

Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Penjualan Kopi Pada Coffee Shop Konamu Menggunakan Sistem Point Of Sale

Jhonny, ZA¹, Septian Nur Hadiwinata²,

Universitas Persada Indonesia Y.A.I
Jl. Pangeran Diponegoro No.74, RT.2/RW.6, Kenari, Kec. Senen, Kota Jakarta Pusat, Daerah
Khusus Ibukota Jakarta 10430

E-mail :

Jhonnyza0511@gmail.com. 1
septianhadiwinata18@gmail.com²¹

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sistem informasi manajemen penjualan kopi pada *Coffee Shop* Konamu dengan menggunakan sistem *Point of Sale* guna meningkatkan efisiensi dalam manajemen penjualan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *system development life cycle*, dimulai dari analisis kebutuhan sistem, perancangan sistem, implementasi sistem, hingga pengujian sistem. Dalam tahap analisis kebutuhan sistem, dilakukan identifikasi terhadap masalah yang dihadapi *Coffee Shop* Konamu dalam manajemen penjualan. Selanjutnya, dilakukan perancangan sistem dengan menggunakan sistem *Point of Sale* untuk mempermudah proses transaksi dan manajemen penjualan. Hasil dari penelitian ini adalah sistem informasi manajemen penjualan kopi yang terintegrasi dengan sistem *Point of Sale*. Sistem ini dapat membantu *Coffee Shop* Konamu dalam mengelola transaksi penjualan, serta menghasilkan laporan penjualan dan keuangan. Dengan adanya sistem ini, diharapkan *Coffee Shop* Konamu dapat meningkatkan efisiensi dalam manajemen penjualan kopi.

Kata kunci : Sistem Informasi, Manajemen Penjualan, *Point of Sale*, *Coffee Shop*.

ABSTRACT

The purpose of this research is to develop a coffee sales management information system at the Konamu Coffee Shop using a Point of Sale system to increase efficiency in sales management. The method used in this study is the system development life cycle method, starting from system requirements analysis, system design, system implementation, to system testing. In the system requirements analysis stage, assistance is provided for the problems faced by Konamu Coffee Shop in sales management. Furthermore, a system design is carried out using the Point of Sale system to facilitate the transaction process and sales management. The result of this research is a coffee sales management information system that is integrated with the Point of Sale system. This system can assist Konamu Coffee Shop in managing sales transactions, as well as generating sales and financial reports. With this system, it is hoped that the Konamu Coffee Shop can increase efficiency in managing coffee sales.

Keyword : Information System, Sales Management, *Point of Sale*, *Coffee Shop*.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era modern ini, bisnis kafe dan restoran semakin menghadapi tekanan untuk meningkatkan efisiensi, kualitas layanan, dan pengalaman pelanggan dalam bertransaksi. Penerapan teknologi informasi, seperti Sistem *Point of Sale*, telah menjadi suatu keharusan bagi *coffee shop* agar dapat bersaing dan tetap relevan di pasar yang berubah-ubah.

Industri kafe mengalami perubahan signifikan dengan perkembangan teknologi. Sistem yang digunakan semakin memanfaatkan teknologi dalam pemesanan, pencatatan, dan pembayaran. *Coffee shop* Konamu perlu beradaptasi dengan tren teknologi untuk mempertahankan daya saing dan memenuhi kebutuhan dalam penjualan.

Metode pencatatan manual dalam manajemen penjualan kopi di Konamu dapat menghadirkan berbagai tantangan. Pencatatan manual rentan terhadap kesalahan, memakan waktu, dan mungkin tidak dapat menghasilkan informasi yang akurat dan real-time. Hal ini dapat mengganggu efisiensi operasional, pengambilan keputusan, dan layanan pelanggan yang optimal.

Dengan demikian, diharapkan *Coffee shop* Konamu memiliki peluang untuk meningkatkan proses penjualan, mengurangi risiko kesalahan, dan meningkatkan interaksi positif dengan pelanggan. Sistem *Point of Sale* dapat mengumpulkan data transaksi dengan lebih akurat dan terstruktur yang memberikan potensi untuk analisis mengenai tren penjualan, preferensi pelanggan, dan efektivitas promosi. Analisis semacam ini dapat membantu *coffee shop* Konamu mengambil keputusan yang lebih informasional.

