

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KASIR MENGGUNAKAN METODE EXTREME PROGRAMMING (XP) BERBASIS WEB (STUDI KASUS: TOKO MITRA SUKSES)****Gilang Adi Prasetya¹, Rizky Fauzi², Santosa Wijayanto³, Fingki Marwati⁴**

Program Studi Teknik Informatika, Jurusan Sistem Informasi, Universitas Pamulang

e-mail: gilangadi1748@gmail.com**A B S T R A K**

Sistem Informasi kasir berbasis web pada Toko Mitra Sukses dirancang dan dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, CSS dan MySQL sebagai database yang akan mempermudah bagi admin dan karyawan untuk menghitung jumlah barang secara akurat. Tujuan penulisan proposal ini adalah untuk mempelajari, merancang, mengembangkan dan membangun sistem informasi kasir berbasis web di Toko Mitra Sukses. Sistem yang sedang dikembangkan dalam pembuatan aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP (Hypertext Preprocessor) yang merupakan salah satu bahasa pemrograman yang relative mudah untuk dikuasai dan dipahami, bahasa pemrograman PHP juga banyak sekali digunakan dalam pembuatan website karena sifatnya yang open source atau tidak berbayar. Selain itu juga, untuk menyimpan data-data barang, maka data tersebut nantinya akan tersimpan kedalam database yang menggunakan MySQL. Hasil akhir dari skripsi ini adalah sebuah sistem berbasis web yang dapat memberikan gambaran jelas bagaimana menambahkan, menghapus, merubah serta mempermudah menghitung jumlah barang seseorang ketika belanja di Toko Mitra Sukses.

Kata kunci: Sistem Informasi; Kasir; PHP; MySQL**A B S T R A C T**

The web-based cashier information system at Mitra Sukses Store was designed and built using PHP, HTML, CSS, and MySQL as the database, which will make it easier for administrators and employees to accurately calculate the number of items purchased by a customer. The purpose of this proposal is to study, design, develop, and build a web-based cashier information system at Mitra Sukses Store. The system being developed in this application is created using the PHP (Hypertext Preprocessor) programming language, which is one of the relatively easy-to-learn and understand programming languages. PHP is also widely used in website development due to its open-source or free nature. Additionally, to store product data, the data will be saved in a database using MySQL. The final result of this thesis is a web-based system that provides a clear overview of how to add, delete, modify, and simplify the calculation of the number of items purchased by a customer when shopping at Toko Mitra Sukses.

Keywords: Information System; Cashier; PHP; MySQL**Article History**

Received: Agustus 2025

Reviewed: Agustus 2025

Published: Agustus 2025

Plagirism Checker No
234Prefix DOI : Prefix DOI :
10.8734/Kohesi.v1i2.365**Copyright : Author****Publish by : Kohesi**

This work is licensed
under a [Creative
Commons Attribution-
NonCommercial 4.0
International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



1 PENDAHULUAN

Perkembangan Perkembangan teknologi informasi saat ini berlangsung dengan sangat pesat, hal ini membuat para pelaku usaha dituntut untuk mampu mengikuti perkembangan dan kemajuan dari waktu ke waktu, khususnya di dunia teknologi dan informasi. Berkembangnya usaha perdagangan yang cepat pada saat ini menjadikan informasi sebagai elemen yang sangat penting dalam mendukung operasional sistem teknologi untuk mencapai tujuan yang diinginkan oleh perusahaan atau organisasi. Di era teknologi saat ini, pemilik usaha harus memperhatikan dua hal, yaitu inovasi dan optimasi. Inovasi mengacu pada penciptaan sesuatu yang baru dari yang belum ada sebelumnya, sedangkan optimasi berarti mencapai kinerja yang baik dengan biaya yang rendah. Suatu bisnis juga dapat dianggap sukses jika sistem yang ada di dalamnya terorganisir dengan baik. Pembuatan sistem bertujuan untuk mempermudah dan mempercepat pelaksanaan suatu pekerjaan. Salah satu aspek yang penting dalam pengelolaan bisnis atau usaha adalah perhitungan jumlah harga barang. Sistem kasir yang tepat dan akurat dapat membantu para pengusaha untuk dapat menghitung (Maulana, 2024).

