

SKRIPSI

IMPLEMENTASI METODE *PROTOTYPE* PADA

APLIKASI KASIR TOKO BUAH DENOK

MENGGUNAKAN *PHP MYSQL*



Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pada

Fakultas Ilmu Komputer

Disusun Oleh :

ELOK MUTIARA AGUSTINA

2022210015

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PRABUMULIH

2026

HALAMAN PENGESAHAN

IMPLEMENTASI METODE PROTOTYPE PADA APLIKASI KASIR TOKO BUAH DENOK MENGGUNAKAN PHP MYSQL Skripsi

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mendapatkan Gelar Sarjana
Program Studi Sistem Informasi Universitas Prabumulih

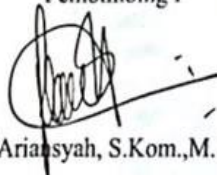
Oleh :

Elok Mutiara Agustina

2022210015

Prabumulih, 26 Mei 2026

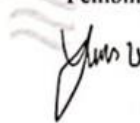
Pembimbing I



(Ariansyah, S.Kom.,M. Kom)

NUPTK. 9343759660130163

Pembimbing II



(Yuntari Purba Sari, S. Kom.,M. Kom)

NUPTK. 2062766667230213



Program Studi Sistem Informasi

(Yuntari Purba Sari, S. Kom.,M. Kom)

NUPTK.2062766667230213

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas akhir berupa skripsi ini dengan judul “Implementasi Metode Prototype pada Aplikasi Kasir Toko Buah Denok Menggunakan PHP MySQL” telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih.

Pada Tanggal 9 Juni 2026

Prabumulih, 9 Juni 2026 Tim Penguji Skripsi

Ketua :

Ariansyah,S.Kom.,M.Kom

NUPTK. 9343759660130163

Anggota :

1. Yuntari Purba Sari, S. Kom.,M.Kom

NUPTK. 2062766667230213

2. Nur Aini H, S. Kom.,M.Si.,M.Kom

NUPTK. 2434764664300022

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komputer



Khanz Wijaya, S. Kom.,M. Kom

NUPTK. 7146768669130363

Ketua Program Studi Sistem Informasi



Yuntari Purba Sari, S. Kom.,M. Kom

NUPTK. 2062766667230213

PERNYATAAN INTEGRITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Elok Mutiara Agustina

Nim : 2022210015

Program Studi : Sistem Informasi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa, skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya dan tidak terdapat karya orang lain, apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku atas perbuatan tersebut.



Prabumulih, 26 Mei 2026

Yang membuat pernyataan,



Elok Mutiara Agustina

2022210015

MOTTO

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarkan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi gelombang – gelombang itu yang nanti akan bisa kau ceritakan”

“Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah adalah benar” (Q.S Ar-Rum: 60).

“Hidup bukan saling mendahului, bermimpilah sendiri-sendiri”

- Hindia -

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kenikmatan yang luar biasa berupa kesehatan dan lainnya, karena-Nya lah akhirnya saya dapat menyelesaikan penulisan karya ilmiah ini. Maka, pada kesempatan kali ini, akan saya persembahkan karya ini untuk:

- ✚ Orang Tuaku yang senantiasa memberikan kasih sayang dukungan baik secaramoral maupun material, serta ketulusan do'a yang tiada hentinya kepadaku.
- ✚ Adik laki-lakiku yang selalu memberi semangat dan perhatian saat aku mengerjakan karya ini.
- ✚ Keluarga besar yang selalu memberikan perhatian, semangat dukungan.
- ✚ Dosen-dosen yang telah memberikan ilmu dan arahan dari awal perkuliahan sampai saat ini.
- ✚ Sahabatku untuk romuca yang selalu membantuku, memberi semangat, menjadi tempat keluh dan kesah.
- ✚ Teman-teman Sistem Informasi A yang selama ini telah saling membantu dan berbagi selama masa perkuliahan.
- ✚ Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, tetapi ikut serta dalam pembuatan Skripsi ini.
- ✚ *Last but not least*, anak Perempuan pertama dan harapan orang tuanya, Elok Mutiara Agustina. Ya, diri saya sendiri. Apresiasi sebesar besarnya untuk diri

sendiri yang telah berjuang tanpa henti. Terima kasih telah bekerja keras dan bertahan sejauh ini. Terima kasih kepada hati yang tetap ikhlas, meski banyak hal yang terjadi diluar prediksi. Terima kasih kepada jiwa yang tetap kuat, meski berkali kali hampir menyerah karena kondisi. Teruslah belajar dan mensyukuri nikmat yang Tuhan berikan. Tetap semangat untuk terus berusaha. Penulis berdoa agar langkah kecilmu selalu diperkuat, dikelilingi orang-orang baik dan hebat serta mimpimu satu persatu akan terjawab. Aamiin



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan kasih dan sayang-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Implementasi Metode Prototype Pada Aplikasi Kasir Toko Buah Denok Menggunakan PHP MySQL*” ini dengan tepat waktu.

Penelitian ini guna memenuhi skripsi di Universitas Prabumulih Fakultas Ilmu Komputer Program Studi Sistem Informasi. Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan.

Dalam penulisan skripsi, telah melibatkan banyak pihak yang membantu dalam banyak hal. Dalam kesempatan ini, peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada keluarga dan teman-teman yang telah memberikan doa, kasih sayang, serta dukungannya baik moral maupun material, dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

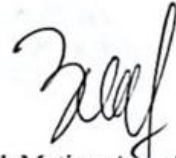
1. Ibu Dr. Yuniar Pratiwi, S.Si., M.Si selaku Rektor Universitas Prabumulih.
2. Bapak Andi Christian, S.Kom.,M. Kom selaku Wakil Rektor Univesitas Prabumulih.
3. Bapak Khana Wijaya, S.Kom.,M. Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih
4. Ibu Suhartini, S.Kom., M.Kom selaku Wakil Dekan Keuangan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih
5. Ibu Nur Aini Hutagalung, S.Kom.,M.Si.,M.Kom selaku Wakil Dekan Kemahasiswaan Fakultas Ilmu Komputer
6. Ibu Yuntari Purba Sari, S.Kom.,M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
7. Bapak Ariansyah, S.Kom.,M. Kom Selaku Dosen Pembimbing I yang telah sabar dalam memberikan bimbingan, petunjuk, arahan, dan membantu peneliti dalam mengembangkan pemikirann dalam penulisan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Ibu Yuntari Purba Sari, S.Kom., M.Kom Selaku Dosen Pembimbing II yang telah sabar memberikan bimbingan, arahan, serta membantu peneliti untuk

mengembangkan pemikiran dalam menyelesaikan skripsi sehingga proses penulisan dan penelitian ini bisa selesai tepat waktu.

9. Bapak Mulyono dan Ibu Ekayati selaku pemilik Toko Buah Denok yang telah memberi izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di Toko.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, namun telah banyak terlibat membantu dalam proses penulisan skripsi ini.
11. Penulis berharap skripsi ini dapat berguna bagi para pembaca.

Lebih dan kurangnya peneliti memohon maaf yang sebesar-besarnya, semoga Allah SWT melimpahkan rahmat-Nya kepada kita semua.

Prabumulih, 26 Mei 2026



Elok Mutiara Agustina

NIM : 2022210015

ABSTRAK

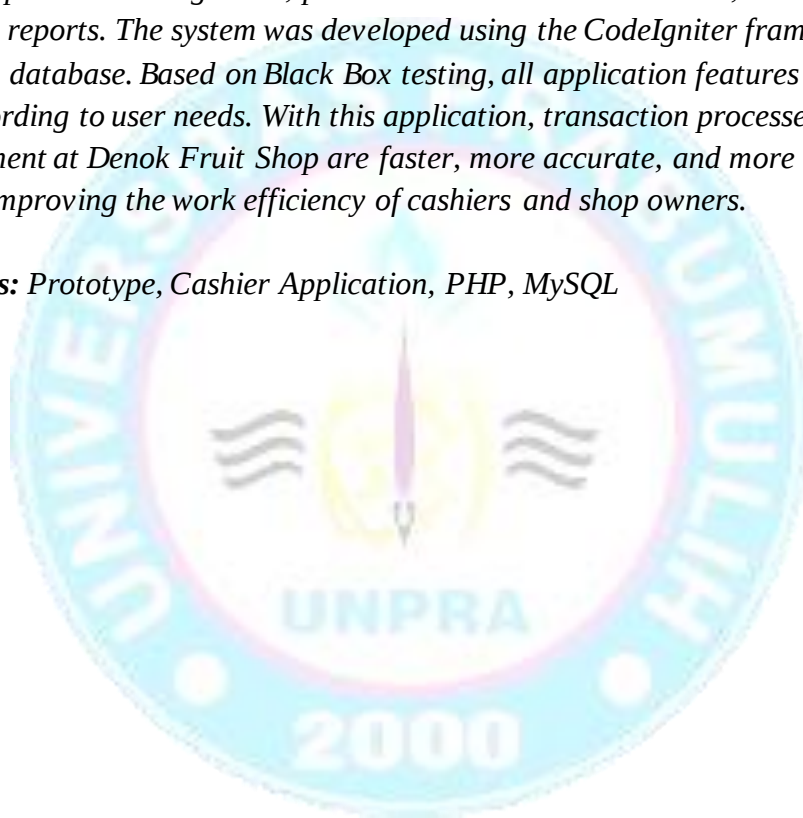
Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi kasir berbasis *web* pada Toko Buah Denok menggunakan *metode Prototype* dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL*. Permasalahan yang terjadi pada Toko Buah Denok yaitu proses pencatatan barang masuk, barang keluar, transaksi penjualan, dan pembuatan laporan masih dilakukan secara manual sehingga sering menimbulkan kesalahan pencatatan dan keterlambatan laporan. *Metode Prototype* digunakan agar proses pengembangan sistem dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna melalui tahapan komunikasi, perancangan, pembuatan prototype, dan evaluasi sistem. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi kasir berhasil dibangun dengan *fitur login*, pengelolaan produk, transaksi pembelian dan penjualan, serta laporan penjualan dan pembelian. Sistem yang dikembangkan menggunakan *framework CodeIgniter* dan *database MySQL*. Berdasarkan pengujian menggunakan metode Black Box, seluruh fitur aplikasi dapat berjalan dengan baik sesuai kebutuhan pengguna. Dengan adanya aplikasi ini, proses transaksi dan pengelolaan data pada Toko Buah Denok menjadi lebih cepat, akurat, dan terorganisir sehingga dapat meningkatkan efisiensi kerja kasir dan pemilik toko.

Kata Kunci : *Prototype, Aplikasi Kasir, PHP, MySQL*

ABSTRACT

This study aims to design a web-based cashier application for Denok Fruit Shop using the Prototype method with the PHP programming language and a MySQL database. The problem encountered at Denok Fruit Shop is that the process of recording incoming goods, outgoing goods, sales transactions, and reporting is still done manually, often resulting in recording errors and reporting delays. The Prototype method was used to tailor the system development process to user needs through the stages of communication, design, prototyping, and system evaluation. The results show that the cashier application was successfully built with login features, product management, purchase and sales transactions, and sales and purchase reports. The system was developed using the CodeIgniter framework and a MySQL database. Based on Black Box testing, all application features functioned well according to user needs. With this application, transaction processes and data management at Denok Fruit Shop are faster, more accurate, and more organized, thereby improving the work efficiency of cashiers and shop owners.

Keywords: *Prototype, Cashier Application, PHP, MySQL*



DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
PERNYATAAN INTEGRITAS.....	iv
MOTTO.....	v
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR SINGKATAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	1
1.3 Rumusan Masalah.....	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Tujuan Penelitian	2
1.6 Manfaat Penelitian.....	3
1.6.1 Manfaat Praktis	3
1.6.2 Manfaat Teoritis	3
1.7 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	3
1.8 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Landasan Teori.....	5
2.1.1 Definisi Implementasi.....	5
2.1.2 Definisi <i>Prototype</i>	5
2.1.3 Definisi Aplikasi.....	6
2.1.4 Definisi Kasir	6
2.1.5 Definisi Toko.....	7
2.1.6 Definisi PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>).....	7
2.1.7 Definisi MySQL	8
2.1.8 Xampp	8

2.1.9 Database	9
2.1.10 Codeigniter	10
2.1.11 Website	10
2.1.12 HTML	11
2.2 Penelitian Terdahulu.....	11
2.3 Kerangka Berpikir	14
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN.....	16
3.1 Objek Penelitian	16
3.1.1 Sejarah Singkat Toko buah Denok	16
3.1.2 Visi dan Misi Toko buah Denok.....	16
3.1.3 Struktur Organisasi Toko buah Denok	17
3.1.4 Deskripsi Tugas	17
3.2 Metode Penelitian.....	18
3.2.1 Sumber Data	19
3.2.2 Teknik Pengumpulan Data	19
3.3 Metode Pengembangan Sistem	20
3.4 Alat Bantu Perancangan.....	21
3.4.1 Use Case Diagram.....	22
3.4.2 Activity Diagram.....	23
3.4.3 Class Diagram	24
3.5 Pengujian Software	26
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	27
4.1 Analisis Masalah.....	27
4.1.1 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan	27
4.1.2 Use Case yang Sedang Berjalan.....	27
4.2 Perancangan Sistem	29
4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem.....	29
4.2.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan	29
4.2.3 Perancangan Prosedur Sistem yang Diusulkan.....	29
4.2.4 Use Case Diagram yang Diusulkan	29
4.2.4.1 Activity Diagram	30
1. Activity Diagram Login User (Admin ,Kasir, Pemilik).....	31
2. Activity Diagram Pada Profil	32

3. Activity Diagram Pada Kategori	33
4. Activity Diagram Pada Produk	34
5. Activity Diagram Pembelian	35
6. Activity Diagram Penjualan	36
7. Activity Diagram Administrator	37
8. Activity Diagram Laporan Pembelian	38
9. Activity Diagram Laporan Penjualan	39
4.2.4.2 Class Diagram	39
4.3 Perancangan Database	40
4.4 Perancangan Antar Muka	43
1. Login User	44
2. Halaman Administrator	44
3. Halaman <i>Profil</i>	45
4. Halaman Kategori	47
5. Halaman Produk	49
6. Halaman Transaksi Pembelian	51
7. Halaman Transaksi Penjualan	52
8. Halaman Laporan Pembelian	53
9. Halaman Laporan Penjualan	54
10. Halaman Administrator/User	56
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	58
5.1 Implementasi Perancangan Sistem	58
5.1.1 Implementasi Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	58
5.1.2 Implementasi Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	58
5.2 Implementasi Basis Data	58
5.2.1 Implementasi Tabel <i>User</i>	60
5.2.2 Implementasi Tabel <i>Profil</i>	60
5.2.3 Implementasi Tabel Produk	61
5.2.4 Implementasi Tabel Kategori	61
5.2.5 Implementasi Tabel Detail Jual	62
5.2.6 Implementasi Tabel Detail Beli	62
5.2.7 Implementasi Tabel Keranjang	63
5.2.8 Implementasi Tabel Penjualan	63

5.2.9 Implementasi Tabel Pembelian	64
5.3 Tampilan Antarmuka	64
1. Tampilan Halaman <i>Login</i> (Admin dan Kasir)	64
2. Tampilan Halaman <i>Administrator</i>	65
3. Tampilan halaman <i>profil</i>	66
4. Tampilan Halaman <i>kategori</i>	67
5. Tampilan Halaman <i>produk</i>	69
6. Tampilan Halaman Transaksi Pembelian	70
7. Tampilan Halaman Transaksi Penjualan	71
8. Tampilan Halaman laporan pembelian.....	72
9. Tampilan Halaman laporan penjualan.....	74
10. Tampilan Halaman Administrator user	76
5.4 Pengujian Sistem	77
1. Pengujian Tombol <i>Login</i>	78
2. Pengujian Data Profil	78
3. Pengujian Kategori	78
4. Pengujian Produk	79
5. Pengujian Transaksi Pembelian.....	79
6. Pengujian Transaksi Penjualan.....	80
7. Pengujian Laporan Pembelian.....	80
8. Pengujian Laporan Penjualan	80
9. Pengujian Administrator atau User	81
5.4.1 Kesimpulan Hasil Pengujian	81
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	82
6.1 Kesimpulan	82
6.2 Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	83

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	12
Tabel 3.1 Simbol-Simbol <i>Use Case Diagram</i>	22
Tabel 3.2 Simbol-Simbol <i>Activity Diagram</i>	23
Tabel 3.3 Simbol-Simbol <i>Class Diagram</i>	24
Tabel 4.1 Tabel <i>User</i>	41
Tabel 4.2 Tabel Profil	41
Tabel 4.3 Tabel kategori	41
Tabel 4.1 Tabel Produk	41
Tabel 4.4 Tabel Pembelian	42
Tabel 4.6 Tabel Penjualan	42
Tabel 4.7 Tabel Detail Jual	42
Tabel 4.8 Tabel Detail Beli	43
Tabel 4.9 Tabel keranjang	43
Tabel 5.1 Tabel Pengujian Tombol Login	78
Tabel 5.2 Tabel Pengujian Data Profil	78
Tabel 5.3 Tabel Pengujian Kategori	78
Tabel 5.4 Tabel Pengujian Produk	79
Tabel 5.5 Tabel Pengujian Transaksi Pembelian	79
Tabel 5.6 Tabel Pengujian Transaksi Penjualan	80
Tabel 5.7 Tabel Pengujian laporan Pembelian	80
Tabel 5.8 Tabel Pengujian Laporan Penjualan	80
Tabel 5.9 Tabel Pengujian <i>Administrator User</i>	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir	14
Gambar 3.1 Sruktur Organisasi.....	17
Gambar 3.2 Metode Pengembangan <i>Prototype</i>	20
Gambar 4.1 <i>Use Case</i> yang sedang Berjalan	28
Gambar 4.2 <i>Use Case</i> yang Diusulkan.....	30
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram Login</i> (User, Admin, Kasir).....	31
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram profil</i>	32
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Pada Kategori.....	33
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Pada Produk	34
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Pembelian	35
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Penjualan	36
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Administrator.....	37
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram</i> Laporan Pembelian.....	38
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram</i> Laporan Penjualan	39
Gambar 4.12 <i>Class Diagram</i> yang Diusulkan	40
Gambar 4.13 Rancangan Halaman Login	44
Gambar 4.14 Rancangan Halaman Adminstrator	44
Gambar 4.15 Rncangan Halaman Profil.....	45
Gambar 4.16 Rancangan Halaman Tambah Profil	45
Gambar 4.17 Rancangan Halaman Edit Profil	46
Gambar 4.18 Rancangan Halaman Kategori	47
Gambar 4.19 Rancangan Halaman Tambah Kategori.....	47
Gambar 4.20 Rancangan Halaman Edit Kategori.....	48
Gambar 4.21 Rancangan Halaman Produk	49
Gambar 4.22 Rancangan Halaman Tambah Produk	49
Gambar 4.23 Rancangan Halaman Edit Produk	50
Gambar 4.24 Rancangan Halaman Trnsaksi Pembelian	51
Gambar 4.25 Rancangan Halaman Transaksi Penjualan.....	52
Gambar 4.26 Rancangan Halaman Laporan Pembelian	53
Gambar 4.27 Rancangan Print Pdf Laporan Pembelian	53

Gambar 4.28 Rncangan Halaman Laporan Penjualan	54
Gambar 4.29 Rancangan <i>Print Pdf</i> Laporan Penjualan	55
Gambar 4.30 Rancangan Halaman <i>Administrator / User</i>	56
Gambar 4.31 Rncangan Halaman Tambah <i>Administrator/User</i>	56
Gambar 4.32 Rancangan Halaman Edit <i>Administrator/User</i>	57
Gambar 5.1 Database Aplikasi Penjualan Toko Buah Denok	59
Gambar 5.2 Tabel <i>User</i>	60
Gambar 5.3 Tabel Profil.....	60
Gambar 5.4 Tabel Produk.....	61
Gambar 5.5 Tabel Kategori.....	61
Gambar 5.6 Tabel Detail Jual	62
Gambar 5.7 Tabel Detail Beli.....	62
Gambar 5.8 Tabel Keranjang	63
Gambar 5.9 Tabel Penjualan	63
Gambar 5.10 Tabel Pembelian.....	64
Gambar 5.11 Tampilan Halaman <i>Login</i>	65
Gambar 5.12 Tampilan Halaman <i>Administrator</i>	65
Gambar 5.13 Tampilan Halaman Profil	66
Gambar 5.14 Tampilan Halaman Tambah Profil.....	66
Gambar 5.15 Tampilan Halaman Edit Profil.....	67
Gambar 5.16 Tampilan Halaman Kategori.....	67
Gambar 5.17 Tampilan Halaman Tambah Kategori	68
Gambar 5.18 Tampilan Halaman Edit Kategori	68
Gambar 5.19 Tampilan Halaman Produk	69
Gambar 5.20 Tampilan Halaman Tambah Produk.....	69
Gambar 5.21 Tampilan Halaman Edit Produk.....	70
Gambar 5.22 Tampilan Halaman Transaksi Pembelian.....	70
Gambar 5.23 Tampilan Halaman Tambah Trnsaksi pembelian.....	71
Gambar 5.24 Tampilan Halaman Trnsaksi Penjualan	71
Gambar 5.25 Tampilan Halaman Tambah Transaksi Penjualan	72
Gambar 5.26 Tampilan Halaman Struck Trnsaksi Penjualan.....	72
Gambar 5.27 Tampilan Halaman Laporan Pembelian	73

Gambar 5.28 Tampilan Laporan Pembelian.....	73
Gambar 5.29 Tampilan <i>PrintPdf</i> Laporan Pembelian.....	74
Gambar 5.30 Tampilan Halaman Laporan Penjualan.....	74
Gambar 5.31 Tampilan Laporan Penjualan	75
Gambar 5.32 Tampilan <i>PrintPdf</i> Laporan Penjualan	75
Gambar 5.33 Tampilan Halaman <i>Administrator user</i>.....	76
Gambar 5.34 Tampilan Halaman Tambah <i>Adminstrator user</i>	76
Gambar 5.35 Tampilan Halaman Edit <i>Adminstrator user</i>	77



DAFTAR SINGKATAN

Singkatan	Kepanjangan
<i>PHP</i>	<i>:Hypertext Preprocessor</i>
<i>MySQL</i>	<i>:My Structured Query Language</i>
<i>RAD</i>	<i>:Rapid Application Development</i>
<i>SDLC</i>	<i>:Software Development Life Cycle</i>
<i>ERD</i>	<i>:Entity Relationship Diagram</i>
<i>DFD</i>	<i>:Data Flow Diagram</i>
<i>DBMS</i>	<i>:Database Management System</i>
<i>RDBMS</i>	<i>:Relational Database Management System</i>
<i>HTML</i>	<i>:Hypertext Markup Language</i>
<i>CSS</i>	<i>:Cascading Style Sheets</i>
<i>XAMPP</i>	<i>:Cross-Platform (X), Apache (A), MariaDB/MySQL (M), PHP (P), :Perl (P)</i>
<i>UI</i>	<i>:User Interface</i>
<i>UX</i>	<i>:User Experience</i>
<i>CRUD</i>	<i>:Create, Read, Update, Delete</i>
<i>LTS</i>	<i>:Long Term Support</i>
<i>WWW</i>	<i>:World Wide Web</i>

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digitalisasi yang berkembang pesat, penerapan teknologi informasi (TI) menjadi elemen penting dalam meningkatkan daya saing dan menjaga keberlanjutan UMKM. Salah satu bentuk UMKM yang turut menghadapi tantangan tersebut adalah toko buah Denok, sebuah usaha yang bergerak di bidang penjualan buah-buahan. Dalam operasionalnya, toko buah Denok masih menghadapi berbagai kendala, khususnya dalam pengelolaan kegiatan operasional dan pencatatan transaksi penjualan.

Permasalahan yang ada pada toko buah Denok berkaitan dengan pencatatan barang masuk, pencatatan barang keluar, transaksi jual beli dan permasalahan dalam pembuatan laporan yang masih dilakukan secara manual sehingga menyebabkan munculnya berbagai kendala, seperti kesalahan dalam pengiriman harga dan jumlah barang, keterlambatan pembuatan laporan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan sistem yang mampu membantu proses pencatatan, pengelolaan, dan pelaporan keuangan secara mudah dan efisien melalui pengembangan aplikasi berbasis metode prototyping yang disesuaikan dengan kebutuhan operasional usaha serta disempurnakan berdasarkan umpan balik pengguna agar hasilnya lebih optimal.

Pengembangan sistem ini dilakukan dengan menggunakan metode prototype, yakni suatu pendekatan dalam pengembangan perangkat lunak yang berfokus pada pembuatan model awal sistem guna memperoleh masukan dari pengguna secara cepat. Dengan penggunaan PHP sebagai bahasa pemrograman dan MySQL sebagai basis data, sistem kasir yang dikembangkan berbasis web menjadi lebih fleksibel, mudah diakses, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Toko buah Denok masih mengelola kegiatan operasional secara manual. Seperti

pencatatan barang masuk, pencatatan barang keluar, transaksi jual beli serta permasalahan pencatatan laporan yang belum terkomputerisasi sehingga menurunkan efisiensi dan akurasi dalam pengelolaan data

2. Penggunaan teknologi yang belum optimal dalam pengelolaan transaksi, pencatatan data dan pelaporan di toko buah kecil hingga menengah.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka permasalahan yang telah dirumuskan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana menanggulangi permasalahan seperti pencatatan stok barang masuk dan keluar, transaksi jual beli, dan permasalahan pembuatan laporan yang masih dilakukan secara manual?
2. Bagaimana membangun aplikasi untuk menanggulangi permasalahan yang ada?

1.4 Batasan Masalah

Untuk menjaga fokus penelitian, sistem yang dikembangkan hanya terfokus pada menanggulangi pengelolaan data stok, barang masuk dan barang keluar, transaksi jual beli dan pembuatan laporan di toko buah Denok dengan menggunakan basis data MySQL sebagai media penyimpanan. Proses pengembangan dilakukan menggunakan metode *Prototype* yang meliputi pembuatan model awal hingga tahap penyempurnaan berdasarkan umpan balik pengguna.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Membangun sistem kasir toko buah Denok yang memudahkan kasir dalam mengelola transaksi penjualan.
2. Mengimplementasikan metode *Prototype* agar proses pengembangan system dapat dilakukan secara *iterative* dan mendapatkan umpan balik cepat dari pengguna
3. Memanfaatkan PHP dan MySQL untuk membangun aplikasi yang stabil, efisien, dan dapat diakses melalui *web*.

4. Menyediakan sistem yang mudah digunakan sehingga meningkatkan produktivitas dan mengurangi kesalahan dalam transaksi penjualan toko buah.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat pada penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu manfaat praktis dan manfaat teoritis.

1.6.1 Manfaat Praktis :

1. Membantu toko buah Denok dalam pengelolaan stok barang masuk dan barang keluar, transaksi jual beli dan pembuatan laporan secara akurat, cepat, dan terorganisir sehingga meningkatkan efisiensi operasional toko buah.
2. Menyediakan alat yang mudah digunakan oleh kasir untuk mencatat transaksi, sehingga mempercepat proses pembayaran dan mengurangi kesalahan manusia.
3. Penerapan metode *Prototype* dalam pengembangan perangkat lunak yang dapat membantu pengembang dan peneliti lain memahami proses iterative dalam sistem pengembangan.

1.6.2 Manfaat Teoritis:

Menambah wawasan penulis terkait penggunaan PHP dan MySQL dalam membangun aplikasi kasir yang dapat diakses secara luas dan dapat dikembangkan lebih lanjut di masa depan

1.7 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian Jalan Sumatra yang terletak di Kelurahan Gunung Ibul. Penelitian melakukan observasi atau pengamatan secara langsung sebagai bentuk salah satu upaya dalam memperoleh data yang dibutuhkan, dengan. Waktu penelitian yang dilakukan dengan rentan waktu dua bulan yaitu bulan Agustus 2025 – Mei 2026.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini membantu supaya skripsi lebih terarah pada masalah yang dibahas, sehingga tidak menyimpang dari ketentuan dan tujuan yang ditetapkan dengan sistematika penulisan, sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah, kegunaan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, serta sistematika penulisan yang terdapat pada penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Umumnya berisikan teori yang berupa penjelasan tentang pemahaman yang diperoleh dari hasil kajian, referensi serta kutipan buku dan jurnal, dalam bab ini juga membahas tentang penelitian terdahulu yang relevan dengan penyusunan penelitian serta kerangka berfikir.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisikan pembahasan tentang objek/tempat dilakukannya penelitian, penulisan juga merupakan gambaran mengenai penjelasan umum metode penelitian, metode pengembangan sistem, dan langkah-langkah penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dikerjakan.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisikan tentang analisa objek, permasalahan apa yang ada , serta membuat rancangan suatu aplikasi yang meliputi perancangan sistem, rancangan database, rancangan koding, dan rancangan implementasi antar muka.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini berisi implementasi dari perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan, penerapan antar muka sebuah website yang telah dibangun, serta tahapan pengujian sistem.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Membahas tentang kesimpulan dari keseluruhan isi dari skripsi yang telah dibuat, serta saran-saran yang bisa diterapkan untuk perbaikan dan pengembangan sistem selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Definisi Implementasi

Mulyasa juga menyebutkan pengertian implementasi dalam jurnal Jasin (p. 2022) bahwa implementasi merupakan suatu proses penerapan ide, konsep, kebijakan atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan maupun nilai dan sikap.

Secara umum Implementasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai pelaksanaan atau penerapan. Istilah ini merujuk pada kegiatan yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu. Pada dasarnya implementasi adalah proses mewujudkan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi ke dalam langkah-langkah praktis yang nyata, sehingga menghasilkan pengaruh positif, seperti perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, serta nilai dan sikap seseorang. (Haji, 2020)

Berdasarkan beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa implementasi merupakan proses pelaksanaan atau penerapan suatu ide, konsep, kebijakan, atau inovasi ke dalam tindakan nyata yang menghasilkan dampak berupa perubahan pada pengetahuan, keterampilan, serta nilai dan sikap.

2.1.2 Definisi *Prototype*

Metode *Prototype* merupakan salah satu pendekatan dalam pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan oleh pengembang sistem. Melalui metode ini, pengembang dan klien dapat berinteraksi serta bertukar informasi secara langsung selama proses pembuatan aitem berlangsung. Interaksi tersebut menjadi keunggulan tersendiri karena mempermudah proses pengembangan perangkat lunak agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. (Samsudin, 2024)

Menurut Yuni Pantiwati, Fendy Hardian Permana, Aminudin, & Sari. (2024:7) *Prototype* adalah mengembangkan model atau rancangan produk menjadi produk final yang dapat memenuhi permintaan pengguna. Tujuan utama dari *prototype* adalah mengembangkan model atau rancangan produk menjadi produk final yang dapat memenuhi permintaan pennguna.

Metode *Prototype* adalah metode yang memungkinkan pengguna atau user memiliki gambaran awal tentang perangkat lunak yang akan dikembangkan, serta

pengguna dapat melakukan pengujian di awal sebelum perangkat lunak dirilis.

2.1.3 Definisi Aplikasi

Aplikasi adalah ringkasan fakta atau informasi, isu, usaha ke dalam media atau metode yang dapat digunakan dengan cara yang berbeda. (Andreani, Ariansyah, & Barnianto, 2024)

Menurut Suwu, Waani, & Malimbe (2021) Aplikasi merupakan suatu jenis perangkat lunak yang dirancang untuk memanfaatkan kemampuan komputer secara langsung dalam menyelesaikan tugas-tugas tertentu sesuai dengan kebutuhan atau keinginan pengguna. Perangkat lunak ini berperan sebagai sarana bagi pengguna untuk menjalankan berbagai aktivitas, seperti pengolahan data, perhitungan, pengelolaan informasi, dan kegiatan lainnya yang bersifat spesifik. Berbeda dengan perangkat lunak sistem yang berfungsi mengelola dan mengoordinasikan sumber daya komputer agar seluruh komponen dapat bekerja dengan baik, aplikasi fokus pada penerapan kemampuan komputer untuk menghasilkan manfaat nyata.