1.2 Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini bertujuan untuk membahas tentang perancangan dan pengembangan sebuah sistem informasi manajemen penjualan kopi pada *Coffee Shop* Konamu dengan menggunakan sistem *Point of Sale* (POS). Sistem ini akan membantu pengelola dan karyawan *coffee shop* dalam mencatat dan mengelola data penjualan secara efektif dan efisien. Selain itu, sistem ini juga akan

membantu meningkatkan kualitas pelayanan pada *coffee shop* dan mengurangi risiko kesalahan pada pencatatan penjualan. Dengan ini peneliti melakukan berbagai tahapan yang akan dilakukan dalam perancangan dan pembuatan sistem informasi.

1.3 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang akan digunakan pada sistem ini adalah *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan model Waterfall. Dalam metode ini, setiap tahap dilaksanakan secara berurutan, dimulai dari analisis hingga implementasi dan pemeliharaan. Tahap-tahap tersebut dijalankan dengan siklus tertutup, artinya setiap tahap harus selesai sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Metode ini digunakan sebagai acuan dalam perancangan sistem informasi manajemen penjualan pada *coffee shop* Konamu, berikut adalah model *Waterfall* yang diterapkan:

1) Analisa kebutuhan

Berfokus pada pengumpulan informasi tentang kebutuhan dan tujuan dari Sistem. Berinteraksi dengan pemilik kafe, karyawan, dan pihak terkait lainnya untuk memahami secara mendalam tentang proses penjualan, alur kerja, dan fitur yang diperlukan.

2) Desain sistem

Pembuatan desain rinci tentang bagaimana Sistem akan bekerja. mencakup desain antarmuka pengguna, struktur basis data, dan rancangan sistem untuk menyimpan informasi penjualan.

3) Implementasi

Fase implementasi dimulai dengan penggabungan sistem yang telah direncanakan sebelumnya dan selanjutnya diimplementasikan dalam website yang telah dibuat.

4) Pengujian

Setelah meninjau program yang direncanakan dan disatukan, langkah berikutnya adalah menjalankan program dan melakukan pemeriksaan apakah program tersebut sudah selesai dan memenuhi kebutuhan yang direncanakan semula.

2. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Sistem Informasi

Menurut O'brien (2011:62) "Sistem informasi adalah suatu kombinasi teratur apapun baik dari people, hardware, software, maupun database yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi di dalam suatu bentuk organisasi."

Berdasarkan kutipan diatas, Sistem Informasi adalah kumpulan komponen yang saling terkait yang berperan dalam proses penciptaan dan penyampaian informasi. Dengan menggunakan komponen *hardware* (Perangkat Keras), *software* (Perangkat Lunak), dan *brainware* (Manusia), sistem ini memproses input sumber data dan menghasilkan informasi yang bermanfaat untuk pengambilan keputusan.

2.2 Manajemen Penjualan

Manajemen penjualan merujuk pada perencanaan, pelaksanaan, dan pengendalian segala sesuatu yang berkaitan dengan penjualan. Menurut American Marketing Association (Swastha, 2008:403) "Manajemen penjualan adalah perencanaan, pengarahan, dan pengawasan penjualan pribadi, termasuk penarikan, pemilihan, pemasangan, perutean, pemantauan, penagihan, dan promosi sebagai tugas yang diberikan agen penjualan."

2.3 Metode Waterfall

Waterfall adalah model yang sering digunakan dan umum dalam proses pengembangan proyek baik di instansi besar maupun industri. Model ini menekankan pentingnya dokumentasi dan cocok digunakan dalam proyek-proyek yang mengutamakan kualitas (Maulia Usnaini, 2021). Menurut (Irwanto, 2021), Analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan dukungan adalah semua sistem yang dijelaskan dalam *Waterfall*. Model ini mengikuti proses berikut:

1. Analisa kebutuhan
2. Desain sistem
3. Implementasi
4. Pengujian

2.4 Point Of Sale

Point of Sale adalah "Titik di mana transaksi penjualan antara pengecer dan pelanggan terjadi, yang melibatkan pemindaian produk, perhitungan total

pembayaran, dan penghasilan tanda terima atau faktur." (Laudon dan Laudon 2013)

Sebelum pengembangan sistem *Point Of Sale*, orang sering menggunakan apa yang kita sebut mesin kasir atau bahkan mencatat transaksi secara manual dengan catatan. Namun dengan kemajuan teknologi, mesin kasir ini disebut-sebut memiliki banyak kekurangan ketika hanya bisa mencatat dan menghitung transaksi. Akibatnya, muncul perkembangan baru, yaitu perangkat lunak *point of sale*.