Toko Mitra Sukses merupakan salah satu tempat yang menjual berbagai alat tulis yang terletak di kecamatan Pasar Kemis, kabupaten Tangerang, provinsi Banten. Tempat ini umumnya menjual peralatan tulis dan barang-barang lainnya untuk kebutuhan anak-anak sekolah, kuliah hingga untuk para pekerja. Toko Mitra Sukses saat ini masih mengandalkan pencatatan manual menggunakan buku besar untuk mencatat transaksi dan jumlah stok barang yang tersedia. Dengan cara yang diterapkan seperti ini, membuat pemilik usaha dan karyawan kesulitan dalam melakukan pencatatan, dan juga memiliki kekurangan jika jumlah barang yang dibeli sangat banyak dan bervariasi. Saat pelanggan mendatangi toko, mereka akan memilih barang yang ingin dibeli. Setelah itu, pegawai kasir akan menghitung total belanjaan menggunakan kalkulator sebelum pelanggan melakukan pembayaran. Sistem penjualan manual seperti ini memiliki banyak kekurangan, seperti kemungkinan terjadinya kesalahan dalam pencatatan dan kesulitan dalam mencari data karena harus merujuk pada buku terlebih dahulu. Kelemahan sistem ini menjadi masalah di Toko Mitra Sukses. Pengembangan awal yang dilakukan di Toko Mitra Sukses mencakup pembuatan berbagai fitur sistem, seperti fitur kasir untuk melakukan transaksi barang dan melihat riwayat transaksi, fitur admin untuk menambah dan mengelola data barang, distributor, serta merek, dan fitur owner untuk memantau stok barang serta riwayat transaksi secara real-time. Sistem ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas pelayanan kepada konsumen. Dengan demikian, penerapan sistem kasir dapat meningkatkan keamanan transaksi, serta memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pelanggan. Dalam aplikasi kasir, terdapat tiga bagian yang berbeda. Bagian pertama adalah bagian kasir, yang berfungsi untuk mengelola berbagai jenis transaksi. Bagian kedua adalah bagian admin, yang digunakan untuk mengelola data barang, data distributor, dan data merk. Sementara itu, bagian yang ketiga adalah owner, yang dirancang untuk menangani manajemen pegawai, melihat riwayat transaksi penjualan, dan melihat stok semua barang serta barang yang telah habis stoknya. Untuk menyimpan stock data barang, diperlukan perangkat lunak manajemen basis data yang terstruktur, yaitu MySQL. MySQL adalah sistem manajemen basis data (DBMS) bersifat opensource yang menggunakan bahasa query SQL. Fungsi SQL adalah untuk membuat query dan mengoperasikan sistem basis data, sehingga admin dan karyawan dapat dengan mudah menangani, menyimpan, memodifikasi dan menghapus data transaksi secara rapih menggunakan MySQL dalam aplikasi kasir. (Dony, 2023)

Untuk melakukan pengembangan sistem, diperlukan tahapan-tahapan yang disebut metodologi pengembangan sistem. Metodologi ini berfungsi sebagai kerangka acuan dalam merancang dan mengembangkan perangkat lunak secara profesional, dengan tujuan untuk menghasilkan sistem atau aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan bisnis suatu organisasi. Salah satu pendekatan dalam metodologi pengembangan sistem yang digunakan untuk menyesuaikan kebutuhan yaitu extreme programming (XP). Extreme Programming merupakan pengembangan

rekayasa perangkat lunak yang sasaran dari metode ini adalah tim yang ditujukan untuk tim dengan skala kecil sampai menengah, serta metode ini cocok digunakan dalam pengembangan sistem dengan kebutuhan yang tidak jelas maupun terjadi perubahan terhadap kebutuhan yang sangat cepat. Extreme programming, adalah sebuah pendekatan atau modeling language di dalam pengembangan perangkat lunak yang menganalisis dan menyederhanakan berbagai tahapan pengembangan, sehingga menjadi lebih mudah dan praktis. XP tidak hanya berfokus pada pemrograman, tetapi juga mencakup seluruh aspek dalam proses pengembangan perangkat lunak (Noer, 2022).

Sistem ini tidak hanya dapat mempercepat kinerja karyawan saja, tetapi sistem ini juga dapat memproses data-data transaksi barang dan laporan barang secara akurat. Oleh karena hal itu, sistem informasi ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif untuk pemecahan masalah secara cepat dan tepat dalam transaksi penjualan. Dengan adanya sistem informasi kasir yang berbasis web, diharapkan dapat mengatasi kesulitan dalam menghitung total harga barang, membuat pengelolaan data penjualan lebih terkontrol, sehingga dapat mengurangi waktu untuk menghindari kesalahan, serta menghasilkan laporan yang akurat.

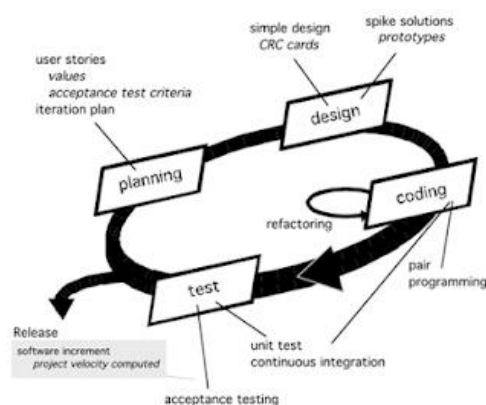
2 METODE PENELITIAN

2.1 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah:

- Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data dan informasi dengan cara meninjau serta mengamati secara langsung sistem yang sedang berjalan, dan berusaha untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Penulis melakukan observasi langsung ketempat Toko Mitra Sukses yang beralamat di Bumi Indah City, Kelurahan Sukamantri, Kecamatan Pasar Kemis, Kabupaten Tangerang.
- Wawancara dilakukan dengan Bapak Riyanto selaku pemilik dari Toko Mitra Sukses dengan mengajukan beberapa pertanyaan guna mendapatkan sebuah informasi terkait permasalahan apa saja yang terjadi pada Toko Mitra Sukses.
- Studi pustaka dilakukan dengan mencari sumber-sumber yang diperlukan selama penelitian ini. Sumber-sumber tersebut diperoleh dari buku-buku ilmiah, jurnal, skripsi, serta sumber lain berupa cetak maupun elektronik. Hal ini bertujuan sebagai referensi pengetahuan sesuai dengan materi.

