang berada diluar sistem tetapi memberi andil atas pemberian atau penerimaan data

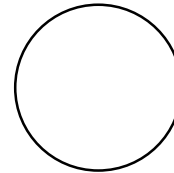
dari sistem secara langsung. Terminator dapat pula disebut dengan sumber pemberi data (*input*), maupun tujuan pemberian data (*output*). Komponen terminator, seperti ditunjukkan pada gambar :



Gambar 2 Komponen Terminator

###### 2. Proses

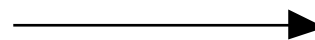
Proses adalah suatu tindakan yang akan diambil terhadap data yang masuk karena proses adalah tindakan, maka proses berbasis kata kerja. Proses diberikan identifikasi (nomor) adar mempermudah sekuen untuk diagram detilnya. Komponen proses, seperti ditunjukkan pada Gambar :



Gambar 3 Komponen Proses

###### 3. Alur Data

Alur data menggambarkan data yang mengalir dari terminator ke proses atau dari proses ke proses lainnya. Data yang dibawa oleh alur data harus disebutkan dan diletakkan diatas lambang alur data dan bila alur data digambar panjang, sebaiknya penulisan data mendekati lambang anak panahnya. Komponen alur data, seperti ditunjukkan pada Gambar :



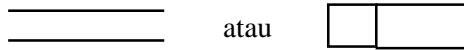
Gambar 4 Komponen Alur Data

###### 4. Penyimpanan Data (*Data Store*)

Data yang akan disimpan perlu ditempatkan ke satu tempat penyimpanan data. Data yang disimpan dapat berupa data manual maupun data digital. Untuk data digital, penyimpanan data tersebut kelak akan dijadikan file data di komputer. Alur data yang anak panahnya menuju penyimpanan data, kegiatannya adalah 'menulis/merekam' data, sehingga isi *file* data akan berubah karenanya. Sedangkan alur data yang anak panahnya menuju

---

keproses dari penyimpanan data, kegiatannya adalah membaca data, sehingga isi *file* data tidak akan berubah karenanya. Komponen penyimpanan data, seperti ditunjukkan pada Gambar :



Gambar 5 Penyimpanan data  
(Data Store)

#### 2.4.2 Tahapan pembuatan DFD

Pembuatan *Data Flow Diagram* (DFD) melalui beberapa tahapan sebagai berikut :

##### 1. Buat diagram konteks

Diagram ini adalah diagram *Level* tertinggi dari *Data Flow Diagram* (DFD) yang menggambarkan hubungan sistem dengan lingkungan luarnya. Cara pembuatan diagram konteks adalah :

- Tentukan nama sistemnya
- Tentukan batasan sistemnya
- Tentukan terminator apa saja yang ada dalam sistem
- tentukan apa yang diterima atau diberikan terminator dari atau pada sistem
- Gambarkan diagram konteks

##### 2. Buat diagram *level 0*

Diagram ini adalah dekomposisi dari diagram konteks. Cara pembuatan diagram *level 0* adalah :

- Tentukan proses utama pada sistem
- Tentukan apa yang diberikan atau diterima masing-masing proses pada atau sistem dengan memperhatikan konsep keseimbangan (alur data yang keluar atau masuk dari suatu *level* harus sama dengan alur data yang masuk atau keluar pada *level* berikutnya). Munculan *data store* (*master*) apabila diperlukan, sebagai sumber maupun tujuan alur data.
- Gambarkan diagram *level 0* dan hindari perpotongan arus data.
- Beri nomor pada proses utama (nomor tidak menunjukkan urutan proses)

##### 3. Buat diagram *level* satu

Diagram ini merupakan dekomposisi dari diagram *level nol*. Cara pembuatan diagram *level* satu adalah :

- Tentukan proses yang lebih kecil (sub-proses) dari proses utama yang ada di *level nol*.
- Tentukan apa yang diberikan atau diterima masing-masing sub-proses pada atau dari sistem dan perhatikan konsep keseimbangan. Apabila diperlukan, munculkan *data store* (transaksi) sebagai sumber maupun tujuan alur data.
- Gambarkan *Data Flow Diagram* (DFD) *level* satu dan hindari perpotongan arus data.
- Beri nomor pada masing-masing sub-proses yang menunjukkan dekomposisi dari proses sebelumnya.

##### 4. Diagram *level* dua, tiga dan seterusnya

Diagram ini merupakan dekomposisi dari *level* sebelumnya. Proses dekomposisi dilakukan sampai dengan proses siap dituangkan ke dalam program. Aturan yang digunakan sama dengan diagram *level* satu.