2.5 World Wide Web (WWW)

World Wide Web (WWW), Umumnya dikenal sebagai "Web", adalah sebuah sistem yang memungkinkan pengaksesan dan pertukaran informasi secara global melalui internet. Pada dasarnya, WWW terdiri dari sejumlah besar dokumen yang saling terhubung, disebut sebagai halaman web, yang dapat diakses menggunakan browser web.

2.6 Hypertext Markup Language (HTML)

Dalam arti yang lebih luas, HTML, atau *Hypertext Markup Language*, adalah bahasa markup yang digunakan untuk membuat dan memformat halaman web. Secara khusus, HTML adalah standar untuk struktur dan tata letak elemen-elemen dalam dokumen web. Karena berfungsi sebagai kerangka dasar untuk membangun halaman web, HTML memungkinkan kita untuk mengorganisir dan menyusun konten yang akan ditampilkan dalam halaman web melalui penggunaan tag (elemen) dan atribut. File HTML hampir sama dengan file biasa, hanya dalam teks file ini arahan yang ditandai dengan kode atau disebut TAG tertentu dapat dibuat. Berikut ini merupakan struktur HTML:

```
<html>
<head>
    (Information)
</head>
<body>
    (Page Content)
</body>
</html>
```

2.7 Hypertext Preprocessor (PHP)

PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa pemrograman yang umum digunakan untuk membangun sistem informasi berbasis web. Yang berarti memungkinkan

pengembangan membuat aplikasi web yang dapat berinteraksi dengan pengguna, memproses dan mengelola data, dan mengintegrasikan sistem informasi dengan basis data. PHP digunakan untuk membuat halaman web dinamis yang memungkinkan pengguna melakukan berbagai tindakan, seperti mengisi formulir, mengakses dan memanipulasi data, melakukan pencarian, dan melihat laporan. Selain itu, PHP memungkinkan integrasi dengan sistem basis data, seperti MySQL, untuk mengelola data dengan memanfaatkan fitur dinamis, dan menghubungkan dengan basis data untuk mengelola data yang diperlukan.

2.8 Cascading Style Sheet (CSS)

“CSS (*Cascading Style Sheet*) adalah bahasa pemrograman yang dapat digunakan dalam mendefinisikan bagaimana suatu bahasa markup akan ditampilkan pada suatu media dimana bahasa markup ini salah satunya adalah HTML.” Ummi Gusti Salamah, S.ST.,MIT (2021)

Dengan menggunakan CSS, pengembang dapat mengubah warna, font, ukuran, posisi, dan tata letak elemen-elemen tersebut. CSS memungkinkan pemisahan antara struktur HTML dan tampilan visual, sehingga memudahkan dalam memodifikasi dan memelihara tampilan halaman web secara terpisah. CSS juga memberikan fleksibilitas dalam mendesain dan mengatur penampilan halaman web.

2.9 Javascript

Menurut Sibero (2013:150) “Javascript adalah bahasa skrip (*Scripting language*), yaitu kumpulan intruksi perintah yang digunakan untuk mengendalikan beberapa bagian dari sistem operasi”.

JavaScript digunakan untuk merancang, mengimplementasikan, dan memperkuat fitur-fitur atau fungsi-fungsi tertentu dalam aplikasi yang sedang diteliti. Hal ini memungkinkan pengembang untuk menciptakan interaksi yang dinamis dan responsif, memanipulasi elemen HTML, dan berkomunikasi dengan server. Dengan JavaScript, aplikasi dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan meningkatkan fungsionalitas serta kinerja secara keseluruhan.

2.10 MySQL

MySQL adalah penggunaan bahasa query terstruktur, SQL (*Structured Query Language*), yang telah distandarisasi untuk semua program akses *database*, termasuk MySQL dan Oracle. Sebagai program pembuatan *database*, MySQL tidak dapat berfungsi tanpa bantuan aplikasi penghubung antarmuka. Hampir kebanyakan program dan aplikasi mendukung penggunaan MySQL, salah satunya adalah aplikasi open source seperti PHP. Menurut Raharjo (2011:21), “MySQL adalah manajemen basis data RDBMS (atau server basis data) yang dapat dengan cepat merespons jumlah yang sangat besar dan dapat diakses oleh banyak pengguna”.

