

PERANCANGAN DIGITALISASI TRANSAKSI DI TOKO XYZ KE APLIKASI POS BERBASIS JAVA NETBEANS

Windi Kartika Ningsih¹, Lusi Ariyani², Noni Selvia³

Program Studi Teknik Informatika¹, Program Studi Teknik Informatika²,
Program Studi Teknik Informatika³

Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer¹, Fakultas Teknik dan Ilmu
Komputer², Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer³

Universitas Indraprasta PGRI¹, Universitas Indraprasta PGRI²,
Universitas Indraprasta PGRI³

Windikartika.n@gmail.com¹, lusiariyani0312@gmail.com²,
nsnpd129@gmail.com³

Received: August 24, 2021. **Revised:** August 25, 2021. **Accepted:** September 04, 2021. **Issue Period:** Vol.5, No.4 (2021) **Page** 828-844

Abstrak: Tujuan dari penelitian adalah dapat merancang aplikasi jual-beli (POS) secara komputerisasi pada Toko XYZ, diharapkan dapat mengurangi kesalahan dalam melakukan transaksi penjualan pada Toko XYZ, upgrade dari sistem pencatatan manual ke transaksi jual beli ke sistem yang lebih modern. Metode penelitian yang digunakan untuk merancang Aplikasi POS ini adalah dengan menggunakan metode analisis data dan observasi lapangan. Selain itu penulis juga menggunakan metode wawancara, dan kepustakaan untuk mendapatkan data lebih lengkap. Berdasarkan hasil dari pengujian serta analisa data dari Perancangan Digitalisasi Transaksi Di Toko XYZ ke Aplikasi POS Berbasis Java Netbeans, dapat diambil kesimpulan aplikasi POS (*Point of Sales*) di dalam menu utamanya terdiri dari 4 (Empat) menu bar, yaitu menu akses, master data, transaksi dan laporan. Didalam menu bar terdiri dari beberapa sub menu lagi, sistem yang dibuat masih sederhana namun cukup mudah untuk digunakan dan sudah di sesuaikan dengan kebutuhan Toko XYZ dan tentunya jauh lebih baik apabila dibaningkan dengan sistem pencatatan manual, menu yang berada di aplikasi sudah terkoordinasi dengan baik sehingga memudahkan staff ataupun kasir dalam melakukan setiap proses atau transaksi penjualan, laporan yang di hasilkan lebih update dan cukup memenuhi kebutuhan Toko XYZ dan sangat membantu pemilik toko untuk memantau dan mengambil keputusan yang berkaitan dengan Toko XYZ.

Kata kunci: Perancangan, Digitalisasi, POS, Java, Netbeans.

Abstract: The purpose of the research is to be able to design a computerized buying and selling application (POS) at the XYZ Store, which is expected to reduce errors in making sales transactions at the XYZ Store, upgrading from the manual recording system to buying and selling transactions to a more modern system. The research method used to design this POS application is to use data analysis methods and field observations. In addition, the author also uses the interview method, and literature to obtain more complete data. Based on the results of testing and data analysis from the Design of Digitizing Transactions at the XYZ Store to the POS Application Based on Java Netbeans, it can be concluded that the POS (*Point of Sales*) application in the main menu consists of 4 (four) menu bars, namely the access menu, master data , transactions and reports. Inside the menu bar consists of several more sub menus, the system made is still simple but quite easy to use and has been adjusted to the needs of the XYZ



DOI: 10.52362/jisamar.v5i4.552

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Store and of course much better when compared to the manual recording system, the menus in the application are well coordinated so that make it easier for staff or cashiers to carry out every sales process or transaction, the reports produced are more updated and sufficient to meet the needs of XYZ Stores and are very helpful for store owners to monitor and make decisions related to XYZ Stores.

Keywords: Design, Digitalization, POS, Java, Netbeans

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi sekarang ini berjalan sangat cepat dan memegang peranan penting dalam berbagai hal. Komputer merupakan salah satu bagian penting dalam peningkatan teknologi informasi. Kemampuan komputer dalam mengingat dan menyimpan informasi dapat dimanfaatkan tanpa harus bergantung kepada hambatan-hambatan seperti yang dimiliki pada manusia. Dengan menyimpan informasi dan sehimpunan aturan penalaran yang memadai memungkinkan komputer memberikan kesimpulan atau memberikan informasi yang akurat dan lengkap. Salah satunya penggunaan keterlibatan komputer dalam aplikasi transaksi point of sales (POS).

