



**IMPLEMENTASI APLIKASI KASIR PADA WARUNG CHICKEN GEPREK SAHABAT BERBASIS
DESKTOP MENGGUNAKAN VB.Net**

Candra Naya¹, Bayu Nugroho², Elkin Rilvani³

Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Pelita Bangsa

¹candranaya@pelitabangsa.ac.id, ²bayu.nugra95@gmail.com, ³elkin.rilvani@pelitabangsa.ac.id

Abstrak

Warung Chicken Geprek Sahabat merupakan salah satu usaha yang bergerak dibidang penjualan ayam geprek siap saji, dalam proses sistem penjualannya masih dilakukan secara manual dan laporan-laporan yang dihasilkan hanya disimpan dalam bentuk dokumen sebagai arsip, sehingga terjadinya kehilangan dokumen serta penumpukan kertas-kertas yang mengakibatkan penggunaan kertas yang berlebihan. Karena itu untuk mempermudah warung chicken geprek sahabat tersebut peneliti membuat pengolahan data dan pembuatan laporan transaksi, peneliti memanfaatkan penggunaan teknologi salah satunya teknologi komputer dengan membuat aplikasi kasir untuk warung chicken geprek sahabat. Tujuan dari perancangan aplikasi kasir ini adalah membantu kegiatan warung tersebut dalam pengolahan data seperti data makanan dan minuman, data *user*, data transaksi penjualan, serta laporan transaksi harian dan bulanan. Proses perancangan aplikasi kasir ini menggunakan *microsoft visual basic* sebagai bahasa pemrograman yang digunakan, serta pengembangan aplikasi menggunakan metode *waterfall*. Hasil dari penelitian ini berupa program aplikasi kasir chicken geprek sahabat berbasis dekstop dengan vb.net yang dapat memudahkan *administrator* dan pegawai dalam mengolah data chicken geprek sahabat.

Kata kunci : Program, Aplikasi Basic, Penjualan Kasir, Microsoft Visual

Abstract

Warung Chicken Geprek Sahabat is one of the businesses engaged in the sale of ready-to-eat chicken geprek, in the process of selling the system it is still done manually and the reports generated are only stored in the form of documents as archives, resulting in loss of documents and accumulation of papers resulting in excessive use of paper. Therefore, to make it easier for the friend's chicken geprek stall, the researcher made data processing and transaction reports, the researcher took advantage of the use of technology, one of which was computer technology by making a cashier application for the friend's chicken geprek stall. The purpose of this cashier application design is to assist the stall's activities in processing data such as food and beverage data, user data, sales transaction data, as well as daily and monthly transaction reports. The process of designing this cashier application uses Microsoft Visual Basic as the programming language used, as well as application development using the waterfall method. The result of this research is a desktop-based friend's chicken geprek cashier application program with vb.net which can make it easier for administrators and employees to process chicken geprek friends data.

Keywords: Program, Cashier Application, Microsoft Visual Basic, Sales

1. Pendahuluan

Dalam era globalisasi dan teknologi dewasa ini, penggunaan komputer sebagai salah satu alat teknologi informasi yang sangat dibutuhkan keberadaannya dan hampir disetiap aspek kehidupan. Penggunaan perangkat komputer sebagai perangkat pendukung manajemen dan pengolahan data adalah sangat tepat dengan mempertimbangkan kuantitas dan kualitas data, dengan demikian penggunaan perangkat komputer dalam setiap informasi sangat mendukung sistem pengambilan keputusan.

