

## Perancangan Sistem Informasi Point Of Sales (POS) Berbasis Website Pada Ola Kopi Nongkrong Jakarta

Mohammad Rizky Hayatullah<sup>1</sup>, Dwi Yuni Utami<sup>2</sup>, Sari Dewi<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Teknologi Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika

<sup>2</sup> Teknologi Komputer, Universitas Bina Sarana Informatika

<sup>3</sup> Sistem Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika

<sup>1</sup> [dungky@gmail.com](mailto:dungky@gmail.com), <sup>2</sup> [dwi.dyu@bsi.ac.id](mailto:dwi.dyu@bsi.ac.id), <sup>3</sup> [sari.sre@bsi.ac.id](mailto:sari.sre@bsi.ac.id)

### INFORMASI ARTIKEL

#### Riwayat Artikel:

Submit 17/04/2024

Revisi 18/06/2025

Terima 19/06/2025

Terbit Online 29/06/2025

#### Kata Kunci :

Perancangan, Sistem, Point of Sales

#### Keyword :

Design, System, Point of Sales

### ABSTRAK

Ola Kopi Nongkrong adalah sebuah usaha yang bergerak dalam bidang UMKM. Sistem Ola Kopi saat ini masih manual, dengan pencatatan sederhana di pembukuan untuk data barang masuk dan keluar. Transaksi penjualan juga dicatat manual di buku penjualan untuk pelanggan dan dicatat di pembukuan untuk mendokumentasikan setiap transaksi. Mereka sering melakukan kesalahan fatal, seperti kesalahan saat menginput data dan kesalahan dalam menghitung jumlah barang yang terjual. Untuk menyelesaikan masalah tersebut, penulis mengembangkan sebuah sistem point of sales yang berbasis web dengan menggunakan framework Code Igniter 3 berbasis PHP. Penulis menerapkan model waterfall sebagai metode dalam pengembangan perangkat lunak. Hasil dari tahap pengujian menunjukkan bahwa sistem point of sale berbasis web dapat beroperasi dengan baik.

### ABSTRACT

*Ola Kopi Nongkrong is a business engaged in the UMKM sector. The current Ola Kopi system is still manual, with simple recording in the bookkeeping for incoming and outgoing goods data. Sales transactions are also recorded manually in the sales book for customers and recorded in the bookkeeping to document each transaction. They often make fatal errors, such as errors when inputting data and errors in calculating the number of items sold. To solve this problem, the author developed a web-based point of sales system using the PHP-based Code Igniter 3 framework. The author applies the waterfall model as a method in software development. The results of the testing phase show that the web-based point of sale system can operate well.*

### Penulis Koresponden:

Dwi Yuni Utami,

Email: [dwi.dyu@bsi.ac.id](mailto:dwi.dyu@bsi.ac.id)

## Pendahuluan

Berbagai industri perlu meningkatkan kemampuan mereka sebagai akibat dari perkembangan teknologi, salah satunya adalah industri kecil dan menengah (UMKM). Menurut Ekon dalam (Prasetyo et al., 2022). UMKM adalah salah satu kategori usaha kecil yang memiliki kontribusi besar dalam kemajuan dan perkembangan ekonomi masyarakat. Keberadaan UMKM bisa bertahan dalam berbagai kondisi demi mencapai kesejahteraan rakyat. Ketahanan UMKM terlihat ketika krisis moneter melanda pada tahun 1998, di mana banyak perusahaan besar yang tutup, namun UMKM tetap bertahan dan bahkan jumlahnya meningkat (Al Farisi et al., 2022).

Ola Kopi Nongkrong adalah sebuah usaha yang bergerak dalam bidang UMKM. Sistem Ola Kopi saat ini masih manual, dengan pencatatan sederhana di pembukuan untuk data barang masuk dan keluar. Transaksi penjualan juga dicatat manual di buku penjualan untuk pelanggan dan dicatat di pembukuan untuk mendokumentasikan setiap transaksi (Saputraa & Zein, 2023).

Pada saat ini, pelayanan yang sangat dibutuhkan oleh UMKM berpusat pada penggunaan teknologi. Banyak aspek kehidupan manusia telah dibantu oleh teknologi, salah satunya yaitu sistem *Point of Sales* (POS). Sudah banyak usaha yang memanfaatkan aplikasi kasir digital untuk mempermudah proses transaksi. Meskipun demikian, beberapa toko tetap menggunakan metode transaksi tradisional salah satunya Ola Kopi Nongkrong, yang menjual berbagai makanan dan minuman yang masih menggunakan buku untuk mencatat penjualan mereka. Meskipun proses transaksi ini cukup membantu, mereka sering melakukan kesalahan fatal, seperti kesalahan dalam memasukkan data penjualan dan kesalahan dalam menghitung jumlah produk yang terjual. Proses penjualan konvensional juga memakan banyak waktu dan data laporan penjualan harus diolah dengan hati-hati untuk mengurangi kesalahan (Pratama, 2021).