2.2 Metode Pengembangan



Gambar 1. Tahapan XP (*Extreme Programming*)

Model pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Extreme Programming* (XP), yaitu salah satu metode dalam *agile development* yang menekankan pada kemudahan dalam menyesuaikan perubahan, kerja sama tim, dan pengembangan sistem secara bertahap dan berulang dalam proses pengembangan perangkat lunak. XP memiliki empat

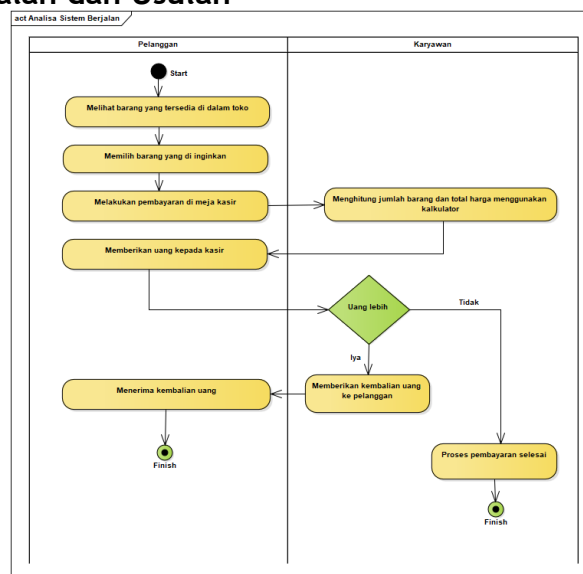


tahapan utama, yaitu: *Planning*, *Design*, *Coding*, dan *Testing*.

- Planning*, tahap ini dilakukan sebuah proses pengumpulan kebutuhan dari pihak Toko Mitra Sukses. Peneliti bersama pemilik toko mendiskusikan kebutuhan dasar sistem kasir berbasis web yang akan dibangun, seperti fitur transaksi, manajemen barang, login pengguna, serta riwayat penjualan. Kebutuhan ini kemudian dirangkum dalam bentuk modul sederhana (user stories) untuk dijadikan dasar perencanaan pengembangan sistem.
- Design*, tahap ini dilakukan setelah kebutuhan sistem dipahami. Pada tahap ini, dilakukan perancangan struktur basis data, antarmuka pengguna (*user interface*), serta pemodelan sistem menggunakan diagram UML seperti *use case*, *activity*, *sequence*, dan *class diagram*. Perancangan ini bertujuan agar sistem yang dikembangkan sesuai dengan alur kerja toko dan mudah digunakan oleh admin, kasir, dan pemilik toko.
- Coding*, tahap ini merupakan proses implementasi dari hasil desain ke dalam bentuk kode program menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, CSS dan database MySQL. Proses *coding* dilakukan secara bertahap dan iteratif, dimulai dari fitur yang paling penting seperti *login*, transaksi penjualan, pengelolaan barang, hingga laporan penjualan. Setiap iterasi mencakup pengembangan, pengecekan kesalahan, dan perbaikan kode.
- Testing*, tahap ini merupakan tahap akhir dalam siklus XP yang dilakukan setelah fitur-fitur utama selesai dikembangkan. Pengujian dilakukan menggunakan metode *black box testing* untuk memastikan bahwa semua fungsi sistem berjalan sesuai kebutuhan pengguna. Pengujian ini mencakup proses *login*, transaksi penjualan, pengelolaan data barang, serta validasi laporan yang dihasilkan sistem. Tujuan dari tahap ini adalah memastikan sistem sudah stabil dan siap digunakan oleh pengguna di lingkungan Toko Mitra Sukses.

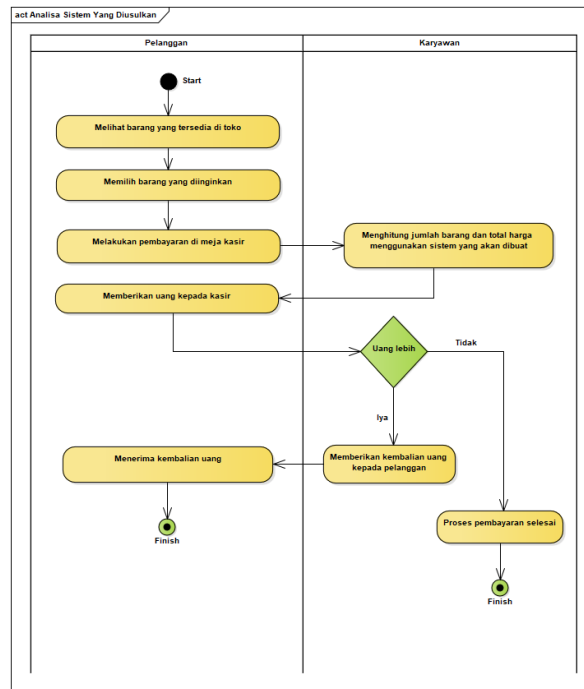
3 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa Sistem Berjalan dan Usulan



Gambar 2. Analisa Sistem Berjalan

Pada analisa sistem berjalan saat ini di Toko Mitra Sukses pada bagian pengelolaan kasir, sistem yang saat ini digunakan masih sederhana dan manual yaitu dengan menggunakan media kalkulator sebagai alat bantu untuk menghitung jumlah barang yang dibeli oleh pelanggan, buku besar sebagai catatan stok barang yang tersedia dan komputer hanya sebagai alat ketik biasa.