2.11 phpMyAdmin

phpMyAdmin merupakan sebuah aplikasi berbasis web yang dirancang untuk melakukan pengelolaan terhadap basis data MySQL. Dengan antarmuka pengguna yang mudah digunakan dan sederhana, Pengguna dapat melakukan banyak hal dengan phpMyAdmin, seperti membuat, mengubah, menghapus basis data, tabel, kolom, dan menjalankan *query* SQL untuk mengubah data. Menurut Nugroho (2013:171) “PhpMyadmin adalah program bebas berbasis web yang dibuat dengan aplikasi PHP dan bertujuan untuk mengakses *database* MySQL”.

2.12 XAMPP

Fungsi XAMPP adalah *Independent Server (localhost)* yang mencakup program Apache, server HTTP, *database* MySQL, dan penerjemah bahasa yang ditulis dalam bahasa pemrograman PHP dan Perl. Program ini dilisensikan di bawah GNU (*General Public License*).

Betha Sidik (2018:6) XAMPP adalah singkatan yang setiap huruf adalah:

X Menunjukkan bahwa perangkat lunak ini dapat berjalan di berbagai OS, termasuk Windows, Linux, Mac, dan Solaris.

A sebuah aplikasi web server yang disebut Apache. Tanggung jawab Apache adalah membangun halaman web yang efektif bagi user.

M MySQL adalah aplikasi server *database*. SQL, yang merupakan nama pengembangannya dan singkatan dari *structured query language*.

P PHP, yaitu bahasa pemrograman web yang digunakan untuk membuat script *server-side web*. Ini memungkinkan untuk membuat halaman web yang dinamis.

P Perl adalah bahasa pemrograman *cross-platform* yang cukup fleksibel yang dapat digunakan untuk memenuhi berbagai tujuan.

2.13 Unified Modeling Language (UML)

Menurut Ariani R. Sukamto dalam Taufik (2017), "UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram teks-teks pendukung," sedangkan menurut Rosa Dan Shalahuddin (2015:133) menyatakan bahwa "UML(*Unified Modelling Language*) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan persyaratan, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasikan objek." *Unified Modeling Language* (UML) adalah standar terbuka untuk bahasa pemodelan dan digunakan untuk memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan sistem informasi. UML digunakan untuk menggambarkan struktur, fungsi, dan interaksi komponen sistem secara visual. Bahasa ini menyediakan simbol dan diagram yang dapat dipahami oleh pengembang perangkat lunak, dan sistem analis. Berikut adalah beberapa penjelasan mengenai diagram yang digunakan pada tulisan ini:

1) Use Case Diagram

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2015: 155) "Use case atau yang biasa dikenal diagram use case merupakan pemodelan untuk kelakuan sistem informasi yang akan dibuat." Syarat pemberian nama pada use case adalah nama didefinisikan secara singkat dan dapat dengan mudah untuk dipahami. Ada dua hal utama pada use case yaitu pendefinisian apa yang disebut Aktor dan use case.

2) Activity Diagram

Diagram aktivitas atau activity diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi

aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem. Activity Diagram berguna untuk dapat menggambarkan aliran dari aktivitas yang ada pada sebuah sistem. Diagram ini digunakan untuk menggambarkan aliran aktivitas dan aliran interaksi dari use case.

3) Class Diagram

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2015:141) menyatakan bahwa Class Diagram, yang juga disebut sebagai diagram kelas, menggambarkan struktur sistem saat ini dengan mendefinisikan kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.

4) Sequence Diagram

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2015:165) Sequence diagram menggambarkan perilaku objek dalam kasus penggunaan dengan menggambarkan waktu hidup objek dan pesan yang dikirim dan diterima antar objek.

3. ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Sistem

Analisis pada sebuah sistem umumnya dilakukan pada sistem yang akan dirancang untuk memahami kebutuhan proses berjalannya sebuah sistem. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada kedai kopi Konamu pencatatan transaksi secara manual adalah permasalahan utama yang dialami oleh pemilik sehingga menyebabkan kesulitan dalam rekap ulang, dan risiko input data yang salah. Tujuan utama dari rancangan sistem adalah untuk meningkatkan efisiensi, akurasi, dan kecepatan dalam manajemen penjualan kopi di *Coffee Shop* Konamu. Analisis sistem melibatkan mengidentifikasi kebutuhan sistem untuk melakukan hal-hal seperti mencatat transaksi penjualan secara otomatis, menghitung total pembayaran, mengelola menu, dan membuat laporan penjualan.

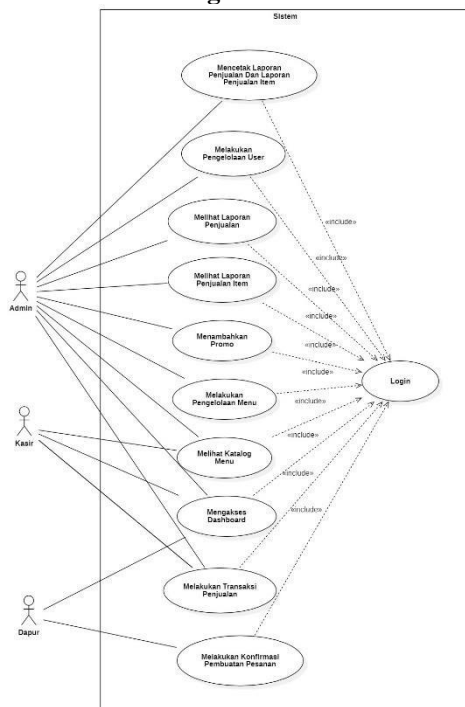
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem

Tujuan utama dari analisis kebutuhan sistem ini adalah untuk memahami kebutuhan dan masalah yang dihadapi dalam proses penjualan kopi saat ini dan membuat solusi yang sesuai menggunakan Sistem *Point of Sale*. Ini mencakup identifikasi masalah

seperti pencatatan transaksi secara manual, masalah dalam rekap ulang, masalah dalam mencari data, dan kesalahan *input*. Beberapa elemen penting yang diperlukan sistem diidentifikasi, termasuk:

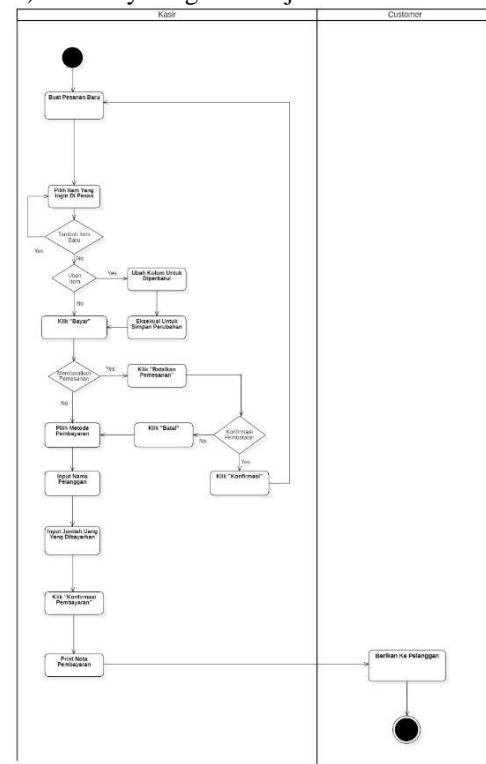
- 1) Catatan otomatis transaksi penjualan, termasuk data produk, jumlah, harga, dan waktu transaksi.
- 2) Catatan informasi pelanggan untuk memudahkan pengelolaan pelanggan.
- 3) Perhitungan otomatis total pembayaran berdasarkan data transaksi yang dimasukkan.
- 4) Laporan penjualan yang rinci untuk membantu analisis dan keputusan.