Warung Chicken Geprek Sahabat yang dimiliki Mas Rizky di Jarakosta adalah salah satu usaha yang bergerak dibidang penjualan ayam geprek siap saji dimana dalam proses sistem penjualannya masih dilakukan secara manual dan laporan-laporan yang dihasilkan hanya disimpan dalam bentuk dokumen sebagai arsip. Sementara data-data tersebut sangatlah penting bagi perusahaan. Tidak dapat dihindari dengan proses sistem penjualan yang dilakukan secara manual dan kurang pengawasan, Warung Chicken Geprek

Sahabat yang dimiliki Mas Rizky dulu pernah mengalami kerugian besar yang dilakukan oleh karyawan yang tidak bertanggung jawab, dan untuk mengatasi atau mengantisipasi terjadinya kerusakan, kehilangan data, manipulasi dan terjadinya korupsi penyelewengan dana maka perlu dibuat suatu program atau sistem yang dapat menjaga keamanan data serta dapat menghasilkan suatu laporan yang diinginkan oleh perusahaan, sehingga jika data-data tersebut digunakan sewaktu-waktu maka sangatlah mudah untuk mendapatkannya dan tidak memakan waktu yang lama.

Sistem yang baik sangatlah dibutuhkan oleh perusahaan demi meningkatkan kemajuan perusahaan itu sendiri dan menghindari terjadinya berbagai masalah baik di dalam maupun di luar perusahaan.

2. Landasan Pemikiran

2.1. Tinjauan Pustaka

Jumlah pengguna internet yang terus meningkat dan persaingan kompetitor yang semakin ketat, menjadikan PT. Barokah Kreasi Solusindo beralih cara pemasaran produknya dari offline menjadi online atau melalui istilah e-commerce marketplace. Namun dari banyaknya transaksi yang masuk, belum adanya aplikasi yang dapat mengelola data secara rinci, sehingga perusahaan mengalami kesulitan dalam pengelolaan data, seperti pencatatan transaksi penjualan dan pembelian, manajemen stok barang, data supplier, data pelanggan, menghitung laba, dan pemrosesan transaksi yang lebih cepat. Sehingga seringkali mengalami kerugian ataupun ketidaksesuaian dan pada akhirnya dapat berpengaruh pada kelancaran pelayanan terhadap pelanggan. Dalam penelitian ini penulis membuat sistem informasi point of sale yang dapat mengelola data pengguna, supplier, pelanggan, produk, penjualan dan pembelian, pengelolaan stok, biaya dan dapat memberikan notifikasi terkait penawaran atau campaign perusahaan. Dan dalam penelitian ini penulis menggunakan metode PIECES sebagai metode analisis data, dan menggunakan metode Waterfall sebagai metode pengembangan perangkat lunak. Hasil penelitian yang diterapkan aplikasi point of sale ini dapat membantu tugas-tugas pihak terkait dalam pengelolaan data-data yang terdiri dari data pengguna, supplier, pelanggan, produk, penjualan dan pembelian, pengelolaan stok, biaya dan dapat memberikan notifikasi terkait penawaran atau campaign perusahaan. Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik pengelolaan manajemen perusahaan maka akan semakin tinggi loyalitas pelanggan terhadap perusahaan.

Cepatnya pertumbuhan teknologi khususnya dalam teknologi data menunjang kegiatan manusia yang lebih efisien. Di dunia kerja sekarang ini teknologi menjadi pokok utama dalam melakukan segala bentuk pekerjaan dengan menggunakan sumber energi yang ada pada komputer serta jaringan internet. Point Of Sale atau disingkat (POS) bisa diterjemahkan bebas sebagai sistem kasir, adalah kegiatan yang berorientasi penjualan yang terjadi di sektor bisnis retail. POS merupakan bagian krusial karena merupakan terminal yang menerima uang dari pelanggan. Salah satu sistem

aplikasi berbasis website yang diperlukan pada Pandita Coffee yaitu Point Of Sale, karena pada Pandita Coffee sistem kasir masih menggunakan cara manual. Sebuah sistem dengan tingginya tingkat dinamis, sementara anggaran biaya serta waktu pengembangan yang tersedia sangat amat terbatas. Metode pengembangan sistem perancangan yang dipakai peneliti untuk merancang Sistem Aplikasi Point Of Sale dengan model waterfall yang didefinisikan Pressman suatu model klasik dalam membentuk software dengan sifat yang berurut. Pada model tersebut ialah satu arah dari awal persiapan hingga perawatan. Dalam pembuatan sistem Point Of Sale sangat membantu dalam proses bisnis terutama di proses transaksi, inventory, dan laporan keuangan.