#### 2.5 Entity Relationship Diagram (ERD)

*E-R Diagram* berfungsi untuk menggambarkan relasi dari dua *file* atau dua tabel yang dapat digolongkan dalam tiga macam bentuk relasi, yaitu satu-satu, satu-banyak, dan banyak-banyak. Penggambaran ini akan membantu analisis sistem dalam melakukan perancangan proses yang kelak dituangkan dalam bentuk baris-baris program.

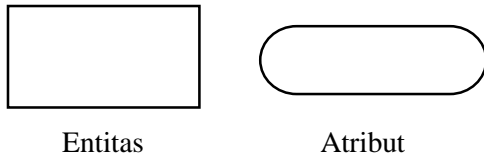
##### 2.5.1 Komponen-komponen ERD

###### 1. Entitas dan Atribut

*Entitas* adalah tempat penyimpanan data, maka entitas yang digambarkan dalam *Entity Relationship Diagram* (ERD) merupakan *data store* yang ada di *Data Flow Diagram* (DFD) dan akan menjadi *file* data di komputer. *Entitas* adalah suatu objek dan memiliki nama. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa jika objek ini tidak ada di suatu *enterprise* (lingkungan tertentu), maka *enterprise* tersebut tidak dapat berjalan normal. Pada akhirnya,

---

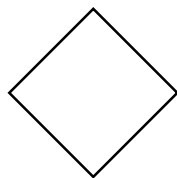
*entitas* ini akan menjadi *file data* (yang bersifat *master file*) di dalam komputer. *Master file* adalah *file* utama (yang harus ada, dan sifatnya jarang berubah). Simbol entitas dan atribut, seperti ditunjukkan pada gambar :



Gambar 6 simbol entitas dan atribut

## 2. Relasi

Relasi adalah penghubung antara satu entitas (*master file*) dengan entitas lain dalam sebuah sistem komputer. Pada akhirnya, relasi akan menjadi *file* transaksi (*transaction file*) dikomputer. Simbol relasi, seperti ditunjukkan pada Gambar :



Gambar 7 Simbol Relasi

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Dalam melakukan perancangan sistem penjualan berbasis *web* di *indonesian food* “AA”, terlebih dahulu dilakukan tahap analisis terhadap sistem yang sedang berjalan, meliputi analisis kebutuhan dan analisis sistem yang diusulkan.

#### 3.1.1 Analisis Kebutuhan

Tahapan yang dilakukan adalah memahami sistem proses penjualan yang berlangsung di *indonesian food* “AA”. Tahapan ini berfungsi untuk mengetahui alur yang berjalan setelah dilakukan identifikasi masalah analisis terhadap permasalahan yang terjadi. Analisis ini berfungsi untuk mengetahui kekurangan dalam sistem dan hal-hal yang harus diperbaiki dalam sistem yang dilanjutkan ke dalam tahap perancangan. Sistem penjualan yang berjalan saat ini masih menggunakan sistem

*offline* dimana konsumen harus datang ke *indonesian food* “AA” untuk melakukan pembelian dan pembelian harus dilakukan pada jam kerja sehingga penjualan belum optimal.

#### 3.1.2 Bahasan

Berdasarkan analisis sistem maka kasir dapat memberikan layanan transaksi dengan terperinci dan rapih bagi konsumen dan pembukuan kasir, dan mempermudah kasir dalam *penginputan* barang.

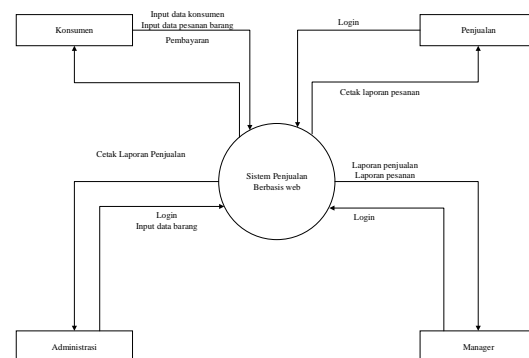
### 3.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem informasi berbasis *web* terdiri dari spesifikasi sistem yang digunakan dalam perancangan sistem, yaitu

1. Diagram Konteks
2. *Data Flow Diagram (DFD)* level 0
3. *Data Flow Diagram (DFD)* level 1 proses 1
4. *Data Flow Diagram (DFD)* level 1 proses 2
5. *Data Flow Diagram (DFD)* level 1 Proses 3
6. *Entity Relationship Diagram (ERD)*
7. Rancangan antarmuka