3.3 Use Case Diagram



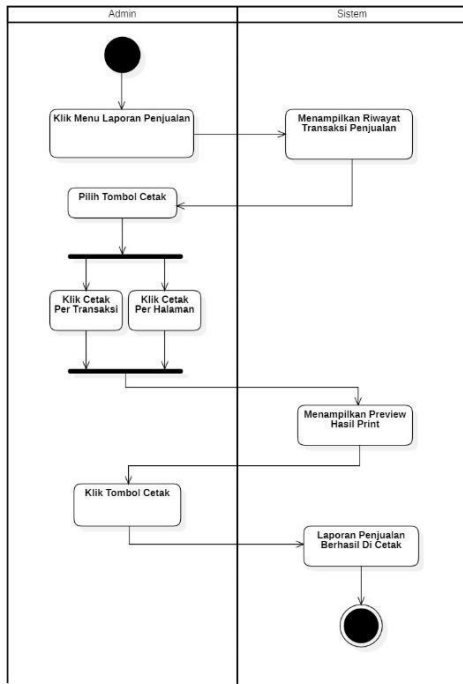
3.4 Activity Diagram

1) Activity Diagram Penjualan



Activity Diagram diatas ini menjelaskan proses aktivitas penjualan yang dilakukan oleh kasir, pada perancangan penjualan ini, kasir dapat melakukan berbagai fungsi penjualan seperti menambahkan pesanan, menghapus pesanan, setelah itu kasir dapat melanjutkan tahap selanjutnya yaitu pembayaran yang dimana kasir dapat menginput nama pelanggan beserta jumlah uang yang dibayar dan mencetak struk.

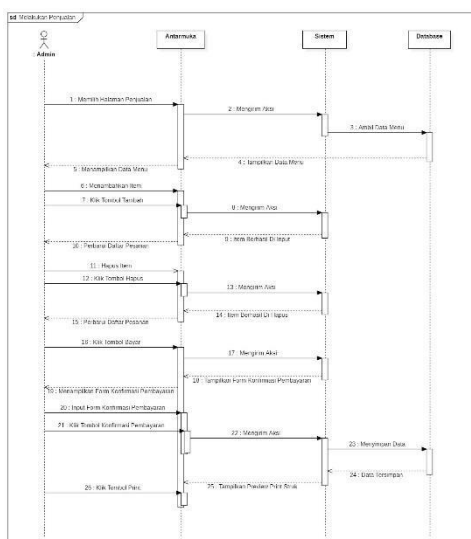
2) Activity Diagram Mencetak Laporan Penjualan



Activity Diagram diatas ini menjelaskan proses dalam mencetak laporan penjualan yang dilakukan oleh admin, dalam tahap mencetak admin juga dapat memilih untuk pencetakan per-halaman atau mencetak per-transaksi.

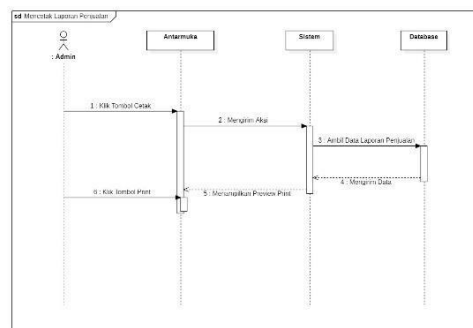
3.5 Sequence Diagram

1) Sequence Diagram Penjualan



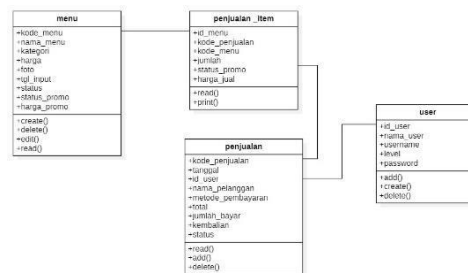
Sequence Diagram diatas ini menjelaskan proses penjualan yang dilakukan oleh admin dalam menambahkan dan menghapus pada tahap penginputan item, setelah melakukan penginputan maka admin akan memasuki tahap pembayaran untuk menentukan metode pembayaran, penginputan nama pelanggan, dan penginputan jumlah uang yang dibayar setelah pembayaran terkonfirmasi maka sistem otomatis akan menyimpan data transaksi.

2) Sequence Diagram Mencetak Laporan Penjualan



Sequence Diagram diatas ini menjelaskan proses dalam mencetak laporan yang dimana sistem melakukan interaksi dengan database untuk mengambil data laporan penjualan dan memberikan data kepada admin untuk di cetak.