Animo masyarakat terhadap pasar modern sangat meningkat pesat, mengakibatkan pelaku usaha pasar modern kesulitan dalam penanganan transaksi yang berjumlah banyak seperti yang dialami pada salah satu pelaku usaha pasar modern yaitu Qini Mart Tasikmalaya. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah program aplikasi Point of Sales (POS) dalam bisnis pasar modern yang dapat melakukan penanganan proses manajemen ritel yang baik. Pada penelitian ini menggunakan model spiral untuk membangun atau merancang aplikasi POS di Qini mart Tasikmalaya. Dalam model ini terdapat analisis risiko yang berguna untuk menganalisis risiko yang akan timbul dari kebutuhan dan desain yang telah dibuat pada tahap-tahap sebelumnya sehingga dapat menyesuaikan, mempermudah, dan mempercepat

proses manajemen ritel. Black-box testing digunakan untuk mengetahui tingkat fungsionalitas dan interface sistem yang telah kami kembangkan. Temuan menghasilkan aplikasi POS yang digunakan di Qini Mart Tasikmalaya sesuai dengan rancangan yang telah kami buat. Selain itu, hasil testing menggunakan blackbox menunjukkan bahwa semua fungsionalitas dan interface pada sistem sudah berjalan dengan baik, dimana sistem ini dapat mempercepat proses perhitungan transaksi penjualan, mencetak nota pembayaran, memudahkan proses pengelolaan data barang dan membuat laporan penjualan yang lebih akurat.

2.2. Tinjauan Teori

2.2.1. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu kombinasi manusia, fasilitas atau alat teknologi, media, prosedur dan pengendalian bermaksud menata jaringan komunikasi yang penting bagi pengguna atau penerima. Tujuan utama dari keberadaan sistem informasi adalah sebagai berikut:

- Untuk menyajikan informasi sebagai pendukung pengambilan keputusan, perencanaan, pengendalian dan perbaikan selanjutnya.
- Untuk menyajikan informasi sebagai pendukung kegiatan operasional sehari-hari.
- Untuk menyajikan informasi yang berkenaan dengan kepengurusan/ struktur manajemen.

Sistem informasi adalah menghasilkan informasi yang digunakan pihak perusahaan untuk mengambil keputusan manajemen dan mendukung kegiatan operasional perusahaan demi kelangsungan hidup perusahaan, serta menyediakan informasi yang layak bagi pihak luar perusahaan.

2.2.2. Penjualan

Penjualan adalah proses dimana sang penjual memuaskan segala kebutuhan dan keinginan pembeli agar dicapai manfaatnya bagi yang penjual maupun sang pembeli yang berkelanjutan dan yang menguntungkan bagi kedua belah pihak. Penjualan juga hasil yang dicapai sebagai imbalan jasa – jasa yang diselenggarakan yang dilakukannya perniagaan transaksi dunia usaha.

2.2.3. Use Case Diagram

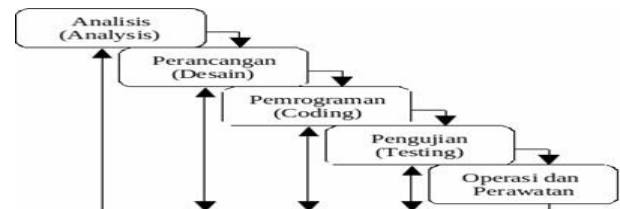
Use case diagram adalah suatu model yang dapat fungsional dalam sebuah sistem yang menggunakan actor dan use case. Sedangkan pengertian dari use case sendiri adalah layanan atau fungsi-fungsi yang tersedia pada sistem untuk penggunaannya. Use case diagram menggambarkan efek fungsionalitas yang telah diharapkan oleh sistem. Use case diagram dapat sangat membantu bila kita sedang menyusun requirement sebuah sistem, mengkomunikasikan sebuah rancangan aplikasi dengan konsumen, serta merancang test case untuk semua feature yang ada pada sistem. aturannya, sebuah use case dapat di masukan lebih dari use case lain, sehingga duplikasi fungsionalitas dapat dihindari dengan cara menarik keluar fungsional yang common.