Aplikasi adalah perangkat lunak yang membentuk bagian depan dari sebuah sistem dan digunakan untuk memproses data dan mengubahnya menjadi informasi yang berguna bagi manusia dan sistem yang bersangkutan. Kata “aplikasi” berasal dari kata bahasa Inggris “application” yang berarti menggunakan, memakai, atau mempekerjakan. Sebagai sebuah istilah, definisi aplikasi adalah sebuah program siap pakai yang dirancang untuk menjalankan suatu fungsi bagi pengguna aplikasi serta tujuan aplikasi lainnya yang dapat digunakan oleh objek yang bersangkutan. (Firdausi, 2020)

Berdasarkan beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa Aplikasi merupakan perangkat lunak yang berfungsi sebagai bagian utama dari suatu sistem, dengan tujuan memproses data menjadi informasi yang bermanfaat bagi pengguna maupun sistem itu sendiri. Berbeda dengan perangkat lunak sistem yang berperan mengatur dan mengoordinasikan sumber daya komputer agar berfungsi secara optimal, aplikasi lebih banyak tekanan pada penerapan kemampuan komputer untuk memberikan manfaat nyata bagi pengguna.

2.1.4 Definisi Kasir

Menurut Abdulla (2025:7) Kasir adalah karyawan yang bertanggung jawab penuh atas semua transaksi keuangan yang terjadi antara perusahaan dengan

pelanggan. Mereka memegang peranan krusial sebagai penjaga akurasi finansial dan titik kontak terakhir dalam pengalaman berbelanja.

Kasir adalah seorang yang memegang kas (uang) atau orang yang memiliki tanggung jawab untuk menerima dan membayarkan sejumlah uang. Kasir juga dapat didefinisikan sebagai seseorang yang menghitung pesanan, menerima uang atas pembelian konsumen dan menyerahkan kelebihan uangnya. (Soesanto, 2022)

Berdasarkan beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa Kasir adalah tempat melakukan transaksi atau pembayaran yang menjadi akhir dari sebuah transaksi jual beli antara konsumen dan produsen sehingga menghasilkan kepuasan pada masing-masing pihak.

2.1.5 Definisi Toko

Definisi toko itu sendiri adalah salah satu public space yang dipergunakan sebagai tempat berbisnis yang sifatnya sendiri adalah sebagai aktivitas memajang, menyimpan dan menjual, juga sebagai area pertemuan antara pengusaha dengan konsumen yang mampu membuat keuntungan bagi pengelola maupun pemiliknya. (Haryanto, Destiawati, & Kurniawan, 2022)

Berdasarkan beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa Toko merupakan bisnis ini bisa berupa usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) yang menjual barang secara langsung kepada konsumen atau kepada perusahaan lain sebagai bahan baku.

2.1.6 Definisi PHP (*Hypertext Preprocessor*)

PHP merupakan singkatan dari *Personal Home Page* dan menjadi bahasa standar yang banyak digunakan dalam pengembangan situs web. PHP adalah bahasa pemrograman berbasis skrip yang ditempatkan dan dijalankan di dalam web server. Istilah PHP juga mengacu pada *Hypertext Preprocessor*. Bahasa ini hanya dapat beroperasi di sisi server, kemudian hasil proses yang dikirimkan untuk ditampilkan pada sisi klien. (Apyriyana, 2021)

PHP merupakan bahasa pemrograman yang banyak digunakan dalam pembuatan dan pengembangan aplikasi berbasis web, serta sering dikombinasikan.

dengan HTML. Istilah PHP sendiri merupakan singkatan dari Hypertext Preprocessor, yaitu bahasa pemrograman yang dijalankan di sisi server dan dapat disisipkan langsung ke dalam dokumen HTML. (Maulina, 2020)

Berdasarkan beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa PHP adalah bahasa pemrograman berbasis skrip yang banyak digunakan untuk pengembangan situs web dan aplikasi web, sering kali dikombinasikan dengan HTML. Istilah PHP merupakan singkatan rekursif dari *Hypertext Preprocessor* (meskipun awalnya adalah *Personal Home Page*). PHP dijalankan sepenuhnya di sisi server (*server-side scripting*), di mana ia memproses kode, dan kemudian hasilnya dikirimkan ke sisi klien (*browser*) untuk ditampilkan.

2.1.7 Definisi MySQL

MySQL merupakan sebuah program database server yang mampu mengelola, menerima, dan mengirimkan data dengan cepat melalui penggunaan perintah-perintah SQL (*Structured Query Language*). MySQL menjadi salah satu database yang pertama kali mendapat dukungan dari bahasa pemrograman berbasis skrip untuk kebutuhan internet (PHP dan Perl). MySQL lebih sering digunakan untuk membangun aplikasi berbasis web, umumnya pengembangan aplikasinya menggunakan bahasa pemrograman script PHP. (Sholihah, 2020)

MySQL (*My Structure Query Language*) adalah salah satu jenis database server yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan database sebagai sumber dan pengelolaan datanya. Mysql bersifat open source dan menggunakan SQL (*Structured Query Language*). MySQL biasa dijalankan diberbagai platform misalnya windows Linux, dan lain sebagainya user. (Permatasari, 2020)

Berdasarkan beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa MySQL adalah program database server yang sangat terkenal, open source, dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi berbasis web. MySQL berfungsi untuk mengelola, menerima, dan mengirimkan data dengan cepat melalui penggunaan SQL (*Structured Query Language*). MySQL mendukung berbagai platform (seperti Windows dan Linux) dan merupakan salah satu database yang pertama mendapat dukungan dari bahasa pemrograman script internet seperti PHP, menjadikannya kombinasi yang umum untuk pengembangan web.

2.1.8 Xampp

XAMPP merupakan salah satu perangkat lunak sumber terbuka umum yang dipakai untuk mengembangkan aplikasi web. Perangkat ini meliputi beberapa

komponen utama seperti Apache sebagai web server, MySQL sebagai database server, PHP sebagai bahasa pemrograman, serta PHPMyAdmin yang berfungsi sebagai antarmuka grafis untuk mengelola database MySQL. (Ikhsan & Ediansa, 2024)

Menurut Fathoroni, Fatonah, Andarsyah, & Riza (2020:50). XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. XAMPP merupakan tool yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dengan menginstal XAMPP maka tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi web server Apache, PHP dan MySQL secara manual.

Berdasarkan beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa XAMPP adalah paket perangkat lunak server sumber terbuka (open source) yang sangat populer dan banyak digunakan untuk mengembangkan serta mempelajari aplikasi web secara mandiri, terutama bagi pemula.

2.1.9 Database

Database merupakan kumpulan dokumen saling berkaitan yang satu dengan lainnya dimana model data relasional atau hubungan antar dokumen direalisasikan dengan kunci relasi (relation key) yang merupakan kunci primer dari masing – masing dokumen. (Alasi, 2025)

Menurut Prof. Dr. Ir. Made Sudarma, (2024:86) Database adalah kumpulan terstruktur dari data yang disimpan dalam satu lokasi atau tempat yang dapat diakses dan dikelola bersama. Database menyediakan cara untuk menyimpan, mengatur, dan mengelola dan dengan efisien.

Database Adalah Kumpulan data yang terstruktur dengan tujuan mendukung berbagai aplikasi secara efektif, melalui sentralisasi data serta pengendalian data yang berlebihan (redundan), yang bersifat mekanis, dapat dibagi bersama, terdefinisi secara resmi, dan terkontrol. Database juga merupakan perangkat lunak yang dipakai untuk menyimpan data. Sistem database adalah sistem perangkat lunak yang memungkinkan pengguna menyimpan sejumlah data.

sehingga mereka dapat mengakses dan mengelola informasi sesuai kebutuhan. (Pakpahan, 2020)

Berdasarkan beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa Database

adalah perangkat lunak yang digunakan untuk menyimpan, mengakses, dan mengelola informasi sesuai kebutuhan pengguna. Tujuannya adalah untuk mensentralisasi data, mengurangi data yang berlebihan (redundancy), dan memungkinkan data tersebut dapat dibagi bersama serta terkontrol. Dalam model relasional, hubungan antar dokumen diwujudkan melalui kunci relasi (relation key), yang biasanya adalah kunci primer (primary key) dari setiap dokumen.

2.1.10 Codeigniter

Menurut Randa, Putra, & Sammir (2023) Codeigniter merupakan web application framework yang bersifat open source yang digunakan untuk sebuah aplikasi dengan menggunakan Bahasa pemrograman PHP. Codeigniter itu sendiri menjadi sebuah framework PHP menggunakan model MVC (Model, View, Control) untuk website dan aplikasi yang dinamis dengan menggunakan PHP.

Menurut Ridwan, Sinaga, T., & Elsera (2022) CodeIgniter adalah sebuah framework yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP yang bertujuan untuk memudahkan para programmer web untuk membuat atau mengembangkan aplikasi berbasis web.

Berdasarkan beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa CodeIgniter merupakan kerangka kerja framework berbasis PHP dengan lisensi sumber terbuka yang secara khusus dikembangkan untuk membantu para praktisi IT dalam menyusun aplikasi web dinamis secara lebih praktis. Keunggulan utamanya terletak pada penerapan arsitektur MVC (Model, View, Controller) yang memisahkan logika pemrograman dari tampilan. Pola ini tidak hanya membuat proses pengembangan menjadi lebih cepat, tetapi juga memastikan struktur kode tetap sistematis, terorganisir, dan mudah dikelola dalam jangka panjang.

2.1.11 Website

Website atau web merupakan kumpulan laman internet yang menyertakan informasi spesifik yang disesuaikan dengan dibutuhkan setiap individu. (Andreani, Ariansyah, & Barnianto, 2024).

Menurut Ihramsyah (2023) Website adalah Halaman web yang saling berhubungan yang berisi kumpulan informasi berupa teks, gambar, animasi, audio dan video dapat diakses melalui jalur koneksi internet yang dibuat untuk personal, organisasi dan Perusahaan.

Menurut Dwi Mustika Kusumawardani, et al., (2023:3). Website merupakan fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh.

Berdasarkan beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa website merupakan kumpulan halaman web yang saling terhubung berisi berbagai bentuk data digital (seperti teks, gambar, animasi, suara, dan video) yang dapat diakses melalui jaringan internet.

2.1.12 HTML

(HTML) *Hypertext Markup Language* adalah bahasa pemrograman yang mengatur cara penyajian informasi di internet serta bagaimana informasi tersebut memungkinkan kita berpindah dari satu lokasi ke lokasi lain. HTML dikembangkan oleh Tim Berners-Lee saat bekerja di CERN dan pertama kali dikenal luas melalui browser Moses. (Nistrina, 2022) HTML adalah singkatan dari Hyper Text Markup Language. Dokumen HTML berupa file teks biasa yang bisa dibuat menggunakan editor teks apa pun. Dokumen ini dikenal sebagai halaman web (*webpage*) dan disajikan melalui browser web. Biasanya, dokumen HTML berisi informasi atau antarmuka aplikasi di internet. Ada dua metode untuk membuat halaman web: menggunakan editor HTML khusus atau editor teks sederhana seperti notepad. (Nestary, 2020)

Berdasarkan beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa HTML (*Hyper Text Markup Language*) merupakan standar bahasa yang dikembangkan oleh Tim Berners-Lee untuk menyajikan informasi, antarmuka, dan mengatur navigasi (perpindahan lokasi) di internet.

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah upaya peneliti untuk mencari perbandingan dan selanjutnya menemukan inspirasi baru untuk penelitian selanjutnya di samping itu kajian terdahulu membantu penelitian dalam memposisikan penelitian serta menunjukkan orsinalitas dari penelitian.

Daftar Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Penelitian	Hasil	Perbedaan
1	Judul : Rancang Bangun Penerapan Model Prototype dalam Perancangan Sistem Informasi Pencatatan Persediaan Barang Berbasis Web. Menggunakan Metode <i>Prototype</i> Penulis : Kurnia, J. S., & Risyda, F. Tahun : (2021)	Sistem berhasil menghasilkan informasi persediaan barang yang <i>up-to-date</i> dan memberikan peringatan otomatis untuk stok minimum.	Penelitian tersebut fokus pada <i>Pencatatan Persediaan Barang (Inventaris)</i> , sedangkan penelitian ini fokus pada <i>Aplikasi Kasir (Penjualan)</i> .
2	Judul : Implementasi Metode Prototype dalam Membangun Sistem Informasi Penjualan Online pada Toko Herbal Pahlawan. Menggunakan Metode <i>Prototype</i> Penulis : Al Muhtadi, A. Z., & Junaedi, L. Tahun : (2021)	Sistem berhasil diuji coba dan berfungsi sebagai <i>E-commerce</i> , mempermudah pelanggan memesan produk herbal secara <i>online</i> dengan integrasi pembayaran.	Penelitian tersebut berfokus pada <i>Penjualan Online (E-Commerce)</i> , sedangkan penelitian ini fokus pada aplikasi <i>Kasir (Point of Sale)</i> internal toko.
3	Judul : Implementasi Aplikasi Kasir Berbasis Web Pada Toko Ghafya Fruits Shop Penulis : Damar Eko Cahyono, & Anisa Jayanti Tahun : (2022)	Berhasil mengimplementasikan aplikasi kasir berbasis <i>web</i> yang dapat membantu meningkatkan efisiensi dan akurasi pencatatan, serta memperbaiki manajemen stok pada toko buah.	Meskipun objek sama-sama toko buah, penelitian utama fokus pada penggunaan Metode <i>Prototype</i> .
4	Judul : Sistem Informasi Penjualan dan Stok Berbasis Web dengan PHP dan MySQL untuk UMKM Makanan Ringan Penulis : Masgo, M., & Santoso, S. Tahun : (2022)	Berhasil membangun sistem informasi penjualan dan stok berbasis <i>web</i> menggunakan <i>PHP</i> dan <i>MySQL</i> untuk membantu	Metode: Tidak secara eksplisit menyebutkan Metode <i>Prototype</i> . Objek: UMKM Makanan Ringan, bukan buah segar.

UMKM makanan ringan.

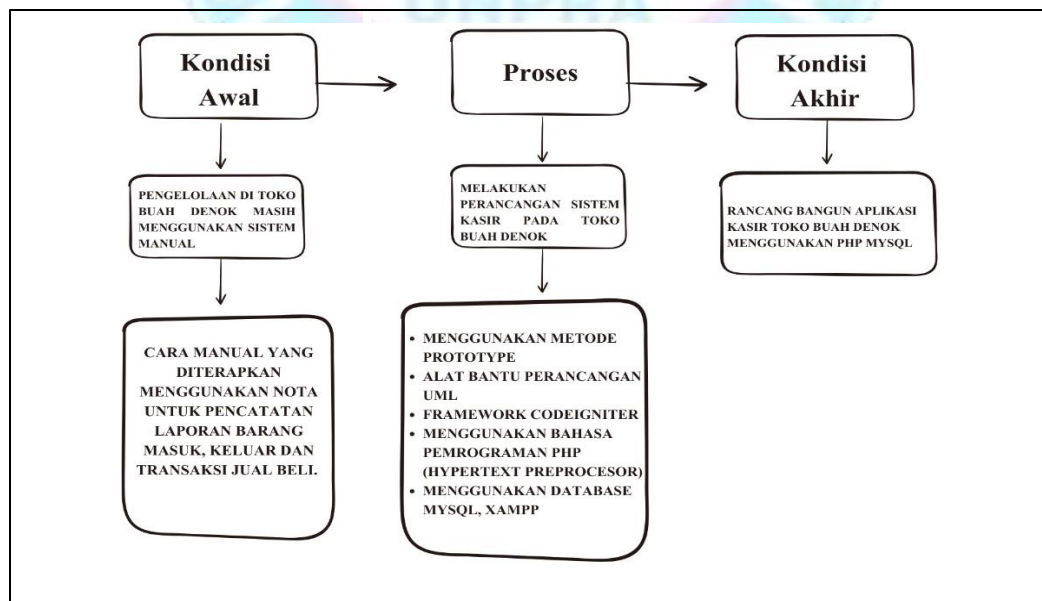
5	Judul : Penerapan Metode Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Service Pada Bengkel Sido Motor Berbasis Website. Penulis : Handayani, V. R., Saputri, M. I., Rahmawati, E., & Kesuma, C. Tahun : (2024)	Berhasil menerapkan Metode <i>Prototype</i> dalam merancang Sistem Informasi Service (Pelayanan Jasa) berbasis <i>website</i> untuk Bengkel Sido Motor, yang berfokus pada pendaftaran servis dan riwayat pelanggan.	Objek Sistem: Sistem Informasi Pelayanan Jasa (Service) di Bengkel, bukan Aplikasi Kasir Penjualan produk ritel. Konteks Bisnis: Jasa Otomotif, bukan ritel produk segar (Toko Buah).
6	Judul : Pengembangan Sistem Informasi Kasir Berbasis Website pada Biya Salon Muslimah Menggunakan Metode <i>Prototype</i> Penulis : Adila, F., & Fitriyani, F Tahun : (2024)	Sistem informasi kasir berhasil diterapkan, mempercepat proses <i>check-out</i> layanan salon dan menghasilkan laporan kinerja terapis.	Salon Muslimah fokus pada jasa, sedangkan penelitian ini fokus pada Toko Buah barang.
7	Judul : Perancangan Aplikasi Kasir dengan Metode <i>Prototype</i> (Studi Kasus: UMKM Artasari) Menggunakan Metode <i>Prototype</i> Penulis : Isnaurokhmah, K. A. A., Rochmah, L., & Albana, I. Tahun : (2024)	Aplikasi kasir berhasil dirancang dengan fitur <i>multi-user</i> (admin dan kasir) yang tervalidasi sesuai kebutuhan umum UMKM.	UMKM Artasari (bersifat umum), sedangkan penelitian ini spesifik di Toko Buah.
8	Judul : Pengembangan Aplikasi Kasir Berbasis Web Dalam Pengelolaan Transaksi Keuangan Menggunakan Metode <i>Prototype</i> Penulis : M. Burhanudin & D. Hermanto Tahun : (2025)	Aplikasi kasir berhasil dikembangkan dengan fungsi utama pengelolaan biaya layanan jasa dan pelaporan keuangan jasa yang akurat.	-Objek pada penelitiannya -Aplikasi fokus pada perusahaan jasa desain interior

9	Judul : Perancangan Sistem Kasir Berbasis Web untuk Optimasi Transaksi di UMKM Jimmy Juice Penulis : Ni Kadek Dwi Cahaya Intan Putri Tahun : (2025)	Merancang prototipe sistem kasir berbasis <i>web</i> menggunakan Metode R&D (mengembangkan <i>prototype</i> menggunakan Figma) untuk UMKM penjual minuman jus.	Objek: Jimmy Juice (minuman/jus), bukan buah utuh. Teknologi: Menggunakan Figma untuk prototipe (bukan PHP/MySQL dalam tahap <i>snippet</i> ini).
10	Judul : Pengembangan Sistem Kasir Berbasis Digital Untuk Mempermudah Transaksi Penjualan di Warung Menggunakan Model Prototype Penulis : Asadi, NR Tahun : (2025)	Berhasil mengembangkan sistem kasir digital menggunakan Model Prototype pada UMKM kuliner (<i>warung</i>) untuk mempermudah transaksi.	Objek: Warung/UMKM Kuliner (makanan olahan), bukan buah segar.

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2025)

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah dasar pemikiran yang memuat perpaduan antara teori, fakta, observasi, dan kajian pustaka yang digunakan untuk menyusun suatu karya ilmiah atau penelitian.



Sumber : Data diolah oleh peneliti (2025)

Gambar 2.1 Kerangka pikir

Adapun penjelasan mengenai Gambar 2.1, yang merupakan Kerangka Berpikir penelitian, bertujuan untuk memvisualisasikan hubungan kausalitas antara kondisi awal (permasalahan pengelolaan manual), metode pengembangan yang dipilih, dan luaran sistem yang diharapkan.

1. Kondisi awal

Kegiatan pada Toko buah Denok masih menggunakan sistem transaksijual beli, pencatatan barang masuk dan keluar dan pencatatan laporan manual. Cara manul yang diterapkan pada Toko Buah Denok menggunakan nota.

2. Proses

Sistem aplikasi kasir pada Toko Buah Denok ini akan dikembangkan menggunakan Metode Prototype dan menggunakan pendekatan UML untuk memvisualisasikan arsitektur sistem secara detail melalui diagram seperti Use Case, Class, dan Sequence Diagram, Implementasi aplikasi akan mengandalkan Framework Codeigniter untuk mempercepat proses pengembangan, memastikan struktur kode yang terorganisir (MVC), dan meningkatkan keamanan. Bahasa pemrograman PHP (Hypertext Preprocessor), Seluruh data transaksi, stok buah, dan laporan akan disimpan dan dikelola menggunakan Database MySQL, yang dijalankan melalui perangkat lunak server lokal XAMPP selama tahap pengembangan dan pengujian. Dengan integrasi elemen-elemen ini, solusi yang dihasilkan diharapkan mampu menyajikan aplikasi kasir yang efisien, mudah digunakan, dan dapat diandalkan untuk menggantikan proses manual yang rentan kesalahan.

3. Kondisi Akhir

Adanya rancang bangun aplikasi kasir Toko Buah Denok berbasis PHP dan MySQL ini, toko tidak lagi bergantung pada nota kertas, sehingga manajemen barang dan transaksi menjadi lebih cepat, akurat, dan profesional.

BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Pada penyusunan tugas akhir ini penulis mengambil objek penelitian pada Toko buah Denok yang beralamat di Jalan Sumatera, Kelurahan Gunung Ibul, Prabumulih Timur, Kota Prabumulih, provinsi Sumatera Selatan

3.1.1 Sejarah Singkat Toko buah Denok

Nama Denok dari toko tersebut diambil dari nama anak pemilik toko yaitu bapak Mulyono dan ibu Ekayati. Toko buah Denok berdiri sejak pada tanggal 1 Oktober 2023. Toko buah Denok ini menjual berbagai jenis buah-buahan, buah import maupun local. Toko buah Denok ini sangat terkenal dengan menjual berbagai buah dengan kualitas yang tinggi tetapi dengan harga yang sangat murah sehingga banyak diminati oleh kalangan masyarakat. Toko buah denok melakukan penjualan secara langsung (onsite) dari ruko yang terletak di tepi jalan raya, menjadikannya mudah diakses oleh pengguna jalan. Penjualan dilakukan secara tatap muka (langsung) dari lokasi toko, agar konsumen bisa memilih, melihat kualitas dan kesegaran buah langsung oleh pelanggan.

3.1.2 Visi dan Misi Toko buah Denok

Adapun Visi dan Misi Toko Buah Denok yang menjadi panduan utama kami adalah sebagai berikut

1. Visi

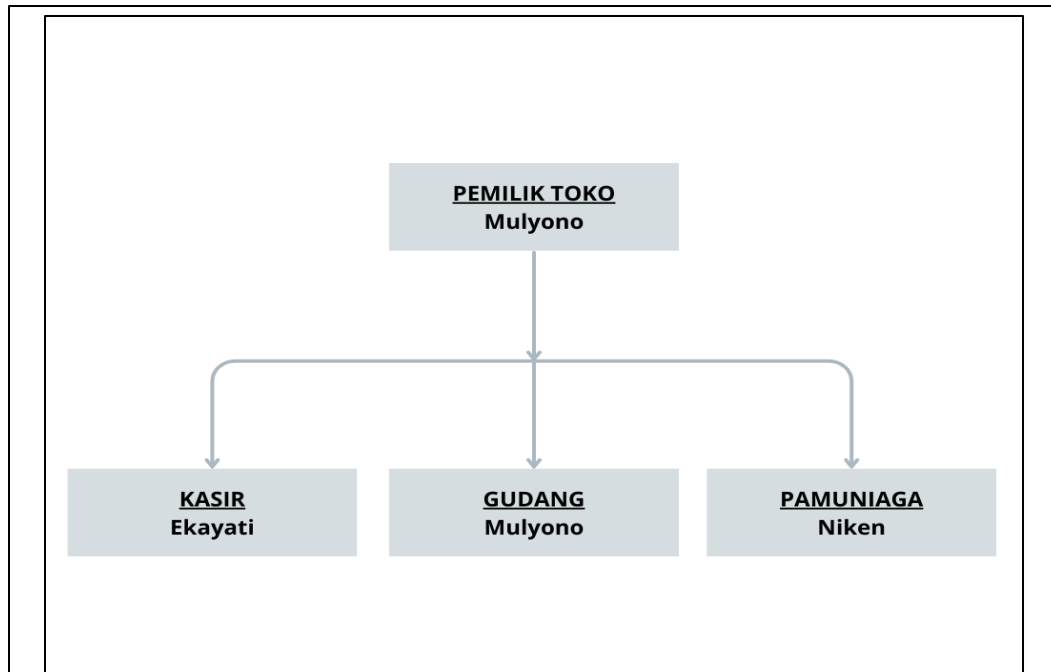
Menjadi toko buah pilihan utama masyarakat lokal yang dikenal karena kesegaran, kualitas, dan pelayanan terbaik.

2. Misi

1. Menyediakan beragam jenis buah-buahan segar dengan standar mutu tinggi setiap hari.
2. Memberikan pelayanan yang ramah, cepat, dan informatif kepada setiap pelanggan. Menjalinkan kemitraan yang kuat dengan pemasok lokal untuk mendukung petani dan menjamin ketersediaan buah musiman.
3. Menciptakan lingkungan belanja yang bersih dan nyaman bagi konsumen.

3.1.3 Struktur Organisasi Toko buah Denok

Struktur organisasi adalah kerangka formal atau susunan sistematis yang menggambarkan hubungan antara jabatan, tugas, wewenang, dan tanggung jawab dalam sebuah organisasi (perusahaan, instansi, atau kelompok). Tata kerja Toko buah Denok mempunyai struktur organisasi untuk melaksanakan tugas dan wewenangnya, berikut ini struktur organisasi yang ada di Toko buah Denok.



Sumber: Data diambil dari Toko Buah Denok (2025)

Gambar 3.1 Struktur Organisasi Toko Buah Denok

3.1.4 Deskripsi Tugas

Berdasarkan struktur organisasi diatas, adapun deskripsi tugas dan fungsinya sebagai berikut.

1. Pemilik Toko
 - a. Menetapkan target penjualan, menentukan kebijakan harga, dan mengelola seluruh modal serta laba rugi toko
 - b. Mencari, negosiasi, dan menjalin hubungan baik dengan pemasok untuk mendapatkan buah berkualitas dengan harga terbaik.
 - c. Mengawasi kinerja Kepala toko dan membuat keputusan besar terkait pengembangan atau masalah toko.
2. Gudang
 - a. Menerima dan memeriksa kiriman buah dari pemasok (memastikan

kuantitas dan kualitas sesuai pesanan).

- b. Menyimpan buah di gudang dengan cara yang benar (sesuai suhu dan jenis) untuk mempertahankan kesegaran dan meminimalkan kerugian (penyusutan).
 - c. Memasok stok buah dari gudang ke etalase/area *display* toko sesuai permintaan dari Koordinator atau Staf Penjualan.
3. Pramuniaga
- a. Menyambut pelanggan, membantu mereka memilih buah, dan menimbang pesanan dengan ramah.
 - b. Mengisi ulang *display* buah yang kosong dan secara rutin menyortir (membuang) buah yang mulai rusak/busuk.
 - c. Menjaga kebersihan dan kerapian area *display* agar menarik perhatian pembeli.
4. Kasir
- a. Memproses semua pembayaran (tunai dan non-tunai) secara cepat dan akurat.
 - b. Menghitung uang kas di akhir *shift* (*cash closing*) dan memastikan jumlahnya sesuai dengan laporan penjualan harian.
 - c. Memastikan harga di sistem (POS) atau label sesuai dengan harga yang berlaku.

3.2 Metode Penelitian

Penelitian deskriptif adalah metode yang berupaya menjelaskan atau menafsirkan suatu kondisi atau situasi spesifik. Upaya ini dilakukan melalui pengumpulan data dan informasi yang terperinci, serta melibatkan proses analisis masalah dengan tingkat ketepatan dan keakuratan yang tinggi. (Aryani & Yuwita, 2023).

Penelitian kualitatif merupakan suatu pendekatan dalam melakukan riset yang berorientasi pada fenomena atau gejala yang bersifat alami. Pelaksanaan riset ini bersifat mendasar atau membumi dan bersifat naturalistik atau alami. Fenny Moniaga, et al. (2024:15).

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan, metode deskriptif

kualitatif adalah gabungan antara analisis yang tajam dengan kejujuran data di lapangan. Penelitian ini tidak sekadar menggambarkan situasi secara mendetail, tetapi juga mencoba memahami suatu kejadian sesuai dengan apa yang sebenarnya terjadi di dunia nyata. Dengan pendekatan yang langsung terjun ke lapangan (bersifat alami), hasil penelitiannya menjadi lebih akurat karena mampu menjelaskan masalah berdasarkan kondisi asli tanpa dibuat-buat.

3.2.1 Sumber Data

Sumber data adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Sumber data dapat dibedakan menjadi 2 (dua) sumber yaitu data primer dan sekunder. Dalam penulisan ini penulis menggunakan kedua sumber data tersebut:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan dan diolah sendiri atau seorang organisasi langsung dari objeknya. Dalam hal ini peneliti mendapatkan secara langsung dari pihak Toko Buah Denok untuk memperoleh data yang diperlukan.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber data penelitian yang diperoleh melalui media perantara atau secara tidak langsung yang berupa buku, catatan, bukti, yang telah ada atau arsip baik yang di publikasikan secara umum. Maka dari itu peneliti menggunakan data olahan yang tersedia di internet, serta catatan-catatan dari pihak Toko Buah Denok.

3.2.2 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam mencapai tujuan penelitian. Data yang dikumpulkan oleh penulis dalam penelitian ini menggunakan metode-metode yaitu:

1. Observasi (Observation)

Melakukan pengamatan langsung pada Toko Buah Denok dan menganalisa permasalahan yang ada.

2. Wawancara (Interview)

Pengumpulan data yang dilakukan secara tanya jawab langsung dengan bapak Mulyono selaku pemilik dan kepala Toko Buah Denok yang dapat memberikan informasi yang dibutuhkan oleh penulis.

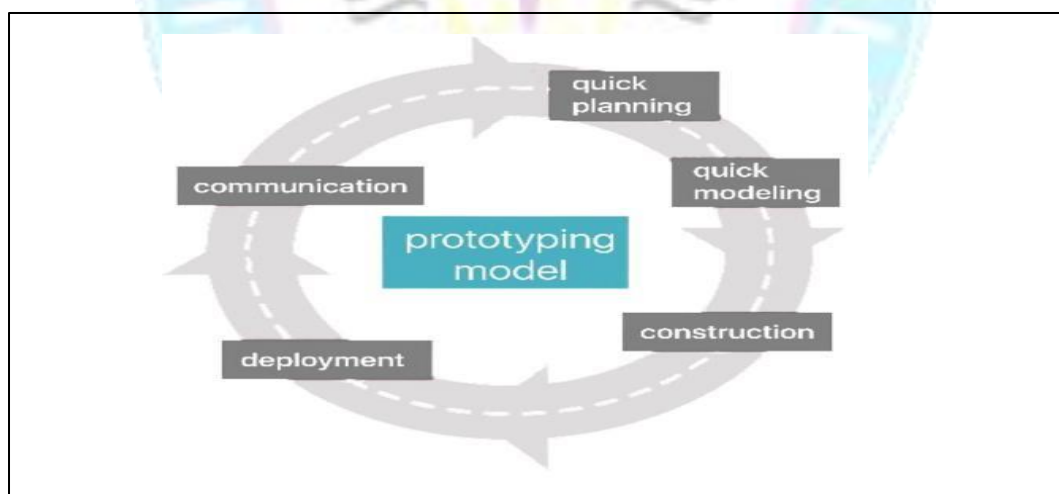
3. Studi Pustaka (Library Research)

Di dalam studi pustaka ini, peneliti mengumpulkan data dan informasi dari berbagai sumber diantaranya buku, jurnal, artikel, serta penelitian-penelitian terdahulu sebagai referensi dalam penelitian ini.