Aplikasi transaksi point of sales adalah sebuah sistem aplikasi yang terdiri dari hardware dan software yang didesain sesuai dengan keperluan dan dapat diintegrasikan dengan beberapa alat pendukung agar dapat membantu mempercepat proses transaksi. Untuk perusahaan yang bergerak di dalam bidang perdagangan, pada umumnya akan menggunakan sistem POS dalam menunjang kegiatan usahanya (Henry, 2010). Secara umum, POS adalah sebuah sistem yang memungkinkan untuk diadakannya transaksi, yang didalamnya termasuk juga penggunaan mesin kasir. Dalam lingkup POS, sebuah mesin kasir tidak berdiri sendiri namun sudah termasuk software penunjang dan piranti lain. Sistem POS melakukan lebih dari sekedar tugas transaksi jual beli, didalamnya bisa terintegrasi juga perhitungan akuntansi, manajemen barang dan stok, laporan laba rugi dalam jangka waktu mingguan dan bulanan, dan ini tentunya lebih memudahkan kegiatan transaksi apabila dibandingkan dengan pencatatan yg masih di lakukan secara manual.

Toko XYZ adalah sebuah toko yang bergerak di bidang usaha penjualan kosmetik dan produk keperluan sehari-hari. Seiring berjalannya waktu, Toko XYZ mengalami perkembangan yang cukup signifikan yaitu semakin banyak dan bertambah jenis barang di jual di Toko XYZ, data penjualan dan pembelian, data barang masuk dan stok barang, data tagihan dan data barang *return* (Pengembalian) ke *Supplier* yang masih ditulis atau dicatat secara manual dan tidak tersimpan secara sistematis sehingga mengakibatkan sering terjadinya kesalahan dalam pencatatan, resiko data rusak dan hilang serta tidak terkontrolnya data tersebut.

Penulis memberikan masukan yang ada berupa pengolahan data yang lebih efisien, sistematis dan bisa meminimalisir kesalahan kepada Toko XYZ, yaitu memberi solusi berupa pengolahan data dengan aplikasi POS (point of Sales) berbasis Java Netbeans dan menggunakan Mysql untuk pengolahan basis data. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk membuat suatu skripsi yang berjudul “PERANCANGAN DIGITALISASI TRANSAKSI DI TOKO XYZ KE APLIKASI POS BERBASIS JAVA NETBEANS”.

Toko XYZ adalah sebuah toko yang bergerak di bidang usaha penjualan kosmetik dan produk keperluan sehari-hari. Seiring berjalannya waktu, Toko XYZ mengalami perkembangan yang cukup signifikan yaitu:

1. Semakin banyak dan bertambah jenis barang di jual di Toko XYZ.
2. Data penjualan dan pembelian yang semakin banyak dan masih dituliskan di nota.
3. Data barang masuk dan stok barang belum tersusun secara sistematis dan data kurang akurat.
4. Data tagihan dan data barang *return* (Pengembalian) ke *Supplier* yang masih ditulis atau dicatat secara manual dan tidak tersimpan secara sistematis sehingga mengakibatkan sering terjadinya kesalahan dalam pencatatan.
5. Resiko data rusak dan hilang serta tidak terkontrolnya data.

Agar tidak merembet ke luar dari permasalahan yang penulis bahas maka penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Penulis hanya membuat perancangan aplikasi transaksi *POS* (*Point of Sales*).



2. Pembuatan perancangan aplikasi *POS (Point of Sales)* ini menggunakan data fiksi sebagai bahan pengujian aplikasi Transaksi *POS (Point of Sales)*.
3. Aplikasi Transaksi *POS (Point of Sales)* ini belum dilengkapi dengan *hardware* pendukung yang mendukung.