2.2.4. Visual Basic .Net

Menurut Hidayatullah dalam Tabrani dan Aghniya (2019:45) menjelaskan bahwa, “visual basic.Net adalah visual basic yang direkayasa kembali untuk digunakan pada platform .NET sehingga aplikasi yang dibuat menggunakan Jurnal Interkom Vol. 14 No. 2 – Juli 2019 36 visual basic .NET dapat berjalan pada sistem komputer apapun, dan dapat mengambil data dari server dengan tipe apapun asalkan terinstall .NET Framework”

2.2.5. Waterfall

Tahapan Penelitian Analisis ini memiliki tujuan mengkaji suatu kebutuhan agar dapat sesuai dengan harapan dalam suatu rancangan yang terdiri dari dokumen ataupun sumber lainnya sehingga adanya solusi dari suatu masalah baik melalui admin maupun user. Pada tahap desain, permodelan basis data digunakan untuk mendesain perangkat lunak yang melalui ERD (Entity Relationship Diagram). Pembuatan kode program dengan adanya pembangunan suatu aplikasi yang mulai dilaksanakan peneliti dengan berdasar pada analisis dari kebutuhan guna pembuatan form output serta input melalui aplikasi dari web dengan bahasa program. Uji program dengan memakai BlacBox Testing dengan mengharapkan suatu rancangan yang telah ada mampu berjalan sesuai keinginan. Suatu upaya memaksimalkan suatu pengembangan sistem dalam rancangan yang telah ada meliputi hardware maupun software agar aplikasi mampu berjalan dengan baik.



Gambar 1. Metode Waterfall

3. Metode Penelitian

Dalam rancang bangun sistem yang akan dibuat, penulis menggunakan metode *waterfall*. Model *waterfall* menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut mulai dari Analisis, Perancangan, Pemrograman, Pengujian dan Operasi dan Perawatan, proses pengembangan ini dilakukan secara berurutan dari tahap pertama sampai yang paling akhir.

3.1. Analisis

Warung Chicken Geprek Sahabat yang dimiliki Mas Rizky di Jarakosta merupakan salah satu usaha yang bergerak dibidang penjualan ayam geprek siap saji dimana dalam proses sistem penjualannya masih dilakukan secara manual dan laporan-laporan yang dihasilkan hanya disimpan dalam bentuk dokumen sebagai arsip. Sementara data-data tersebut sangatlah penting bagi perusahaan. Tidak dapat dihindari dengan proses sistem penjualan yang dilakukan secara manual dan kurang pengawasan, Warung Chicken Geprek Sahabat yang dimiliki Mas Rizky dulu pernah mengalami kerugian besar yang dilakukan oleh karyawan yang tidak bertanggung jawab, dan untuk mengatasi atau mengantisipasi terjadinya kerusakan, kehilangan data, manipulasi dan terjadinya korupsi penyelewengan dana maka perlu dibuat suatu program atau sistem yang dapat menjaga keamanan data serta dapat menghasilkan suatu laporan yang diinginkan oleh perusahaan, sehingga jika data-data tersebut digunakan sewaktu-waktu maka sangatlah mudah untuk mendapatkannya dan tidak memakan waktu yang lama. Adapun proses pengumpulan data dapat di lihat pada uraian dibawah ini :