#### 3.2.1 Diagram Konteks

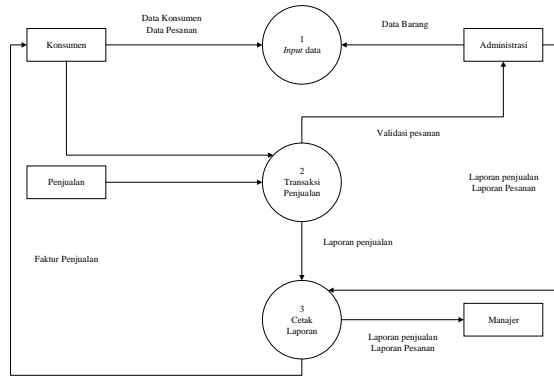
*Data Flow Diagram (DFD)* konteks adalah suatu gambaran grafis dari suatu sistem yang menggunakan sejumlah bentuk-bentuk simbol untuk menggambarkan bagaimana data mengalir melalui proses yang saling berkaitan di *Indonesian Food* “AA”. Diagram konteks rancangan sistem penjualan berbasis *web*, seperti ditunjukkan pada Gambar :



Gambar 8 Diagram konteks rancangan sistem penjualan berbasis *web*

### 3.2.1 Data Flow Diagram (DFD) level 0

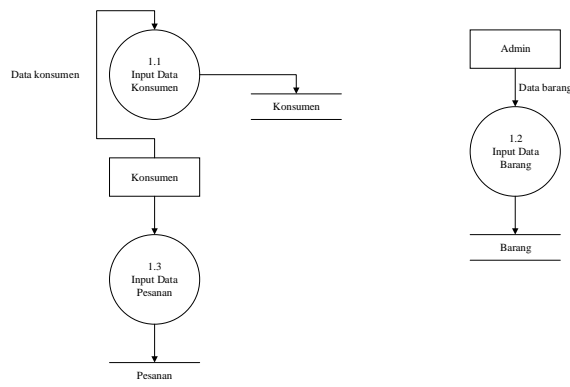
Data Flow Diagram (DFD) level 0 pada rancangan sistem informasi berbasis web untuk mendukung penjualan ini dapat dilihat dari alur datanya, seperti ditunjukkan pada gambar :



Gambar 9 Data Flow Diagram (DFD) Level 0

### 3.2.3 Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 1

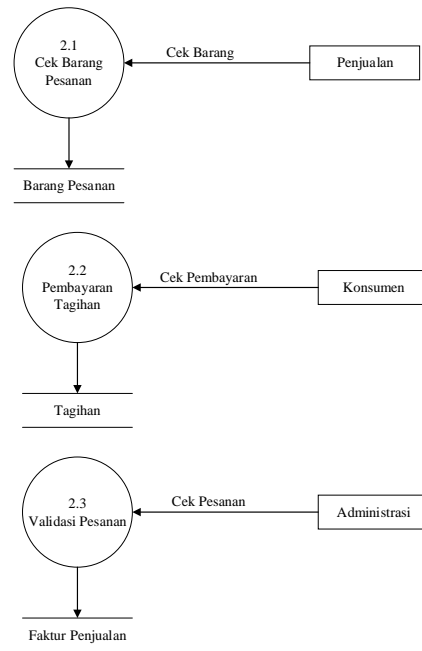
Data Flow Diagram (DFD) Level 1 proses 1 rancangan sistem informasi berbasis web untuk mendukung penjualan, seperti ditunjukkan pada Gambar :



Gambar 10 Data Flow Diagram (DFD) level 1 proses 1

### 3.2.4 Data Flow Diagram (DFD) level 1 proses 2

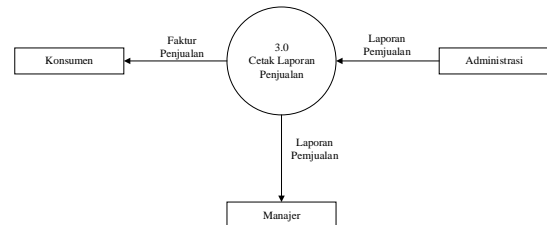
Data Flow Diagram (DFD) level 1 proses 2 rancangan sistem informasi berbasis web untuk mendukung penjualan, seperti ditunjukkan pada Gambar :



Gambar 11 Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 2

### 3.2.5 Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 3

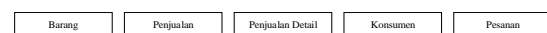
Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 3 rancangan sistem informasi berbasis web untuk mendukung penjualan, seperti ditunjukkan pada Gambar