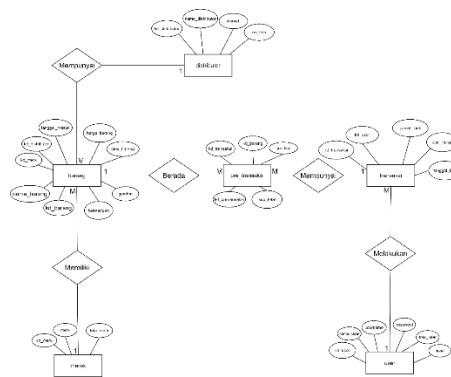


Gambar 3. Analisa Sistem Usulan

Pada analisa sistem yang diusulkan untuk Toko Mitra Sukses, peneliti mengusulkan untuk membuat sistem baru yang lebih terkomputerisasi untuk mempermudah Toko Mitra Sukses dalam melakukan proses transaksi dan menghitung jumlah stok barang yang tersedia.

3.2 Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram (ERD) digunakan untuk menggambarkan hubungan antar entitas dalam sistem informasi secara konseptual. ERD menunjukkan bagaimana data saling terhubung dan saling berelasi antara satu entitas dengan entitas lainnya.



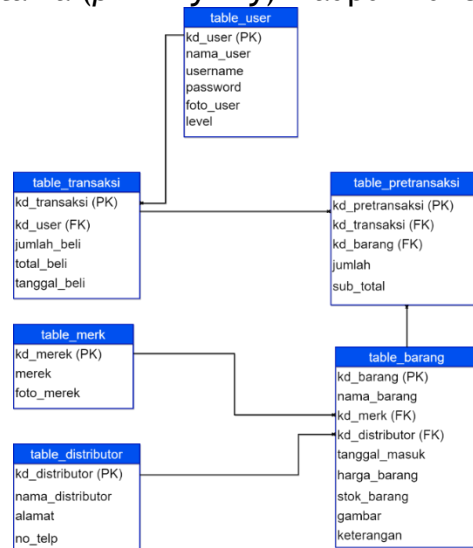
Gambar 4. Entity Relationship Diagram

Sistem ini terdiri dari enam entitas utama. User menyimpan data pengguna seperti kasir, admin, dan owner, meliputi kode, nama, username, password, foto, dan level. Transaksi mencatat ringkasan transaksi, termasuk kode transaksi, user, jumlah beli, total harga, dan tanggal. Pre Transaksi berisi detail keranjang sementara sebelum konfirmasi, seperti kode pre-transaksi, referensi transaksi, barang, jumlah, dan subtotal. Barang menyimpan informasi produk yang dijual, mencakup kode, nama, merk, distributor, tanggal masuk, harga, stok, gambar, dan keterangan. Distributor mencatat pemasok barang dengan data kode, nama, alamat, dan kontak. Merk menyimpan informasi merek barang, termasuk kode, nama, dan foto merk.



3.3 Logical Record Structure

Logical Record Structure (LRS) merupakan bentuk logis dari perancangan basis data yang menyajikan daftar tabel beserta atribut-atributnya secara terstruktur. Setiap tabel dituliskan dalam format tabel deskriptif yang mencakup nama atribut, tipe data, panjang karakter, serta peran atribut sebagai kunci utama (*primary key*) maupun kunci tamu (*foreign key*).

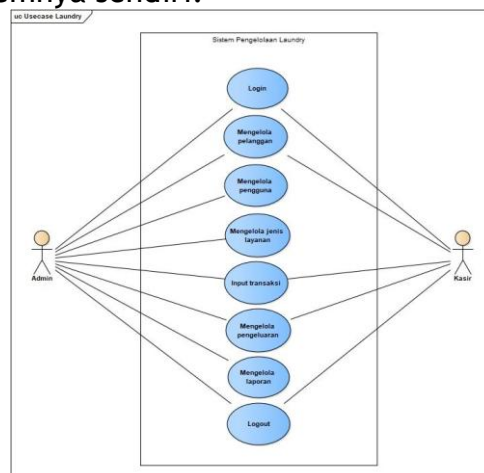


Gambar 5. *Logical Record Structure*

Relasi antar tabel pada sistem ini dirancang dengan pola one-to-many (1:N) untuk memastikan alur data yang terorganisir. Setiap User dapat melakukan banyak Transaksi, tetapi satu transaksi hanya terkait dengan satu user. Kemudian, setiap Transaksi dapat memiliki sejumlah Pretransaksi yang berisi rincian keranjang belanja sebelum dikonfirmasi, sedangkan satu pretransaksi hanya merujuk pada satu transaksi. Pada sisi data produk, satu Barang dapat muncul di berbagai pretransaksi karena barang yang sama dapat dibeli berulang kali oleh pengguna yang berbeda. Selain itu, setiap Merk dapat memiliki banyak barang, namun setiap barang hanya memiliki satu merk, begitu pula dengan Distributor yang dapat menyuplai banyak barang tetapi setiap barang hanya terkait dengan satu distributor. Hubungan ini membentuk struktur yang konsisten dan mendukung integritas data dalam pengelolaan user, transaksi, dan produk.