Sebagai contoh pada bulan Januari Ola Kopi Nongkrong mengalami musibah kebocoran yang mengakibatkan buku catatan penjualan mengalami kerusakan sehingga penjualan pada bulan Januari tidak sempat direkap yang menyebabkan Ola Kopi Nongkrong tidak mengetahui pemasukan dan pengeluaran pada bulan Januari yang berpengaruh pada keuangan mereka dibulan Februari .

Karena pengelolaan transaksi penjualan yang masih dilakukan dengan cara mencatat di buku membuat kasir kesulitan saat menghadapi banyak transaksi. Selain itu, pengelolaan data stok juga dilakukan secara manual, yaitu dengan mencatat di buku besar. Akibatnya, data stok barang yang masuk dan keluar tidak selalu *terupdate*. (Hanggoro & Yanti, 2022). Dengan mempertimbangkan hal-hal ini, sangat diperlukan aplikasi *Point of Sales* (POS) berbasis *web* yang dapat membantu dalam pengelolaan data barang dan pencatatan transaksi di Ola Kopi Nongkrong.

## Metode Penelitian

### A. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Pendekatan yang diterapkan dalam perancangan *Point of Sales* (POS) ini adalah pendekatan waterfall (Nugraha, 2021), yang merupakan sebuah pendekatan yang mengharuskan semua langkah diselesaikan di setiap fase sebelum beralih ke fase berikutnya. Fase atau tahapan dalam waterfall meliputi analisis, perancangan, pengembangan kode dan pengujian. (Hanggoro & Yanti, 2022).

Tahapan pada metode *waterfall* yaitu :

1. Analisa Kebutuhan *Software*, untuk mendapatkan pemahaman tentang bagaimana website akan dibuat, penulis melihat buku pencatatan transaksi dan data barang (Nurhayati et al., 2024).
2. Desain, Pada tahap ini, penulis membuat desain perancangan sistem usulan, yang akan dijelaskan di bawah ini, yang terdiri dari diagram *Use Case*, *Activity*, dan *Class Diagram* UML. Kemudian, penulis merancang database menggunakan ERD, LRS, UI, dan arsitektur software (Dharmalau et al., 2023).
3. *Code Generation*, dalam merancang *Point of Sales* (POS) Berbasis Website penulis menggunakan metode yang berbasis OOP dengan menggunakan *framework Code Igniter 3* dimana *framework* ini menganut metode MVC ( Model, *View*, *Controler* ) dan bahasa pemrograman yang digunakan *Code Igniter 3* adalah PHP. Perancangan website ini juga dibantu oleh *MySQL* sebagai pengolah data (Oktafianto & Ismail, 2021).
4. Testing, metode *blackbox* digunakan oleh penulis untuk mengetahui proses pembuatan program dan mengidentifikasi kekurangan program. *Blackbox testing* merupakan metode dimana penulis akan mengamati hasil input dan output dari *Point of Sales* (POS) dengan tabel (Isnibati et al., 2022).
5. Support, adalah langkah yang penting setelah program berjalan dengan tujuan menjaga program tetap berjalan dan berfungsi secara optimal. Pemeliharaan website *Point of Sales* (POS) akan dilakukan pemantauan kinerja website, mencadangkan data, serta mereset ulang data transaksi setiap satu bulan (Hanggoro & Yanti, 2022).

### B. Metode Pengumpulan Data

1. Observasi  
Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung terhadap transaksi penjualan pada Ola Kopi Nongkrong. Penulis ingin melihat secara langsung proses pencatatan transaksi yang dilakukan oleh Ola Kopi Nongkrong dan juga penulis ingin melihat seperti apa media transaksi yang digunakan oleh Ola Kopi Nongkrong.
2. Wawancara  
Penulis melakukan pengumpulan data dengan mewawancarai secara langsung Yulianti Nurhasanah selaku Owner Ola Kopi Nongkrong untuk menggali informasi yang diperlukan mengenai transaksi terhadap pembeli yang berkaitan dengan Perancangan Program *Point of Sales* (POS) pada Ola Kopi Nongkrong

Berbasis Website.

3. Studi Pustaka

Penulis melakukan pengumpulan referensi dengan membaca jurnal, e-jurnal, e-book mengenai *Point of Sales* (POS) Berbasis Website.

C. **Blackbox Testing**

Menurut Febiharsa et al dalam (Fahrezi et al., 2022) *blackbox testing* adalah metode pengujian perangkat lunak yang menguji fungsi aplikasi tanpa melihat kinerja atau struktur internalnya.