Berdasarkan latar belakang masalah yg telah diuraikan di atas maka tujuan yang ingin dicapai ialah:

1. Dapat merancang aplikasi jual-beli (POS) secara komputerisasi pada Toko XYZ.
2. Diharapkan dapat mengurangi kesalahan dalam melakukan transaksi penjualan pada Toko XYZ.
3. Upgrade dari sistem pencatatan manual ke transaksi jual beli ke sistem yang lebih modern.

II. METODE DAN MATERI

Metode yang penulis gunakan adalah metode Grounded Research yaitu metode penelitian yang diambil berdasarkan fakta menggunakan analisis perbandingan dengan tujuan mengadakan generalisasi empiris, mendapatkan konsep, memberikan teori, mengumpulkan analisis data dalam waktu yang bersamaan dalam penelitian ini sumber teori atau teori berdasarkan fakta. Tujuan dari Grounded Research adalah untuk mengadakan generalisasi empiris, menetapkan konsep-konsep, membuktikan teori dan mengembangkan teori. Selain itu, penelitian jenis ini bertujuan untuk menspesifikasikan konsep serta memverifikasi terhadap teori yang sedang dikembangkan dan diperiksa dalam hubungannya dengan data yang ditemukan.

Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis untuk mendapatkan data-data serta informasi untuk mendukung penyempurnaan hasil dari penelitian antara lain:

1. Studi Pustaka

Yakni metode pengumpulan data dengan cara mempelajari dari beberapa buku, sarana perpustakaan, dan catatan kuliah yang berhubungan dengan tugas akhir yang diajukan.

2. Studi Lapangan

Studi ini dilakukan secara langsung untuk mengumpulkan data yang berhubungan dengan inventori yang ada pada Toko XYZ, data-data tersebut dikumpulkan dengan cara sebagai berikut:

a. Pengamatan (*Observation*)

Observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu objek dalam suatu periode tertentu dan mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal – hal tertentu yang diamati. Tujuan *observasi*, yaitu untuk mengetahui secara langsung Sistem Pencatatan data, transaksi dan laporan pada Toko XYZ. Hasil observasi digunakan penulis untuk mendapatkan data yang akurat dan relevan sesuai dengan tujuan penelitian.

b. Wawancara (*Interview*)

Penulis melakukan penelitian dengan mengadakan tanya jawab langsung kepada pihak yang bertanggung jawab pada Toko XYZ mengenai bagaimana proses pendataan barang, pendataan karyawan, pendataan *Supplier*, transaksi pembelian dari *Supplier*, transaksi penjualan dari konsumen, laporan pembelian, laporan penjualan dan juga sistem yang berjalan saat ini dan apa yang dibutuhkan dalam sistem informasi pada Toko XYZ tersebut. Penulis juga melakukan metode wawancara dalam pengumpulan data yang diperlukan untuk menyusun skripsi ini. Metode wawancara ini penulis tunjukkan kepada orang-orang yang berkecimpung langsung dalam proses pengelolaan Toko XYZ guna mencari penjelasan pada saat observasi. Wawancara bersama dengan:

1) Nama : H Rais ikhsan

Jabatan : Pemilik Toko XYZ (Toko Kosmetik)

2) Nama : Budi Kristianto

Jabatan : Staff Toko XYZ (Toko Kosmetik)

Langkah – langkah pengembangan sistem yang digunakan adalah metode Grounded Research dalam penyusunan tugas akhir dengan tahapan sebagai berikut:

1. Analisa Kebutuhan

Analisa kebutuhan berguna untuk mendapatkan data-data yang digunakan sebagai masukan dari suatu sistem dan untuk memperoleh data yang berhubungan dengan tugas akhir ini. Proses sistem informasi inventory PT XYZ dimulai dari memahami dari sudut pengguna (*user*). Sebelum merancang sebuah sistem kita harus



memahami kebutuhan pengguna, apa saja yang pengguna inginkan. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah:

- a. Menentukan profil pengguna.
 - b. Menganalisis *task – task* yang digunakan.
 - c. Menganalisis data masukan.
 - d. Menganalisis proses yang berjalan atau proses yang digunakan.
 - e. Mengumpulkan kebutuhan – kebutuhan pengguna.
 - f. Mencocokkan kebutuhan tersebut dengan *task*.
2. Studi Kepustakaan

Penulis melakukan studi kepustakaan berdasarkan referensi dan berbagai diskusi pembahasan baik dengan dosen pembimbing maupun orang yang berkompeten pada kasus ini. Studi kepustakaan bertujuan untuk mempelajari dan memahami dasar teori yang berhubungan dengan analisa kebutuhan yang telah dilakukan. Selain itu, penulis juga melakukan studi dari berbagai media yang berupa diktat, modul, buku-buku, artikel-artikel baik di internet maupun media cetak demi terselesaikannya tugas akhir ini.