Gambar 12 Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 3

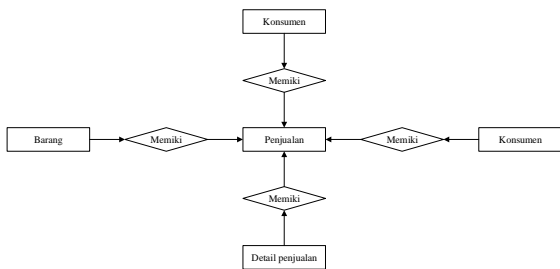
### 3.2.6 Entity Relationship Diagram (ERD)

1. Mengidentifikasi dan menetapkan seluruh himpunan entitas, seperti ditunjukkan pada Gambar :



Gambar 13 Himpunan entitas

- Menentukan relasi antar entitas, seperti ditunjukkan pada Gambar :



Gambar 14 Relasi antar entitas

### 3.2.7 Rancangan Antarmuka

Rancangan Antarmuka digunakan untuk memberikan kemudahan dalam penggambaran tampilan program yang diusulkan. Rancangan antar muka atau tampilan *Form* yang akan digunakan adalah sebagai berikut :

- Halaman *Login*

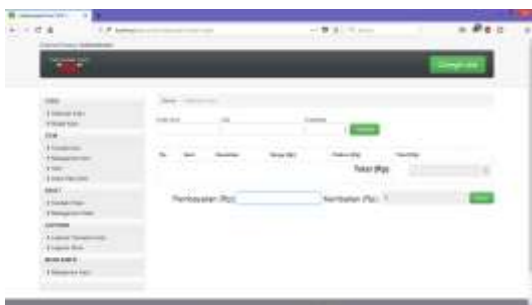
Halaman *Login* merupakan tampilan awal saat masuk ke Halaman menu, seperti ditunjukkan pada Gambar :



Gambar 14 Halaman *Login*

- Halaman menu

Merupakan tampilan Awal setelah masuk Halaman menu Login



Gambar 15 Halaman menu

- Halaman Modal Kasir

Merupakan tampilan Halaman untuk menunjukkan *update* dari Modal yang di input Kasir



Gambar 16 Halaman Modal Kasir

- Halaman Tambah Item

Merupakan tampilan dari *Submenu* Item yaitu Tambah Item dimana Halaman ini berfungsi untuk menampilkan update daftar menu masakan yang ada di “AA”



Gambar 17 Halaman Tambah Item

- Halaman Manajemen Item

Merupakan tampilan dari *update* Item dimulai dari jenis makanan, harga, *barcode*, diskon, dan harga beli

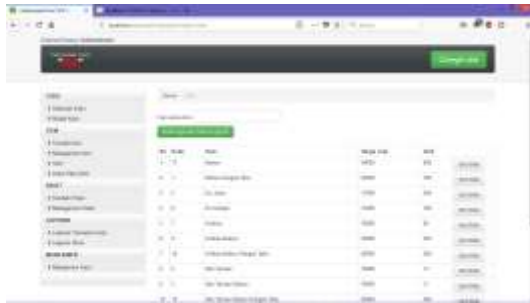


Gambar 18 Halaman Manajemen Item

---

6. Halaman *Stock*

Merupakan tampilan Halaman untuk menunjukkan *update* dari *Stock* yang ada



Gambar 19 Halaman *Stock*

7. Halaman Impor Data *Stock*

Merupakan tampilan Halaman untuk menunjukkan *update* dari *Stock* yang ada Berupa file xls



Gambar 20 Halaman Impor Data *Stock*

8. Halaman Tambah Paket

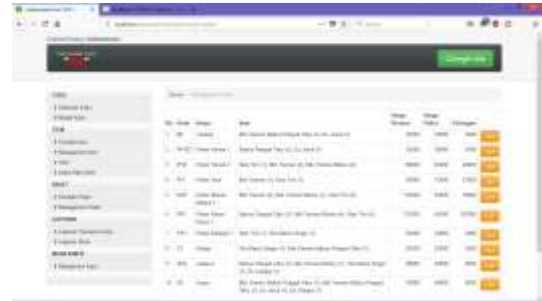
Merupakan tampilan Halaman untuk menambahkan paket sehingga pelanggan tidak perlu repot untuk menyebutkan kan pesannya satu per satu



Gambar 21 Halaman Tambah Paket

9. Halaman Manajemen Paket

Merupakan tampilan dari *update* Paket yang telah tersedia dimulai dari jenis makanan, harga, kode paket, dan harga beli



Gambar 22 Halaman Manajemen Paket

10. Halaman Laporan Transaksi Kasir

Merupakan tampilan dari Laporan transaksi kasir yang telah *terinput* dari setiap transaksi penjualan harian