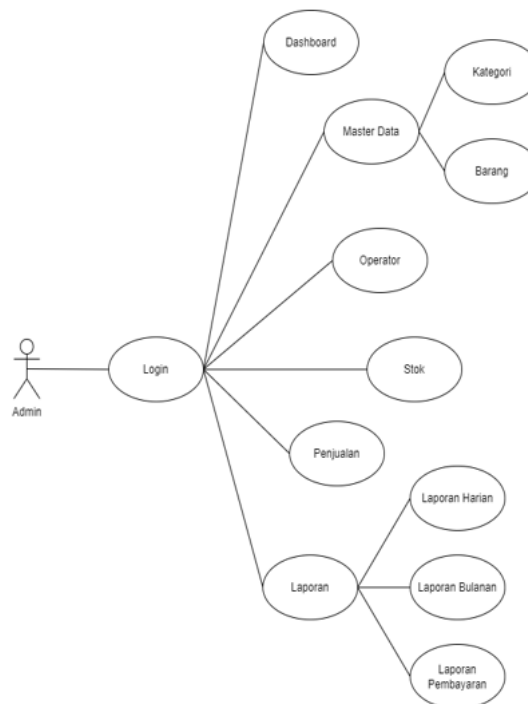
## Hasil dan Pembahasan

A. **Desain**

Dalam merancang website *Poin of Sales* (POS) dibutuhkan desain perangkat lunak dan desain database.

1. Desain Perangkat Lunak

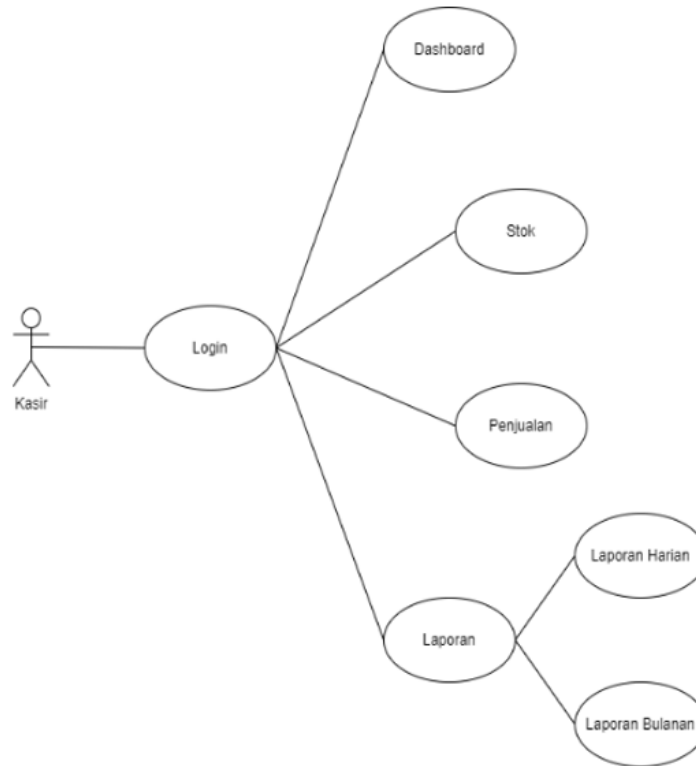
Penulis akan menjelaskan perangkat yang penulis gunakan dalam merancang website *Poin of Sales* (POS) ini, seperti tahapan analisa, *use case diagram* dan *activity diagram* (Muhajir Arman & Rahmat Maberur, 2022). Berikut *use case* yang digunakan dalam merancang website *Poin of Sales* (POS) pada Ola Kopi Nongkrong Jakarta:



Sumber : Olahan Penulis (2025)

Gambar 1 *Use Case Diagram* Admin

Pada gambar 1 menunjukkan *Use Case Diagram* Admin dimana admin dapat mengelola seluruh akses sistem informasi *Point of Sales* (POS) pada Ola Kopi Nongkrong yaitu : login, dashboard, master data (kategori dan barang), operator, stok, penjualan, dan laporan (laporan harian, laporan bulanan, laporan pembayaran).



Sumber : Olahan Penulis (2025)

Gambar 2 Use Case Diagram Kasir

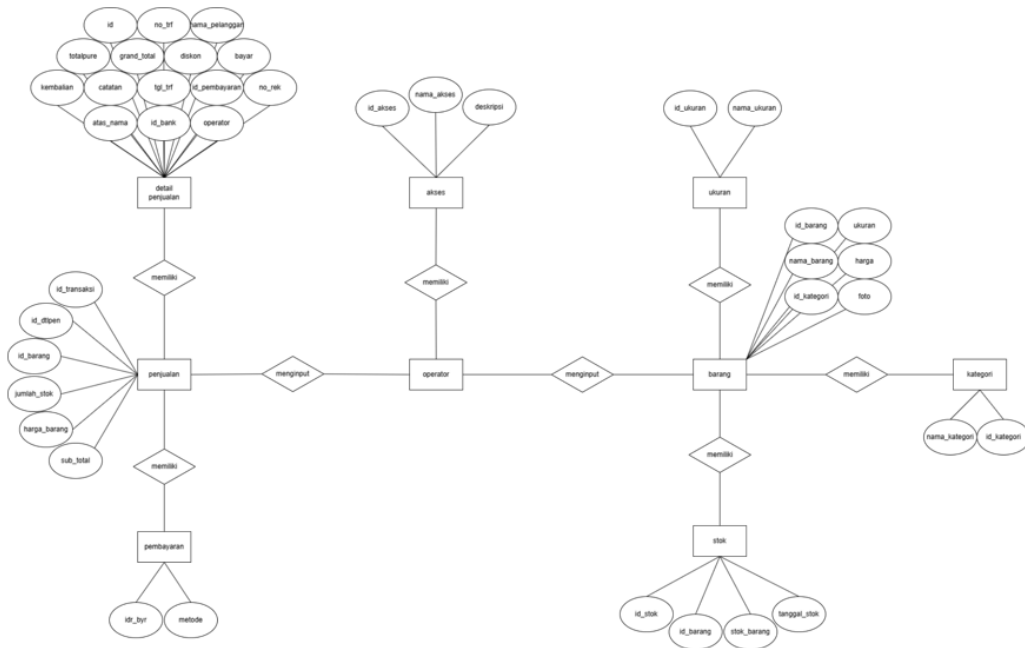
Pada gambar 2 menunjukkan *Use Case Diagram* Kasir yang hanya dapat mengelola beberapa akses sistem informasi *Point of Sales* (POS) pada Ola Kopi Nongkrong seperti login, dashboard, stok, penjualan dan laporan (laporan harian dan laporan bulanan).