3. Perancangan Sistem

Perancangan sistem bertujuan untuk merancang sistem yang akan dibuat agar dapat diimplementasikan dengan kebutuhan pengguna. Langkah-langkah yang dilakukan dalam perancangan sistem POS (*Point of Sales*) ini adalah:

a. Merancang Basis Data (*Database*)

Dalam merancang sistem, *database* digunakan untuk menyimpan data-data yang telah dimasukkan (*input*). Tahapan yang dilakukan dalam merancang suatu database adalah:

- 1) Membuat tabel-tabel data beserta *primary key* dan *auto increment*.
- 2) Membuat *query*.
- 3) Membuat *report* yang digunakan untuk menampilkan hasil *output* sebelum dicetak.

b. Merancang antarmuka (*Design Interface*)

1) Dalam merancang antarmuka (*interface*) ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh perancangan tampilan dan harus memiliki jiwa seni dalam pengaplikasiannya.

2) Mengerti selera pelanggan secara umum.

3) Melakukan dokumentasi rancangan agar rancangan dapat diubah dengan cara:

- a) Sketsa pada kertas,
- b) Menggunakan piranti *prototype*,
- c) Penjelasan berkorelasi antara satu dengan yang lainnya, dan
- d) Menggunakan piranti bantu.

c. Mengembangkan antarmuka (*Developing interface*)

Dalam melakukan pengembangan terhadap antarmuka hal pertama yang harus kita perhatikan adalah membangun *prototype*. Membangun *prototype* yaitu dengan cara membuat rancangan awal dan membuat demonstrasi maka sangat penting untuk melakukan pengujian kegunaan antarmuka (*interface*) secara utuh. Ketika membuat *prototype* adalah untuk mempercepat dan mempermudah dalam memvisualisasikan desain *alternative* dan konsep, bukan untuk membangun kode yang akan digunakan sebagai bagian dari produk.

d. Melakukan evaluasi terhadap antarmuka

Evaluasi kegunaan merupakan bagian penting dari proses pengembangan, untuk mengetahui bagaimana tanggapan pengguna terhadap antarmuka yang telah dibuat. Evaluasi ini akan kita gunakan untuk memperbaiki kekurangan pada antarmuka yang telah terbangun. Aturan dalam perancangan antarmuka:

- 1) Buatlah antarmuka yang mudah dipahami dan dikuasai oleh pengguna.
- 2) Buatlah antarmuka yang konsisten.
- 3) Buatlah antarmuka yang modern

4. Implementasi Sistem Dan Evaluasi Sistem

Suatu proses menerjemahkan dokumen hasil desain menjadi baris-baris perintah bahasa pemrograman komputer. Semakin baik hasil analisis dan desain yang dilakukan, maka proses pengkodean ini akan lebih mudah dilakukan. Evaluasi yang ditunjukkan sebagai bagian dari tahap terakhir perancangan sistem biasanya



dimaksudkan untuk pembahasan. Evaluasi dilakukan di setiap tahap. kerja sistem biasanya berulang, ketika penulis menyelesaikan satu tahap pengembangan sistem akan berlanjut ke tahap berikutnya, penemuan suatu masalah bisa memaksa penulis kembali ke tahap sebelumnya dan memodifikasinya. Karena selama tahap pengujian, bisa ditemukan program tidak dapat berjalan sebagaimana mestinya, bisa disebabkan kodenya salah satu untuk mendukung bagian perencanaan sistem tertentu atau desainnya tidak lengkap.