3.4 Use Case Diagram

Use case diagram adalah suatu urutan interaksi yang saling berkaitan antara sistem dan aktor. *Use case* dijalankan melalui cara menggambarkan tipe interaksi antara user suatu program (sistem) dengan sistemnya sendiri.

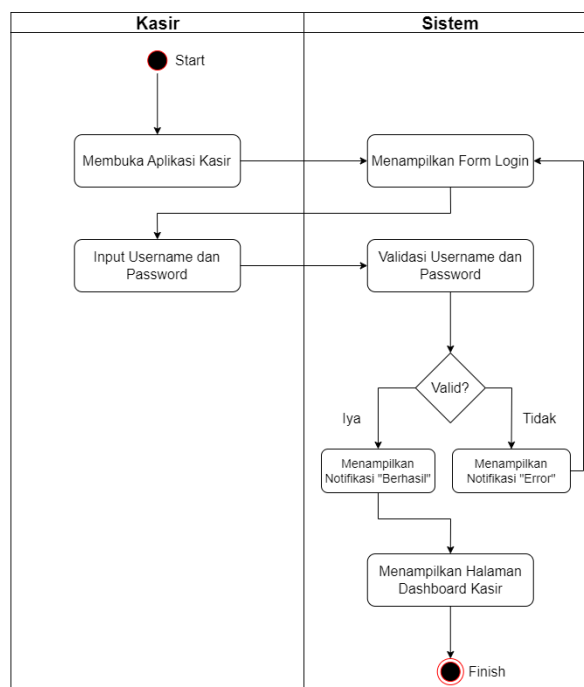


Gambar 6. *Use Case Diagram*

Dalam Use Case Diagram sistem kasir ini terdapat tiga peran utama, yaitu Kasir, Admin, dan Owner. Kasir bertugas melakukan transaksi penjualan dan mengelola pembayaran dengan akses terbatas hanya pada proses operasional. Admin berperan mengelola data utama seperti data barang, merk, dan distributor, tanpa terlibat langsung dalam transaksi penjualan. Owner memiliki hak akses penuh terhadap informasi strategis, berfokus pada pemantauan, evaluasi, serta pengambilan keputusan melalui fitur seperti pengelolaan pegawai, melihat laporan transaksi, dan memantau data barang.

3.5 Activity Diagram

Activity diagram adalah pemodelan yang dilakukan pada suatu sistem dan menggambarkan kaktivitas sistem berjalan. *Activity diagram* di gunakan sebagai penjelasan aktivitas program tanpa melihat koding atau tampilan (Novitasari, Chandra, 2020)



Gambar 7. Activity Diagram Login

Diagram Activity diagram diatas menjelaskan tahapan proses *login* yang dilakukan oleh kasir untuk mengakses aplikasi kasir.

4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Hasil User Interface

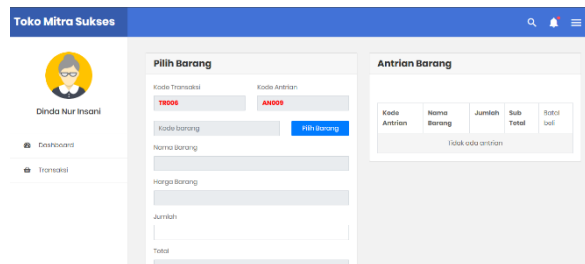
Hasil *user interface* (UI) adalah tampilan akhir dan interaksi visual yang dapat dilihat dan digunakan oleh pengguna dari sistem informasi yang telah dibangun



Gambar 8. Tampilan Halaman Login

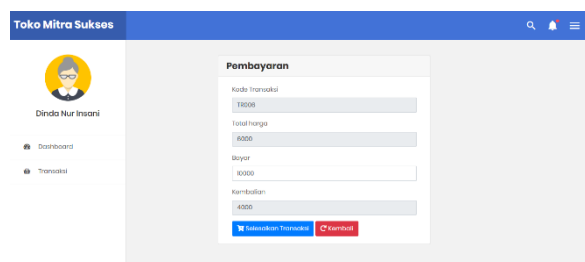
Tampilan Halaman *login* menampilkan *form* yang berisi *input* untuk *username* dan *password*, serta tombol "*Sign In*" berwarna hijau. Pada bagian atas form terdapat logo dan

nama toko, yaitu "Toko Mitra Sukses Alat Tulis Kantor".



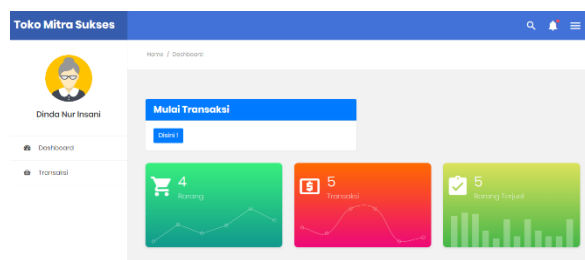
Gambar 10. Tampilan Halaman Transaksi

Halaman transaksi kasir menampilkan *form* pemilihan barang dengan input kode transaksi, kode antrian, kode barang, dan jumlah. Di sebelah kanan, terdapat tabel antrian barang yang menampilkan detail pesanan sementara. Desainnya rapi dan memudahkan kasir dalam mengelola transaksi secara cepat.