## 2. Desain Database

Desain database yang digunakan dalam merancang website *Poin of Sales* (POS) pada Ola Kopi Nongkrong Jakarta menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan *Logical Record Structure* (LRS). Berikut ERD dan LRS yang digunakan :

### a. *Entity Relationship Diagram* (ERD)

*Entity Relationship Diagram* (ERD), yang berasal dari teori himpunan matematika, adalah alat yang paling umum digunakan untuk memodelkan basis data pada awalnya. ERD digunakan untuk mendesain basis data relasional (Chrislie & Birowo, 2024).



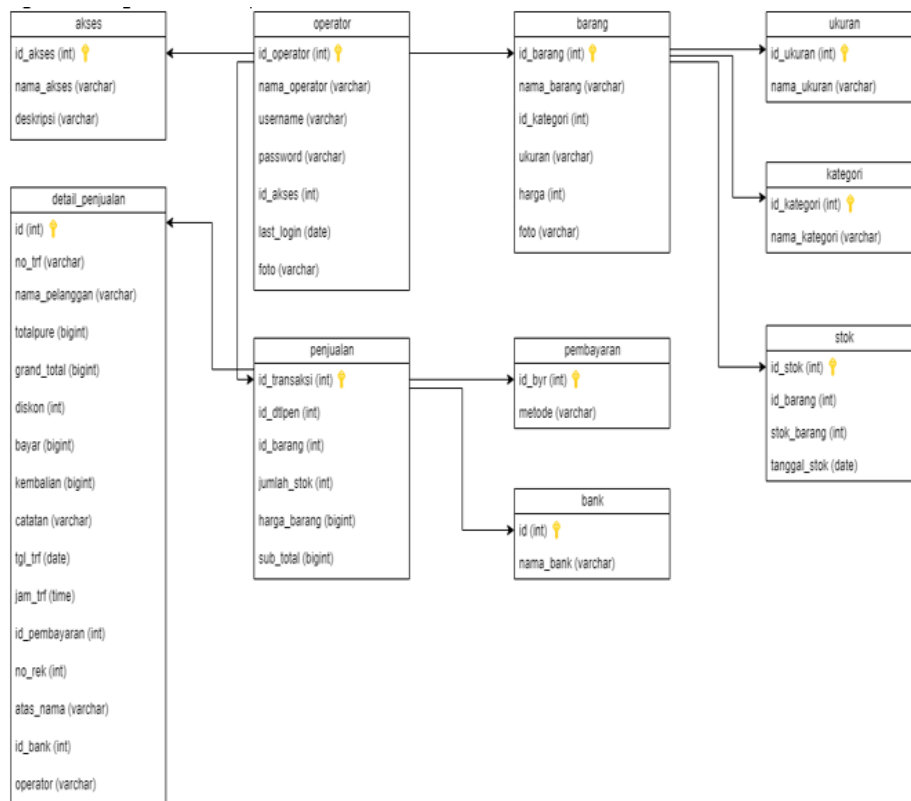
Sumber : Olahan Penulis (2025)

Gambar 3 Entity Relationship Diagram (ERD)

Pada Gambar 3 menunjukkan tampilan *Entity Relationship Diagram* (ERD) sistem *Point of Sales* (POS) pada Ola Kopi Nongkrong untuk menggambarkan struktur data dan hubungan antar entitas, seperti barang, ukuran, kategori, stok, penjualan, detail penjualan, operator, akses, dan pembayaran sehingga mempermudah perancangan dan pemahaman struktur data.

**b. Logical Record Structure (LRS)**

Merupakan representasi struktur catatan pada tabel yang dibuat dari hasil antar himpunan entitas. memilih kardinalitas, jumlah tabel, dan kunci luar (FK) (Efrans Christian & Widiatry, 2023). LRS adalah hasil dari pemodelan hubungan entitas dan atributnya, yang memungkinkan analisis hubungan antar entitas. (Rahayuningsih & Nugroho, 2022).