3.3 Metode Pengembangan Sistem

Dalam pembuatan proposal skripsi ini metode yang digunakan oleh penulis adalah Prototype. Metode Prototype merupakan salah satu pendekatan dalam pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan oleh pengembang sistem. Melalui metode ini, pengembang dan klien dapat berinteraksi serta bertukar informasi secara langsung selama proses pembuatan aiatem berlangsung.. (Samsudin, 2024).

Kelebihan utama metode ini adalah memfasilitasi kolaborasi erat dan pertukaran informasi secara langsung antara pengembang dan pemilik. Karena pengembang dapat memvalidasi dan mengadaptasi setiap tahapan berdasarkan umpan balik langsung (real-time), sistem yang dihasilkan dijamin memiliki akurasi, fungsi, dan relevansi tinggi terhadap kebutuhan pengguna akhir.



Sumber: (Calisto & Narulita, 2024)

Gambar 3.2 Metode Pengembangan Model Prototype

Berikut ini penjelasan mengenai tahapan pada metode pengembangan yang digunakan, yaitu:

1. Communication (Komunikasi)

Tahap ini menjadi fondasi awal, melibatkan dialog intensif antara pengembang (penulis skripsi) dan pihak Toko Buah Denok. Fokusnya adalah

memahami kebutuhan dasar, tujuan utama aplikasi (misalnya mempercepat transaksi, mengurangi kesalahan hitung), dan batasan teknis (harus berbasis web menggunakan PHP dan MySQL). Pengembang mencatat detail tentang alur kerja harian kasir, jenis-jenis buah yang dijual, serta format laporan yang diinginkan. Ini memastikan tidak ada asumsi yang salah sebelum desain dimulai.

2. Quick Plan (Perencanaan Cepat)

Menyusun rencana singkat yang fokus pada penetapan fitur inti yang akan dibangun dalam *prototype* pertama (misalnya, Modul Transaksi Dasar), mengutamakan kecepatan dan time-box pengerjaan.

3. Modeling: Quick Design (Pemodelan: Desain Cepat)

Melakukan perancangan yang efisien, meliputi pembuatan skema database MySQL yang dibutuhkan dan desain interface (UI/UX) kasir Toko Buah Denok yang fungsional (tanpa detail estetika berlebihan) sebagai panduan pembangunan.

4. Construction of Prototype (Konstruksi Prototipe)

Ini adalah tahap implementasi inti di mana tim dengan cepat membangun *prototype* atau model kerja dari sistem Toko Buah Denok. *Prototype* ini mungkin hanya memiliki fungsi terbatas namun sudah dapat dilihat dan diuji oleh pengguna Toko Buah Denok. Pengkodean, pengujian, seperti input penjualan dan perhitungan total.

5. Deployment: Delivery & Feedback (Implementasi: Pengiriman & Umpan Balik)

Prototype yang sudah fungsional (walaupun terbatas fiturnya) segera diserahkan kepada karyawan/pemilik Toko Denok untuk diuji coba. Pengguna akhir menggunakan aplikasi dalam skenario nyata. Pada tahap ini, pengembang secara aktif mengumpulkan umpan balik (*feedback*), misalnya: "Perlu shortcut.

keyboard untuk mempercepat transaksi, atau Desain struk kurang informatif." Umpan balik ini sangat berharga karena mengidentifikasi perbedaan antara apa yang dirancang dan apa yang benar-benar dibutuhkan di lapangan.

3.4 Alat Bantu Perancangan

Perancangan sistem dilakukan agar memberikan gambaran bagaimana alur proses yang terjadi pada sistem yang dibuat. Pada penelitian ini menggunakan

Unified Modeling Language (UML) sebagai alat bantu perancangan sistem.

Unified Modelling Language (UML) merupakan sebuah bahasa pemodelan perangkat lunak yang telah distandarisasi sebagai media penulisan cetak biru (*blueprints*) perangkat lunak (*Pressman*). *UML* bias saja digunakan untuk visualisasi, spesifikasi, kontribusi, dan dokumentasi beberapa bagian-bagian dari sistem yang ada dalam perangkat lunak. (Fadhli, 2024).

UML (Unified Modelling Language) adalah salah satu standar bahasa yang banyak di gunakan di dunia industri untuk mendefinisikan Requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek (Neng, 2024)

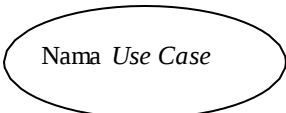
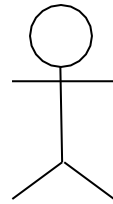
UML merupakan standar industri yang penting dalam pengembangan perangkat lunak berorientasi objek, digunakan untuk mendefinisikan kebutuhan (*requirements*), melakukan analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur sistem. Fungsi utama *UML* meliputi visualisasi, spesifikasi, konstruksi, dan dokumentasi bagian-bagian sistem. Diagram-diagram yang terdapat dalam pemodelan *UML* diantaranya yaitu:

3.4.1 Use Case Diagram

Use case diagram adalah teknik yang sering digunakan saat mengembangkan perangkat lunak atau software dengan maksud untuk menentukan persyaratan fungsional sistem. (Kurniawan & Syarifuddin, 2020).

Berikut ini merupakan simbol-simbol yang terdapat dalam use case diagram:

Tabel 3.1 Simbol-Simbol Use Case Diagram

Simbol	Deskripsi
<i>Use Case</i> 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antarunit dan aktor.
Aktor/Actor 	Orang, proses, atau sistemlain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi.

Asosiasi/association	Merupakan kesatuan eksternal yang berinteraksi dengan sistem.
Ekstensi/extend	Relasi Use Case tambahan ke sebuah Use Case di mana Use Case yang ditambah dapat berdiri sendiri walau tanpa Use Case tambahan.
Generalisasi/generalization	Hubungan generalisasi dan spesialisasi antara dua buah Use Case yang mana fungsi yang satu lebih umum dari yang lainnya
Include/Use Case	Relasi Use Case tambahan ke sebuah Use Case di mana Use Case yang ditambahkan memerlukan Use Case ini untuk menjalankan fungsinya.
Uses	

Sumber: Suhartini, dkk (2020)

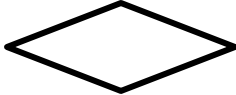
3.4.2 Activity Diagram

Activity diagram merupakan memodelkan alur kerja (workflow) sebuah proses bisnis dan urutan aktivitas dalam suatu proses. Diagram sangat mirip dengan sebuah flowchart karena kita dapat memodelkan sebuah alur kerja dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya atau dari satu aktivitas ke keadaan sesaat (Putri F. , 2025)

Berikut ini merupakan simbol-simbol yang terdapat dalam use case diagram:

Tabel 3.2 Simbol-Simbol Activity Diagram

Simbol	Deskripsi
Status awal diagram	Status awal aktivitas pada sebuah aktivitas memiliki sebuah status awal.
Aktivitas aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem,

	biasanya diawali dengan kata kerja.
Percabangan/ <i>Join</i> pilihan	Asosiasi percabangan dimana jika ada aktivitas lebih dari satu.
	
Penggabungan/ <i>Join</i>	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
	Sudut akhir
	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.

Sumber: Suhartini, dkk (2020)

3.4.3 Class Diagram

Class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi Suhartini, dkk, (2020:31).

Class diagram adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class* diagram menggambarkan struktur dan deskripsi class, package dan objek beserta hubungan satu sama lain seperti *containment*, pewarisan, asosiasi dan lain-lain. (Saputra, 2025).

Berikut ini merupakan simbol-simbol yang terdapat dalam *class* diagram:

Tabel 3.3 Simbol-Simbol *Class* Diagram

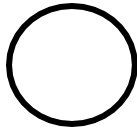
Simbol	Deskripsi
Kelas	Kelas pada Struktur System.

Nama Kelas

 +Atribut

 +Operasi

Antarmuka/interface



Nama_Interface

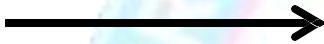
 Sama dengan konsep pada interface dalam pemrograman berorientasi objek

Asosiasi/association



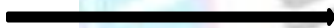
 Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya disertai dengan multiplicity.

Asosiasi berarah/Directed Associaton



 Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity.

Generalisasi



 Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (Umum-Khusus).

Kebergantungan



 Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.

Agregasi/Aggregation



 Relasi antar kelas dengan makna semua bagian.

 Sumber: Suhartini, dkk (2020)

3.5 Pengujian Software

Pengujian perangkat lunak atau *software testing* adalah proses yang dilakukan untuk mengevaluasi kualitas perangkat lunak guna memastikan bahwa sistem berfungsi sesuai kebutuhan dan bebas dari kesalahan. Pengujian ini merupakan bagian penting dari siklus hidup pengembangan perangkat lunak karena berperan sebagai bentuk validasi dan verifikasi terhadap rancangan serta struktur kontrol pemrograman. Melalui pengujian, kualitas perangkat lunak dapat dijamin sehingga memenuhi standar yang ditetapkan baik dari sisi fungsionalitas maupun struktur kode. *Black Box* berfokus pada validasi persyaratan fungsional perangkat lunak, tujuannya adalah memastikan semua fitur beroperasi dengan benar tanpa perlu memeriksa struktur logika internal program. Metode ini, yang merancang data uji berdasarkan spesifikasi *software*, bertujuan memastikan sistem berjalan tanpa error dan mampu menjalankan berbagai transaksi (seperti input, edit, delete, dan update) untuk menghasilkan output yang sesuai dengan kebutuhan. Singkatnya, hasil eksekusi program harus konsisten dengan yang diharapkan. (Idris, et al., 2025).



BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Masalah

Analisis masalah merupakan sistem informasi yang sedang berjalan secara utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah ditulis penulis dapat disimpulkan bahwa sistem yang sedang berjalan pada Toko Buah Denok yang berfokus pada sistem kasir masih secara manual yang dimana pencatatan barang masuk dan keluar dan transaksi penjualan masih menggunakan nota.

Pada metode pengembangan sistem yang digunakan oleh peneliti dalam membangun aplikasi kasir pada Toko Buah Denok yaitu metode *Prototype*, melalui metode ini, peneliti terlebih dahulu mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di Toko Buah Denok. Proses pengembangan tetap berorientasi pada penyelesaian masalah yang ada pada lapangan, seperti pencatatan barang masuk dan keluar hingga transaksi penjualan.

4.1.1 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

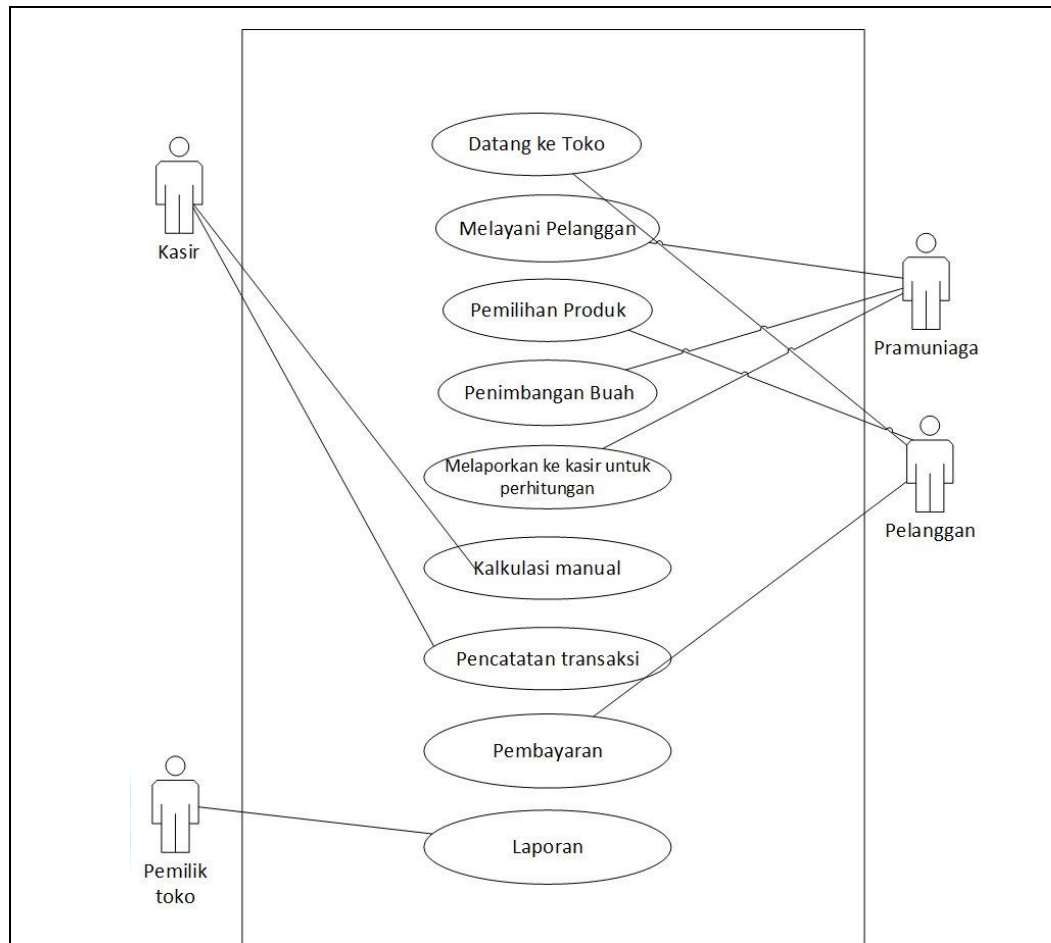
Analisis sistem merupakan gambaran mengenai kondisi sistem yang sedang berjalan saat ini di Toko Buah Denok. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui proses-proses yang sedang berlangsung, khususnya dalam kegiatan pencatatan barang dan transaksi jual beli. Sistem yang dilakukan saat ini masih bersifat manual, dimana pencatatan penjualan dilakukan secara tertulis di nota. Hal ini menyebabkan berbagai kendala, seperti keterlambatan dalam penyusunan laporan penjualan.

Analisis sistem ini diperoleh melalui tahapan observasi langsung terhadap aktivitas penjualan di toko, serta diperkuat dengan wawancara bersama pemilik Toko Buah Denok. Hasil dari tahapan ini memberikan gambaran yang lebih akurat mengenai prosedur kerja yang sedang berjalan, sekaligus menjadi dasar dalam merancang sistem kasir berbasis web.

4.1.2 Use Case yang Sedang Berjalan

Analisis sistem ini menjalankan tentang bagaimana jalannya prosedur yang terjadi dalam penyampaian informasi yang ada di Toko Buah Denok. Adapun alur

use case yang sedang berjalan, yaitu sebagai berikut:



Gambar 4.1 Use Case yang sedang Berjalan

Pada gambar 4.1, terdapat 4 aktor. Aktor utama yaitu Pelanggan utama. Interaksinya dimulai dari memilih buah yang diinginkan, lalu pramuniaga membawanya ke kasir untuk ditimbang dan melakukan pembayaran. Kasir Tugasnya menghitung total belanja (seringkali masih menggunakan kalkulator), menerima uang pembayaran, hingga memberikan nota kertas sebagai bukti transaksi kepada pelanggan. Pemilik bertindak sebagai pengambil keputusan. Dalam sistem yang berjalan sekarang, pemilik menerima rekapitulasi laporan di akhir, baik itu laporan uang masuk dari kasir maupun laporan sisa stok dari bagian gudang, untuk mengecek apakah ada selisih dan memantau perputaran stok.

4.2 Perancangan Sistem

Berdasarkan sistem yang telah di analisis, maka peneliti mengusulkan sistem kasir berbasis *web* untuk membantu proses penjualan pada Toko Buah Denok. Dalam perancangan sistem ini, digunakan alat bantu berupa perancangan *UML* (*Unified Modeling Language*), yang terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*.

Perancangan ini merupakan tahap kedua dari metode pengembangan sistem yang digunakan, dimana pada tahap ini dilakukan kerja sama antara pengembang dan pengguna (*user*) dalam merancang sistem sesuai dengan kebutuhan.

4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan perancangan sistem ini adalah untuk memberikan gambaran umum mengenai sistem yang akan dikembangkan. Perancangan ini bertujuan untuk merancang dan menyusun sketsa Sistem Kasir Pada Toko Buah Denok berbasis *web* sesuai dengan kebutuhan pengguna.

4.2.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

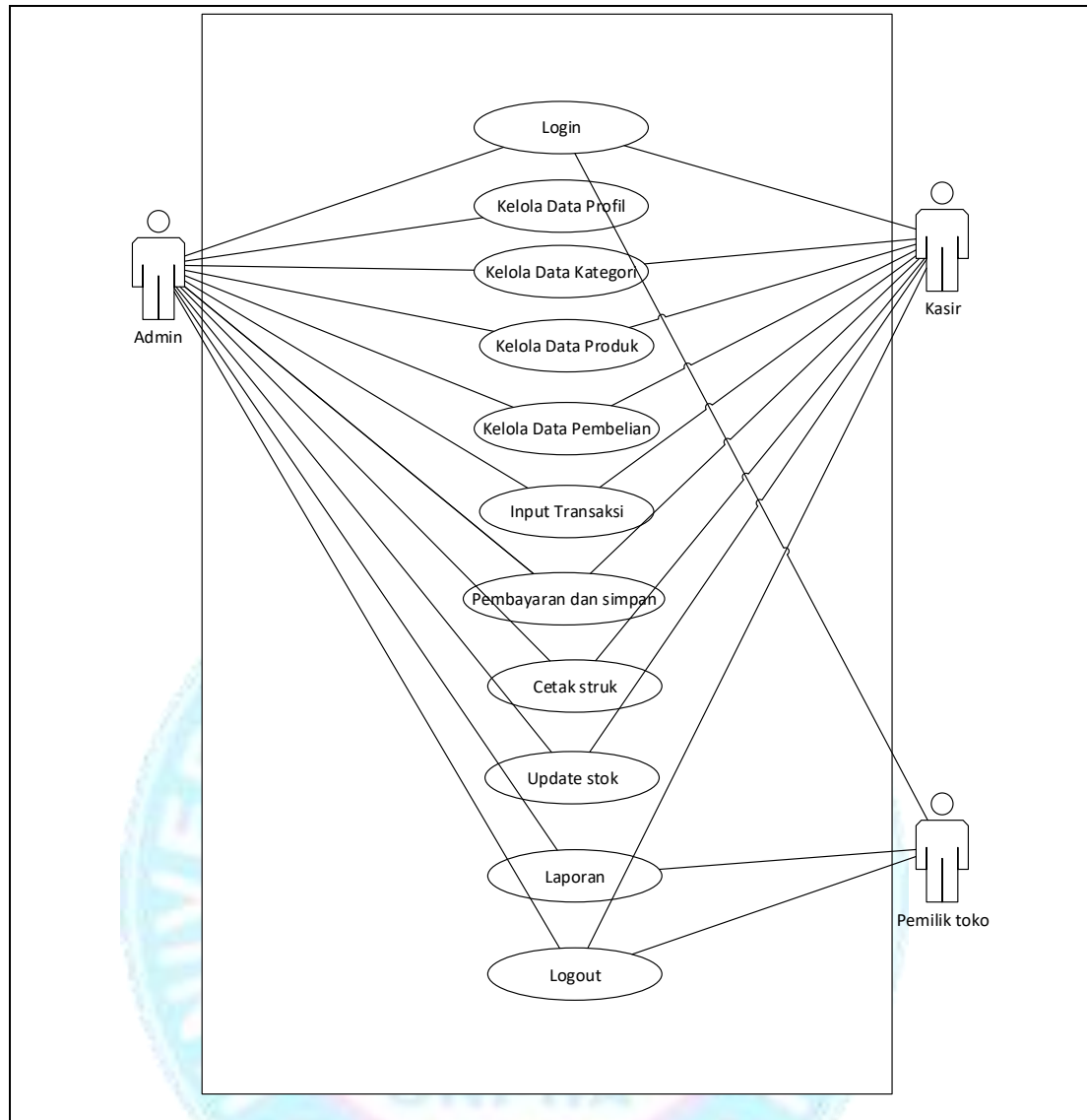
Gambaran umum sistem yang diusulkan secara garis besar merupakan langkah untuk mengefektifkan aktivitas penginputan data penjualan pada Toko Buah Denok. Sistem ini yang diusulkan dirancang berbasis *web* guna mempermudah Kasir dan pemilik toko dalam proses penjualan.

4.2.3 Perancangan Prosedur Sistem yang Diusulkan

Rancangan sistem yang diusulkan tidak jauh beda dengan sistem lama untuk alur datanya tetapi diharapkan bisa menggantikan sistem yang lama. Pada sistem kasir sebelumnya di Toko Buah Denok masih dilakukan secara manual melalui lembar nota sehingga dalam penjualan masih sering terjadi kesalahan pencatatan.

4.2.4 Use Case Diagram yang Diusulkan

Pada perancangan sistem yang sedang berjalan maka penulis mengusulkan sistem yang akan menjadi pemecahan masalah yang ada berikut gambaranya :



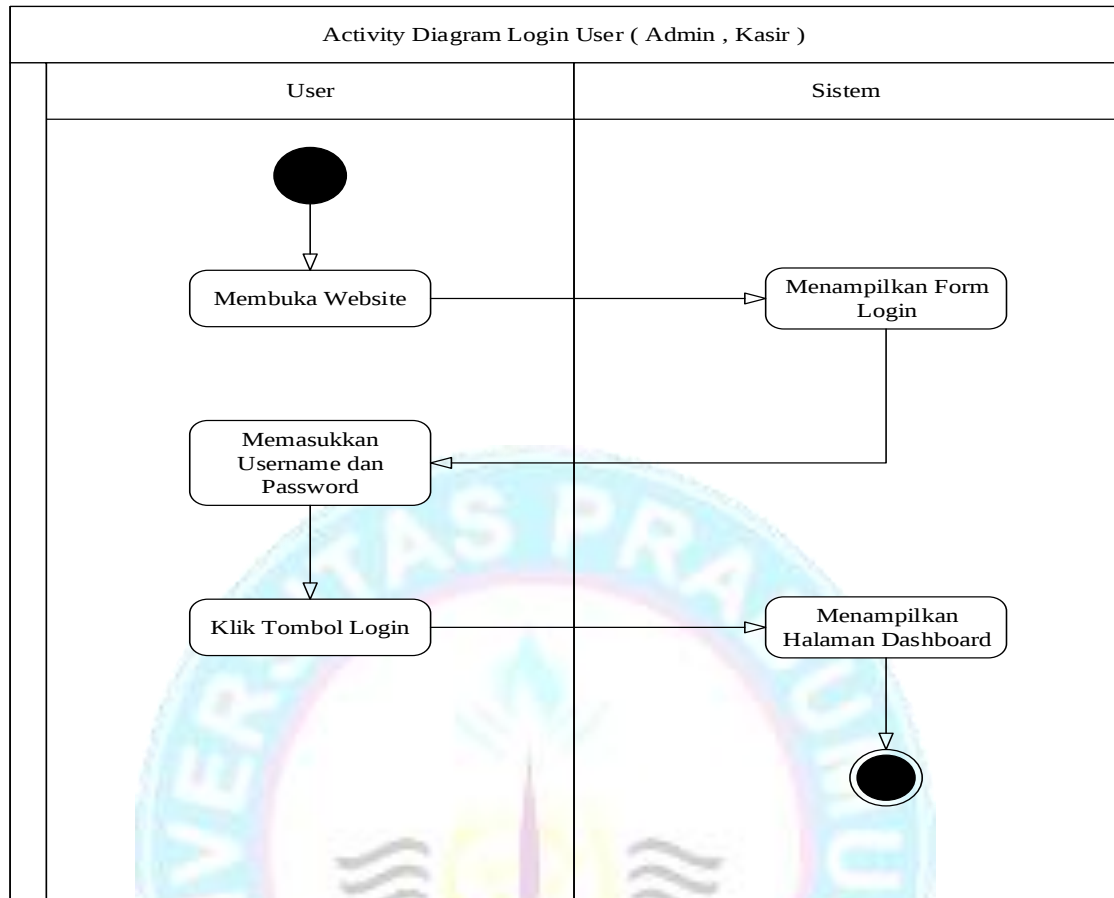
Gambar 4.2 Use Case yang Diusulkan

Use case diagram aplikasi kasir ini menggambarkan dimana admin dan kasir harus melakukan *login* terlebih dahulu untuk menginput data dan melakukan transaksi sehingga menghasilkan laporan yang ada di aplikasi tersebut.

4.2.4.1 Activity Diagram

Activity diagram merupakan gambaran proses atau alur kerja dari suatu sistem. Maka peneliti mengusulkan sistem baru. *Activity diagram* yang diusulkan lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut :

1. Activity Diagram Login User (Admin ,Kasir, Pemilik)



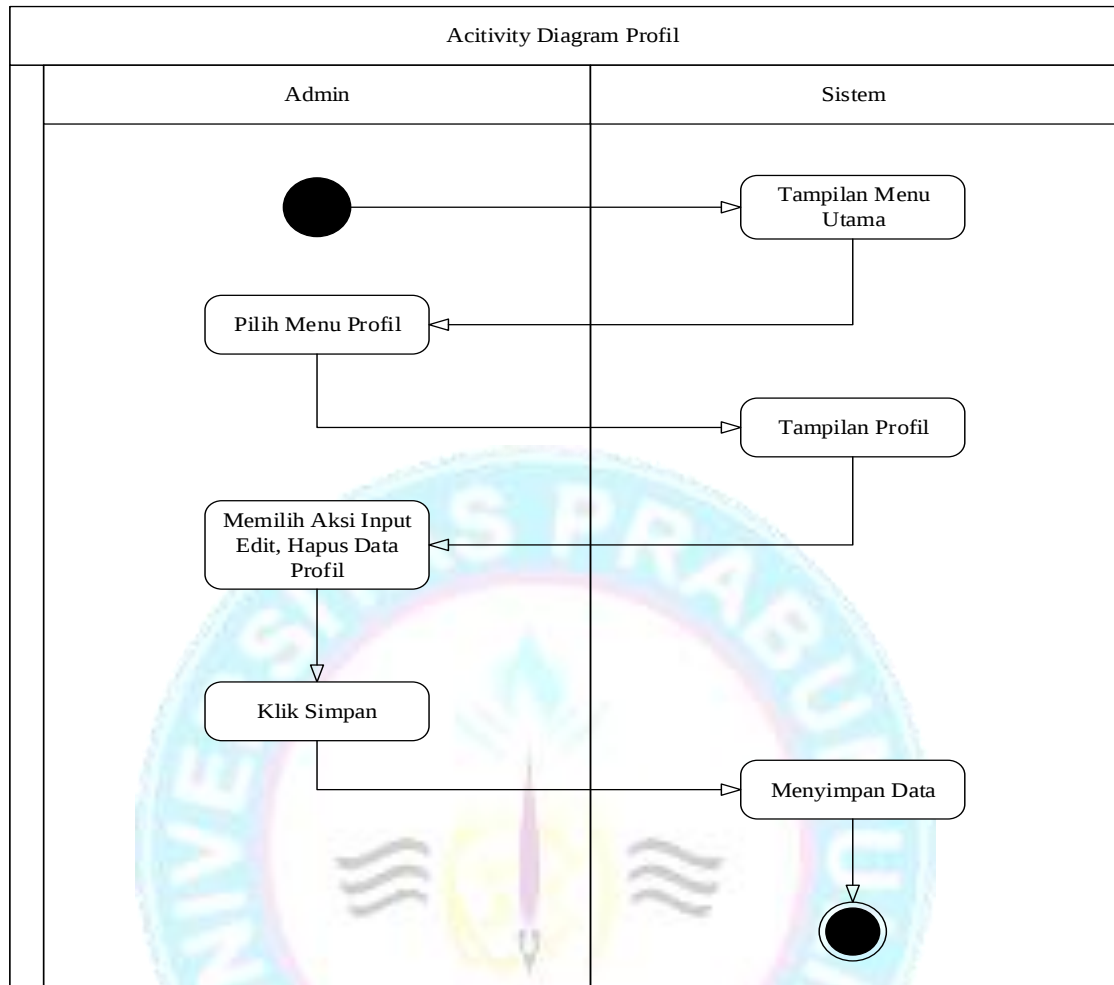
Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 4.3 Activity Diagram Login User (Admin, Kasir, Pemilik)

Keterangan :

Proses dimulai ketika user mengakses *website*, yang kemudian direspon oleh sistem dengan menampilkan formulir *login*. Setelah formulir muncul, pengguna memasukkan *username* dan *password* mereka. Selanjutnya, pengguna mengklik tombol *login* untuk mengirimkan data tersebut. Sistem kemudian akan memproses dan memvalidasi informasi yang dimasukkan; jika *username* dan *password* dinyatakan benar, maka sistem akan mengarahkan pengguna untuk masuk ke halaman *dashboard*, dan proses pun selesai.

2. Activity Diagram Pada Profil



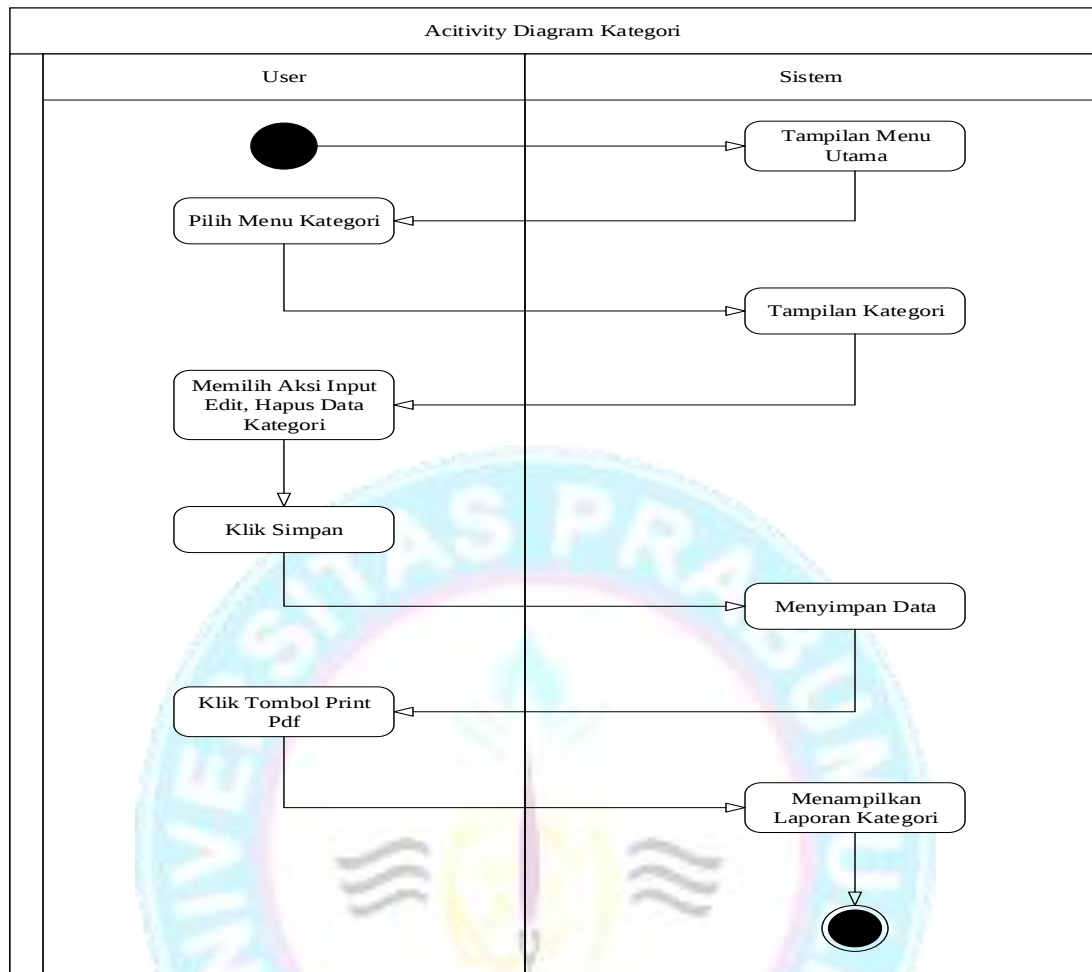
Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 4.4 Activity Diagram Profil

Keterangan:

Proses dimulai ketika user mengakses *website*, yang kemudian direspon oleh sistem dengan menampilkan tampilan menu utama dan user memilih menu profil. Setelah sistem menampilkan tampilan profil, user memilih aksi input, edit, hapus data profil. Selanjutnya, user menekan tombol simpan untuk mengirimkan data tersebut. Sistem kemudian akan menyimpan data.