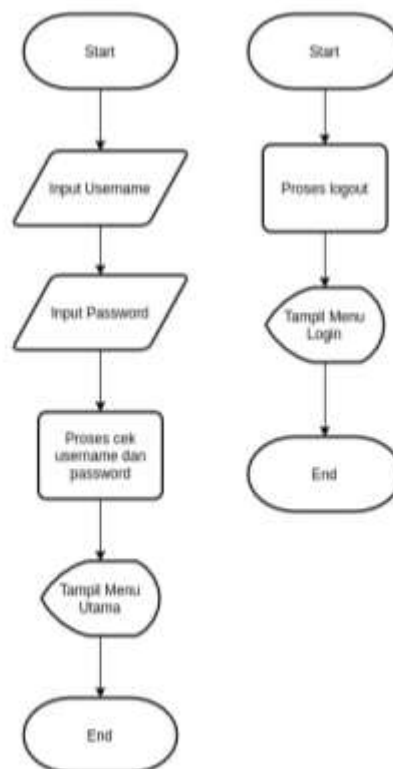
5. Pengujian Sistem

Suatu proses untuk memastikan apakah semua fungsi sistem bekerja dengan baik dan mencari apakah masih ada kesalahan pada sistem. Pengujian sangat penting dilakukan untuk menjamin kualitas *software* dan juga menjadi peninjauan terakhir terhadap spesifikasi, desain dan pengkodean.

III. PEMBAHASA DAN HASIL

Sistem *Flowchart* yang diusulkan.

a. Sistem Flow Login dan Logout



Gambar 3.1

Flowchart Login dan Logout

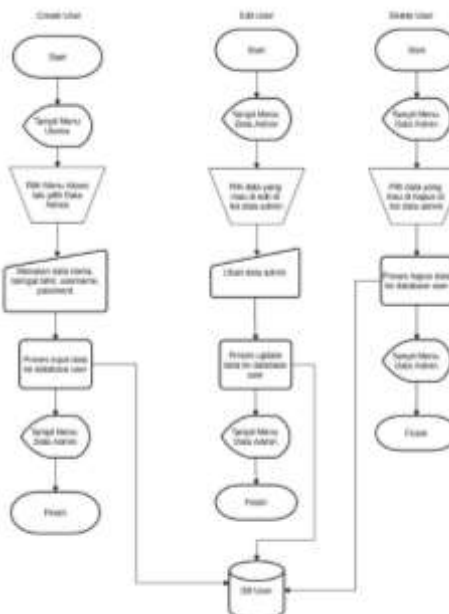
b. Sistem *Flow* Data karyawan



Gambar 3.2

Flowchart Master Data Karyawan

c. Sistem *Flow* Master Data Admin



Gambar 3.3

Flowchart Data Admin



DOI: 10.52362/jisamar.v5i4.552

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).