Sumber : Olahan Penulis (2025)

Gambar 4 Logical Record Structure (LRS)

Pada Gambar 4 menunjukkan tampilan *Logical Record Structure (LRS)* sistem *Point of Sales (POS)* pada Ola Kopi Nongkrong seperti tabel, kolom, dan kunci utama untuk menggambarkan struktur data tabel yang akan digunakan untuk merancang basis data.

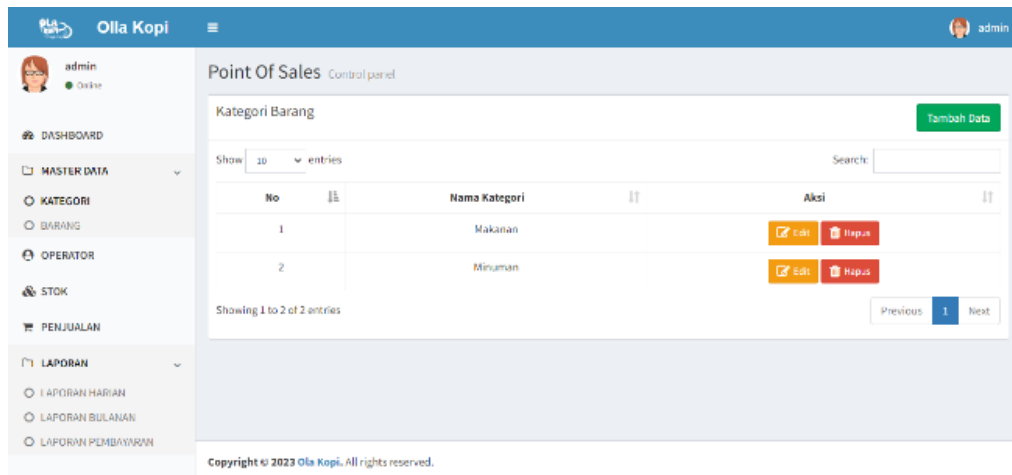
### 3. Desain User Interface



Sumber : Olahan Penulis (2025)

Gambar 5 Halaman Login

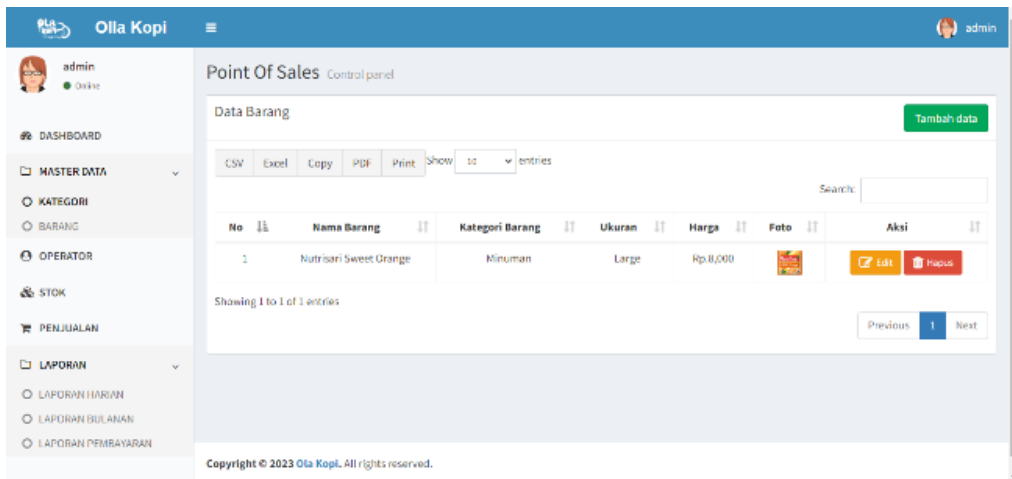
Pada gambar 5 menunjukkan Halaman *login* yang digunakan oleh pengguna sistem yaitu admin dan kasir dimana pengguna diminta mengisi *username* dan *password* secara benar untuk masuk pada halaman menu utama sesuai dengan hak aksesnya.



Sumber : Olahan Penulis (2025)