3. Activity Diagram Pada Kategori



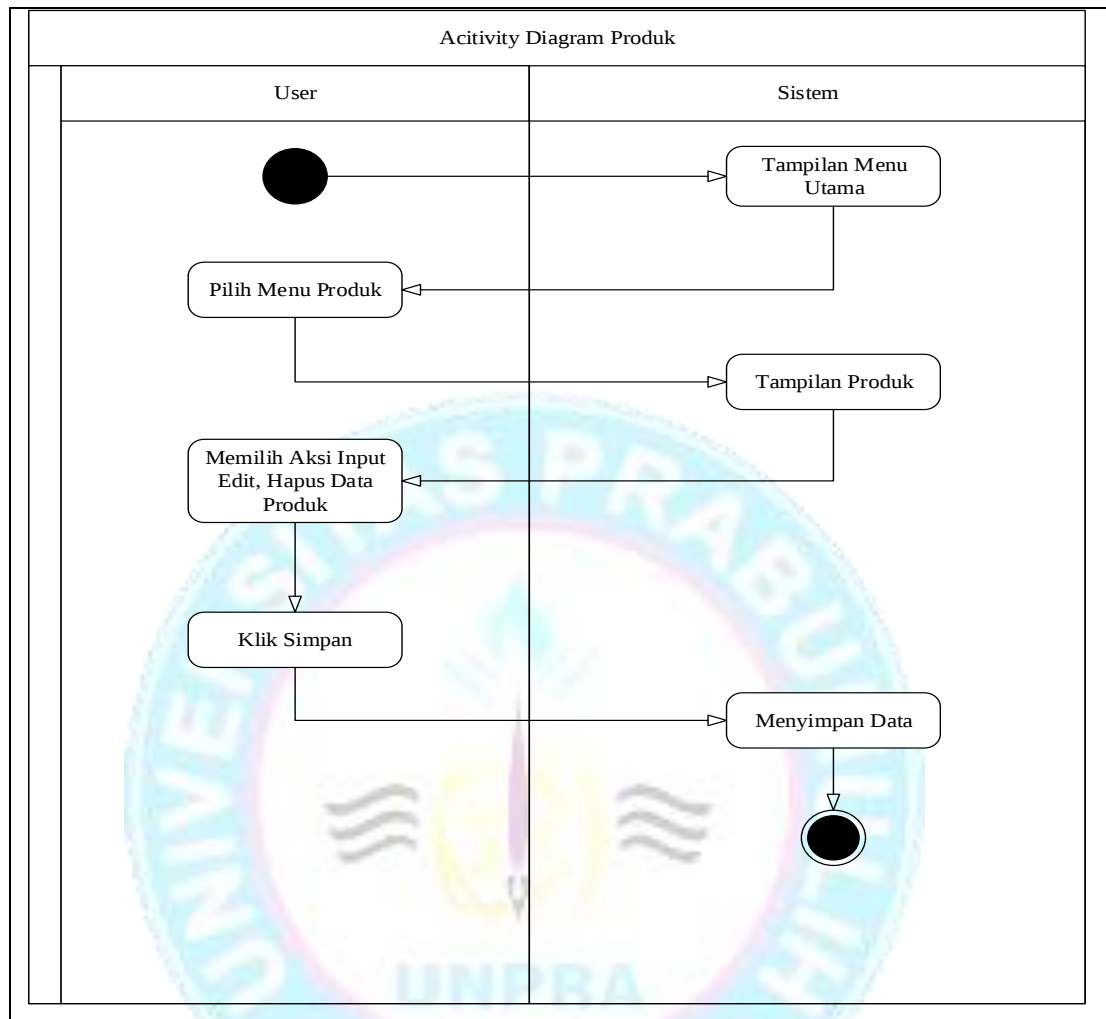
Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 4.5 Activity Diagram Kategori

Keterangan:

Proses diawali dengan sistem yang menampilkan menu utama, kemudian *user* memilih menu kategori. Setelah itu, sistem akan menampilkan halaman kategori, lalu *user* memilih aksi penginputan, edit, atau hapus data kategori. Setelah itu *user* mengklik tombol simpan dan sistem akan memproses dan menyimpan seluruh perubahan data kategori tersebut. Sebagai langkah terakhir, *user* dapat mengklik tombol cetak *print pdf*, sistem akan langsung menampilkan halaman laporan kategori.

4. Activity Diagram Pada Produk



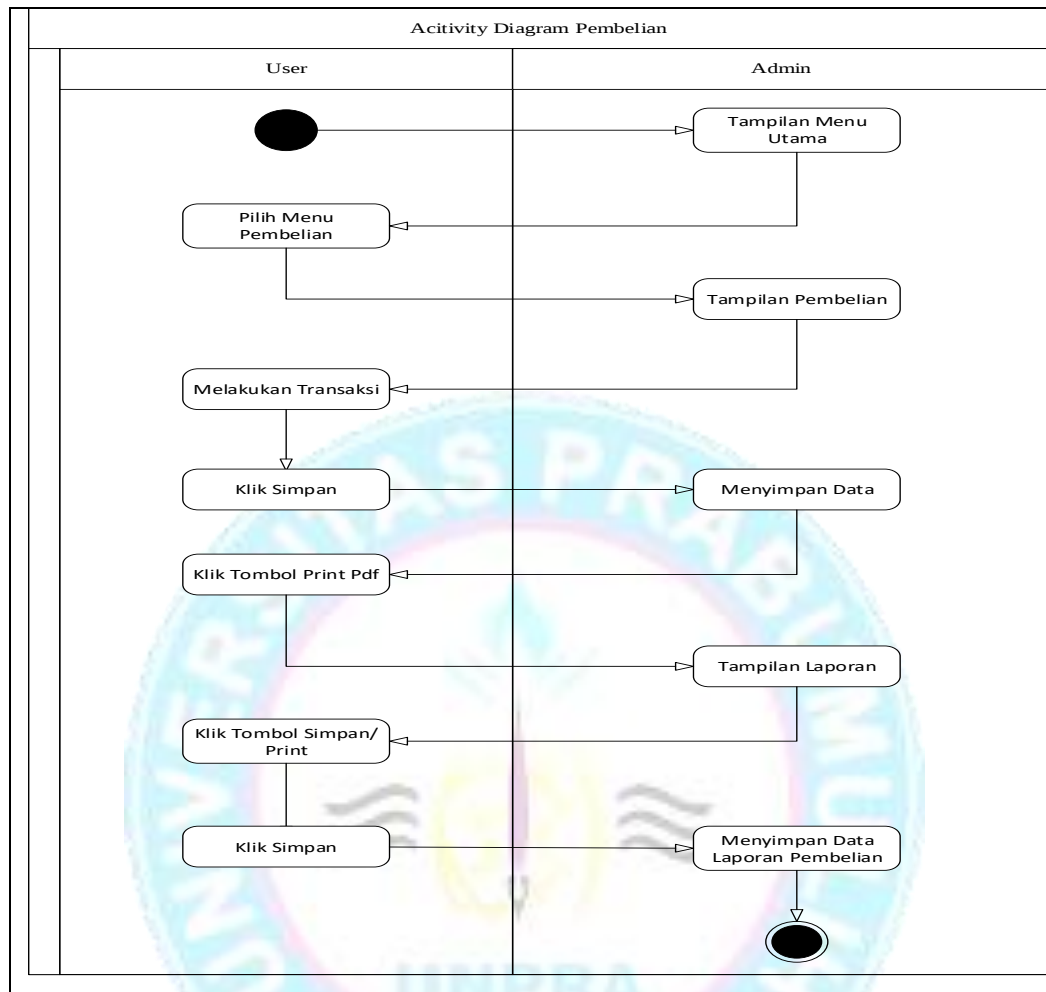
Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 4.6 Activity Diagram Produk

Keterangan:

Proses dimulai ketika sistem menampilkan menu utama, kemudian *user* memilih menu produk. Setelah itu, sistem akan menampilkan tampilan produk, lalu *user* memilih aksi penginputan, edit, atau hapus data produk. Setelah itu *user* mengklik tombol simpan dan sistem akan memproses dan menyimpan seluruh perubahan data produk.

5. Activity Diagram Pembelian



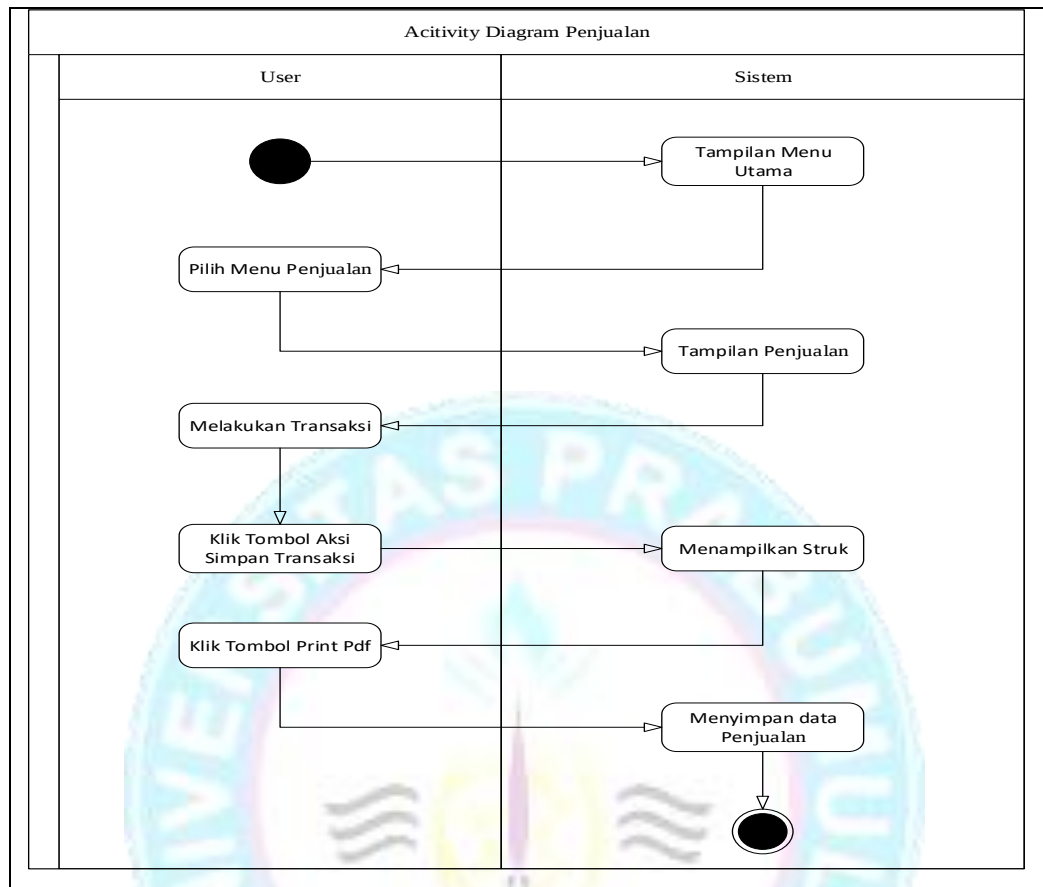
Sumber : Data Dikelola Oleh Penuis (2026)

Gambar 4.7 Activity Diagram Pembelian

Keterangan:

Proses dimulai ketika sistem menampilkan menu utama, kemudian user memilih menu pembelian. Setelah itu, sistem akan menampilkan tampilan pembelian, lalu user memilih aksi penginputan, edit, atau hapus data pembelian. Sistem kemudian akan menyimpan seluruh data yang telah diproses tersebut. Langkah terakhir, pengguna dapat mengklik tombol cetak PDF, dan sistem akan langsung menampilkan halaman laporan pembelian.

6. Activity Diagram Penjualan



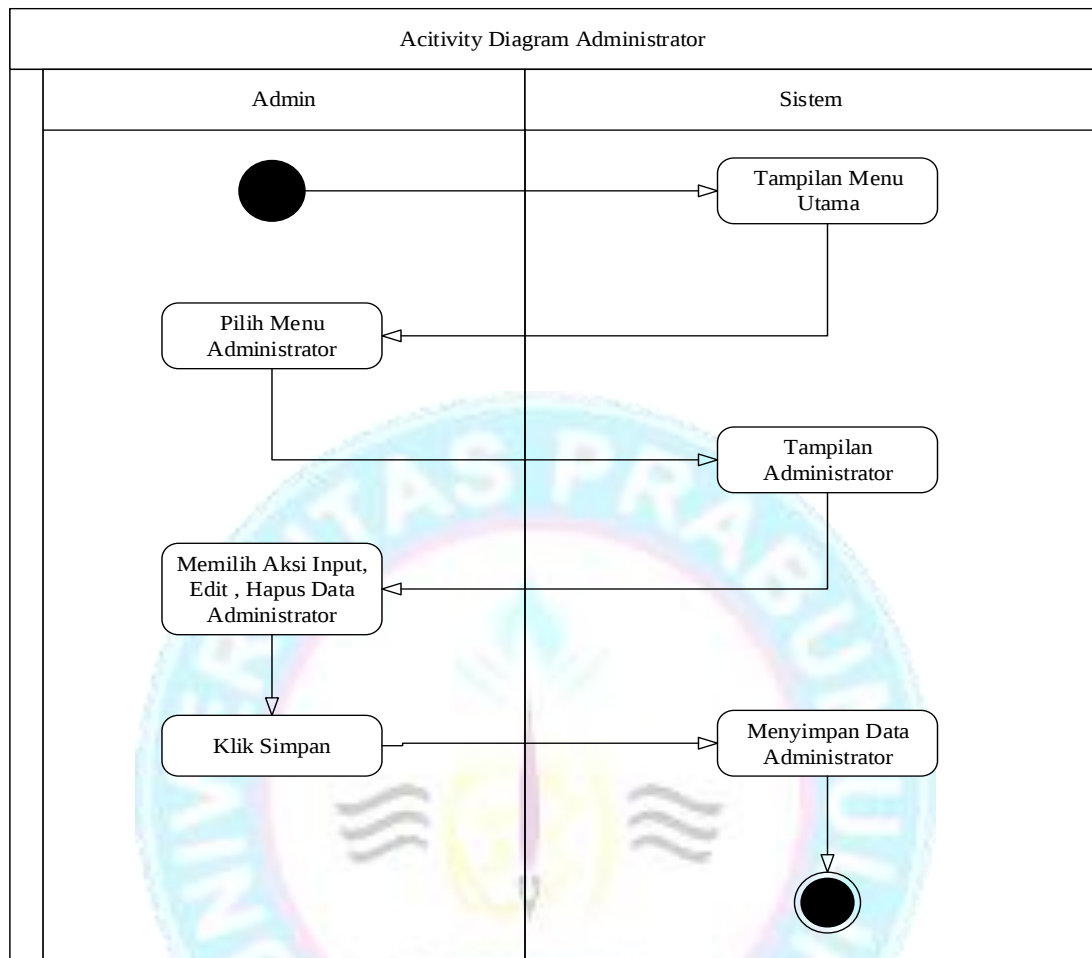
Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 4.8 Activity Diagram Penjualan

Keterangan:

Proses diawali dengan sistem yang menampilkan menu utama, kemudian user memilih menu penjualan. Setelah itu, sistem akan menampilkan tampilan penjualan lalu user memilih aksi penginputan, edit, atau hapus data penjualan. Sistem kemudian akan menyimpan data yang telah diproses tersebut. Sebagai langkah terakhir, pengguna mengklik tombol simpan transaksi, dan sistem secara otomatis menyimpan data penjualan tersebut.

7. Activity Diagram Administrator



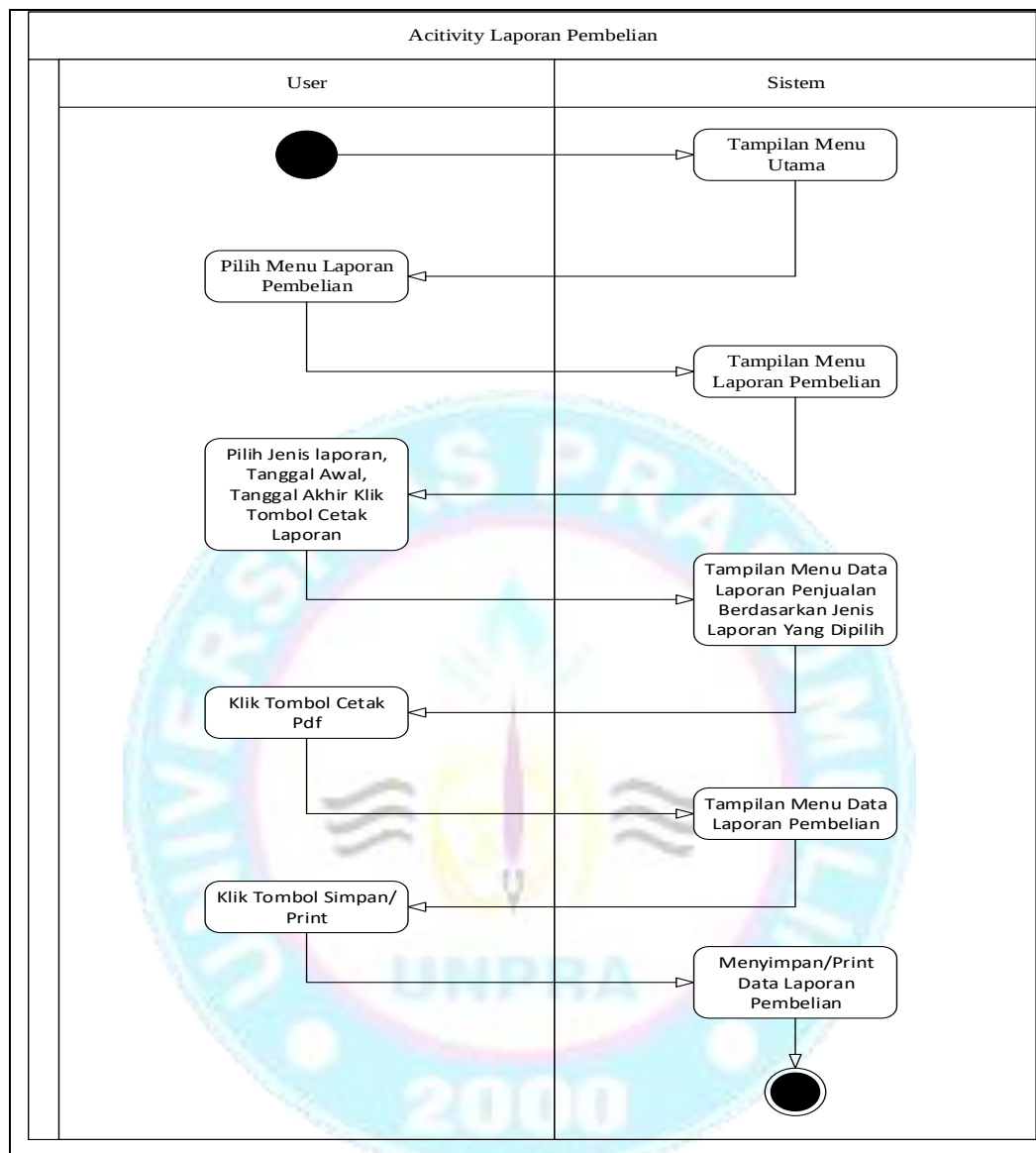
Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 4.9 Activity Diagram Administrator

Keterangan:

Proses diawali dengan sistem yang menampilkan menu utama, kemudian user memilih menu administrator. Setelah itu, sistem akan menampilkan tampilan administrator lalu user memilih aksi penginputan, edit, atau hapus data administrator. Kemudian user mengklik tombol simpan dan sistem akan menyimpan seluruh data yang telah diproses tersebut ke dalam basis data.

8. Activity Diagram Laporan Pembelian



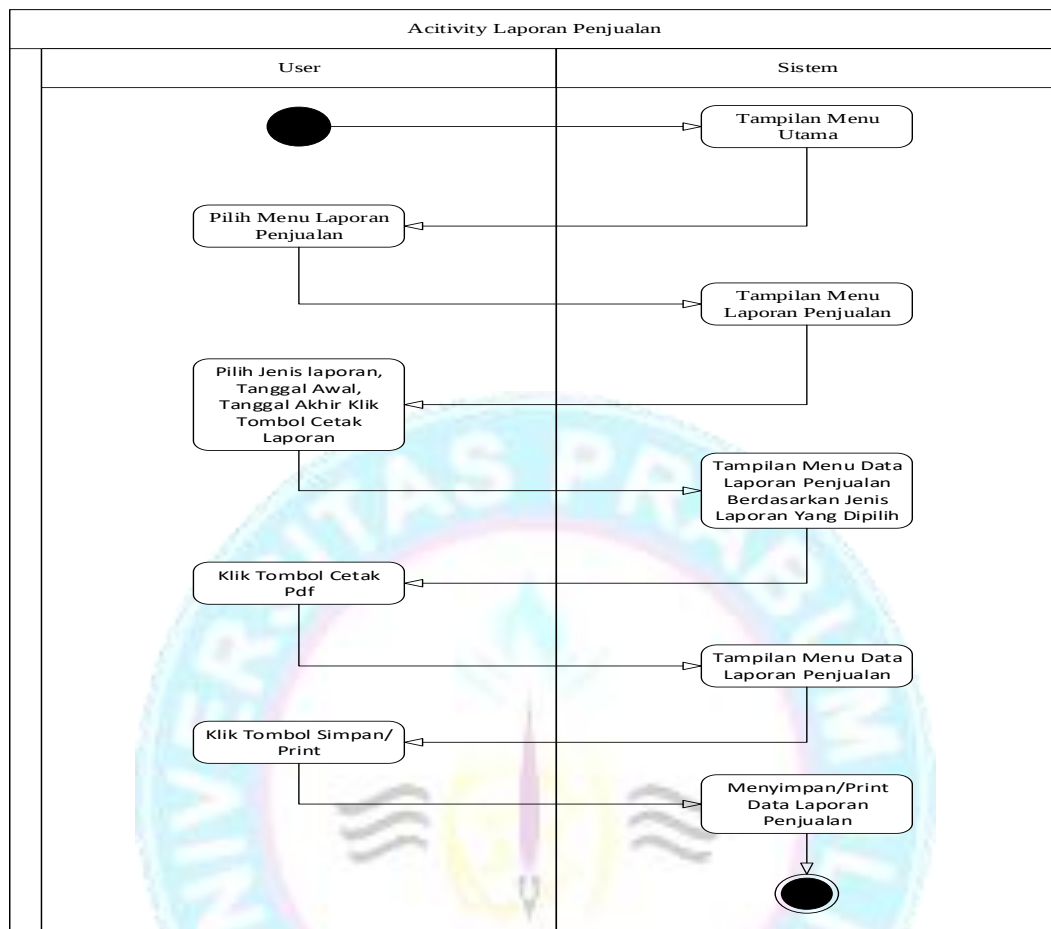
Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 4.10 Activity Diagram Laporan Pembelian

Keterangan:

Proses dimulai saat sistem menampilkan menu utama, kemudian *user* memilih menu laporan pembelian. Setelah sistem menampilkan halaman laporan pembelian, *user* menentukan jenis laporan serta rentang tanggal awal dan akhir, lalu menekan tombol cetak laporan. Selanjutnya, sistem menampilkan data laporan berdasarkan kategori yang dipilih, dan *user* mengklik tombol cetak PDF. Terakhir, setelah sistem memunculkan pratinjau data, *user* dapat memilih opsi simpan atau cetak, sehingga sistem secara otomatis menyimpan seluruh data yang telah diproses.

9. Activity Diagram Laporan Penjualan



Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 4.11 Activity Diagram Laporan Penjualan

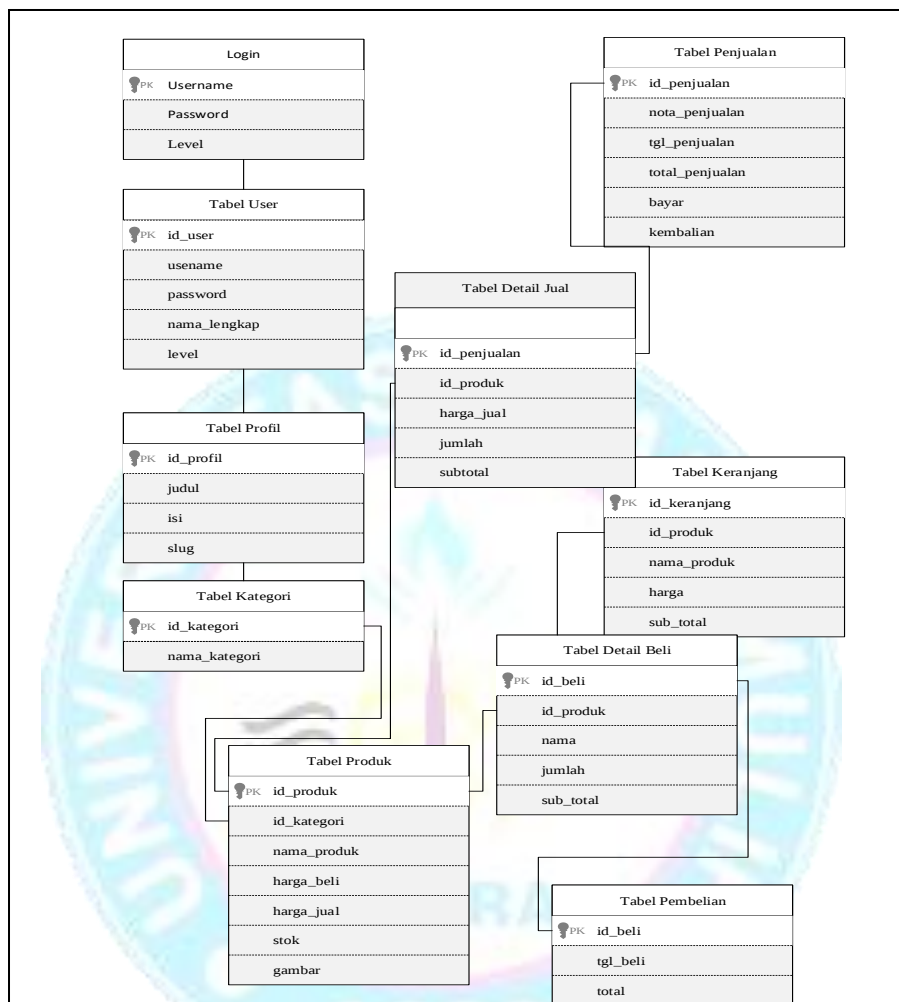
Keterangan:

Proses dimulai saat sistem menampilkan menu utama, kemudian *user* memilih menu laporan penjualan. Setelah sistem menampilkan halaman laporan penjualan, *user* menentukan jenis laporan serta rentang tanggal awal dan akhir, lalu menekan tombol cetak laporan. Selanjutnya, sistem menampilkan data laporan berdasarkan kategori yang dipilih, dan *user* mengklik tombol cetak PDF. Terakhir, setelah sistem memunculkan pratinjau data, *user* dapat memilih opsi simpan atau cetak, sehingga sistem secara otomatis menyimpan seluruh data yang telah diproses.

4.2.4.2 Class Diagram

Class diagram memodelkan alur kegiatan sebuah proses dan urutan aktivitas pada suatu proses. *Diagram* ini hampir sama dengan *flowchart* karna dapat

memodelkan logika. Berdasarkan gambar dibawah, maka dapat digambarkan dari aktivitas para aktor yang ada pada sistem implementasi metode *prototype* pada aplikasi kasir toko buah denok menggunakan *php mysql*.



Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 4.12 Class Diagram Yang Diusulkan

Gambar 4.12 ini menjelaskan bahwa pengguna melakukan *login* untuk mengakses sistem, *user* (*admin*, kasir) dapat melakukan penginputan pen jualan, kategori, produk dan transaksi pembelian. Setelah itu, hasil transaksi yang akan dicatat oleh tabel laporan beserta detail pembelian ditabel laporan yang hanya bisa diakses oleh *admin* dan pemilik toko.