3.1.1. Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian ini, ada beberapa metode pengumpulan data yang dilakukan, yaitu :

a. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara peneliti dan narasumber atau sumber data. Pada penelitian ini wawancara dilakukan pada pemilik toko untuk mengetahui kendala apa saja yang di dapatkan sehingga mempermudah untuk memberikan solusi kebutuhan sistem yang diperlukan.

b. Tinjauan Pustaka

Proses pengumpulan data yang dilakukan dengan mempelajari berbagai bentuk bahan tertulis yang berupa buku-buku, artikel, dokumen-dokumen, termasuk laporan yang ada kaitannya secara langsung. Metode ini penulis mempelajari buku-buku penunjang dan dokumen yang terkait dan dapat

dijadikan acuan untuk mengadakan dan menguraikan pembahasan.

Data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mempelajari berbagai laporan-laporan ilmiah, dokumen atau sumber bacaan dan buku- buku yang berkaitan atau berhubungan dengan topik usulan penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi terlebih dahulu untuk menganalisis dan mengetahui kebutuhan yang diperlukan oleh toko pemilik Warung Chicken Geprek Sahabat. Adapun data yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Data yang diperlukan

No	Data	Keterangan
1	Data Penjualan	Meliputi data transaksi yang dilakukan, kasir yang menangani, nama pembeli,
3	Data Menu Makanan dan Harga Makanan	Meliputi data menu makanan ayam geprek beserta harga permakanan

3.1.2. Analisis Kebutuhan

Adapun peralatan yang dibutuhkan untuk mengolah data penelitian ini meliputi perangkat lunak dan perangkat keras, sebagai berikut.

a. Perangkat Lunak

Tabel 2. Spesifikasi Perangkat Lunak (Software)

Software	Versi	Fungsi
Microsoft Windows	10	Sistem operasi yang digunakan
VB.net	-	Bahasa pemrograman yang digunakan
Microsoft Word	2013	Digunakan untuk pembuatan laporan skripsi
Microsoft Access	2013	Database sistem
Crystal Report	-	Dirancang untuk membuat laporan

b. Perangkat Keras

Tabel 3. Spesifikasi Perangkat Keras (Hardware)

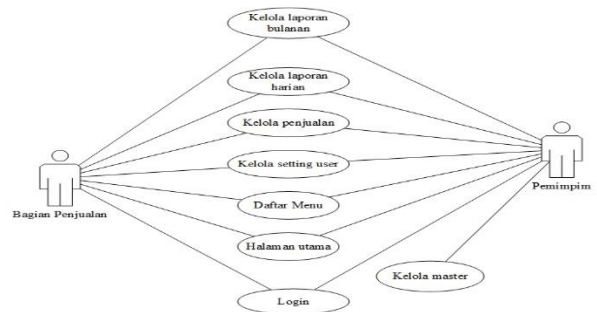
Hardware	Keterangan
Laptop	Asus
Processor	Intel core i5
RAM	500 atau lebih

3.2. Perancangan

3.2.1. Perancangan Use Case

Use case diagram (diagram use case) adalah diagram yang menyajikan interaksi antara use case dan actor. Dimana actor dapat berupa orang, peralatan atau

sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang sedang dibangun. Use case menggambarkan fungsionalitas sistem atau persyaratan-persyaratan yang harus dipenuhi sistem dari pandangan pemakai.



Gambar 2. Use Case Diagram

3.2.2. Perancangan Database

Perancangan Basis Data yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan Database MySQL terdiri dari tabel penjualan, tabel menu, tabel rincian penjualan, dan tabel user. Tabel perancangan aplikasi kasir penjualan berbasis dekstop, yaitu :

- a. Tabel penjualan (tbl_jual), merupakan tabel untuk menyimpan data transaksi penjualan.