3.6 Class Diagram



Class diagram diatas ini menunjukkan struktur sistem pada penggunaan sistem *point of sale* yang akan dijalankan, dalam bentuk pemodelan sebagai berikut sistem mampu menyimpan, menambahkan, membaca, ataupun menghapus sesuai dengan fungsi masing-masing class.

4. IMPLEMENTASI SISTEM

Berdasarkan analisis dan perancangan yang telah dilakukan maka perlu dilakukan implementasi sistem sebagai dasar atau pengujian terhadap sistem yang telah dibuat. Implementasi sistem adalah langkah dalam mengaplikasikan sistem yang telah dirancang dan mempersiapkannya untuk dioperasikan. Tahap ini melibatkan penginstalan dan konfigurasi perangkat lunak serta perangkat keras yang diperlukan untuk menjalankan sistem. Saat mengimplementasikan sistem, diperlukan perangkat lunak dan perangkat keras.

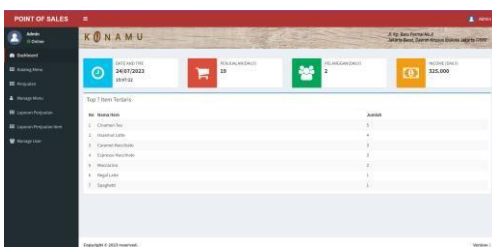
1) Login

Dalam tahap login, pengguna dapat memasukkan identitas username dan password yang telah terdaftar dalam database. sehingga *Coffee Shop* Konamu dapat memastikan bahwa hanya pengguna yang memiliki otorisasi yang tepat yang dapat mengakses sistem. Fitur login ini memberikan kontrol akses terhadap admin dan kasir.



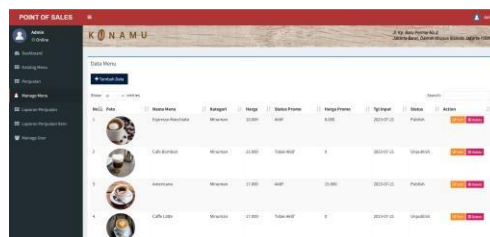
2) Dashboard

Pada halaman ini, dashboard menampilkan informasi penting seperti total penjualan, jumlah pelanggan, pendapatan, dan informasi relevan lainnya seperti item terlaris serta waktu. Sehingga admin dapat dengan mudah memantau penjualan secara real-time dalam rentan waktu per-hari.



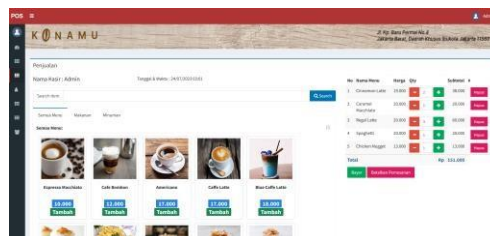
3) Menu Management

Dalam halaman menu management, admin dapat melihat tampilan informasi menu yang telah ditambahkan sebelumnya beserta status menu, dan dapat menambah, menghapus, dan mengubah informasi menu yang terdaftar. Sehingga admin dapat dengan mudah melakukan pengelolaan menu.



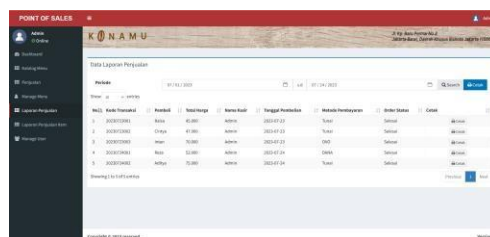
4) Penjualan

Pada halaman penjualan, sistem akan menampilkan menu yang telah terdaftar dalam katalog menu dan dapat melakukan proses transaksi yang dimana admin dapat menambahkan item ke daftar pesanan, menghapus item, mengatur jumlah pesanan, mencari item dan melihat ringkasan total pembayaran.



5) Laporan Penjualan

Dalam halaman laporan penjualan, admin dapat melihat seluruh hasil laporan penjualan berdasarkan periode waktu tertentu, seperti laporan harian, mingguan, bulanan, dan tahunan. Melalui fitur laporan penjualan ini, *Coffee Shop* Konamu dapat mencatat transaksi secara otomatis dan akurat serta dapat mencetak laporan penjualan.



5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Sistem informasi manajemen penjualan kopi pada *Coffee Shop* Konamu menggunakan Sistem *Point of Sale* bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas operasional dalam manajemen penjualan kopi, serta meningkatkan pengalaman pelanggan.