4.3 Perancangan Database

Adapun perancangan Database yang digunakan Model Prototype pada implementasi metode *prototype* pada aplikasi kasir toko buah denok menggunakan

php mysql yang diusulkan adalah sebagai berikut :

1. Nama Tabel

- a. Nama Tabel : *User*
Primery key : *id_user*
 Fungsi : digunakan untuk menyimpan data *user*

4.1 Tabel User

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
<i>id_user</i>	<i>Int</i>	10	<i>Primary Key</i>
<i>Username</i>	<i>Varchar</i>	10	
<i>Password</i>	<i>Varchar</i>	10	
<i>nama_lengkap</i>	<i>Varchar</i>	20	
<i>Level</i>	<i>Int</i>	1	

- b. Nama Tabel : *Profil*
Primery key : *id_profil*
 Fungsi : digunakan untuk menyimpan data *profil*

4.2 Tabel Profil

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
<i>id_profil</i>	<i>int</i>	10	<i>Primary Key</i>
<i>Judul</i>	<i>varchar</i>	50	
<i>Isi</i>	<i>text</i>	-	
<i>Slug</i>	<i>varchar</i>	20	

- c. Nama Tabel : *Kategori*
Primery key : *id_kategori*
 Fungsi : digunakan untuk menyimpan data *kategori*

4.3 Tabel Kategori

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
<i>id_kategori</i>	<i>int</i>	20	<i>Primary Key</i>
<i>nama_kategori</i>	<i>varchar</i>	50	

- d. Nama Tabel : *Produk*
Primery key : *id_produk*
 Fungsi : digunakan untuk menyimpan data *produk*

4.4 Tabel Produk

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
<i>id_produk</i>	<i>int</i>	10	<i>Primary Key</i>

id_kategori	int	10
nama_produk	varchar	50
harga_beli	int	10
harga_jual	int	10
Stok	int	10
Gambar	varchar	200

e. Nama Tabel : Pembelian

Primary key : id_beli

Fungsi : digunakan untuk menyimpan data pembelian

4.5 Tabel Pembelian

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
id_beli	int	10	Primary Key
tgl_beli	date	-	
Total	int	10	

f. Nama Tabel : Penjualan

Primary key : id_beli

Fungsi : digunakan untuk menyimpan data penjualan

4.6 Tabel Penjualan

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
id_penjualan	int	10	Primary Key
nota_penjualan	varchar	20	
tgl_penjualan	date	-	
total_penjualan	int	10	
Bayar	int	10	
Kembalian	int	10	

g. Nama Tabel : Detail jual

Primary key : id_penjualan

Fungsi : digunakan untuk menyimpan data detail jual

4.7 Tabel Detail Jual

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
id_penjualan	int	11	Primary Key
id_produk	int	10	
harga_jual	int	10	
Jumlah	int	10	

Subtotal	<i>int</i>	10
----------	------------	----

h. Nama Tabel : Detail beli
Primery key : *id_beli*
 Fungsi : digunakan untuk menyimpan data detail beli

4.8 Tabel Detail Beli

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
id_beli	<i>int</i>	10	<i>Primary Key</i>
id_produk	<i>int</i>	10	
Nama	<i>varchar</i>	50	
Jumlah	<i>int</i>	10	
sub_total	<i>int</i>	10	

i. Nama Tabel : Keranjang
Primery key : *id_keranjang*
 Fungsi : digunakan untuk menyimpan data keranjang

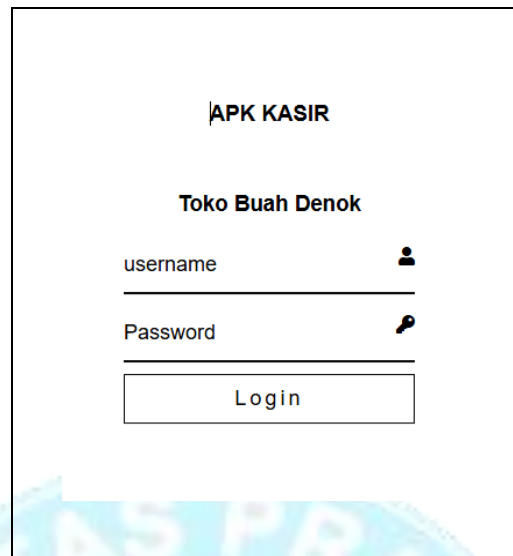
4.9 Tabel Keranjang

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
id_keranjang	<i>int</i>	10	<i>Primary Key</i>
id_produk	<i>int</i>	10	
nama_produk	<i>varchar</i>	50	
Harga	<i>int</i>	10	
sub_total	<i>int</i>	10	

4.4 Perancangan Antar Muka

Perancangan *form* yang merupakan gambaran hasil dari proses *input* dan *ouput* yang digambarkan seperti bagan-bagan secara umum. Dan dibuat untuk membantu mempermudah dalam proses desain sistem.

1. Login User



APK KASIR

Toko Buah Denok

username 

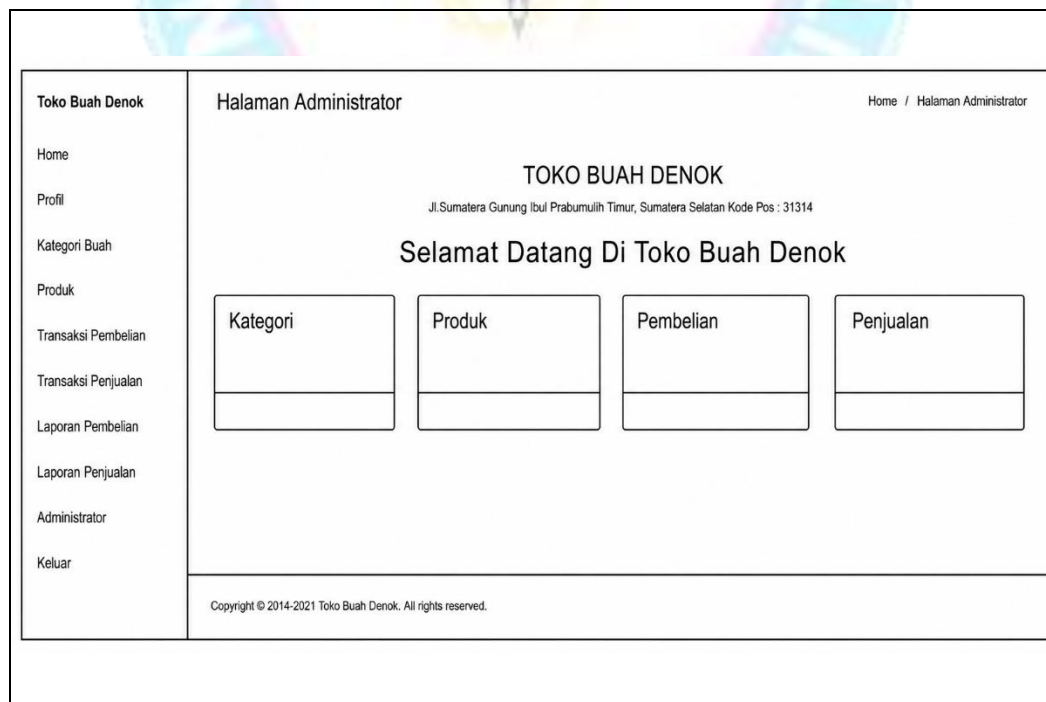
Password 

Login

Gambar 4.13 Rancangan Halaman Login

Pada tampilan halaman Login menampilkan judul "APK KASIR" di bagian atas sebagai penanda jenis aplikasi, dan nama tempat usaha yaitu "Toko Buah Denok". Halaman ini menyediakan dua kolom yaitu kolom "username" dan kolom "Password". Penggunaan ikon (simbol pengguna untuk username dan simbol kunci untuk password).

2. Halaman Administrator



Toko Buah Denok

Halaman Administrator Home / Halaman Administrator

TOKO BUAH DENOK

Jl. Sumatera Gunung Ibul Prabumulih Timur, Sumatera Selatan Kode Pos : 31314

Selamat Datang Di Toko Buah Denok

Kategori Produk Pembelian Penjualan

Copyright © 2014-2021 Toko Buah Denok. All rights reserved.

Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 4.14 Rancangan Halaman Administrator

Pada tampilan halaman *Administrator* menampilkan seluruh menu – menu yang ada seperti menu home, profil, kategori, produk, pembelian, administrator, penjualan, laporan pembelian, laporan penjualan, dan keluar. Kemudian di halaman administrator menampilkan nama toko buah denok dan alamat, lalu terdapat beberapa tabel detail yang berisi kategori, produk, pembelian, penjualan.

3. Halaman *Profil*

Toko Buah Denok Daftar Data Profil Rumah / Daftar Data Profil

Rumah

Profil

Kategori Buah

Produk

Transaksi Pembelian

Transaksi Penjualan

Laporan Pembelian

Laporan Penjualan

Administrator

Keluar

Mencari:

No	Judul	Isi	Alamat	Tindakan
				Edit Hapus

Menampilkan 1 hingga 1 dari 1 entri

Hak Cipta © 2014-2021 Toko Buah Denok. Semua hak dilindungi undang-undang. Apa pun yang kamu inginkan!

Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 4.15 Rancangan Halaman *Profil*

Toko Buah Denok Tambah Data Profil Rumah / Tambah Data Profil

Rumah

Profil

Kategori Buah

Produk

Transaksi Pembelian

Transaksi Penjualan

Laporan Pembelian

Laporan Penjualan

Administrator

Keluar

Judul

Isi

Alamat

Hak Cipta © 2014-2021 Toko Buah Denok. Semua hak dilindungi undang-undang. Apa pun yang kamu inginkan

Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 4.16 Rancangan Halaman tambah *Profil*

Toko Buah Denok Rumah Profil Kategori Buah Produk Transaksi Pembelian Transaksi Penjualan Laporan Pembelian Laporan Penjualan Administrator Keluar	Edit Profil Data Rumah / Edit Profil Data Edit Data Judul Isi Alamat Simpan Hak Cipta © 2014-2021 Toko Buah Denok. Semua hak dilindungi undang-undang. Apa pun yang kamu inginkan!
---	--

Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 4.17 Rancangan Halaman Edit profil

Pada tampilan halaman profil menampilkan seluruh menu – menu yang ada seperti menu home, profil, kategori, produk, transaksi pembelian, transaksi penjualan, laporan pembelian, laporan penjualan, administrator, dan keluar. Selanjutnya halaman tersebut menampilkan judul “List Data Profil” kemudian ada tombol tambah data untuk menampilkan tabel” no, judul, dan isi. Lalu di lanjutkan dengan halaman Tambah data profil dan halaman edit profil.

4. Halaman Kategori

Toko Buah Denok

Rumah / Daftar Data Kategori

Daftar Data Kategori

Tambah Data Cetak PDF

Mencari:

No	Nama Kategori	Tindakan

Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 4.18 Rancangan Halaman Kategori

Toko Buah Denok

Rumah / Tambah Data Kategori

Tambah Data Kategori

Tambah Data

Nama Kategori

Simpan

Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 4.19 Rancangan Halaman tambah Kategori

Toko Buah Denck	Rumah / Tambah Data Kategori
Rumah	Tambah Data Kategori
Profil	Tambah Data
Kategori Buah	Nama Kategori
Produk	
Transaksi Pembelian	Simpan
Transaksi penjualan	
Laporan Pembelian	
Laporan Penjualan	
Administrator	
Keluar	

Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 4.20 Rancangan Halaman edit Kategori

Pada tampilan halaman data kategori ini terdapat menu home, profil, kategori, produk, transaksi pembelian, transaksi penjualan, laporan pembelian, laporan penjualan administrator, dan keluar. Selanjutnya pada halaman ini menampilkan judul “List Data Kategori” admin bisa melakukan tambah data, ubah dan hapus. Saat sudah melakukan penambahan data bisa dilakukan pengubah dan penghapusan, apabila tidak ada pengubahan dan penghapusan bisa dilakukan *printpdf* dalam bentuk file.

5. Halaman Produk

Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 4.21 Rancangan Halaman Produk

Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 4.22 Rancangan Halaman Tambah Produk

Toko Buah Denok	Rumah / Edit Data Produk
Rumah	Edit Data Produk
Profil	Edit Data Kategori ▼ Nama Produk Harga Beli Harga Jual Stok Gambar Choose File No file chosen Memperbarui
Kategori Buah	
Produk	
Transaksi Pembelian	
Transaksi Penjualan	
Laporan Pembelian	
Laporan Penjualan	
Administrator	
Keluar	

Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 4.23 Rancangan Halaman Edit Produk

Pada tampilan halaman data produk ini terdapat menu home, profil, kategori, produk, transaksi pembelian, transaksi penjualan, laporan penjualan, laporan pembelian, administrator, dan keluar. Rancangan ini menjelaskan bahwa admin bisa menginput data produk lalu simpan atau hapus, lalu pada saat selesai menginput data admin bisa mengklik tombol printpdf. Sistem ini mempermudah admin dalam mengontrol aktivitas toko.

6. Halaman Transaksi Pembelian

Toko Buah Denok		Rumah / Transaksi Pembelian												
Rumah Profil Kategori Buah Produk Transaksi Pembelian Transaksi Penjualan Laporan Pembelian Laporan Penjualan Administrator Keluar		Transaksi Pembelian Kasir pembelian Tidak a Tanggal <table border="1"> <thead> <tr> <th>Produk</th> <th>Harga</th> <th>Jumlah</th> <th>Subtotal</th> <th>Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table> Total Akhir Simpan Transaksi			Produk	Harga	Jumlah	Subtotal	Aksi					
Produk	Harga	Jumlah	Subtotal	Aksi										

Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 4.24 Rancangan Halaman Transaksi Pembelian

Pada tampilan halaman Transaksi Pembelian ini terdapat menu home, profil, kategori, produk, transaksi pembelian, transaksi penjualan, laporan pembelian, laporan penjualan administrator, dan keluar. Perancangan ini menjelaskan bahwa data pembelian berfungsi untuk menampilkan data yang masuk maupun yang keluar dari toko buah denok. Halaman ini sangat penting untuk membantu admin memantau dan mengelola setiap transaksi yang dilakukan oleh penjual maupun pembeli.

7. Halaman Transaksi Penjualan

Toko Buah Denok

Rumah
Profil
Kategori Buah
Produk
Transaksi Pembelian
Transaksi penjualan
Laporan Pembelian
Laporan Penjualan
Administrator
Keluar

Transaksi penjualan

Rumah / Transaksi penjualan

Penjualan Kasir

Tidak a

Tanggal

Produk	Harga	Jumlah	Subtotal	Aksi

Total Akhir

Bayar

Kembalian

Simpan Transaksi

Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 4.25 Rancangan Halaman Transaksi Penjualan

Pada tampilan halaman transaksi penjualan ini terdapat menu home, profil, kategori, produk, transaksi pembelian, transaksi penjualan, laporan penjualan, laporan pembelian, administrator, dan keluar. Kemudian di halaman berikutnya menampilkan judul "Transaksi Penjualan". Perancangan ini menjelaskan bahwa data transaksi penjualan ini berfungsi untuk menampilkan daftar pesanan yang akan dihitung dan dicetak oleh user.

8. Halaman Laporan Pembelian

Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 4.26 Rancangan Halaman Laporan Pembelian

No	Tanggal Beli	Total

Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 4.27 Rancangan Print Pdf Laporan Pembelian

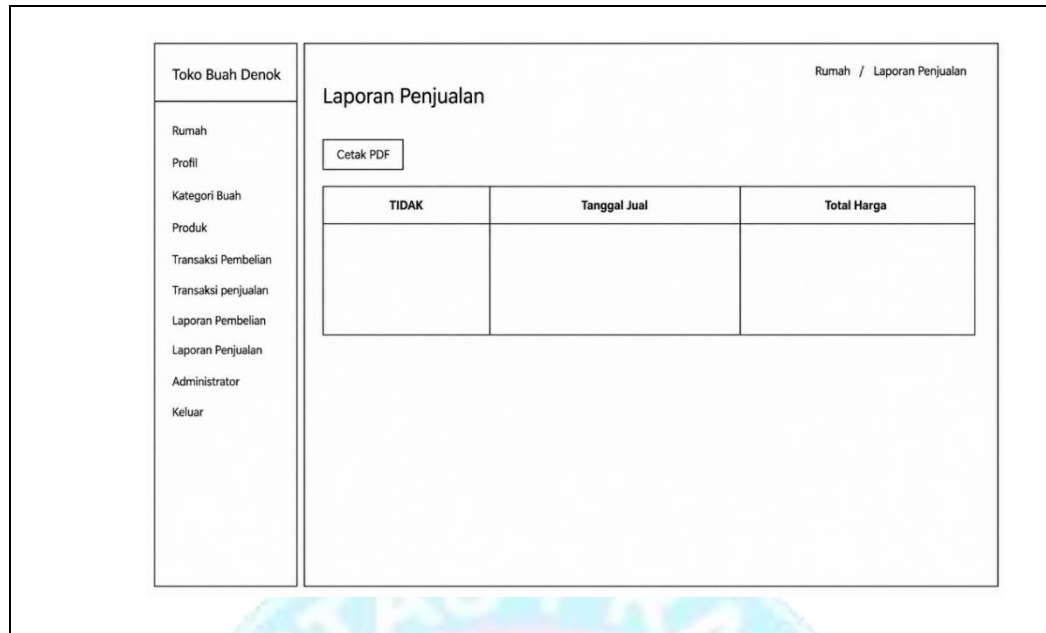
Pada tampilan halaman transaksi pembelian ini terdapat menu home, profil, kategori, produk, transaksi pembelian, transaksi penjualan, laporan pembelian, laporan penjualan, administrator, dan keluar. Perancangan halaman laporan pembelian ini user bisa mengambil laporan pembelian, berdasarkan tipe laporan seperti per tanggal, per bulan dan per tahun atau mulai dari tanggal awal dan tanggal akhir tergantung ingin mengambil laporan selama pembelian dari agen ke Toko Buah Denok.

9. Halaman Laporan Penjualan

Toko Buah Denok	Laporan penjualan	Rumah / Laporan penjualan
- Rumah - Profil - Kategori Buah - Produk - Transaksi Pembelian - Transaksi penjualan - Laporan Pembelian - Laporan Penjualan - Administrator - Keluar	Jenis Laporan Tanggal Awal Tanggal Akhir Unduh PDF	

Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 4.28 Rancangan Halaman Laporan Penjualan



Toko Buah Denok

Rumah

Profil

Kategori Buah

Produk

Transaksi Pembelian

Transaksi penjualan

Laporan Pembelian

Laporan Penjualan

Administrator

Keluar

Rumah / Laporan Penjualan

Laporan Penjualan

Cetak PDF

TIDAK	Tanggal Jual	Total Harga

Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 4.29 Rancangan Print Pdf Laporan Penjualan

Pada tampilan halaman transaksi penjualan ini terdapat menu home, profil, kategori, produk, transaksi pembelian, transaksi penjualan, laporan pembelian, laporan penjualan administrator, dan keluar. Perancangan halaman laporan penjualan ini user bisa mengambil laporan penjualan, berdasarkan tipe laporan seperti per tanggal, per bulan dan per tahun atau mulai dari tanggal awal dan tanggal akhir tergantung ingin mengambil laporan selama penjualan di toko buah denok.

10. Halaman Administrator/User

Toko Buah Denok

Home / List Data User

List Data User

Tambah Data

No Urut	Nama User	Username	Password	Level	Action
					Edit Hapus

Previous 1 Next

Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 4.30 Rancangan Halaman Administrator/User

Toko Buah Denok

Home / Tambah Data User

Tambah Data User

Tambah Data

username

password

level

nama user

Simpan

Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 4.31 Rancangan Halaman Tambah Administrator/User

Toko Buah Denok	Home / Edit Data User
Home Profil Kategori Buah Produk Transaksi Pembelian Transaksi Penjualan Laporan Pembelian Laporan Penjualan Administrator Keluar	Edit Data User Edit Data user_name password level Nama user Simpan

Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 4.32 Rancangan Halaman Edit Administrator/User

Pada tampilan halaman data kategori ini terdapat menu home, profil, kategori, produk, transaksi pembelian, transaksi penjualan, laporan pembelian, laporan penjualan administrator, dan keluar. Rancangan administrator atau user ini bisa melakukan perubahan dan penghapusan data user, jika ada user yang tidak aktif lagi di toko buah denok.

BAB V

IMPLEMENTASIDAN PENGUJIAN

5.1 Implementasi Perancangan Sistem

Implementasi perancangan sistem merupakan proses penerapan hasil analisis dan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya. Pada tahap ini, desain sistem dikembangkan ke dalam bentuk program menggunakan bahasa pemrograman. Pada bab ini, peneliti menjelaskan proses implementasi dari sistem kasir pada Toko Buah Denok. Sistem ini dibuat dengan tujuan utama untuk membangun mempermudah dan mempercepat proses pencatatan dan penjualan sehingga pekerjaan menjadi lebih efisien dan tertata. Tujuannya adalah memastikan bahwa sistem yang dibangun sesuai dengan kebutuhan pengguna serta dapat berjalan baik sesuai dengan fungsinya.

5.1.1 Implementasi Perangkat Lunak (Software)

Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun dan mengelola desain *website* terdiri dari beberapa aplikasi pendukung, yaitu:

1. Bahasa Pemrograman *PHP*
2. *Microsoft visio* 2013
3. *Database MySQL*
4. *Visual Studio Code*
5. *XAMPP V.3.3.0*

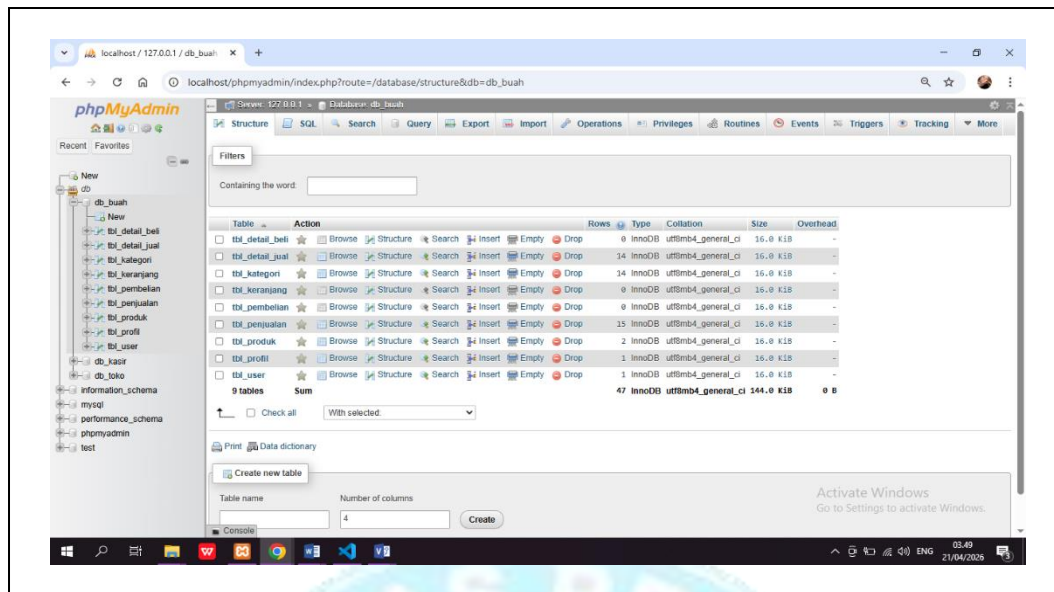
5.1.2 Implementasi Perangkat Keras (Hardware)

Perangkat keras yang dibutuhkan dalam membangun serta menjalankan *website* adalah sebagai berikut:

1. Laptop *Asus*
2. *RAM* 4.00 GB
3. *Processor Intel(R) Celeron(R) CPU N3350 @ 1.10GHz*
4. *Optical Mouse*

5.2 Implementasi Basis Data

Implementasi *Database* pada Sistem Penjualan Toko Buah Denok dilakukan dengan membangun struktur penyimpanan data yang terorganisir. Tujuannya agar sistem dapat menyimpan dan mengakses informasi dengan mudah dan cepat.



Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

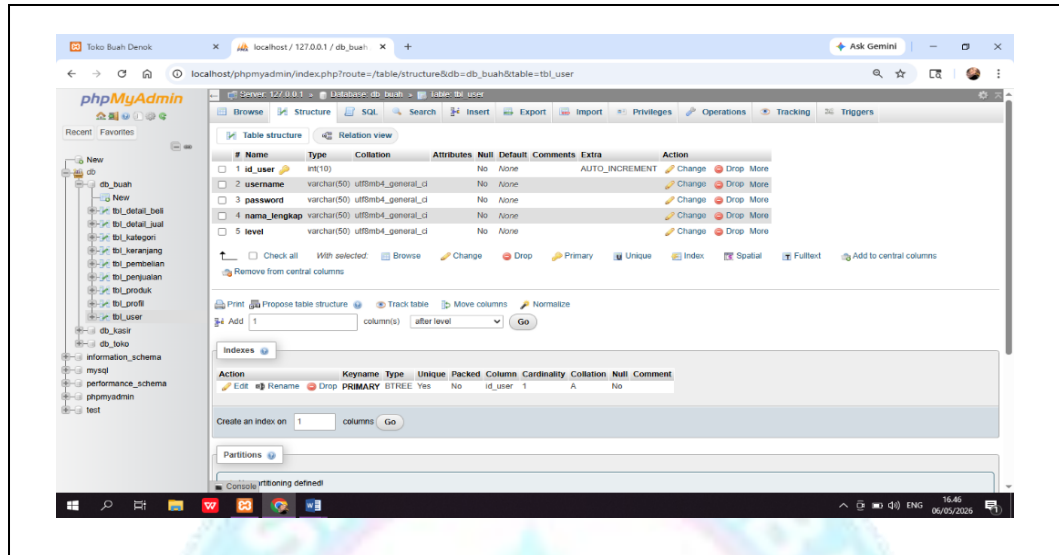
Gambar 5.1 Database Aplikasi Penjualan Toko Buah Denok

Berdasarkan gambar diatas, *database* yang ada dan yang ditampilkan terdiri dari tabel user, profil, produk, penjualan, pembelian, keranjang, kategori, tbl detail jual, tbl detail beli. Tabel pertama adalah *user* yang difungsikan untuk menyimpan data *otentikasi* dan *kredensial login* pengguna. Tabel kedua yaitu profil yang memuat rincian biodata lengkap Toko Buah Denok. Tabel ketiga adalah produk yang di fungsikan untuk menyimpan data. Tabel keempat merupakan penjualan yang menyimpan data penjualan yang telah melakukan transaksi penjualan. Tabel kelima merupakan pembelian yang menyimpan data pembelian yang telah melakukan transaksi pembelian. Tabel keenam merupakan keranjang yang menyimpan data pembelian dan penjualan yang telah melakukan transaksi pembelian dan penjualan.

Tabel ketujuh merupakan kategori yang berfungsi menyimpan data kategori. Tabel kedelapan merupakan tabel detail beli yang menyimpan data pembelian yang telah melakukan transaksi pembelian. Tabel kesembilan merupakan tabel detail jual yang menyimpan data penjualan yang telah melakukan transaksi penjualan. Seluruh tabel tersebut telah diatur menggunakan mesin penyimpanan *innoDB* agar dapat menjaga *integritas referensial* dan mengoptimalkan efisiensi penyimpanan data pada *server* lokal.

5.2.1 Impelementasi Tabel User

Tabel *user* untuk menyimpan data yang diinput oleh admin pada saat mengelola data *user*, berikut adalah gambar tabel *user*:

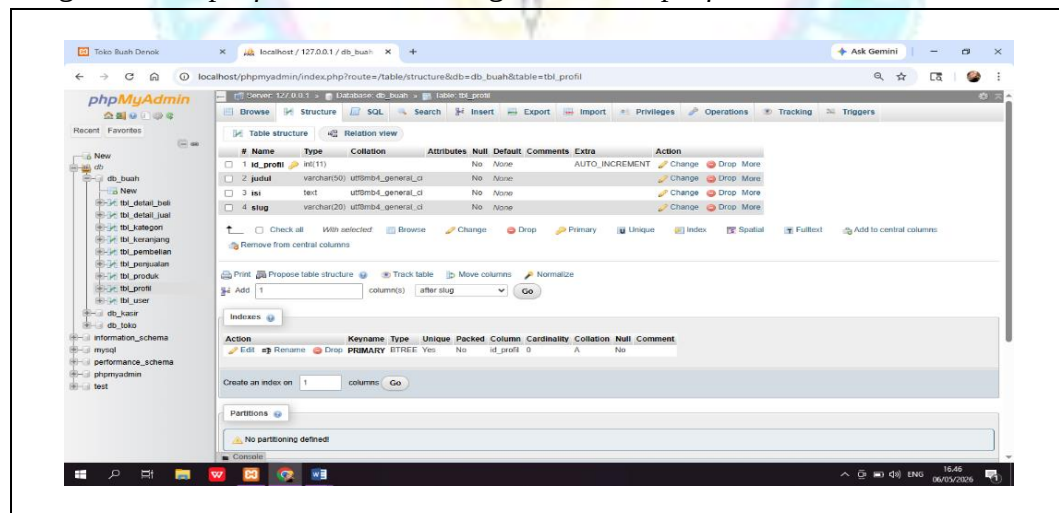


Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 5.2 Tabel User

5.2.2 Impelementasi Tabel Profil

Tabel *profil* untuk menyimpan data yang diinput oleh admin pada saat mengelola data *profil*, berikut adalah gambar tabel *profil*:

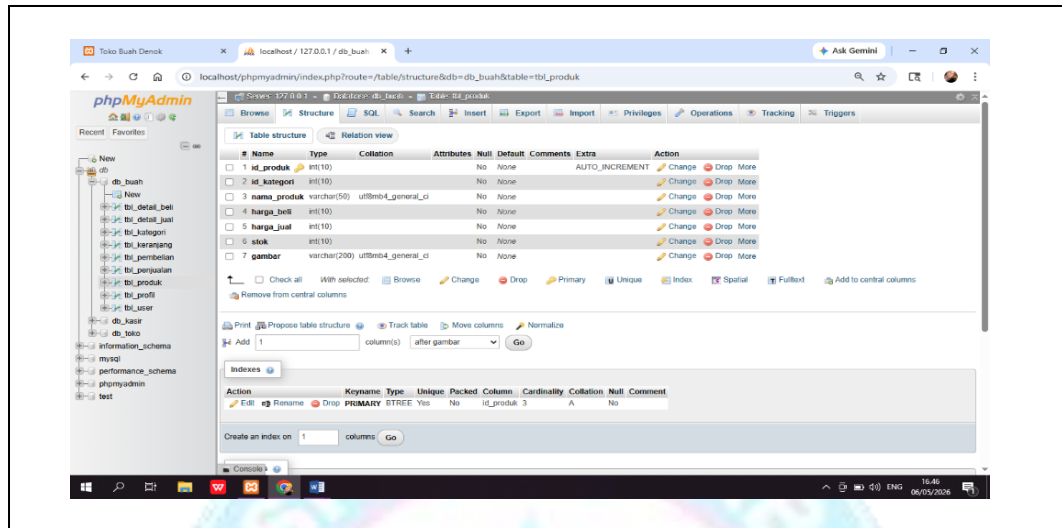


Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 5.3 Tabel Profil

5.2.3 Impelementasi Tabel Produk

Tabel *produk* untuk menyimpan data yang diinput oleh admin pada saat mengelola data *produk*, berikut adalah gambar tabel *produk*:

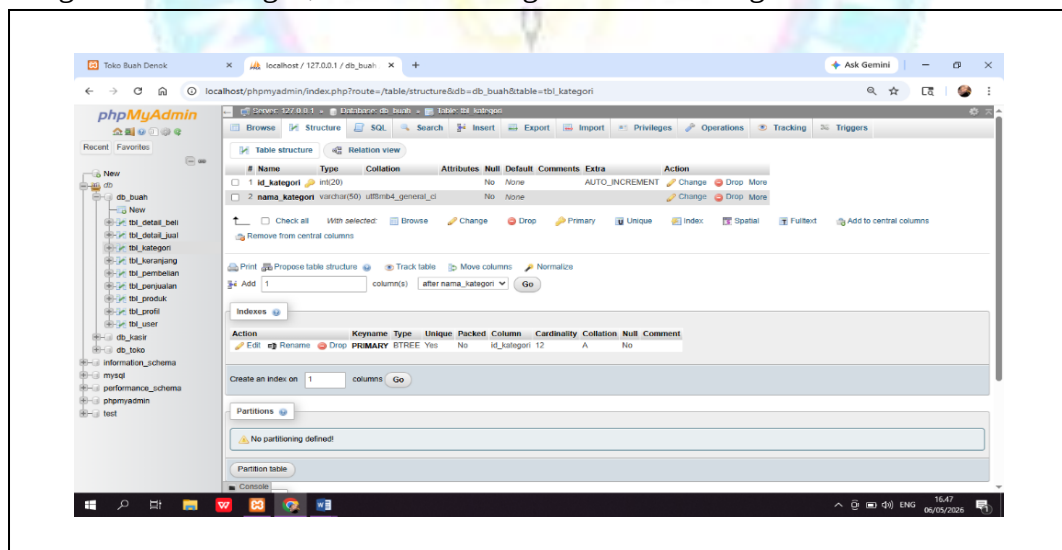


Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 5.4 Tabel Produk

5.2.4 Impelementasi Tabel Kategori

Tabel kategori untuk menyimpan data yang diinput oleh admin pada saat mengelola data kategori, berikut adalah gambar tabel kategori:

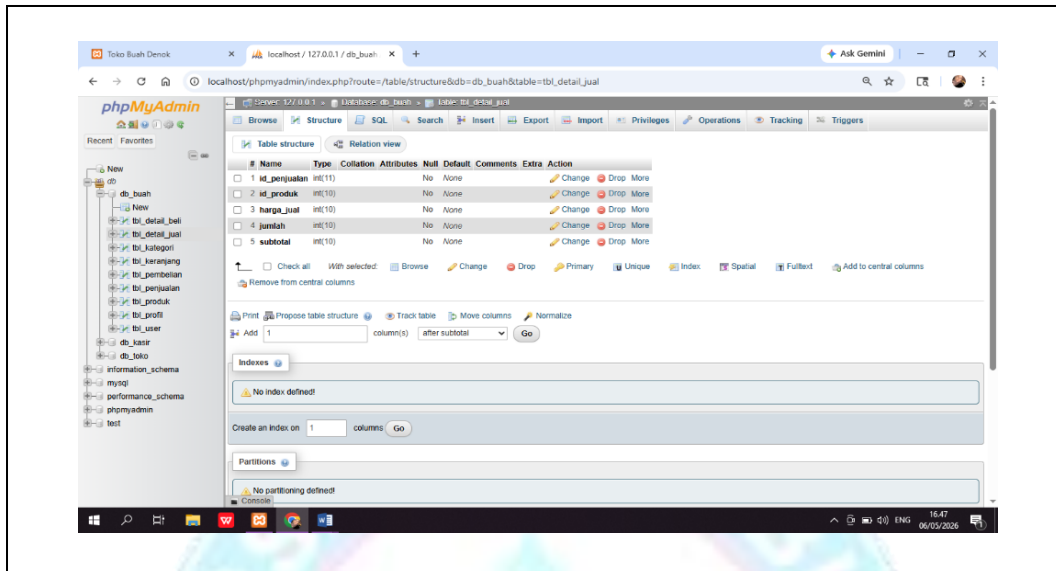


Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 5.5 Tabel Kategori

5.2.5 Impelementasi Tabel Detail Jual

Tabel detail jual untuk menyimpan data yang *diinput* oleh admin pada saat mengelola data detail jual, berikut adalah gambar tabel detail jual:

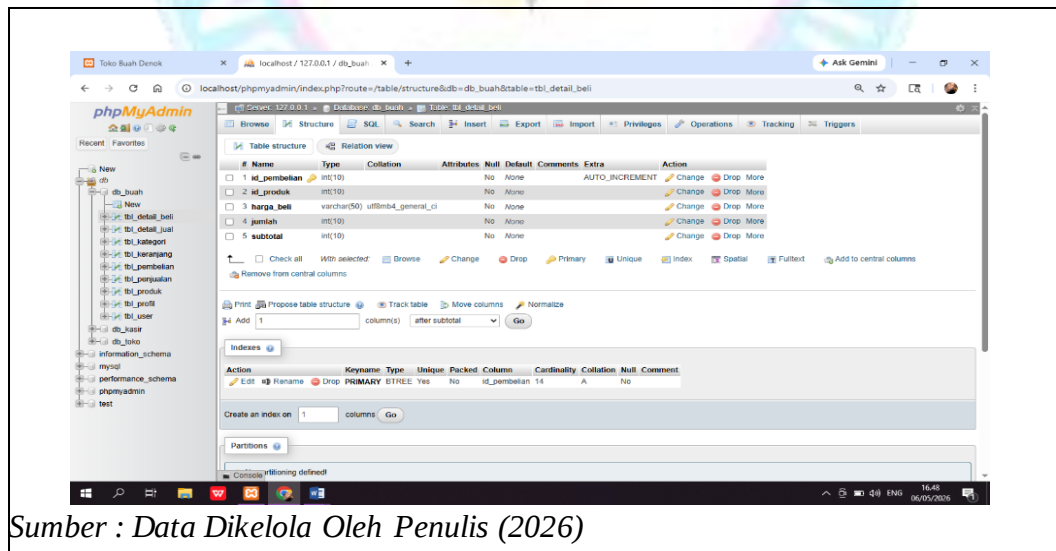


Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 5.6 Tabel Detail Jual

5.2.6 Implementasi Tabel Detail Beli

Tabel detail beli untuk menyimpan data yang *diinput* oleh admin pada saat mengelola data detail beli, berikut adalah gambar tabel detail beli:

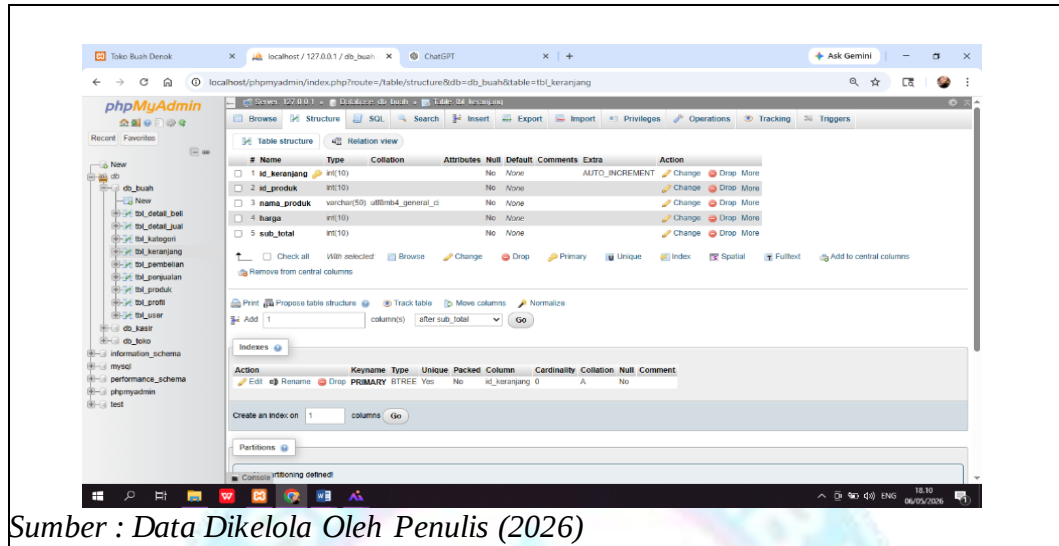


Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 5.7 Tabel Detail Beli

5.2.7 Implementasi Tabel Keranjang

Tabel keranjang untuk menyimpan data yang diinput oleh admin pada saat mengelola data keranjang, berikut adalah gambar tabel keranjang:

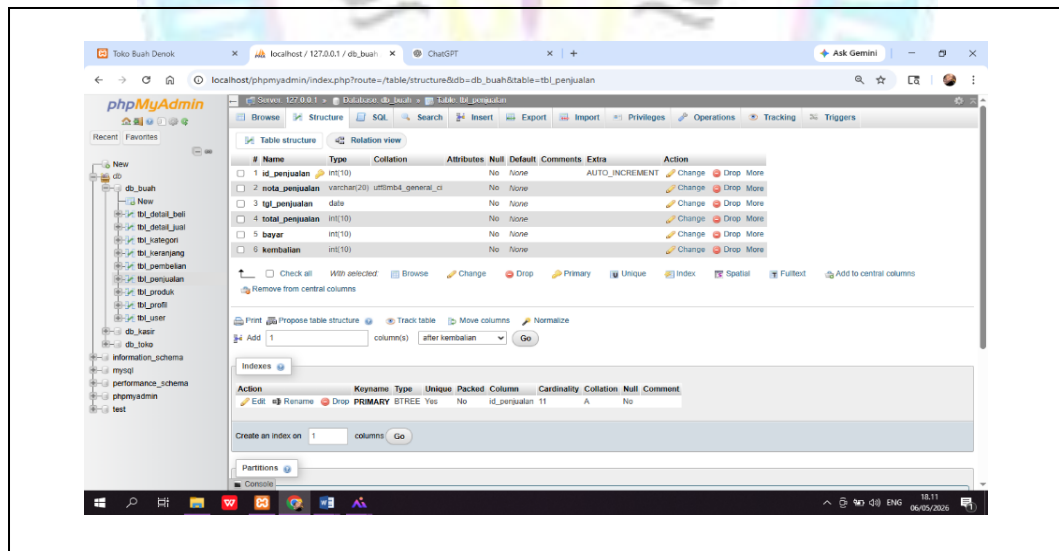


Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 5.8 Tabel Keranjang

5.2.8 Implementasi Tabel Penjualan

Tabel penjualan untuk menyimpan data yang diinput oleh admin pada saat mengelola data penjualan, berikut adalah gambar tabel penjualan:

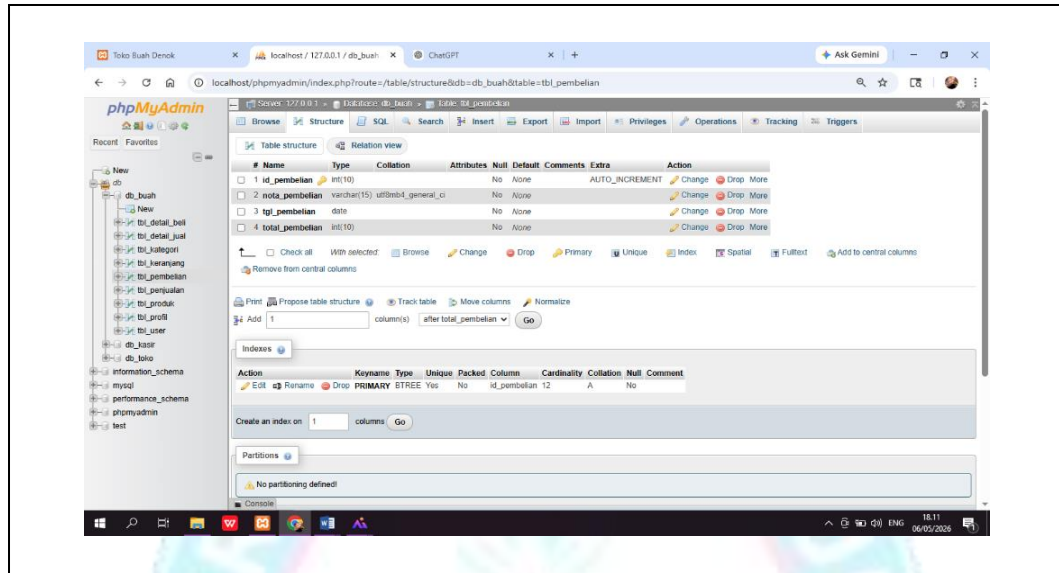


Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 5.9 Tabel Penjualan

5.2.9 Implementasi Tabel Pembelian

Tabel pembelian untuk menyimpan data yang diinput oleh admin pada saat mengelola data pembelian, berikut adalah gambar tabel pembelian:



Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

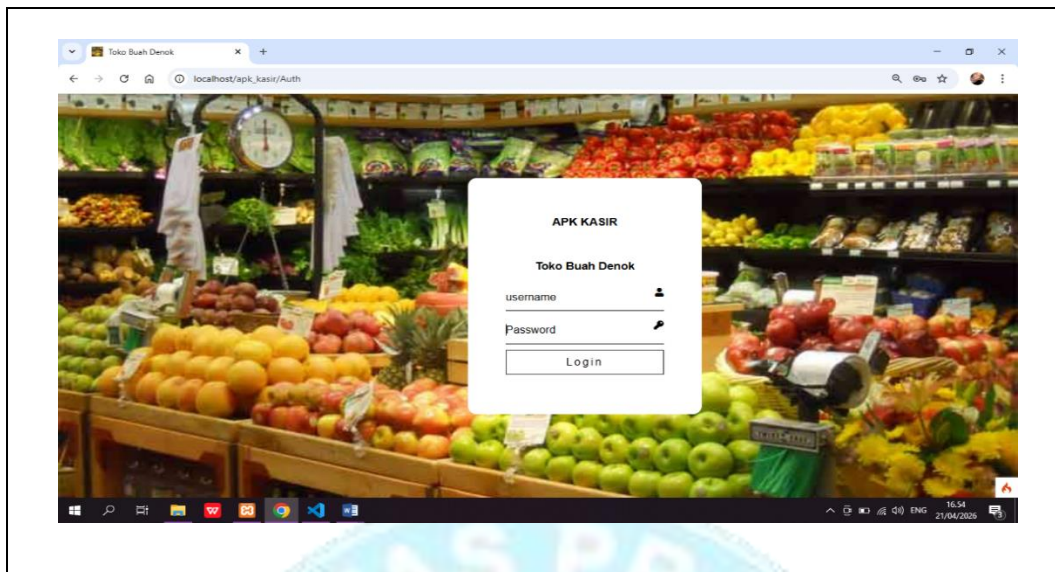
Gambar 5.10 Tabel Pembelian

5.3 Tampilan Antarmuka

Pada bagian implementasi antarmuka ini peneliti membuat tampilan *website*, sebagai berikut:

1. Tampilan Halaman *Login* (Admin dan Kasir)

Halaman *login* hanya untuk user yang telah diberi akses untuk masuk ke halaman masing-masing yang telah dilakukan pengembang. Setiap user memiliki tampilan berbeda dengan peran dan tanggung jawabnya, dalam sistem tersebut diharuskan memasukan *Username* dan *Password* yang valid untuk mengakses sistem.

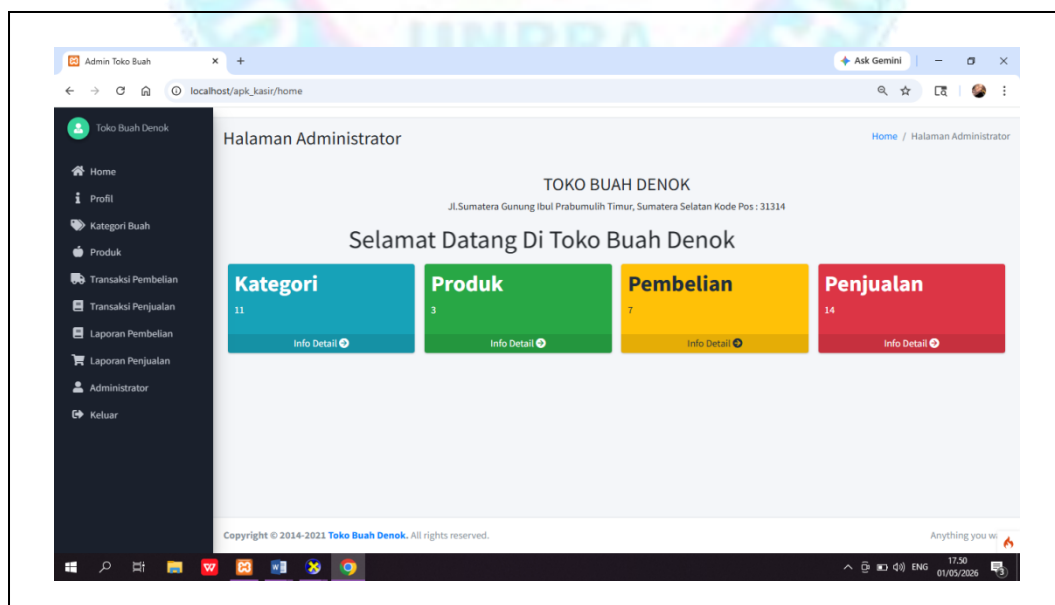


Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 5.11 Tampilan Halaman Login

2. Tampilan Halaman Administrator

Halaman utama ini menampilkan halaman awal yang ditampilkan setelah *user* melakukan proses login ke dalam sistem kasir pada Toko Buah Denok. Halaman ini menunjukkan tampilan halaman *administrator*, seluruh menu ada di halaman *administrartor*, jadi *user* bisa memilih menu yang ada pada halaman *administrator*.

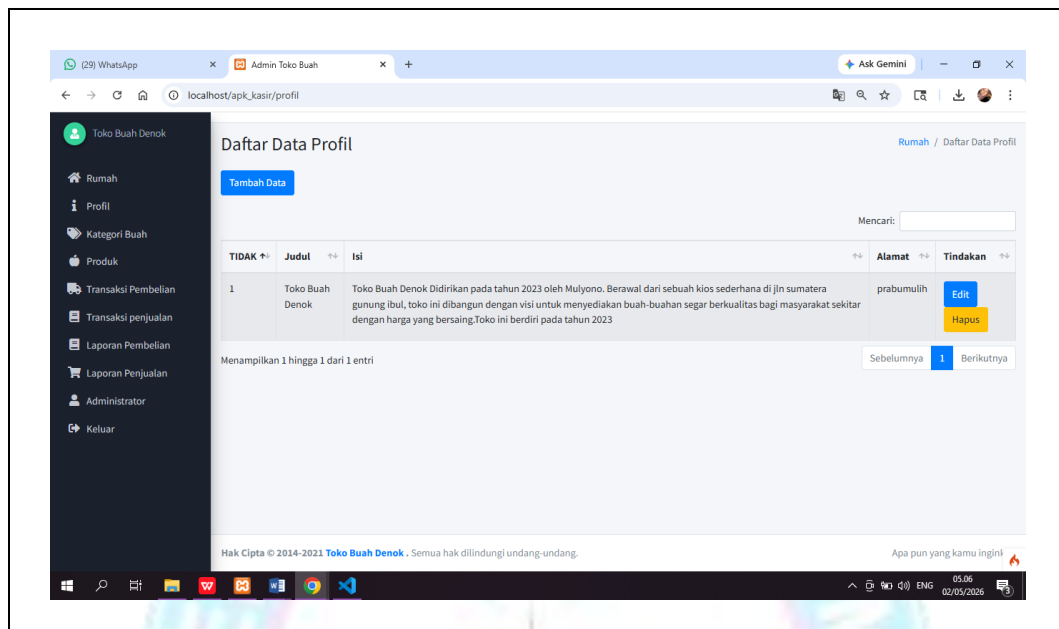


Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 5.12 Tampilan Halaman Administrartor

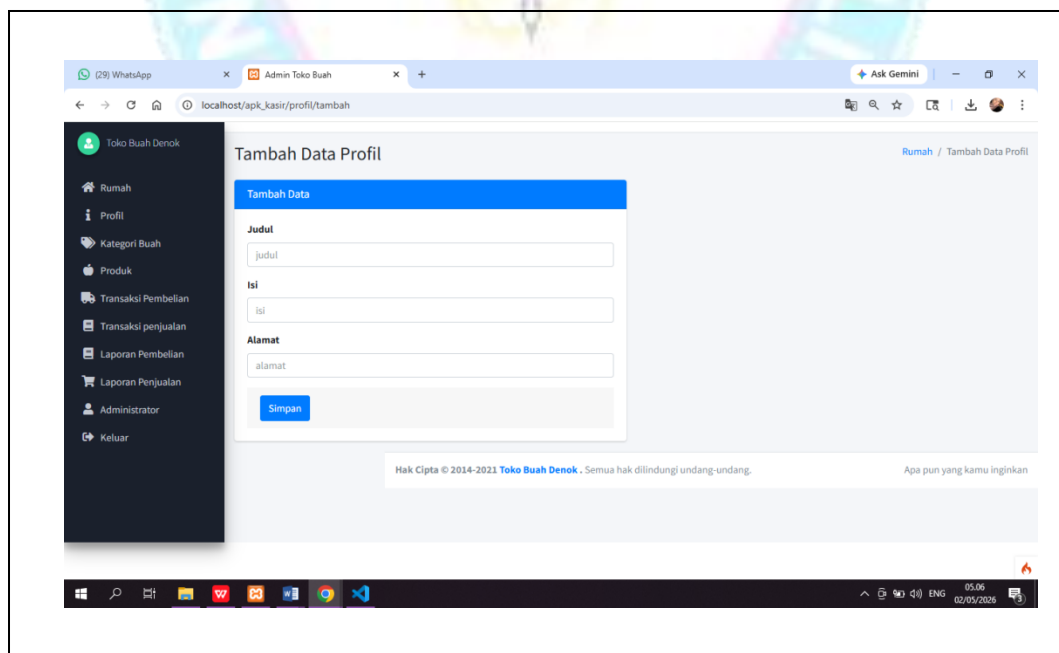
3. Tampilan halaman *profil*

Halaman ini menampilkan data profil Toko Buah Denok yang telah ditambah, diedit. Dihapus oleh *admin*. Berikut ini tampilannya :



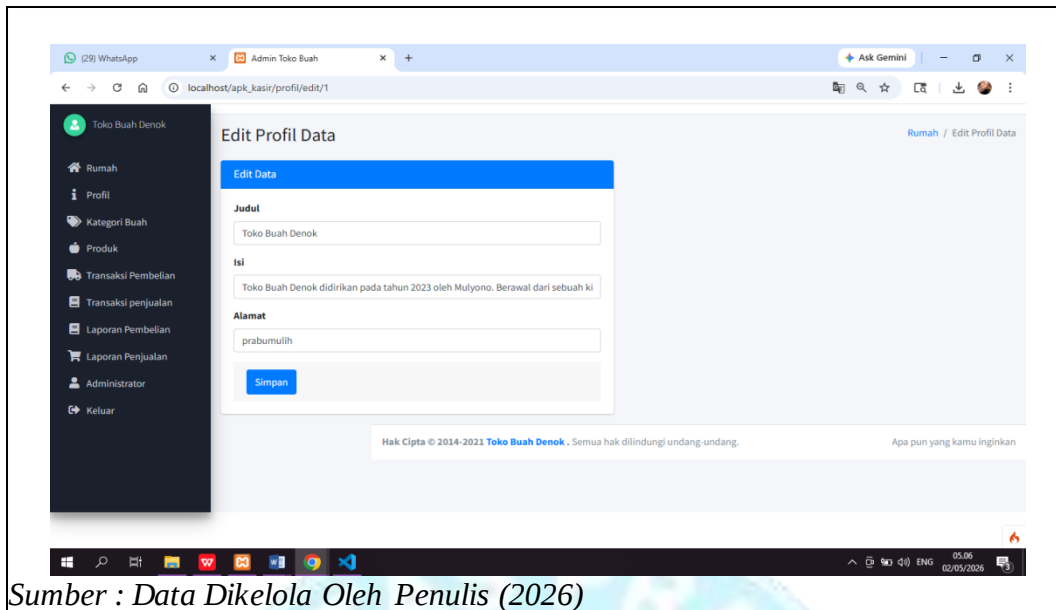
Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 5.13 Tampilan Halaman *profil*



Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 5.14 Tampilan Halaman Tambah *profil*

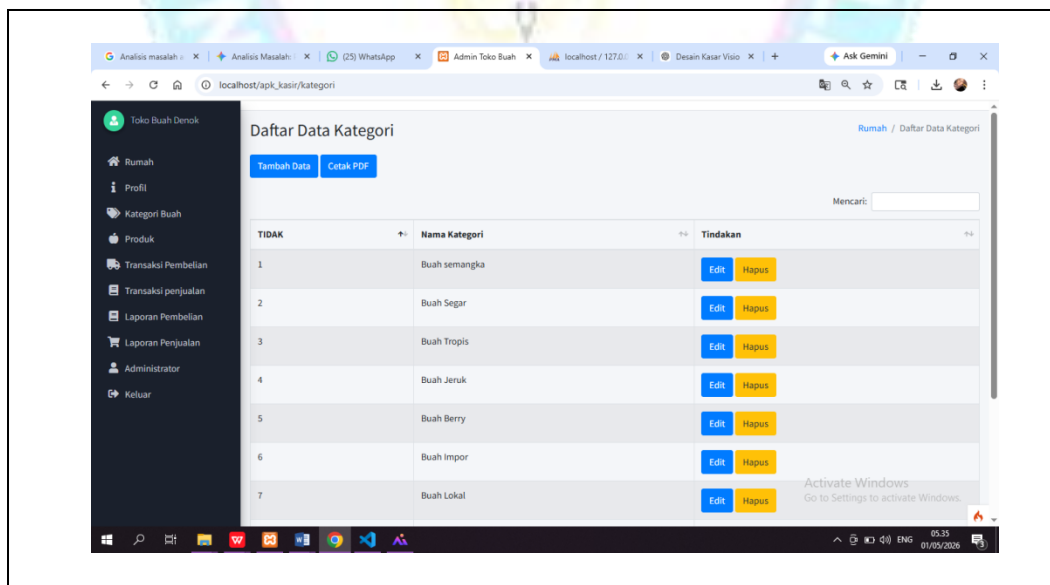


Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 5.15 Tampilan Halaman Edit profil

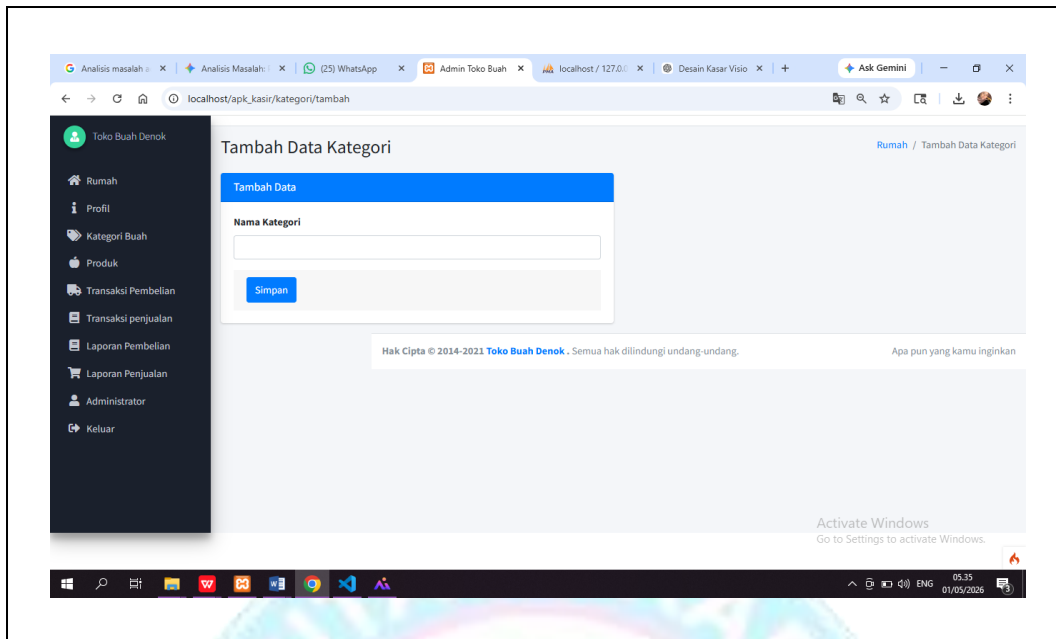
4. Tampilan Halaman kategori

Halaman ini menampilkan halaman data kategori pada penjualan Toko Buah Denok. Pada halaman ini Admin dapat melihat daftar kategori produk yang tersedia di toko. Admin juga bisa melakukan penambahan data, ubah dan hapus. Kemudian admin juga bisa mencetak laporan dengan mengklik tombol cetak pdf.



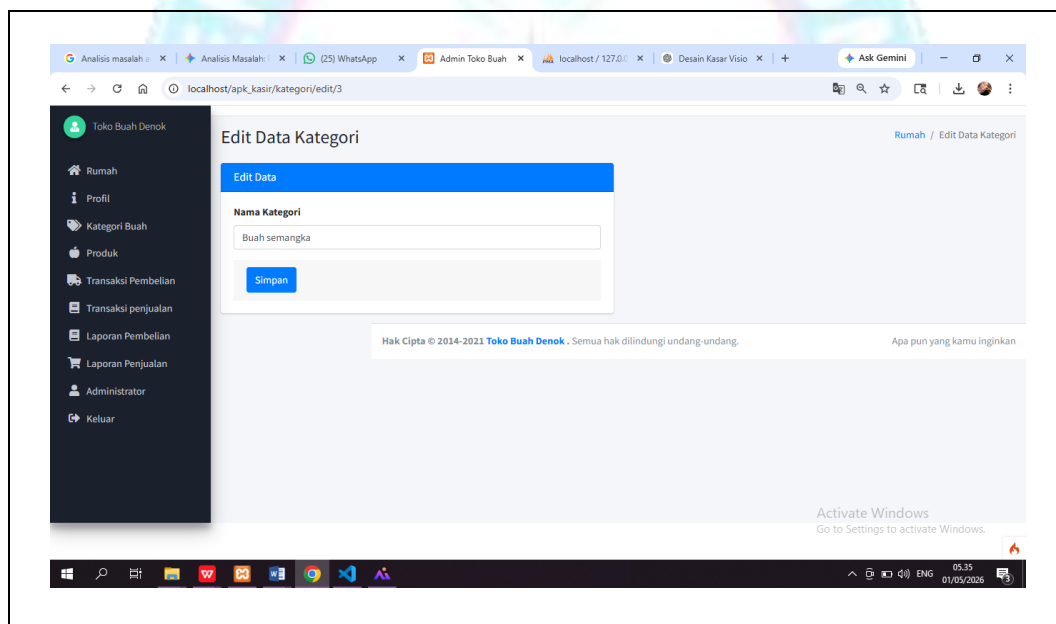
Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 5.16 Tampilan Halaman kategori



Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 5.17 Tampilan Halaman Tambah kategori

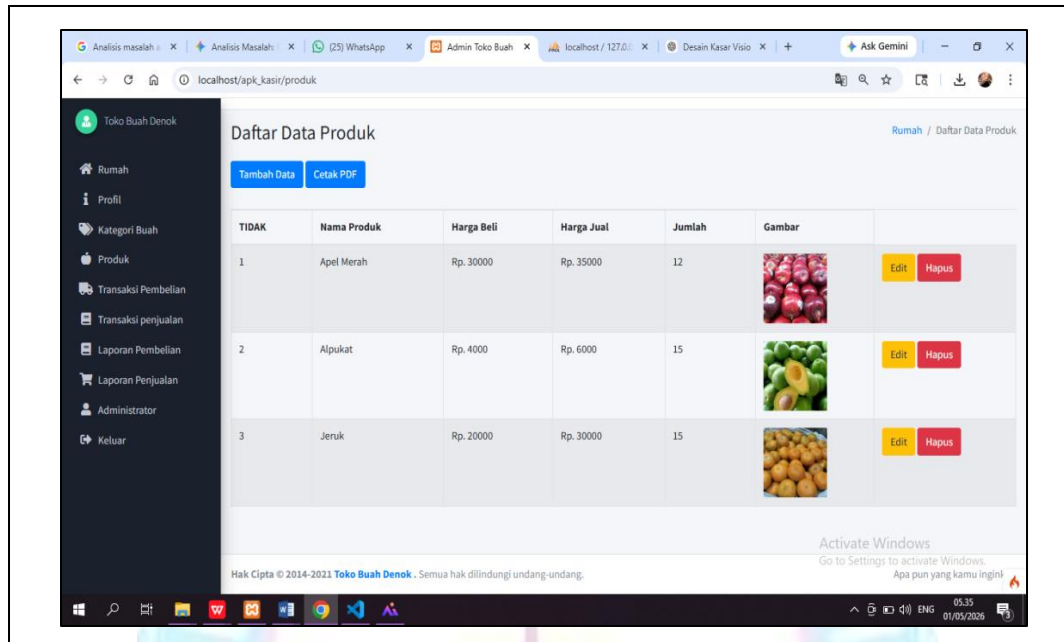


Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 5.18 Tampilan Halaman Edit kategori

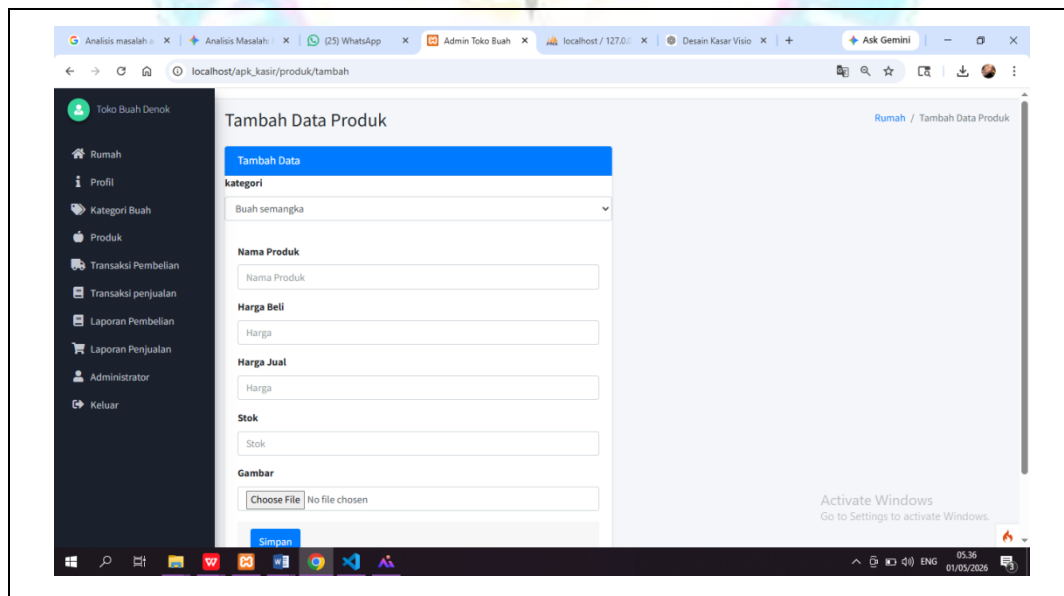
5. Tampilan Halaman *produk*

Halaman ini menampilkan halaman produk pada penjualan Toko Buah Denok. Admin dan kasir juga bisa melakukan penambahan data, edit data dan hapus data. Kemudian bisa membuat laporan data dari produk.