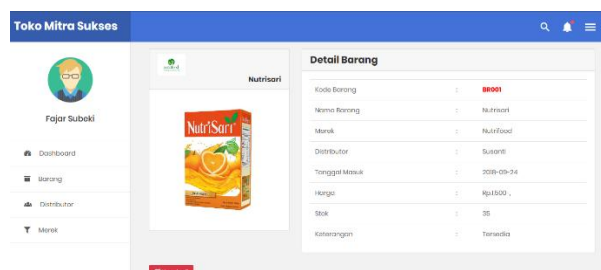
Gambar 11. Tampilan Halaman Pembayaran

Halaman pembayaran kasir menampilkan informasi transaksi seperti kode transaksi, total harga, jumlah bayar, dan kembalian. Terdapat tombol untuk menyelesaikan transaksi atau membatalkannya.



Gambar 12. Tampilan Halaman Dashboard Kasir

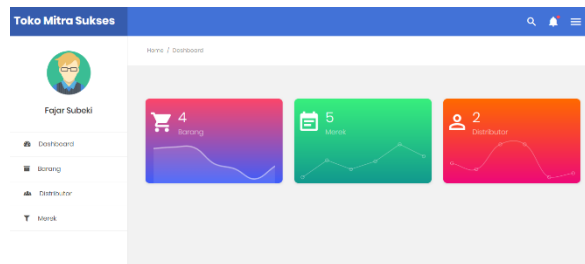
Halaman *dashboard* kasir menampilkan informasi utama berupa jumlah barang, transaksi, dan barang terjual dalam bentuk kartu berwarna yang menarik. Sidebar di sebelah kiri menyediakan menu navigasi untuk *dashboard* dan transaksi, sedangkan bagian atas terdapat *header* dengan ikon notifikasi dan menu akun.



Gambar 13. Tampilan Halaman Detail Barang

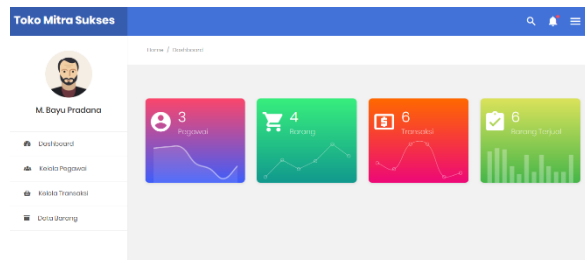
Halaman detail barang menampilkan informasi lengkap barang seperti kode, nama, merek, distributor, tanggal masuk, harga, stok, dan keterangan. Disertai foto produk dan tombol

kembali.



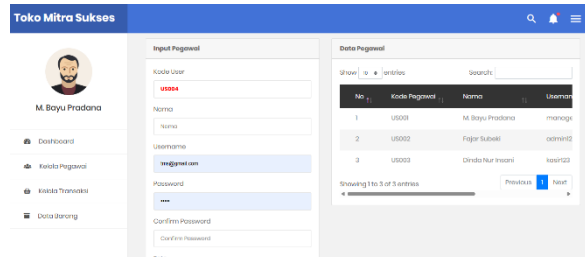
Gambar 14. Tampilan Halaman Dashboard Admin

Halaman *dashboard* admin menampilkan ringkasan jumlah barang, merek, dan distributor. Tersedia navigasi ke menu terkait di *sidebar* kiri.



Gambar 15. Halaman Dashboard Owner

Halaman *dashboard owner* menampilkan ringkasan data penting, yaitu jumlah pegawai, barang, transaksi, dan barang terjual. Di sisi kiri terdapat menu navigasi untuk mengakses *dashboard*, kelola pegawai, kelola transaksi, dan data barang.



No	Kode Pegawai	Nama	Username
1	US001	M. Bayu Pradana	magami
2	US002	Fajar Subeki	admin02
3	US003	Olinda Nur Inani	user023

Gambar 15. Tampilan Halaman Tambah Pegawai

Halaman tambah pegawai memuat form di sisi kiri dengan kolom kode pegawai, nama, *username*, *password*, konfirmasi *password*, dan unggah foto, diakhiri tombol untuk menyimpan atau mereset *input*.