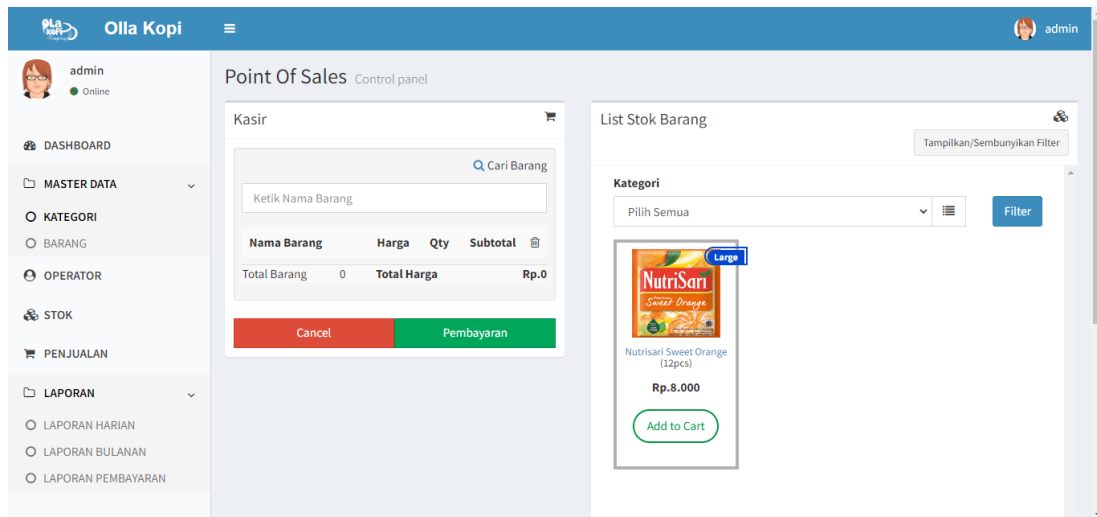
Gambar 6 Halaman Master Data Kategori

Pada gambar 6 dan 7 menunjukkan halaman data master kategori serta halaman master data barang. Pada halaman ini, terdapat tombol tambah”, yang memungkinkan pengguna untuk menambahkan kategori barang dan data barang. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan pencarian kategori barang dan data barang melalui kolom “search”, kemudian dapat juga mengedit data kategori barang dan data barang dengan menggunakan tombol “edit” serta menghapus data kategori barang dan data barang dengan menggunakan tombol “hapus”.



Sumber : Olahan Penulis (2025)

Gambar 7 Halaman Master Data Barang



Sumber : Olahan Penulis (2025)

Gambar 8 Halaman Data Transaksi

Pada gambar 8 menunjukkan halaman data transaksi penjualan yang digunakan untuk memudahkan pengguna dalam memasukkan data penjualan dan memproses pembayaran serta memberikan informasi mengenai data barang dan dapat melakukan pencarian barang pada kolom “search”.

**B. Blackbox Testing**

Tabel 1 *Blackbox Testing* Login

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Tidak mengisi Username dan password tetapi klik button login	Username <b>(kosong)</b> Password <b>(kosong)</b>	Menampilkan pesan “Username dan Password salah!!”	Sesuai dengan harapan	Valid
2.	Mengetikkan atau mengisi username tetapi password tidak diisi lalu klik button login	Username <b>(admin)</b> Password <b>(kosong)</b>	Menampilkan pesan “Username dan Password salah!!”	Sesuai dengan harapan	Valid
3.	Tidak mengisi username tetapi password diisi lalu klik button login	Username <b>(kosong)</b> Password <b>(admin)</b>	Menampilkan pesan “Username dan Password salah!!”	Sesuai dengan harapan	Valid
4.	Mengetikkan atau mengisi username dan password dengan data yang benar lalu klik button login	Username <b>(admin)</b> Password <b>(admin)</b>	Login berhasil dan menampilkan halaman menu utama	Sesuai dengan harapan	Valid

Sumber : Olahan Penulis (2025)

Pada table 1 menunjukkan *blackbox testing* login yang digunakan untuk memastikan bahwa proses login sistem informasi *Point of Sales* (POS) pada *Ola Kopi Nongkrong* berfungsi sesuai dengan yang diharapkan seperti jika pengguna mengisi kolom password dan username yang salah atau kosong maka sistem akan menolak dan menampilkan pesan “Username dan Password salah!!” dan jika pengguna mengisi username dan password dengan benar maka pengguna akan berhasil login serta sistem akan menampilkan halaman utama.

Tabel 2 *Blackbox Testing* Tambah Data Master

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Tidak mengisi form tambah tetapi klik button simpan	Nama Barang <b>(kosong)</b> Harga <b>(kosong)</b> Foto <b>(kosong)</b>	Menampilkan pesan “Nama Barang harus diisi” “Harga harus diisi”	Sesuai dengan harapan	<i>Valid</i>
2.	Mengetikkan atau mengisi beberapa data form tambah lalu klik button simpan	Nama Barang <b>(kosong)</b> Harga <b>(isi)</b> Foto <b>(isi)</b>	Menampilkan pesan “Nama Barang harus diisi”	Sesuai dengan harapan	<i>Valid</i>
3.	Mengetikkan atau mengisi beberapa data form tambah lalu klik button simpan	Nama Barang <b>(isi)</b> Harga <b>(kosong)</b> Foto <b>(isi)</b>	Menampilkan pesan “Harga harus diisi”	Sesuai dengan harapan	<i>Valid</i>
4.	Mengetikkan atau mengisi beberapa data form tambah lalu klik button simpan	Nama Barang <b>(isi)</b> Harga <b>(isi)</b> Foto <b>(kosong)</b>	Menampilkan pesan “Error You did not select a file to upload”	Sesuai dengan harapan	<i>Valid</i>
5.	Mengetikkan atau mengisi semua data form tambah lalu klik button simpan	Nama Barang <b>(isi)</b> Harga <b>(isi)</b> Foto <b>(isi)</b>	Sistem akan menerima data yang telah diisi dan tersimpan ke database lalu kembali ke halaman data barang serta menampilkan pesan “Berhasil Data Barang berhasil ditambahkan”	Sesuai dengan harapan	<i>Valid</i>