id_transaksi	tgl_jual	jam	grand_total	dibayar	kembalian	kasir	no_pembeli	Click to Add
2109050001	06/09/2021	01:14:34	41000	100000	59000	Fulani	bayu	
2109050002	05/09/2021	23:08:47	75000	100000	25000	Fulani	bayu	
2109060001	06/09/2021	01:15:50	36000	100000	64000	Fulani	bayu	
2109070001	07/09/2021	15:37:11	44000	100000	56000	Dani	bayu	
2109070002	07/09/2021	15:30:47	44000	100000	56000	Dani	bayu	
2109070003	29/09/2021	19:11:00	13000	50000	37000	Dani	ff	
2109070004	07/09/2021	15:36:41	10000	100000	90000	Dani	fvst	
2109200001	20/09/2021	20:08:37	31000	100000	69000	Bayu	salsa	
2109220001	22/09/2021	10:54:30	44000	50000	6000	Dani	amwar	
2109290001	29/09/2021	19:16:03	61000	100000	39000	Dani	BAYU	

Gambar 3. Tampilan Field Tabel Penjualan

- b. Tabel Menu (tbl_menu), merupakan tabel yang menyimpan data-data menu produk yang dijual.

id_menu	menu	jenis	harga	Click to Add
MA001	Ayam Geprek Paha Atas	Makanan	13000	
MA002	Ayam Geprek Paha Bawah	Makanan	17000	
MA003	Ayam Geprek Sayap	Makanan	13000	
MA004	Ayam Geprek Dada	Makanan	17000	
MI003	Teh Pucuk	Minuman	5000	

Gambar 4. Tampilan Field Tabel Menu

- c. Tabel Rincian Penjualan (tbl_rincijual), merupakan rincian produk yang terjual dari transaksi penjualan.

id_transaksi	id_menu	qty	total_harga
2107300001	MA001	4	52000
2107300002	MA001	2	26000
2107300003	MA001	4	52000
2107300004	MA001	5	65000
2107300005	MA001	4	52000
2107300007	MA001	1	13000
2108080001	MA001	2	26000
2108080002	MA001	2	26000

Gambar 5 Tampilan Field Tabel Rincian Penjualan

3.3. Pemrograman

Pada tahapan ini merupakan proses implementasi desain yang telah dibuat oleh program dengan menggunakan program PHP dan aplikasi editor Visual Studio Code.

3.4. Pengujian

Pada tahapan terakhir merupakan proses pengujian sistem yang telah dibuat di uji dengan metode black box. Guna untuk mengurangi error (kesalahan) pada sistem dan memastikan bahwa output (keluaran) yang dihasilkan sesuai keinginan.

3.5. Operasi dan Perawatan

Pada tahapan terakhir merupakan proses maintenance terhadap sistem, dimana dalam tahap ini melakukan pengecekan rutin atau perawatan terhadap sistem.

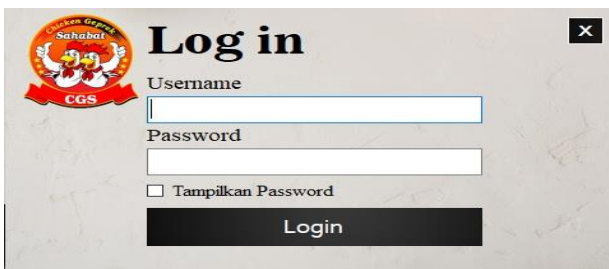
4. Pembahasan

Implementasi merupakan tahap menerapkan konsep yang dibuat sebelumnya. Tujuannya adalah program dapat dioperasikan oleh pengguna sesuai konsep yang sudah dibuat sebelumnya. Berikut ini adalah implementasi dari aplikasi kasir ayam Geprek Sahabat.