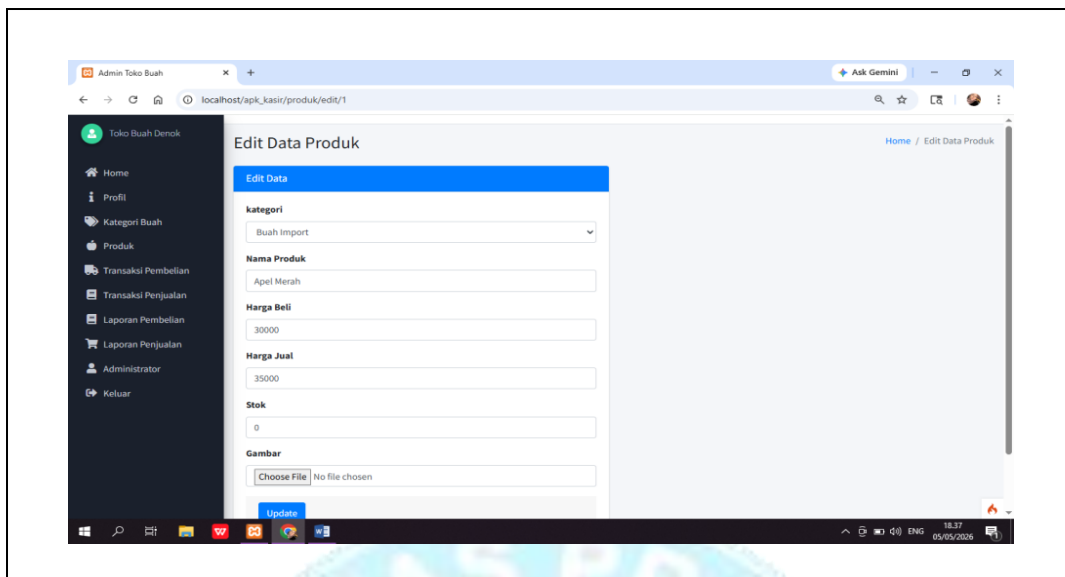
Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 5.19 Tampilan Halaman *produk*



Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 5.20 Tampilan Halaman Tambah *produk*

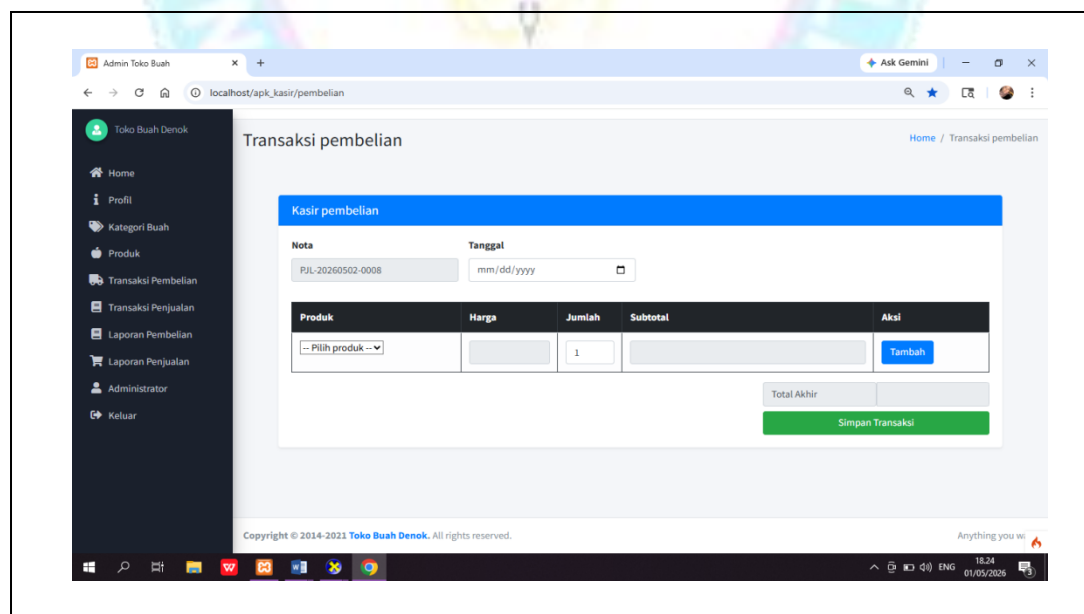


Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 5.21 Tampilan Halaman Edit produk

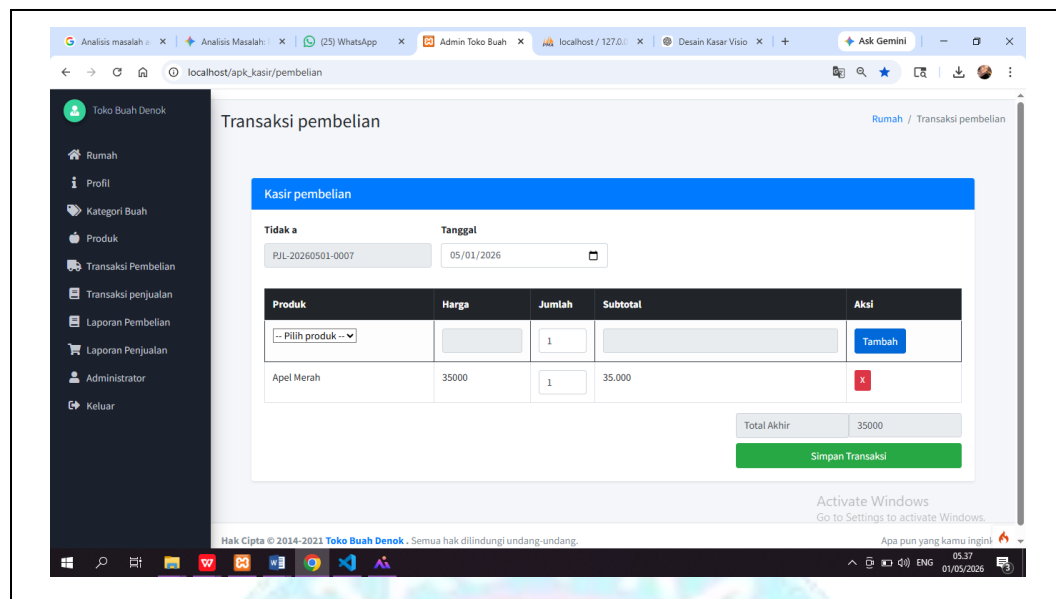
6. Tampilan Halaman Transaksi Pembelian

Gambar diatas menampilkan halaman transaksi pembelian dan tambah data transaksi pembelian pada penjualan Toko Buah Denok. Admin dan kasir juga bisa melakukan penambahan data dan edit data. Kemudian transaksi bisa di simpan dengan mengklik tombol simpan transaksi.



Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 5.22 Tampilan Halaman transaksi pembelian

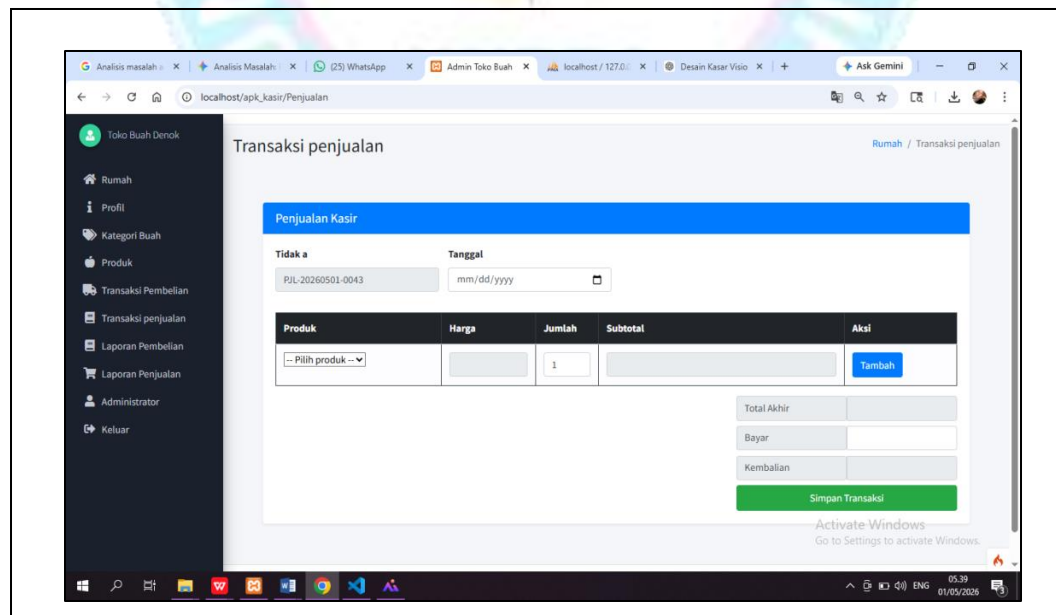


Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 5.23 Tampilan Halaman Tambah *transaksi pembelian*

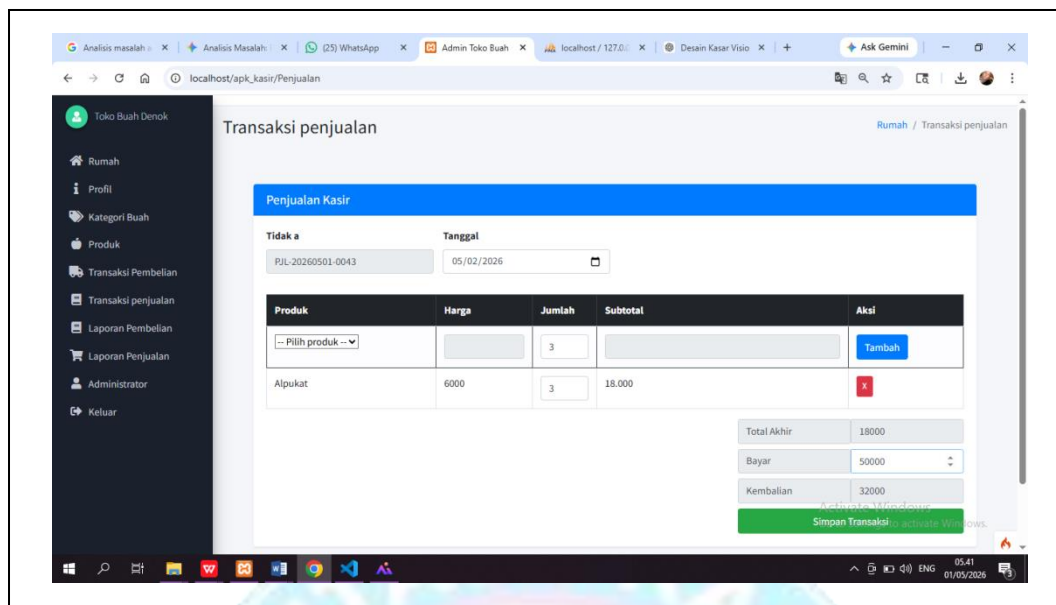
7. Tampilan Halaman Transaksi Penjualan

Halaman ini menampilkan halaman transaksi penjualan dan tambah data transaksi penjualan Toko Buah Denok. Admin dan kasir juga bisa melakukan penambahan data dan edit data. Kemudian transaksi bisa di simpan dengan mengklik tombol simpan transaksi.



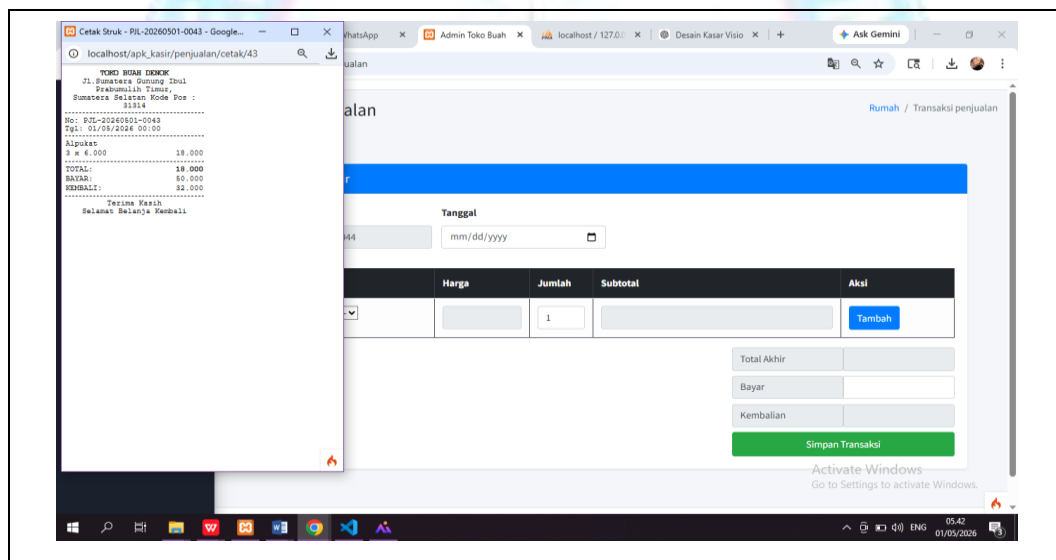
Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 5.24 Tampilan Halaman *transaksi penjualan*



Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 5.25 Tampilan Halaman Tambah transaksi penjualan

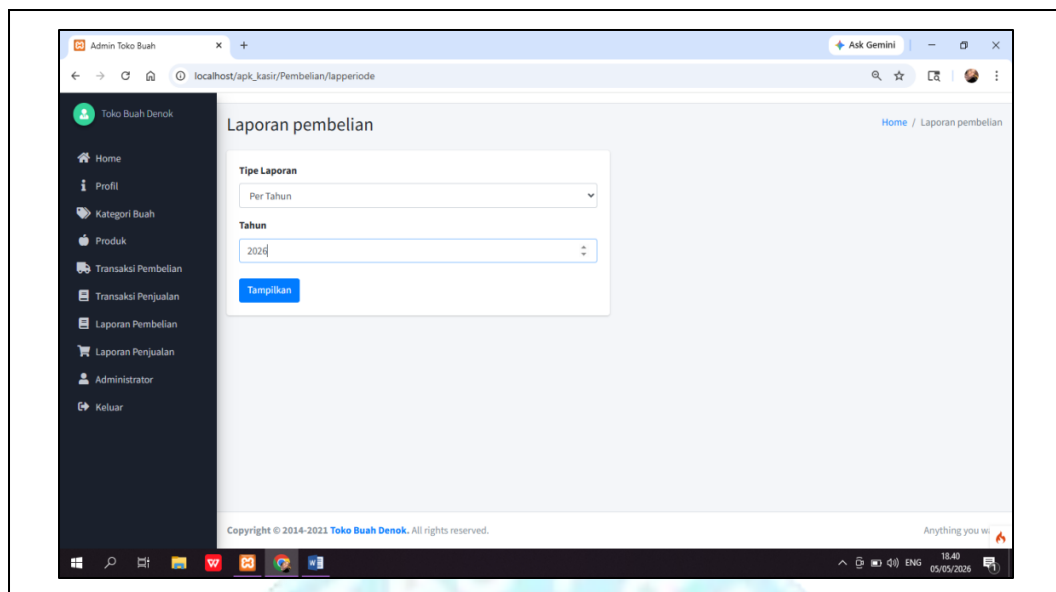


Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 5.26 Tampilan Halaman Struck transaksi penjualan

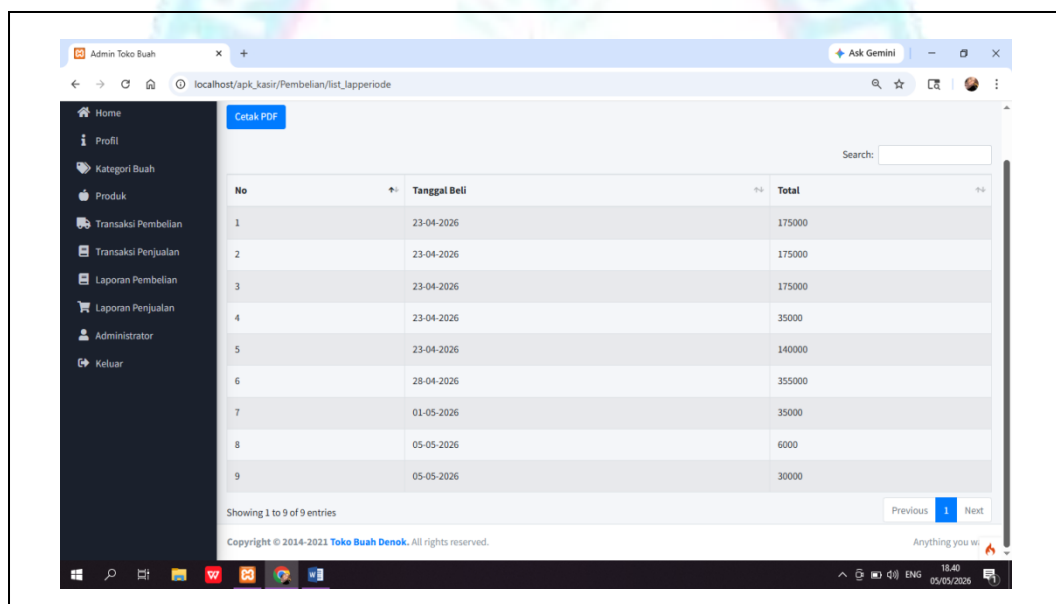
8. Tampilan Halaman laporan pembelian

Halaman ini menampilkan halaman laporan pembelian dan tambah data laporan pembelian Toko Buah Denok. Admin dan kasir juga bisa melakukan penambahan data. Kemudian laporan bisa di simpan dengan mengklik tombol print pdf.



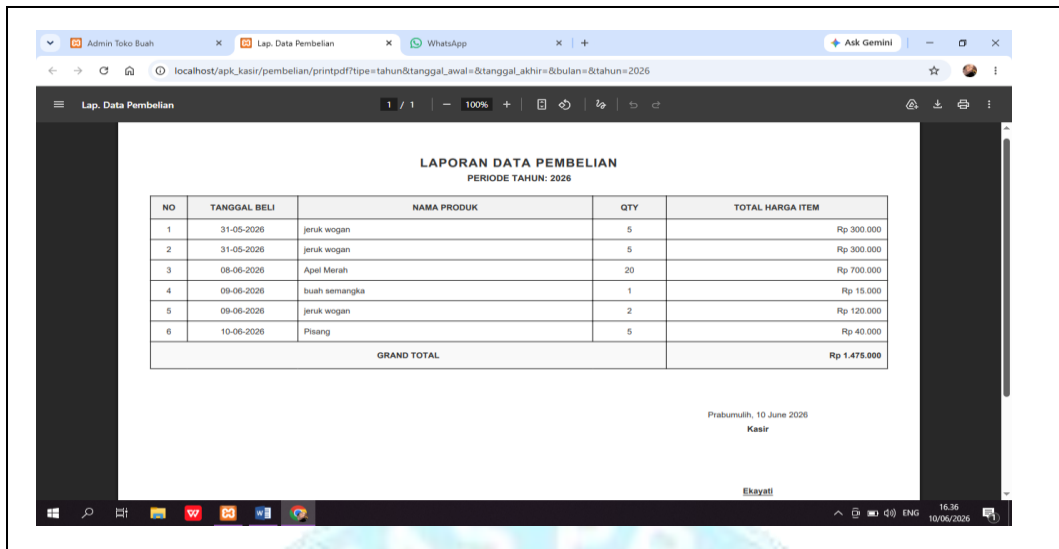
Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 5.27 Tampilan Halaman Laporan Pembelian



Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 5.28 Tampilan Laporan pembelian



LAPORAN DATA PEMBELIAN
PERIODE TAHUN: 2026

NO	TANGGAL BELI	NAMA PRODUK	QTY	TOTAL HARGA ITEM
1	31-05-2026	jeruk wogan	5	Rp 300.000
2	31-05-2026	jeruk wogan	5	Rp 300.000
3	08-06-2026	Apel Merah	20	Rp 700.000
4	09-06-2026	buah semangka	1	Rp 15.000
5	09-06-2026	jeruk wogan	2	Rp 120.000
6	10-06-2026	Pisang	5	Rp 40.000
GRAND TOTAL				Rp 1.475.000

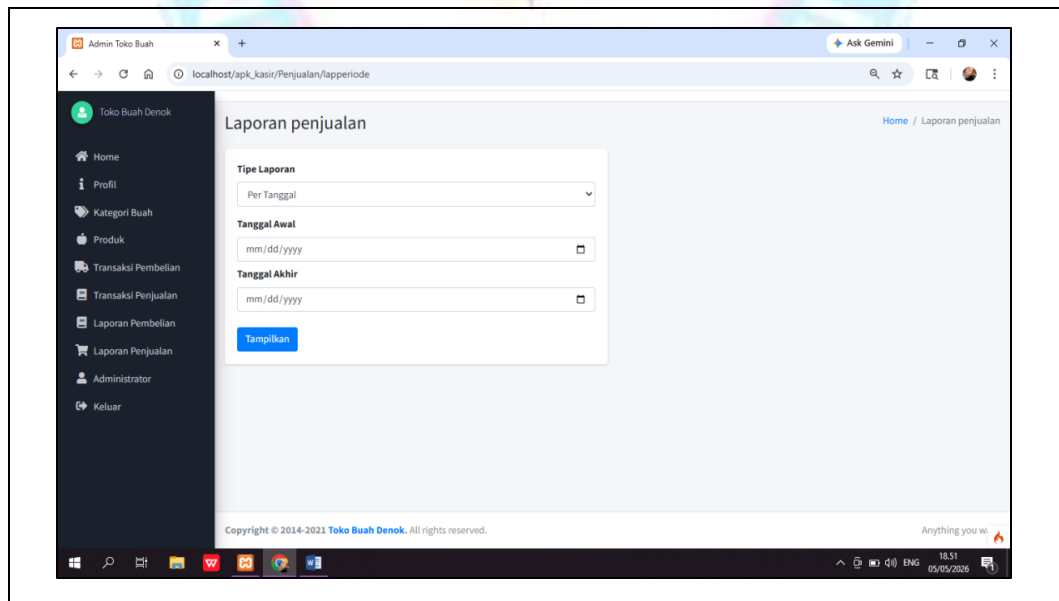
Prabumuli, 10 June 2026
Kasir

Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 5.29 Tampilan Print Pdf Laporan pembelian

9. Tampilan Halaman laporan penjualan

Halaman ini menampilkan halaman laporan penjualan dan tambah data laporan penjualan Toko Buah Denok. Admin dan kasir juga bisa melakukan penambahan data. Kemudian laporan bisa di simpan dengan mengklik tombol print pdf.



Laporan penjualan

Tipe Laporan: Per Tanggal

Tanggal Awal: mm/dd/yyyy

Tanggal Akhir: mm/dd/yyyy

Tampilkan

Copyright © 2014-2021 Toko Buah Denok. All rights reserved.

Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 5.30 Tampilan Halaman Laporan Penjualan

Laporan Penjualan

Cetak PDF

Search:

No	Tanggal Jual	Total Penjualan
1	05-04-2026	Rp 35.000
2	05-04-2026	Rp 35.000
3	05-04-2026	Rp 35.000
4	05-04-2026	Rp 35.000
5	05-04-2026	Rp 35.000
6	05-04-2026	Rp 35.000
7	05-04-2026	Rp 35.000
8	05-04-2026	Rp 35.000
9	15-04-2026	Rp 35.000
10	15-04-2026	Rp 35.000

Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 5.31 Tampilan Laporan Penjualan

LAPORAN DATA PENJUALAN
PERIODE BULAN: JUNI 2026

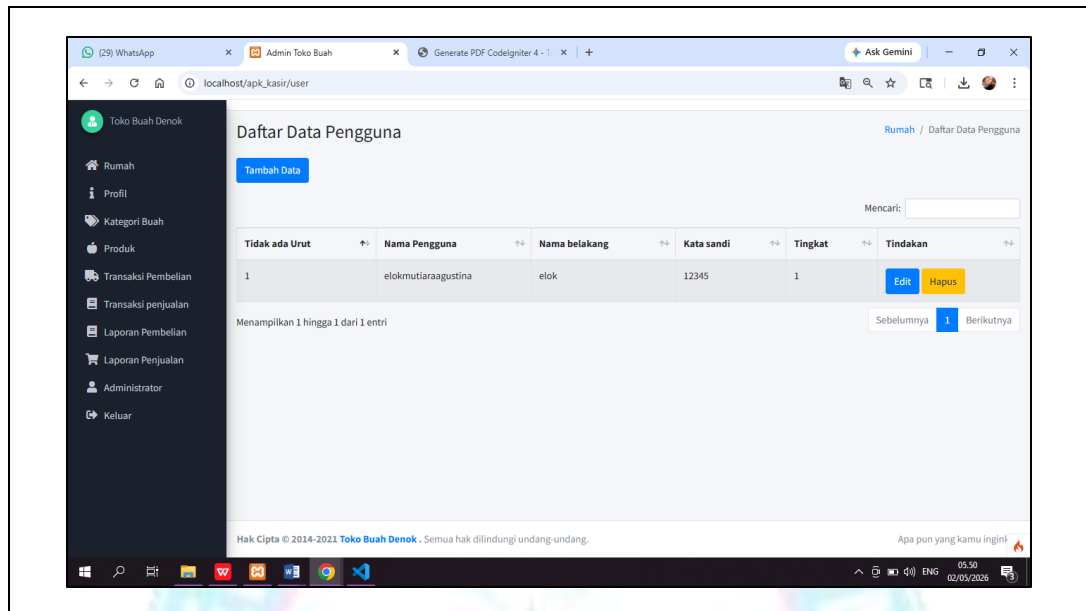
NO	TANGGAL JUAL	NAMA PRODUK	QTY	TOTAL HARGA ITEM
1	02-06-2026	jeruk wogan	1	Rp 60.000
2	07-06-2026	Apel Merah	1	Rp 35.000
3	08-06-2026	jeruk wogan	10	Rp 600.000
4	09-06-2026	buah semangka	1	Rp 15.000
5	10-06-2026	buah semangka	2	Rp 30.000
6	10-06-2026	jeruk wogan	1	Rp 60.000
7	10-06-2026	Apel Merah	1	Rp 35.000
8	10-06-2026	Apel Merah	1	Rp 35.000
9	12-06-2026	Apel Merah	1	Rp 35.000
10	16-06-2026	Pisang	2	Rp 16.000
11	18-06-2026	jeruk wogan	2	Rp 120.000
GRAND TOTAL				Rp 1.041.000

Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 5.32 Tampilan Print Pdf Laporan Penjualan

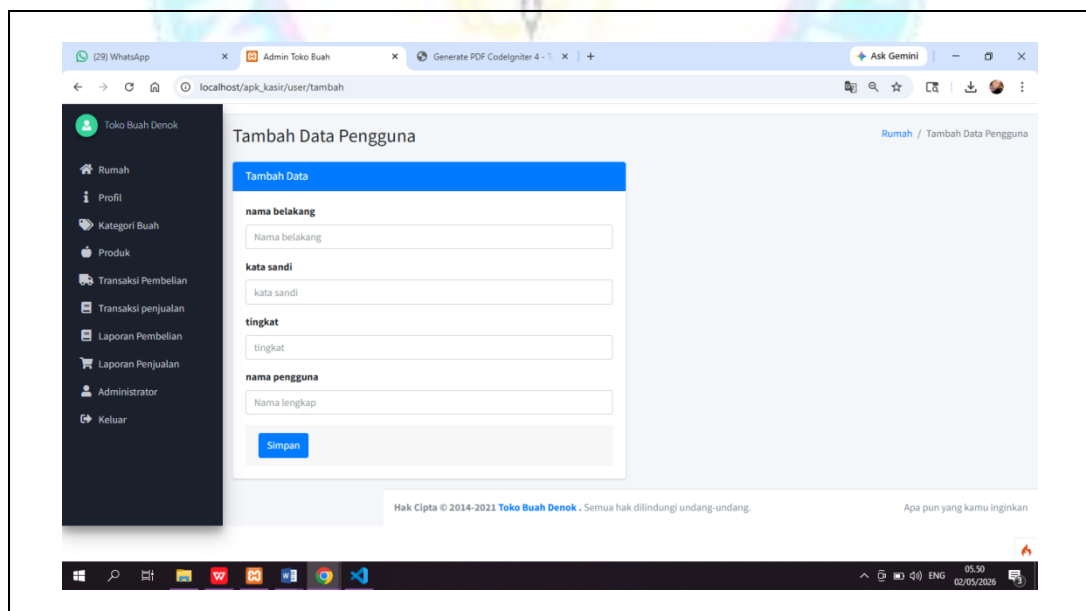
10. Tampilan Halaman Administrator user

Halaman ini menampilkan data *user* yang telah ditambah, diedit. Dihapus oleh *admin*. Berikut ini tampilannya :



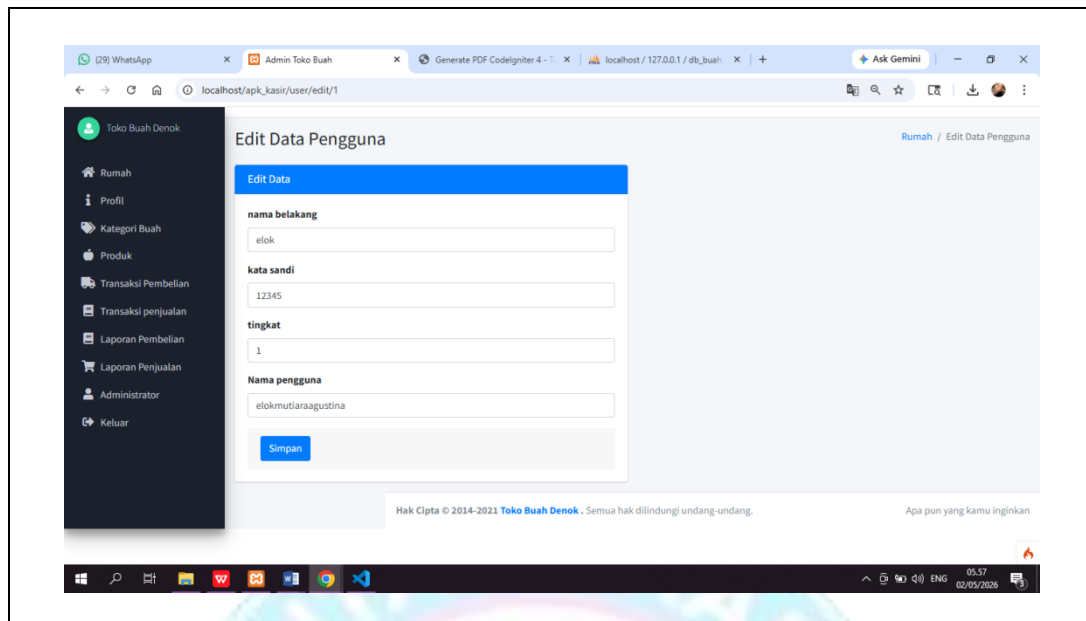
Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 5.33 Tampilan Halaman Administrator user



Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 5.34 Tampilan Halaman TambahAdministrator user



Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

Gambar 5.35 Tampilan Halaman Edit Administrator user

5.4 Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan untuk memastikan bahwa sistem informasi yang telah dikembangkan berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam pengembangan sistem ini digunakan metode *Prototype*, sehingga proses pengujiannya juga disesuaikan dengan karakteristik metode tersebut. *Prototype* menekankan pada kecepatan pengembangan dengan melibatkan pengguna secara aktif dalam proses iterasi dan evaluasi sistem yang sedang dibangun. Oleh karena itu, setiap tahap pengembangan disertai dengan umpan balik dari pengguna, yang membantu memastikan bahwa fungsionalitas sistem benar-benar sesuai dengan harapan. Salah satu teknik yang digunakan dalam pengujian adalah *blackbox testing*. Pengujian ini fokus pada pengujian fungsionalitas sistem tanpa melihat kode program secara langsung. Dalam proses ini, setiap fitur diuji dengan memberikan *input* dan melihat *output* yang dihasilkan apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat mengevaluasi apakah sistem mampu memproses data dan menjalankan fungsi-fungsinya sesuai spesifikasi, seperti *login admin*, *halaman profil*, *halaman produk* dll.