5 KESIMPULAN

Sistem informasi yang dibangun telah mampu mendukung sistem kasir secara terstruktur, mulai dari input data pelanggan, pemilihan jenis layanan, perhitungan biaya, hingga pencatatan status pembayaran dan pengambilan cucian. Akses sistem dilakukan melalui kasir atau operator, sehingga pelanggan dapat memperoleh informasi status cucian secara jelas, apakah masih diproses, sudah selesai, atau telah diambil. Selain itu, pengembangan sistem berbasis web ini membantu pemilik usaha dalam mengoptimalkan pengelolaan data dengan lebih efisien, mencakup pencatatan transaksi pemesanan, pemasukan, pengeluaran harian, hingga pembuatan laporan keuangan secara otomatis dan akurat.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Adila, F., & Fitriyani. (2024). Pengembangan Sistem Informasi Kasir Berbasis Website pada Biya Salon Muslimah. *JIKA (Jurnal of Informatics)*, 8(2), 171-179. <https://jurnal.umat.ac.id/index.php/jika/article/view/9990>
- Ahadi, A. H., & Gustina. (2023). Perancangan Sistem Informasi Point of Sales (POS) berbasis web (Studi kasus: Minimarket SMJ Paal 11). *FORTECH*, 3(2), 23-28. <https://ojs.unh.ac.id/index.php/fortech/id/article/view/1126>
- Amerta, I. N., Agustina, S. Y., Rahmawati, R., & Agustin, T. (2024). Perancangan Sistem Kasir pada Toko Grosir Bu Yanti. *Router: Jurnal Teknik Informatika dan Terapan*, 2(3), 156-164. <https://journal.apti.or.id/index.php/Router/article/view/163>
- Annisa, L. H., Farizi, P. S., Mustofa, I. H., Khoerunnisa, K., & Utomo, A. J. (2023). Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Kasir Berbasis Web pada UMKM Toko Ritel. *Technology and Informatics Insight Journal*, 2(1), 12-23. <https://jurnal.universitaspurabangsa.ac.id/index.php/tii/article/view/420>
- Dimiyati, M., & Segara, A. J. T., (2024). Rancang Bangun Aplikasi Point of Sales Menggunakan Metode Extreme Programming (Studi Kasus Hadi Sport Shop). *JUSTIN (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi)*, 12(3), 485-492. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/justin/article/view/78761>
- Fatich, E. V. L. N., Tafrikhatin, A., Reformadyananda, A. T. J., & Bherlinda, Y. (2023). Perancangan Sistem Informasi Kasir Toko Retail Berbasis Web Menggunakan Metode POS (Point of Sales). *Jurnal JASATEC (Journal Of Students of Automotive, Electronic and Computer)*, 3(1), 27-36. <https://jurnal.politeknik-kebumen.ac.id/jasatec/article/view/1401>
- Fauzi, A., Akbar, M. F., Wulandari, U., & Syukron, A. (2022). Sistem Informasi Kasir Berbasis Website Pada Toko A-HA Emporio Bakery Kota Tegal. *Indonesian Journal Computer Science*, 1(2), 61-66. <https://jurnal.bsi.ac.id/index.php/ijcs/article/view/1486>
- Fauzi, R., Zainy, A., Nasution, H. N., Hastini, F., & Simanjuntak, F. A. (2023). Perancangan aplikasi pariwisata berbasis Android di Kota Padang Sidempuan. *Jurnal Education and Development*, 11(1), 437-442. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2687>
- Gani, A. G., Dewi, P. F., & Sugiharto, A. (2023). Sistem Informasi Point of Sale Berbasis Web pada Dapur Caringin Tilu Bandung. *JSI (Jurnal Sistem Informasi)* Universitas Suryadarma, 10(2), 11-22. <https://journal.universitassuryadarma.ac.id/index.php/jsi/article/view/1072>
- Hasim, M. S. F., & Arifin, A. (2025). Aplikasi Kasir Agen Portable Berbasis Mobile (Studi Kasus: CV Arjuna Jati Jepara). *Jurnal Bisnis Mahasiswa*, 5(1), 276-286. <https://jurnalbisnismahasiswa.com/index.php/jurnal/article/view/341>
- Ihramsyah, Yasin, V., & Johan. (2023). Perancangan aplikasi sistem informasi penjualan makanan cepat saji berbasis web studi kasus Kedai Cheese Box. *Jurnal Widya*, 4(1), 117-139. <https://jurnal.amikwidyaloka.ac.id/index.php/awl/article/view/170>
- Mustofa, M. I., Hikmah, I. N., Hidayati, N., Nofalia, R. B. S., Saputra, R. B., & Alawiyah, R. (2023, April). Perancangan Sistem Informasi Kasir Toko Acong. *INSTINK: Jurnal Inovasi Pendidikan, Teknologi Informasi & Komputer*, 2(1), 30-35. <https://journal.unuha.ac.id/index.php/Instink/article/view/2095>
- Oscar, D., Hendri, H., Jefi, J., Ichwanul Muslim, M., & Fahmi, M. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Point Of Sales (POS). *Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika (VOTEKNIKA)*, 11(3), 252-260. <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/122461>
- Pakusadewa, C. R., & Chotijah, U., (2023). Perancangan Sistem Informasi Aplikasi Kasir Unit