4.1. Tampilan Interface

4.1.1. Tampilan Halaman Login

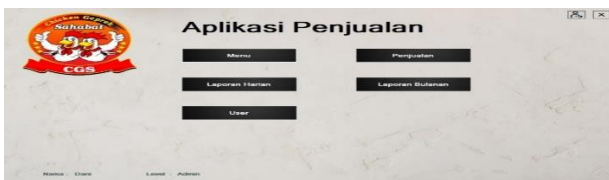
Tampilan login berfungsi sebagai pembatas hak akses pada perangkat lunak ini. Dimana user seperti admin penjualan atau pimpinan untuk dapat masuk ke dalam aplikasi dan dapat mengakses fitur-fitur yang ada di dalam aplikasi kasir harus melakukan login terlebih dahulu dengan cara menginputkan *username* dan *password*. Berikut tampilan halaman *login* :



Gambar 7. Tampilan Halaman Login

3.1.1 Tampilan Menu Utama

Tampilan menu utama berfungsi untuk menampilkan halaman awal aplikasi setelah berhasil melakukan *login*. Di halaman ini berisikan pilihan menu yang dapat di akses oleh admin penjualan ataupun pimpinan. Berikut tampilan menu utama :



Gambar 8. Tampilan Menu Utama

3.1.2 Tampilan Data Menu

Tampilan menu berfungsi untuk menampilkan daftar menu makanan atau minuman yang tersedia di chicken geprek sahabat. Di halaman ini admin penjualan ataupun pimpinan dapat melihat menu serta menambahkan menu baru dengan cara mengklik tombol

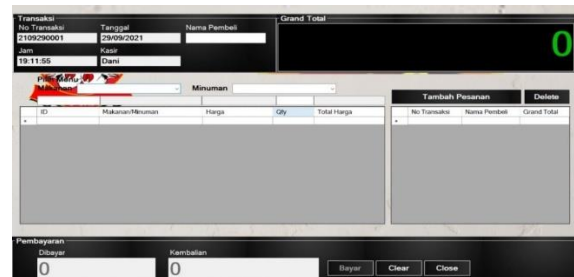
tambah yang ada di pojok kiri bawah, lalu memasukan data menu baru. Berikut tampilan halaman data menu :



Gambar 9. Tampilan Data Menu

3.1.3 Tampilan Transaksi Penjualan

Tampilan transaksi penjualan berfungsi untuk menampilkan form transaksi penjualan. Di halaman ini admin penjualan ataupun pemimpin dapat melakukan input transaksi pesanan pada penjualan chicken geprek sahabat. Dimana dalam proses transaksi penjualan admin penjualan menginputkan nama pembeli serta data pesanan dan jumlahnya sehingga dapat diketahui total yang harus di bayar oleh pembeli. Berikut tampilann dari transaksi penjualan :



Gambar 10. Tampilan Transaksi Penjualan

4.2. Pengujian

Sebelum aplikasi ini disebarakan kepada pengguna maka aplikasi harus bebas dari beberapa kesalahan – kesalahan. Oleh karena itu, aplikasi harus diuji terlebih dahulu oleh pembuat agar dapat menemukan kesalahan – kesalahan yang terjadi. Pengujian ini menggunakan metode pengujian *black box*. Pengujian *black box* berfokus pada pernyataan fungsional aplikasi. Pengujian *black box* dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. Tabel Pengujian *Black Box*

No	Kelas Uji	Deskripsi Uji	Skenario Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Uji
1	Logi n	Menam pilkan halama n login	Masukan Url localhost anda pada browser, memasukan username & password untuk login	Menampilk an tampilan menu utama	Diter ima