1. Pengujian Tombol Login

Tabel 5.1 Pengujian Tombol Login

No	Pengujian	Aksi	Hasil	Keterangan
1	Tombol Login	Input Username dan Password	Berhasil Masuk Dashboard jika username dan password benar	
			Gagal Login jika Username dan password salah	

Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

2. Pengujian Data Profil

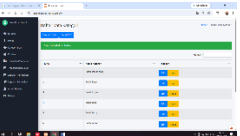
Tabel 5.2 Pengujian Data Profil

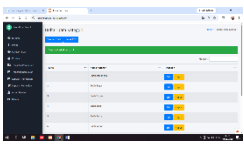
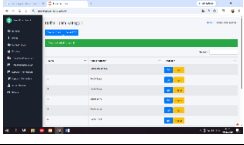
No	Pengujian	Aksi	Hasil	Keterangan
1	Tombol Data	Tambah Input Judul, Isi, Dan Slug	Berhasil Simpan Data Profil Jika Judul, Isi,Slug Tidak Ganda	
2	Tombol Edit	Klik Tombol Edit Lalu Mengubah Data Profil	Berhasil Edit Data	
3	Tombol Hapus	Klik Tombol Hapus Lalu Tampil Notifikasi Lalu Klik OK	Berhasil Hapus Data	

Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

3. Pengujian Kategori

Tabel 5.3 Pengujian Kategori

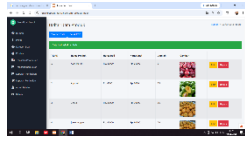
No	Pengujian	Aksi	Hasil	Keterangan
1	Tombol Data	Tambah Input Data Kategori	Berhasil Simpan Data Kategori Jika Tidak Ganda	

2	Tombol Edit	Klik Tombol Edit Lalu Mengubah Data Kategori	Berhasil Edit Data	
3	Tombol Hapus	Klik Tombol Hapus Lalu Tampil Notifikasi Lalu Klik OK	Berhasil Hapus Data	

Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

4. Pengujian Produk

Tabel 5.4 Pengujian Produk

No	Pengujian	Aksi	Hasil	Keterangan
1	Tombol Tambah Data	Input data produk	Berhasil Simpan Data Produk Jika Tidak Ganda	
2	Tombol Edit	Klik Tombol Edit Lalu Mengubah Data Produk	Berhasil Edit Data	
3	Tombol Hapus	Klik Tombol Hapus Lalu Tampil Notifikasi Lalu Klik OK	Berhasil Hapus Data	

Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

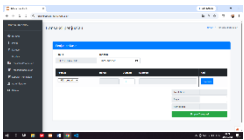
5. Pengujian Transaksi Pembelian

Tabel 5.5 Pengujian Transaksi pembelian

No	Pengujian	Aksi	Hasil	Keterangan
1	Tombol Simpan Transaksi	Input data produk, harga, tanggal, subtotal	Berhasil Simpan Data Transaksi	

6. Pengujian Transaksi Penjualan

Tabel 5.6 Pengujian Transaksi Penjualan

No	Pengujian	Aksi	Hasil	Keterangan
1	Tombol Simpan Transaksi	Input data produk, harga, tanggal, subtotal	Berhasil Simpan Data transaksi	 

Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

7. Pengujian Laporan Pembelian

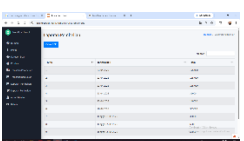
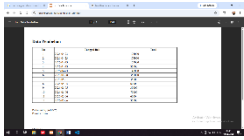
Tabel 5.7 Pengujian Laporan Pembelian

No	Pengujian	Aksi	Hasil	Keterangan
1	Tombol Tampilkan	Input data jenis laporan, tanggal awal, tanggal akhir	Berhasil menampilkan data laporan pembelian	 

Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

8. Pengujian Laporan Penjualan

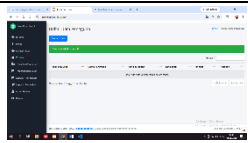
Tabel 5.8 Pengujian Laporan Penjualan

No	Pengujian	Aksi	Hasil	Keterangan
1	Tombol Tampilkan	Input data jenis laporan, tanggal awal, tanggal akhir	Berhasil menampilkan data laporan penjualan	 

Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

9. Pengujian Administrator atau User

Tabel 5.9 Pengujian Administrator User

No	Pengujian	Aksi	Hasil	Keterangan
1	Tombol Tambah Data	Input <i>username,password,level, nama user</i>	Berhasil Simpan Data <i>username,password,level, nama user</i>	
2	Tombol Edit	Klik Tombol Edit Lalu Mengubah Data <i>user</i>	Berhasil Edit Data	
3	Tombol Hapus	Klik Tombol Hapus Lalu Tampil Notifikasi	Berhasil Hapus Data	

Sumber : Data Dikelola Oleh Penulis (2026)

5.4.1 Kesimpulan Hasil Pengujian

Hasil dari pengujian ini menunjukkan bahwa sistem berjalan dengan baik dan mampu menjalankan seluruh fungsi utama tanpa kesalahan. Pengujian dilakukan pada seluruh modul penting dan setiap alur alur kerja sistem telah dikonfirmasi sesuai dengan rancangan awal. Melalui proses pengujian yang sistematis ini, sistem dinyatakan layak untuk digunakan dan dapat mendukung proses kasir di Toko Buah Denok dengan lebih efisien.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan sistem kasir menggunakan web pada Toko Buah Denok menggunakan metode *Prototype*, dapat disimpulkan bahwa sistem yang dibangun mampu meningkatkan efisiensi dalam transaksi penjualan. Sistem ini dirancang untuk menjawab kebutuhan pengolahan data yang sebelumnya masih dilakukan secara manual dan belum terintegrasi. Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem penjualan berbasis *web* yang dibangun mampu mempermudah pengelolaan transaksi penjualan, pencatatan produk, serta laporan penjualan secara terstruktur, sehingga meningkatkan produktivitas dan mengurangi kesalahan dalam transaksi penjualan pada Toko Buah Denok.
2. Mengimplementasikan metode *Prototype* agar proses pengembangan system dapat dilakukan secara *iterative* dan mendapatkan umpan balik cepat dari pengguna.
3. Memanfaatkan *PHP* dan *MySQL* untuk membangun aplikasi yang stabil, efisien, dan dapat diakses melalui web.
4. Sistem penjualan yang dibangun memiliki beberapa komponen yaitu pengelolaan data produk, kategori, transaksi penjualan, transaksi pembelian dan laporan penjualan. Metode pembayaran bisa dilakukan menggunakan *Qris* atau *cash*. Dengan adanya komponen ini maka proses penjualan menjadi lebih mudah dikelola.

6.2 Saran

Saran yang penulis berikan untuk pengembangan sistem yang akan datang adalah:

1. Diharapkan sistem ini dapat dikembangkan lagi lebih lanjut dengan layanan pembayaran digital seperti *OVO*, *Gopay*.
2. Pelatihan penggunaan sistem kepada pemilik dan staf toko denok perlu dilakukan secara berkelanjutan agar pemanfaatan sistem dapat berjalan maksimal sesuai dengan tujuan awal pengembangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adila, F., & Fitriyani, F. (2024). Pengembangan Sistem Informasi Kasir Berbasis Website Pada Biya Salon Muslimah. *JIKA (Jurnal Informatika)*,.
- Abdulla. (2025). Mengenal Profesi Kasir. Afdan Rojabi *Publisher*
- Al Muhtadi, A. Z. (2021). Implementasi Metode Prototype dalam Membangun Sistem Informasi Penjualan Online pada Toko Herbal Pahlawan. . *Journal of Advances in Information and Industrial Technology*,.
- Alasi, T. S. (2025). Perancangan Sistem Informasi Pembayaran Siswa Pada Sekolah SMP Swasta Gajah Mada Berbasis Web Menggunakan Metode Agile Develoment. *Jurnal Informatika Logika*.
- Andreani, S., Ariansyah, A., & Barnianto, A. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Dokumen Tagihan Pada PT. Subur Sedaya Maju Berbasis Web. *Jurnal Minfo Polgan*,.
- Annisa, F., & Nuraini, Rd. S. F. (2020). Buku Tutorial Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Kinerja Dosen Menggunakan Metode 360 Degree Feedback. *Kreatif Industri Nusantara*
- Aprilyiana, I. M. (2021). Perancangan Database System Informasi Pemetaan Trayek Bus Sekolah dan Halte Di Central Business District (CBD) Bangkinang (Studi Kasus Di Dinas Perhubungan Kabupaten Kampar). *Jurnal Inovasi Teknik Informatika*.
- Ariansyah, P. M., & Wijaya, K. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik Berbasis Web: Studi Kasus: SD Negeri 18 Tanah Abang. *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi Dan Informatika*,.
- Aryani, S., & Yuwita, M. R. (2023). Analisis semiotika charles sanders peirce pada simbol rambu lalu lintas dead end. *Mahadaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*,.
- Asadi, N. (2025). Pengembangan Sistem Kasir Berbasis Digital Untuk Mempermudah Transaksi Penjualan di Warung. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*.
- Burhanudin, M., & Hermanto, D. (2025). Pengembangan Aplikasi Kasir Berbasis Web Dalam Pengelolaan Transaksi Keuangan. *Jurnal Aplikasi Teknologi dan Komputasi*.
- Cahyono, D. E., & Jayanti, A. (2022). Implementasi Aplikasi Kasir Berbasis Web Pada Toko Ghafya Fruits Shop. *Jurnal Ekonomi Dan Teknik Informatika*,.

- Calisto, C., & Narulita, S. (. (2024). Pengembangan Aplikasi Kasir pada Sistem Informasi Rumah Makan Mie Happy. *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*.
- Fadhli, Z. (2024). Sistem Informasi Inventory Barang Berbaris Web Pada PT Makmur Mandiri Medika Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan MySQL Studi Kasus PT Makmur Mandiri Medika .
(*Doctoral dissertation, Universitas Putra Indonesia YPTK Padang*).
- Firdausi, F. A. (2020).Pengembangan Aplikasi *Online Public Access Catalog* (OPAC) Perpustakaan Berbasis *Mobile* Pada STAI AULIAURRASYIDIN: UIN Suska Riau. *Journal Intra Tech*,.
- Fitriyadi, M. N., & Senubekti, M. A. (2024). Implementasi Prototyping Dalam Pengembangan Aplikasi Keuangan Yayasan Assalaam Al Madani Sumedang Sebagai Upaya Meningkatkan Akuntabilitas Kinerja. *JATI(Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*.
- Haji, B. T. (2020). Pengertian Implementasi. *Laporan akhir*.
- Handayani, V. R. (2024). Penerapan Metode Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Service Pada Bengkel Sido Motor Berbasis Website. *Informatics and Computer Engineering Journal*, .
- Haryanto, R., Destiawati, F., & Kurniawan, I. (2022). Perancangan Sistem Informasi Bahan Bangunan Pada Toko Siantan Jaya. *In Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi*.
- Idris, J. F., Prastyo, Y., D., H. R., Noventona, A. M., H. F., Gusdevi, H., & Naseer, M. (2025). Pengujian Fungsional Cuti Dengan Metode *Black Box* dan *White Box*. *Naratif: Jurnal Nasional Riset, Aplikasi dan Teknik Informatika*,.
- Ihramsyah, I. Y. (2023). Perancangan aplikasi sistem informasi penjualan makanan cepat s Menurut Fathoroni, Fatonah, Andarsyah, & Riza (2020:50), *XAMPP* adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program . aji berbasis web studi kasus Kedai Cheese. Box. *Jurnal Widya*, .
- Ikhsan, M. A., & Ediansa, O. (2024). Sosialisasi dan Pelatihan Framework Codeigniter Untuk Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jambi. *Publikasi Hasil Pengabdian dan Kegiatan Masyarakat*,.
- Isnaurokhmah, K. A., Rochmah, L., & Albana, I. (2024). Perancangan Aplikasi Kasir dengan Metode Prototype. *Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika*,.
- Jasin, H. (2022). Implementasi Guru Terhadap Model Pembelajaran Daring dimasa Pandemi Covid-19 di SDN 4 Ponelo Kepulauan. *In*

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar.

- Kurnia, J. S., & Risyda, F. (2021). Rancang Bangun Penerapan Model Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Pencatatan Persediaan Barang Berbasis Web. *JSI (Jurnal sistem Informasi) Universitas Suryadarma*,.
- Kusumawardani, D. M., Darmansah, Astiti, S., Fathoni, M. Y., Sunardi, D., & Fernandez, S. (2023). *WEB DASAR: Menggunakan HTML, CSS, JS, PHP dan Studi Kasus*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Lita, R. (2025). Pengembangan Sistem Pengelolaan Kegiatan Magang Mahasiswa Polman Negeri Babel Berbasis Android Dengan Metode *Prototype*. (Doctoral dissertation, Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung).
- Masgo, M., & Santoso, S. (2022). Prototype Sistem Informasi Manajemen Stok Berbasis Web Pada Toko Jasmine. *urnal Ilmiah Media Sisfo*,.
- Maulina, D. (2020). Metode certainty factor dalam penerapan sistem pakar diagnosa penyakit anak. *Journal of Information System Management (JOISM)*,.
- Neng, N. N. (2024). Perancangan *Enterprise Architecture* Sistem Informasi Pasar Pada Disperindag Garut Menggunakan *Framework Togaf*. (Doctoral dissertation, ipi garut).
- Nestary, N. (2020). Perancangan sistem informasi penjualan pada toko Stock Point Lily berbasis PHP MySQL. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Bisnis*, .
- Nistrina, K. &. (2022). Unified Modelling Language (Uml) Untuk Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Di Smk Marga Insan Kamil. *Jurnal Sistem Informasi Karya Anak Bangsa*,.
- Octiva, C. S., Haes, P. E., Fajri, T. I., Eldo, H., & Hakim, M. L. (2021). Implementasi Teknologi Informasi pada UMKM: Tantangan dan Peluang. *Jurnal Minfo Polgan*.
- Pakpahan, S. &. (2020). Sistem Informasi Pengelolaan Dana Desa Pada Desa Hilizoliga Berbasis Web. *Jurnal Teknik Informatika UNIKA Santo Thomas*.
- Pantiwati, Y., Permana, F. H., Aminudin, & Sari, T. N. i (2024). *Prototype E- Modul Model Pembelajaran LI-PRO-GP*. UMMPress
- Permatasari, A. &. (2020). Rancang bangun sistem informasi pengelolaan talent film berbasis aplikasi web. *Jurnal Informatika Terpadu*,.

- Putri, F. (2025). Perancangan Sistem Pengelolaan Data Akta Kelahiran WNI di Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Batu Bara. *Modem: Jurnal Informatika dan Sains Teknologi*.
- Putri, N. K. (2025). Perancangan Sistem Kasir Berbasis Web untuk Optimasi Transaksi di Umkm Jimmy Juice. (*Doctoral dissertation, Politeknik Negeri Bali*).
- Rimbarawa, Z. P. (2022). Pengembangan Database Sistem Informasi Jalur Kereta Berbasis Web Menggunakan Mysql. *INTECH*.
- Samsudin, A. &. (2024). Sistem Pemesanan Lapangan Mini Soccer Menggunakan Metode Prototype Berbasis Website. *INFOTEX: Jurnal Ilmiah Bidang Ilmu Teknik*,.
- Saputra, A. (2025). Implementasi Certainty Factor Pada Sistem Pakar Penyakit Saluran Pernafasan Pada RSUD Raden Mataher Jambi Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP Dan Database MySQL. *Jurnal Sains Informatika Terapan*,.
- Sholihah, N. N. (2020). Sistem Informasi Pengelolaan Data Penduduk Kantor Kelurahan Karang Baru Kota Mataram Berbasis Website. . *Jurnal Begawe Teknologi Informasi (JBegaTI)*.
- Soesanto, S. (2022). Strategi Proteksi Transaksi Kasir Pada Central Fashion Store Cabang Cikupa Kabupaten Tangerang. *Jurnal Akuntansi Keuangan Dan Perbankan*,.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Evaluasi validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif: Sebuah studi pustaka. *Journal of Education Research*.
- Sudarma, M. (2024). Manajemen Data. *Sonpedia Publishing Indonesia*.
- Suwu, E. A., Waani, F., & Malimbe, A. (2021). Dampak penggunaan aplikasi online tiktok (Douyin) terhadap minat belajar di kalangan mahasiswa sosiologi fakultas ilmu sosial dan politik universitas sam ratulangi manado. *Jurnal ilmiah society*, 1(1)



LAMPIRAN

TOKO BUAH DENOK

Jl. Sumatera Kel. Gunung Ibul Kec. Prabumulih Timur Kota Prabumulih

Nomor :
Lampiran : -
Perihal : **Surat Balasan Izin Penelitian
Pengumpulan Data**

Kepada,
Yth. Bapak Ketua Program
Studi
Universitas Prabumulih
Di
Prabumulih

Dengan Hormat,

Menindaklanjuti surat permohonan izin penelitian dari saudara:

Nama : Elok Mutiara Agustina
NIM : 2022210015
Prodi : Sistem Infomasi

Saya sebagai pemilik toko memberikan izin kepada saudara untuk melaksanakan penelitian dan pengambilan data di

Nama tempat : Toko Buah Denok
Alamat : Jl. Sumatera Kel. Gunung Ibul Kec. Prabumulih Timur

Demikianlah surat izin balasan ini agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Prabumulih, 05 November 2025
Pemilik Toko Buah Denok





UNIVERSITAS PRABUMULIH
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
STATUS : TERAKREDITASI

Jalan Patra Nomor 50 Kota Prabumulih Sumatera Selatan Indonesia
Telepon 0713322417 Faximile 0713322418
Website : www.unpra.ac.id Email : fasilkom.unpra@gmail.com

Nama : Elok Mutiara Agustina

Nim : 2022210015

Lokasi : Toko Buah Denok

DRAF WAWANCARA PENELITIAN

Identitas Narasumber

Nama : Ekayati dan Mulyono

Alamat Toko : Jl Sumatera Gunung Ibul

Tanggal Wawancara : 10 November 2025

Tempat Wawancara : Toko Buah Denok

Elok Mutiara Agustina	Selamat sore, Ibu. Saya Elok Mutiara Agustina dari Universitas Prabumulih. Terima kasih sudah meluangkan waktu untuk wawancara ini. saya ingin memahami lebih dalam alur kerja dan kendala yang Ibu dan Bapak hadapi di toko saat ini, terutama terkait transaksi.
Toko Buah Denok Kasir (Ekayati)	Selamat sore, Elok, iya kami merasa perlu ada perbaikan, terutama karena toko mulai ramai.
Elok Mutiara Agustina	Baiklah saya akan mengajukan beberapa pertanyaan kepada Ibu. Kapan Toko Buah Denok ini Berdiri bu?
Toko Buah Denok kasir (Ekayati)	Tahun 2023
Elok Mutiara Agustina	Bagaimana alur pencatatan transaksi saat toko sedang ramai pembeli bu?
Toko Buah Denok kasir (Ekayati)	Jujur agak kewalahan, saya sebagai kasir kadang harus ikut melayani pelanggan karna pramuniaga kewalahan kalo harus sendiri apalagi di bulan puasa ramai sekali, harus ingat-ingat harga per kilonya, terus tulis manual di nota jika ada pembeli yang mau pake nota, kebanyakan orang belanja sekali banyak dan itu harus pake nota.
Elok Mutiara Agustina	Baik, berarti kendala ini pada kecepatan layanan di kasir ya bu



UNIVERSITAS PRABUMULIH
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
STATUS : TERAKREDITASI

Jalan Patra Nomor 50 Kota Prabumulih Sumatera Selatan Indonesia
Telepon 0713322417 *Faximile* 0713322418
Website : www.unpra.ac.id Email : fasilkom.unpra@gmail.com

Toko Buah Denok kasir (Ekayati)	Iya elok
Elok Mutiara Agustina	Kemudian bu, masalah apa yang sering muncul dengan menggunakan sistem nota kertas ini?
Toko Buah Denok Kasir (Ekayati)	Paling sering itu salah tulis harga atau jumlah. Terus kalau nota sobek. Nah elok apalagi kalau uang kembalian saya sering salah kasih jumlah kembalian karna sudah terlalu cape dan tidak sempet hitung pakai kalkulator.
Elok Mutiara Agustina	Baik bu, saya mau nanya satu pertanyaan lagi. Bagaiamna proses rekapan penjualan dari awal buka toko ini sampai sekarang?
Toko Buah Denok Kasir (Ekayati)	Nah elok dari awal buka sampai sekarang belum pernah merekap penjualan, dari penjualan sehari hari dan melihat buah yang laku keras dan tidaknya itu lihat dari nota, kadang melihat stok yang cepat habis atau tidaknyanya itu lihat dari bapak memesan buah 1 bulan itu apa yang buah sering di beli.
Elok Mutiara Agustina	Baik ibu terimakasih atas jawabannya yang memuaskan dan memudahkan elok untuk memahami permasalahan yang ada pada kasir toko ini.
Elok Mutiara Agustina	Izin bu elok mau gantian wawancara bapak untuk tau kendala pada gudang mulai dari stok masuk keluar

Elok Mutiara Agustina	Baik pak lanjut kita langsung mulai saja ya
Pemilik toko-gudang(Mulyono)	Iya elok
Elok Mutiara Agustina	Bagaimana cara bapak mengontrol stok buah yang masih tersedia atau sudah habis?
Pemilik toko-gudang(Mulyono)	Masih manual, elok. Saya cek fisik langsung ke rak atau keranjang. Kalau kelihatan sudah sedikit, baru saya catat di kertas itupun sering hilang karna saya pelupa orangnya
Elok Mutiara Agustina	Baik bapak, selanjutnya Bagaimana cara bapak mencatat buah yang busuk atau menyusut beratnya?
Pemilik toko-gudang (Mulyono)	Buah yang busuk biasanya cuma di pisahin terus dibuang, tapi sering lupa dicatat detail berapa kilonya



UNIVERSITAS PRABUMULIH
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
STATUS : TERAKREDITASI

Jalan Patra Nomor 50 Kota Prabumulih Sumatera Selatan Indonesia
Telepon 0713322417 *Faximile* 0713322418
Website : www.unpra.ac.id Email : fasilkom.unpra@gmail.com

	yang busuk, untuk buah yang menyusut di makan sendiri atau dijual dengan harga yg murah.
Elok Mutiara Agustina	Apa kesulitan utama saat stok baru datang dari pemasok pak?
Pemilik toko-gudang (Mulyono)	Nyocokin barang masuk sama pesanan itu susah kalau cuma lihat kertas corat-coret apalagi belum buah yang datang ada yang busuk harus menyortir terlebih dahulu sebelum di pajang. Kadang barang yang datang nggak sesuai.
Elok Mutiara Agustina	Baik bapak terimakasih atas jawabannya yang memuaskan dan memudahkan elok untuk memahami permasalahan yang ada pada gudang toko ini.

Prabumulih, 15 November 2025
Toko Buah Denok
Kota Prabumulih





Gambar Proses Wawancara Dengan Ibu Ekayati Istri dari pemilik Toko Buah Denok





FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

LEMBAR BIMBINGAN PROPOSAL DAN SKRIPSI

Nama : Elok Mutiara Agustina
NIM : 20222100215
Judul : "Implementasi Metode Prototype Pada Aplikasi Kasir Toko Buah
Denok Menggunakan PHP MySQL"
Pembimbing : Ariansyah, S.Kom., M. Kom

No	Uraian / Bab	Keterangan	Tanda Tangan
1.	Bab I	Revisi	f
2	Bab I	acc	f
3	Bab II	Revisi	f
4	Bab II	acc	f
5	Bab III	acc	f
6	Ke lug lupon	acc sip uji	f



Prabumulih, 2025

Pembimbing I

(Ariansyah, S.Kom., M. Kom)

NIDN. 0291108101



**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

LEMBAR BIMBINGAN PROPOSAL DAN SKRIPSI

Nama : Elok Mutiara Agustina
NIM : 2022210015
Judul : Implementasi Metode Prototype Pada Aplikasi Kasir Toko Buah
Denok Menggunakan PHP MySQL
Pembimbing II : Yuntari Purba Sari, S.Kom., M.Kom

No	Uraian / Bab	Keterangan	Tanda Tangan
1.	Bab I: 4/11/2025	- Penulisan - Lembar belakang - sistematika Kerangka	
2	Bab I : 7/11/2025	Pengaturan format Kerangka	
3.	Bab I :	Acc (hal 4)	
4	Bab II : 19/11/2025	Format penulisan Kerangka, tabel. Kerangka	
5	Bab II	hal 7 10 12 Acc	
6.	Bab III	Spasi, Font, Format Numbering Kerangka	

2025





FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

LEMBAR BIMBINGAN PROPOSAL DAN SKRIPSI

Nama : Elok Mutiara Agustina
NIM : 20222100215
Judul : "Implementasi Metode Prototype Pada Aplikasi Kasir Toko Buah
Denok Menggunakan PHP MySQL"
Pembimbing : Yuntari Purba Sari, S.Kom., M.Kom

No	Uraian / Bab	Keterangan	Tanda Tangan
7	Bab III	hal: 4, 7, 5 dan hal 6 Revisi	
8	Bab III	hal 22 ACC	
9	Perengkapan	Revisi	
10	Perengkapan	ACC	



Prabumulih, 2025

Pembimbing II

(Yuntari Purba Sari, S.Kom., M.Kom)

NIM.020078801



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

Nim : 2022210015
Nama : Elok Mutiara Agustina
Judul : Implementasi Metode Prototype Pada Aplikasi Kasir Toko Buah Denok
Menggunakan PHP MySQL
Pembimbing 1: Ariansyah, S.Kom., M. Kom

No	Tanggal	Tema	Jenis Revisi	Komentar	Lama Perbaikan	Paraf
1		bab 1-ii		Ace		f.
2	5/5 ²⁶	bab iv		Revisi.		f.
3	6/5 ²⁶	bab iv		Ace		f.
4	7/5 ²⁶	bab v-vi		Revisi.		f.
5	8/9 ²⁶	bab v-vi		Revisi.		f.
6	19/5 ²⁶	bab v-vi		Ace		f.
7	19/5 ²⁶	Revisi.		Ace		f.
8		Selesai				f.

Prabumulih, 2026

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sistem Informasi



Yunier Purba Sari, S. Kom., M. Kom
NUPTK. 206276667230213

Dosen Pembimbing



Ariansyah, S. Kom., M. Kom
NUPTK. 9943759660130163



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

Nim : 2022210015
Nama : Elok Mutiara Agustina
Judul : Implementasi Metode Prototype Pada Aplikasi Kasir Toko Buah Denok
Menggunakan PHP MySQL
Pembimbing 2 : Yuntari Purba Sari, S. Kom., M. Kom

No	Tanggal	Tema	Jenis Revisi	Komentar	Lama Perbaikan	Paraf
1	6/2/26	Bab I Bab II Bab III	Tujuan	revisi Sistematika	1 hari	Yh
2	6/2/26	Bab I Bab II Bab III		Acc	-	Yh
3	23/4/2022	Bab IV	Kurangnya	Simpulan akhir nama gambar		Yh
4		Bab IV		analisa / analisis. Acc.	Acc. cepat	Yh
5		Bab V VI		Revisi		Yh
6		Program		Acc	Acc.	Yh
7		Bab V Bab VI		Acc	Acc.	Yh
8		kesimpulan		bab 2. Revisi	Acc.	Yh

Prabumulih, 2026
Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi



Yuntari Purba Sari, S. Kom., M. Kom
NUPTK. 2062766667230213

Dosen Pembimbing

Yh

Yuntari Purba Sari, S. Kom., M. Kom
NUPTK. 2062766667230213



Universitas Prabumulih, Jalan Raya Sekeloa Kecamatan Prabumulih Selatan

Dipindai dengan CamScanner



Nama : Elok Mutiara Agustina
NIM : 2022210015
Judul Tugas Akhir : Implementasi Metode Prototype Pada Aplikasi Kasir Toko Buah
Denok Menggunakan PHP MySQL
Hari/Tanggal :
Saran dan masukan :

Are filed 7/6 26

a. Dilanjutkan tanpa perbaikan
b. Dilanjutkan dengan perbaikan
c. Ditolak

S. Kom, M. Kom
343759660130163

*pilih salah satu



**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

PENILAIAN REVIEW PROPOSAL TUGAS AKHIR

Nama : Elok Mutiara Agustina
NIM : 2022210015
Judul Tugas Akhir : Implementasi Metode Prototype Pada Aplikasi Kasir Toko Buah
Denok Menggunakan PHP MySQL

Hari/Tanggal :

Saran dan masukan :

Isi akan persagi

Sap gilir

Bo g

Rekomendasi*:

- a. Dilanjutkan tanpa perbaikan
- b. Dilanjutkan dengan perbaikan
- c. Ditolak

Prabumulih, 9-6-2026
Dibimbing II



Yunus, Purno Sari, S. Kom, M. Kom
NIP. 20062766667230213

*pilih salah satu



**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

PENILAIAN REVIEW PROPOSAL TUGAS AKHIR

Nama : Elok Mutiara Agustina
NIM : 2022210015
Judul Tugas Akhir : Implementasi Metode Prototype Pada Aplikasi Kasir Toko Buah
Denok Menggunakan PHP MySQL

Hari/Tanggal :

Saran dan masukan :

- Uska

- Pengura Fisk

- Aplikasi

- Laporan

11/6 2026
Acc. d.

Rekomendasi*:

- Dilanjutkan tanpa perbaikan
- Dilanjutkan dengan perbaikan
- Ditolak

Prabumulih.....2026
Dosen pengaji

Nur Azzahra S.Kom, M.Kom
NIM 2434764664300022

*pilih salah satu