Gambar 23 Halaman Transaksi Kasir

11. Halaman Laporan Struk

Merupakan tampilan dari Laporan dari tiap transaksi yang dilakukan kasir untuk kebutuhan kearsipan dan laporan terhadap manajemen



Gambar 24 Halaman Laporan Struk

---



---

## 12. Halaman Manajemen Kasir

Merupakan tampilan dari data admin yang bisa mengakses sistem *POS*



Gambar 25 halaman Manajemen Kasir

## 4. KESIMPULAN

Mengacu kepada hasil bahasan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil dari pembuatan sistem *POS* sudah dapat dipergunakan dengan baik oleh pihak *Indonesian Food "AA"*
2. Struktur sistem *Point Of Sales (POS)* yang dibuat berupa, *Data Flow Diagram (DFD)*. sistem *Point Of Sales (POS)* dapat digunakan sebagai jawaban atas kesulitan *Indonesian Food "AA"* dalam melakukan transaksi yang menggunakan cara manual yaitu penulisan tangan dan ketidak-rapihan struk yang di arsipkan, diharapkan dengan adanya sistem *Point Of Sales (POS)* ini dapat memudahkan Pihak Manajemen *Indonesian Food "AA"* dalam melakukan transaksi dan pembukuan. Selain itu diharapkan sistem ini juga dapat memudahkan manajemen untuk melihat rekap laporan yang telah tersusun rapih.

## 5. SARAN

Melengkapi kesimpulan, maka dapat ditemukan saran agar sistem *Point Of Sales (POS)* pada studi kasus di *Indonesian Food "AA"* ini bisa dikembangkan lebih baik lagi supaya admin dan manajemen dapat menggunakan dan memanfaatkan sistem ini dengan lebih mudah dan nyaman. Karena admin tidak perlu lakukan *Input, Output*, dan Rekap laporan secara manual melainkan terpusat dalam satu *Point Of Sales (POS)*. Begitupun dengan pelanggan yang lebih merasa nyaman karna struk yang didapat sudah tertata rapih dan tidak sulit untuk membacanya.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih sedalam-dalamnya yang dengan ketulusan hati telah membantu baik secara moril dan materil sehingga Jurnal ini dapat tersusun disampaikan kepada :

1. Kepada keluarga tercinta. Bapak, Ibu, Bapak Mertua, Ibu Mertua, Istri, Anak dan Adik atas doa, semangat, motivasi, kasih sayang tak terhingga, serta dukungannya selama ini.
  2. Bapak Ade Hendri Hendrawan, S.Kom.,M.Kom. selaku kepala program studi Teknik Informatika.
  3. Bapak Fitrah Satrya F K, S.Kom., M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing 1 Jurnal dan sebagai Kepala Lab. RPL yang sangat membantu menjadi pembimbing Dalam Penyusunan Jurnal.
  4. Bapak Safaruddin Hidayat Al-Ikhsan S.Kom., M.Kom Selaku Dosen Pembimbing 2 Jurnal dan sebagai Dosen Pembimbing akademik yang sangat membantu menjadi pembimbing dalam penyusunan naskah jurnal.
  5. Teman-teman RPL (Angkatan 2011 dan Angkatan 2014 ) yang telah memberikan semangat dan motivasi, serta masukan yang bermanfaat bagi penyusun.
-

---

Ucapan terima kasih juga kepada semua pihak terkait, semoga Allah SWT membalas semua kebaikannya tak lupa kritik dan saran yang sifatnya membangun tentunya sangat diharapkan demi kesempurnaan laporan ini, dan mudah-mudahan untuk kedepannya dapat terus di perbaiki. Akhirnya, semoga laporan ini dapat bermanfaat khususnya untuk penyusun dan umumnya bagi semua yang membacanya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Henny Hendarti, Hari Setiabudi Husni, Tangkas Udiono, Ade Anugrah. *Evaluasi pengendalian sistem informasi penjualan*, ISSN: 1907-5022, Universitas Bina Nusantara, 2010.
- [2] Rahman, Axopos 2018, *Point Of Sale*, Diakses 13 Agustus 2018, dari <http://www.axopos.com/article/point-of-sale-71.html>
- [3] Pressman, R. S., 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak (Pendekatan Praktisi)*. 7 ed. Yogyakarta: Andi.
- [4] Wahyudi, Bambang, *Perancangan Sistem*,  
bwahyudi.staff.gunadarma.ac.id/download/files/1289/perancis.doc[07/08/2018]