Sumber : Olahan Penulis (2025)

Pada table 2 menunjukkan *blackbox testing* tambah data master yang digunakan untuk memastikan bahwa fitur tambah data barang sistem informasi *Point of Sales* (POS) pada Ola Kopi Nongkrong berfungsi sesuai dengan yang diharapkan yang berfokus pada input yang diberikan oleh pengguna misalnya jika pengguna tidak mengisi data barang atau hanya mengisi beberapa data form barang tetapi klik button tambah maka sistem akan menolak dan menampilkan pesan sesuai dengan kesalahan saat mengisi data barang dan jika pengguna mengisi semua data barang dengan benar lalu klik tombol simpan maka sistem akan berhasil dan menampilkan pesan serta menghasilkan output yaitu barang berhasil ditambahkan ke database lalu kembali ke halaman data barang.

Tabel 3 *Blackbox Testing* Transaksi

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Tidak menambahkan barang ke keranjang tetapi klik button pembayaran	Nama Barang <b>(kosong)</b>	Menampilkan pesan “Cart tidak boleh kosong”	Sesuai dengan harapan	<i>Valid</i>
2.	Menambahkan barang ke keranjang lalu klik button pembayaran	Nama Barang <b>(isi)</b>	Menampilkan pop up payment	Sesuai dengan harapan	<i>Valid</i>
3.	Tidak mengisi semua form payment tetapi klik submit	Bayar <b>(kosong)</b> Nama Pelanggan <b>(kosong)</b> Catatan <b>(kosong)</b>	Menampilkan pesan “Please fill out this field.” Pada form bayar	Sesuai dengan harapan	<i>Valid</i>
4.	Mengetikkan atau mengisi sebagian form payment lalu klik submit	Bayar <b>(isi)</b> Nama Pelanggan <b>(kosong)</b> Catatan <b>(kosong)</b>	Sistem akan menerima data payment dan menampilkan pesan “Pastikan sudah terjadi pembayaran!” Kemudian klik ok dan sistem akan menampilkan pesan “Penjualan sukses”	Sesuai dengan harapan	<i>Valid</i>
5.	Mengetikkan atau mengisi sebagian form payment lalu klik submit	Bayar <b>(kosong)</b> Nama Pelanggan <b>(isi)</b> Catatan <b>(kosong)</b>	Menampilkan pesan “Please fill out this field.” Pada form bayar	Sesuai dengan harapan	<i>Valid</i>
6.	Mengetikkan atau mengisi sebagian form payment lalu klik submit	Bayar <b>(kosong)</b> Nama Pelanggan <b>(kosong)</b> Catatan <b>(isi)</b>	Menampilkan pesan “Please fill out this field.” Pada form bayar	Sesuai dengan harapan	<i>Valid</i>
7.	Mengetikkan atau mengisi sebagian form payment lalu klik submit	Bayar <b>(isi)</b> Nama Pelanggan <b>(isi)</b> Catatan <b>(isi)</b>	Sistem akan menerima form data payment dan menampilkan pesan “Pastikan	Sesuai dengan harapan	<i>Valid</i>

---

sudah terjadi  
pembayaran!”  
Kemudian klik  
ok dan sistem  
akan  
menampilkan  
“Penjualan  
sukses

---

Sumber : Olahan Penulis (2025)

Pada table 3 menunjukkan *blackbox testing* transaksi yang digunakan untuk memastikan semua fungsi halaman transaksi sistem informasi *Point of Sales* (POS) pada Ola Kopi Nongkrong berjalan sesuai dengan harapan, seperti memasukkan pesanan dengan menambahkan barang ke keranjang dan memproses pembayaran dengan benar.

### Kesimpulan

Sistem Informasi *Point of Sales* (POS) berbasis website pada Ola Kopi Nongkrong dirancang untuk mengatasi permasalahan sistem *Point of Sales* (POS) seperti pembukuan untuk data barang masuk dan keluar serta laporan masih secara manual, yaitu transaksi penjualan masih dicatat dibuku penjualan untuk pelanggan dan setiap transaksi dicatat dipembukuan untuk didokumentasikan sehingga kurang akurat serta pembuatan laporan yang membutuhkan waktu yang lama. Dan dengan mengimplementasikan Sistem Informasi *Point of Sales* (POS) berbasis website ini maka diharapkan dapat mempermudah proses transaksi penjualan Ola Kopi Nongkrong menjadi lebih terstruktur, memudahkan pengelolaan dalam pencatatan data barang masuk dan keluar, serta dapat memudahkan dan meminimalisir waktu dalam pembuatan laporan penjualan mulai dari laporan harian hingga laporan bulanan agar lebih akurat karena adanya fasilitas online juga terdapat fitur-fitur yang mempermudah pengguna.