2	Menu Utama	Menampilkan menu-menu	Mengakses menu-menu yang ada di halaman utama	Menampilkan tampilan menu-menu	Diterima
3	Menu makanan	Menampilkan halaman daftar menu makanan	Mengakses halaman menu di halaman menu utama, mengisi form menu makanan	Menampilkan tampilan daftar menu dan dapat menambah, delete data menu	Diterima
4	Penjualan	Menampilkan transaksi penjualan	Mengakses halaman transaksi penjualan, mengisi form transaksi penjualan	Menampilkan tampilan transaksi penjualan dan dapat menambah, delete, serta cetak nota penjualan	Diterima
5	Laporan Harian	Menampilkan laporan penjualan harian	Mengakses halaman laporan penjualan harian	Menampilkan tampilan laporan harian penjualan, dapat mencetak serta mendownload laporan harian	Diterima
6	Laporan Bulanan	Menampilkan laporan penjualan bulanan	Mengakses halaman laporan penjualan bulanan	Menampilkan tampilan laporan bulanan penjualan, dapat mencetak serta mendownload laporan bulanan	Diterima
7	User	Menampilkan halaman user	Mengakses halaman user dan mengelola data user	Menampilkan data user	Diterima

5. Penutup

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan pada materi-materi bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulannya, yaitu dihasilkan rancangan Sistem kasir Chicken Geprek Sahabat berbasis desktop sampai tahap implementasi dengan VB.Net dapat memudahkan pihak administrator dan pegawai dalam mengolah data Chicken Geprek Sahabat.

Daftar Pustaka

- [1] Ahmad, R. F., & Hasti, N. (2018). Sistem Informasi Penjualan Sandal Berbasis Web. *Jurnal Teknologi dan Informasi*, 8(1), 67-72.
- [2] Apriyani, Yanti, et al. Sistem Aplikasi Point of Sale berbasis Desktop pada Qini Mart Tasikmalaya. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 2022
- [3] Husain, A., Prastian, A. H. A., & Ramadhan, A. (2017). Perancangan Sistem Absensi Online Menggunakan Android Guna Mempercepat Proses Kehadiran Karyawan Pada PT. Sintech Berkah Abadi. *Technomedia Journal*, 2(1 Agustus), 105-116.
- [4] Nistrina, Khilda, and Anisa Rahmania. "SISTEM INFORMASI POINT OF SALE BERBASIS WEBSITE STUDI KASUS: PT BAROKAH KREASI SOLUSINDO (ARTPEDIA)." *J-SIKA| Jurnal Sistem Informasi Karya Anak Bangsa* 3.02 (2021): 1-12.
- [5] Novitasari, Chandra. 2018a. "Pengertian Activity Diagram Dan Simbol-Simbolnya." 28 September. <https://pelajarindo.com/pengertian-activity-diagram-simbol/> (November 4, 2019).
- [6] Nugroho, F. E. (2016). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Studi Kasus Tokoku. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 717-724.
- [7] Nurfalih, Ridan, et al. "PERANCANGAN APLIKASI POINT OF SALE PANDITA COFFEE BERBASIS WEB DENGAN KOMBINASI MODEL SDLC WATERFALL." *Jurnal Sistem Informasi Kaputama (JSIK)* 6.1 (2022): 69-74.
- [8] Pratama, Aditya Rahmatullah. 2019a. "Belajar UML - Sequence Diagram." 21 Januari. <https://www.codepolitan.com/belajar-uml-sequence-diagram> 57fdb1a5ba777-17044 (November 4, 2019).
- [9] Syafarina, G. A. (2016). Perancangan aplikasi inventory barang materials dan product. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 7(1).
- [10] Tabrani, Muhamad, and Insan Rezqy Aghniya. 2019. "Implementasi Metode Waterfall Pada Program Simpan Pinjam." *Jurnal Interkom* 14(1): 44-53. <https://e-journal.rosma.ac.id/index.php/interkom/article/view/44>.
- [12] Umami, L. (2020). PERANCANGAN SISTEM KEARSIPAN ELEKTRONIK BERBASIS MICROSOFT ACCESS 2013 PADA TATA USAHA (TU) SMK NEGERI 7 PALEMBANG (Doctoral dissertation, POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA).
- [13] Wiliani, N. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Kasir Tiket Nonton Bola Bareng Pada X Kasir Di Suatu Lokasi X Dengan Visual Basic 2010 Dan Mysql. *Rekayasa Informasi*.