Melalui analisis kebutuhan sistem dan identifikasi masalah yang ada, dilakukan perancangan fitur-fitur utama yang meliputi login, dashboard, menu management, fitur promo, laporan penjualan, laporan penjualan item, penjualan, konfirmasi pembayaran, dan user management. Setiap fitur dirancang dengan memperhatikan kebutuhan *Coffee Shop* Konamu dan menerapkan prinsip-prinsip desain antarmuka pengguna yang baik.

Implementasi sistem menggunakan Sistem *Point of Sale* ini memberikan kemudahan dalam melakukan transaksi penjualan, mengelola menu, menjalankan promosi, memantau kinerja penjualan, melakukan pengelolaan pengguna, serta menerima pembayaran dengan berbagai metode. Sistem ini membantu *Coffee Shop* Konamu dalam meningkatkan efisiensi operasional, dan memperoleh informasi penting untuk pengambilan keputusan bisnis yang lebih baik.

5.2 Saran

Kajian dan penelitian yang dilakukan oleh penulis tentang kebutuhan pengguna dan metode perancangan *Point of Sale* untuk *Coffee Shop* Konamu menghasilkan beberapa saran yaitu sebagai berikut:

1. Diharapkan skripsi ini dapat menjadi referensi untuk pengembangan sistem *Point Of Sale* berbasis web. Skripsi ini meliputi perancangan dan analisis sistem untuk membuat aplikasi *point of sale*, sehingga pembaca dapat menggunakannya untuk menambah pengetahuan dan pemahaman tentang perancangan sistem sistem *point of sale*.
2. Diharapkan sistem dapat berintegrasi dengan perangkat elektronik lainnya seperti barcode reader, mesin debit, maupun device yang lainnya, sehingga dapat memudahkan sistem dalam melakukan pembayaran.
3. Diharapkan sistem dapat melakukan pengelolaan stok pada bahan baku yang

digunakan dalam pembuatan makanan ataupun minuman untuk memperkirakan jumlah stok yang dibutuhkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Brien, J. O., & Markas, G. (2011). *Management Information System (Vol. 10th)*.
- American Marketing Association. 2008. *The American Marketing Association Releases New Definition for Marketing*. Ama.org
- Reynolds, George W. and Ralph M. Stair. 2018. *Fundamentals of Information Systems*. Ninth Edit. Boston: Cengage Learning.
- Mujilan, A., 2013. *Analisis dan Perancangan Sistem*. Univ. Widya Mandala Madiun.
- Maulia Usnaini, V. Y. (2021). Perancangan Sistem Informasi Pendataan Penduduk Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal Manajemen Informatika* Jayakarta, 1, 36–55.
- Irwanto. (2021). Perancangan Sistem Informasi Sekolah Kejuruan dengan Menggunakan Metode Waterfall (Studi Kasus SMK PGRI 1 Kota Serang Banten). *Lectura: Jurnal Pendidikan*, Vol.12 No. 1, Februari 2021, 12(1), 86– 107.
- Laudon, K. C., & Laudon, J. P. (2013). *Management Information Systems - Managing The Digital Firm*. Twelfth Edition. England: Pearson Education Limited.
- Ummy Gusti Salamah, S.ST., MIT. 2021. *Tutorial Cascading Style Sheets (CSS)*. Media Sains Indonesia
- Sibero, Alexander F.K . 2013. *Web Programming Power Pack*. Yogyakarta:Mediakom.

- Budi Raharjo, 2011, *Belajar Otodidak Membuat Database Menggunakan MySQL*, Informatika: Bandung
- Nugroho, Bunafit. 2013. *Dasar Pemrograman Web PHP – MySQL dengan Dreamweaver*. Yogyakarta : Gava Media
- Betha Sidik, *Pemrograman Web dengan PHP*, Informatika Bandung, Bandung.
- Rossa A.S, M.Shalahuddin. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Informatika Bandung, 2015, 133
- Rossa A.S, M.Shalahuddin. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Informatika Bandung, 2015, 155
- Rossa A.S, M.Shalahuddin. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Informatika Bandung, 2015, 141
- Rossa A.S, M.Shalahuddin. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Informatika Bandung, 2015, 165