Secara keseluruhan, Sistem Informasi *Point of Sales* (POS) berbasis website pada Ola Kopi Nongkrong tidak hanya memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada, tetapi juga dapat mendukung pengembangan bisnis di masa depan. Dan dengan teknologi yang terus berkembang, sistem ini dapat diimplementasikan ke sistem informasi berbasis mobile agar pengguna dapat berinteraksi lebih smart dan praktis.

### Referensi

- Al Farisi, S., Iqbal Fasa, M., & Suharto. (2022). Peran Umkm (Usaha Mikro Kecil Menengah) Dalam Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat. *Jurnal Dinamika Ekonomi Syariah*, 9(1), 73–84. <https://doi.org/10.53429/jdes.v9ino.1.307>
- Chrislie, E., & Birowo, S. (2024). Sistem Informasi Point of Sales Berbasis Web di Perusahaan Bangunan Andalas Jaya. *Jurnal Informatika Dan Bisnis*, 13(1), 60–71. <https://doi.org/10.46806/jib.v13i1.1181>
- Dharmalau, A., Sucahyo, N., & Mukti, I. (2023). Perancangan Aplikasi Point of Sales (Pos) Berbasis Android Menggunakan Framework Flutter Di Kafe Elangsta. *Jris: Jurnal Rekayasa Informasi Swadharma*, 3(2), 6–13. <https://doi.org/10.56486/jris.vol3no2.326>
- Efrans Christian, & Widiatry, W. (2023). Sistem Informasi Point of Sale Berbasis Web Pada Distributor Alat Kesehatan. *Jurnal Teknologi Informasi: Jurnal Keilmuan Dan Aplikasi Bidang Teknik Informatika*, 17(1), 69–80. <https://doi.org/10.47111/jti.v17i1.8003>
- Fahrezi, A., Salam, F. N., Ibrahim, G. M., Syaiful, R. R., & Saifudin, A. (2022). Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Inventori Barang Berbasis Web di PT. AINO Indonesia. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan*, 1(1), 1–5.
- Hanggoro, B., & Yanti, F. (2022). Perancangan Aplikasi Point Of Sale Pada Toko Kang Udin Berbasis Web. *OKTAL : Jurnal Ilmu Komputer Dan Science*, 99(99), 379–387.
- Isnibati, S., Arwani, I., & Nugraha Putra, W. H. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Point of Sales (POS) berbasis Website untuk Manajemen Home Industry (Studi Kasus : Gelsey Real Surakarta). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(4), 1789–1796. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/10924>
- Muhajir Arman, & Rahmat Maberur. (2022). Perancangan Aplikasi Point Of Sales Pada Toko Cahaya Purnama Soppeng. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Teknik Informatika (JISTI)*, 5(1), 43–50.

- <https://doi.org/10.57093/jisti.v5i1.108>
- Nugraha, A. (2021). [2] Perancangan Aplikasi Point Of Sales (POS) Pada Apotek Mitra Sejahtera Berbasis Web. *Ikraith-Informatika*, 5(1), 74–81.
- Nurhayati1, I. P., Nazuwa, K., & Maruenci, K. (2024). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI POINT OF SALE MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE BERBASIS WEB. *Urnal E-Bisnis, Sistem Informasi*, XIX(03), 22–29.
- Oktafianto, T., & Ismail, I. (2021). Perancangan Sistem Informasi Point of Sale (Pos) Berbasis Web Pada Toko Aska Outdoor Tangerang. *Jurnal Informatika Dan Komputasi: Media Bahasan, Analisa Dan Aplikasi*, 15(02), 122–127. <https://doi.org/10.56956/jiki.v15i02.90>
- Prasetyo, W. G. T., Pradana, F., & Prakoso, B. S. (2022). Pengembangan Aplikasi Point of Sales Warung dan UMKM “WarunkQu” menggunakan Framework Flutter. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(10), 4724–4730.
- Pratama, R. Y. (2021). Perancangan Aplikasi Point Of Sales (POS) Berbasis Android (Studi Kasus: Warkop Vape Salatiga). *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(4), 1923–1938. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i4.1218>
- Rahayuningsih, P. A., & Nugroho, B. M. (2022). Aplikasi Pendataan Motor Second Berbasis Dekstop Pada CV. Win Motor Sungai Pinyuh. *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi Dan Informatika*, 3(1), 11–23. <https://doi.org/10.47747/jpsii.v3i1.619>
- Saputraa, J., & Zein, A. (2023). Perancangan Sistem Informasi Point of Sale Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall (Studi Kasus : Kedai Kyushu Japanese Street Food). *JIK (Jurnal Ilmu Komputer)*, 6(1), 48–59. <https://jurnal.pranataindonesia.ac.id/index.php/jik/article/view/151>