- Pelayanan Jasa Toko Raya Computer Berbasis Web. *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, 4(1), 1-9. <http://eprints.umg.ac.id/11251/>
- Purnama, C. A., & Mariana, N., (2023). Penerapan Metode User Centered Design Dalam Perancangan Sistem Informasi Kasir. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 12(3), 1174-1182. <https://ojs.stmik-banjarbaru.ac.id/index.php/jutisi/article/view/1301>
- Puturu, V. (2022). Sistem informasi manajemen penelitian dan pengabdian PNPB pada Politeknik Negeri Ambon. *Jurnal SIMETRIK*, 12(1), 553-560. <https://ejournal-polnam.ac.id/index.php/JurnalSimetrik/article/view/1068>
- Rahman, M. F. F., Darussalam, K., Saphira, R. C., & Purwani, F. (2024). Implementasi extreme programming dalam pengembangan aplikasi mobile pengenalan organisasi pada masa orientasi mahasiswa. *Just IT: Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi dan Komputer*, 14(2), 80-149. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/just-it/article/view/19699/0>
- Rasyid, A., & Sa'diah, H. (2022). Perancangan Sistem Informasi Kasir Kedai Kopi Pejuang Jakarta. *Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi (SEMNAS RISTEK) 2022*, 151-156. <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/semnasristek/article/view/5668>
- Rezki, M., Ihsan, M. I. R., & Nurdiani, S. (2023). Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Transaksi Pada Toko Kelontong Tebas Berbasis Web. *JUSTIAN: Jurnal Sistem Informasi Akuntansi*, 4(1), 54-63. <http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/justian>
- Risaldy, H. A., & Hardinata, R. S. (2023). Rancang bangun sistem informasi menu makanan berbasis web (Studi Kasus: Rumah Makan Sipirok). *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Sistem Komputer TGD*, 6(2), 539-548. <https://ojs.trigunadharma.ac.id/index.php/jsk/article/view/8227>
- Rosmayanti, E. S., & Matahari., (2023). Perancangan Sistem Informasi Kasir Dafika Laundry Berbasis Website. *Jurnal PETISI*, 4(2), 95-106. <https://ejournal.unimudasorong.ac.id/index.php/jurnalpetisi/article/view/779>
- Rudianto, B., & Achyani, Y. E. (2020). Penerapan Metode Rapid Application Development pada Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web. *Bianglala Informatika*, 8(2), 117-122. <https://ejournal.nusamandiri.ac.id/index.php/bianglala/article/view/8930>
- Saputro, H. (2021). Membangun sistem informasi presensi pengunjung perpustakaan Universitas Mahakarya Asia dengan memanfaatkan QR code menggunakan Codelgniter 3. *Jurnal Informatika dan Komputer (JIK)*, 12(2), 81-90. <https://journal.unmaha.ac.id/index.php/jik/article/view/74>
- Sari, K., Agustina, D. S., & Astuti, F. K. (2022). Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web di MAN 1 OKU Menggunakan PHP dan MySQL. *Jurnal Sistem Informasi Mahakarya (JSIM)*, 5(2), 46-52. <https://journal.unmaha.ac.id/index.php/jsim/article/view/154>
- Septiani, N. A., & Habibie, F. Y., (2022). Penggunaan Metode Extreme Programming pada Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Publik. *Jurnal Sistem Komputer dan Informatika (JSON)*, 3(3), 341-349. <https://ejurnal.stmik-budidarma.ac.id/JSON/article/download/3931/2607>
- Setyaningrum, R. T. (2022). Perancangan aplikasi invoice transaksi kontrak pada PT Bhandha Ghara Reksa (Persero) berbasis website. *Jurnal Teknik Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya*, 5(2), 1-10. <http://eprints.polsri.ac.id/12501/>
- Sihotang, R., Saputro, H., & Novari, S. (2021). Sistem informasi penggajian LKP English Academy menggunakan Embarcadero XE2 berbasis client server. *Jurnal Teknik Informatika Mahakarya (JTIM)*, 4(1), 28-36. <https://ejournal.mahakarya.ac.id/index.php/jtim/article/view/150>
- Sonny, S., & Rizki, S. N. (2021). Pengembangan sistem presensi karyawan dengan teknologi GPS berbasis web pada PT BPR Dana Makmur Batam. *Computer and Science Industrial*



- Engineering (COMASIE), 4(4), 52-58.
<https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal/article/view/3247>
- Suliah, S., Samsugi, S., & Neneng. (2023, Oktober). Sistem Aplikasi Kasir Berbasis Android Pada SMK Al-Huda Jatiagung. *Journal of Information Technology, Software Engineering and Computer Science (ITSECS)*, 1(4), 154-165.
<https://ejournal.techcartpress.com/index.php/itsecs/article/view/74>
- Syahputra, R. A., Aditiya, R., & Dewantoro, A. (2024). Perancangan Sistem Informasi Kasir Berbasis Web pada UMKM Toko Marwah Store. *Jurnal Teknologi dan Informatika (JATIKA)*, 4(2), 107-115. <https://jurnal.ubd.ac.id/index.php/JATIKA/article/view/353>
- Tecuari, M., & Yuliawan, K., (2023). Perancangan Aplikasi Pendataan Sembako Berbasis Web Menggunakan Metode RAD. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(2), 1237-1241. <https://ejurnal.univ.xyz/index.php/jati/article/view/123>
- Yessayabella, D., & Adys, Y. (2022). Implementasi Sistem Informasi Manajemen Kasir Berbasis Aplikasi Moka Pos (Point of Sales) pada Kafe X Tahun 2022. *JAMANTA: Jurnal Mahasiswa Akuntansi Unita*, 1(2), 54-71.
<https://journal.unita.ac.id/index.php/jamanta/article/view/476>
- Zen, H. R. R., & Nuryasin, I. (2024). Penerapan Whitebox Testing pada Pengujian Sistem Menggunakan Teknik Basis Path. *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*, 8(1), 101-111.
<https://ejournal.pelitaindonesia.ac.id/ojs32/index.php/JOISIE/article/view/4229>
- Zuhdi, S. A., Aliyarham, A., Syafiq, M., & Fadil, M. (2025). Perancangan Sistem Informasi Kasir Berbasis Web di Glow Haven Cosmetic. *Jitu: Jurnal Informatika Utama*, 3(1), 23-31.
<https://jurnal.astinamandiri.com/index.php/jitu/article/view/269>