Gambar 3.6

Flowchart Master Data Supplier

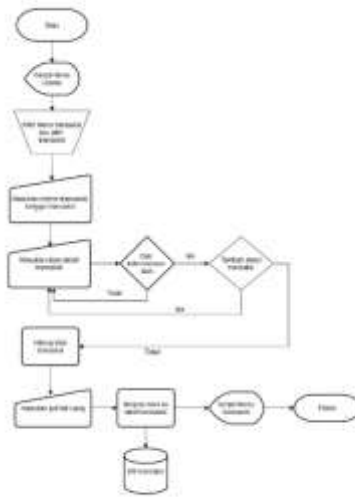
g. Sistem *Flow* Transaksi Barang Masuk



Gambar 3.7

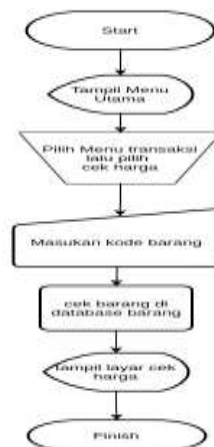
Flowchart Transaksi Barang Masuk

h. Sistem *Flow* Transaksi Penjualan



Gambar 3.8
Flowchart Transaksi penjualan

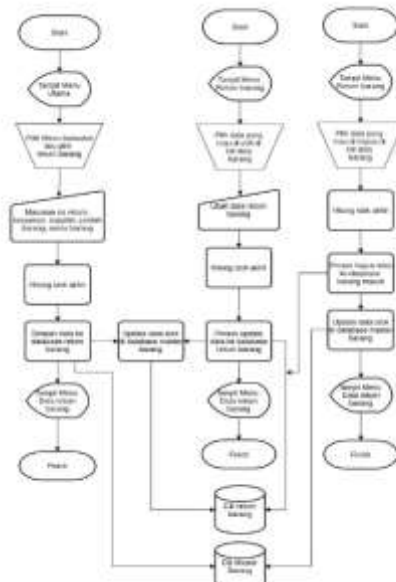
i. Sistem Flow Transaksi Cek Harga



Gambar 3.9
Flowchart Transaksi Cek Harga

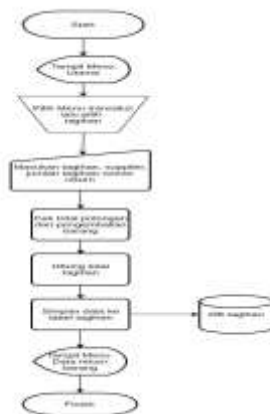
j. Sistem Flow Transaksi Data Return





Gambar 3.10
Flowchart Transaksi Data Return

k. Sistem Flow Transaksi Tagihan Supplier



Gambar 3.11
Flowchart Transaksi Tagihan Supplier

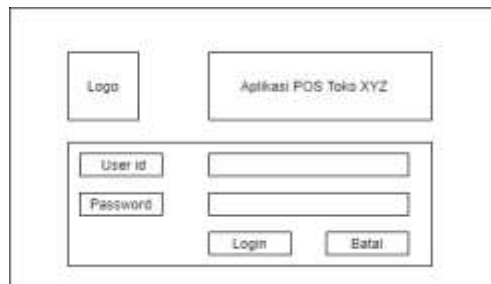
Rancangan Layar Sistem yang Diusulkan

1. Rancangan Menu Login



DOI: 10.52362/jisamar.v5i4.552

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



The login form is titled 'Aplikasi POS Toko XYZ'. It contains a 'Logo' placeholder, a 'User id' input field, a 'Password' input field, and two buttons: 'Login' and 'Batal' (Cancel).

Gambar 3.12
Rancangan Menu *Login*

2. Rancangan Menu Utama



The main menu screen is titled 'Menu Utama'. It displays a grid of menu items organized into four columns: Aksi, Master Data, Transaksi, and Laporan.

Aksi	Master Data	Transaksi	Laporan
Logout	Data Karyawan	Barang Masuk	Laporan Barang Masuk
Keluar	Data Supplier	Perjualan	Laporan Perjualan
Data Admin	Data Jenis Barang	Cek harga	Laporan Data Karyawan
	Data Barang	Data Return	Laporan Data Return
		Tagihan	Laporan Tagihan

Gambar 3.12
Rancangan Menu Utama

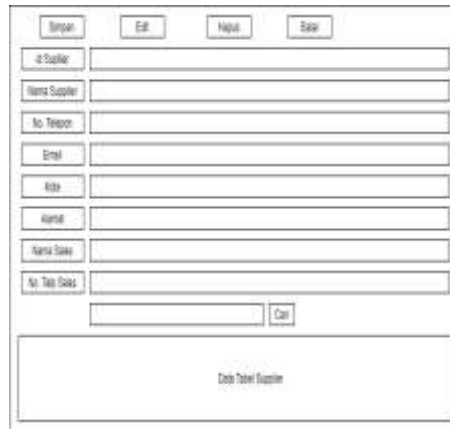
3. Rancangan Layar Data Karyawan



The employee data entry form includes buttons for 'Batal', 'Edit', 'Hapus', and 'Simpan'. It contains input fields for: No, Nama, Alamat, Tanggal Lahir, Agama, Jenis Kelamin, Nama Orang Tua, Tanggal Masuk, and Status. Below these fields is a search bar labeled 'Cari Berdasarkan Nama Karyawan' with a 'Cari' button. At the bottom, there is a table placeholder labeled 'Data Tabel Karyawan'.

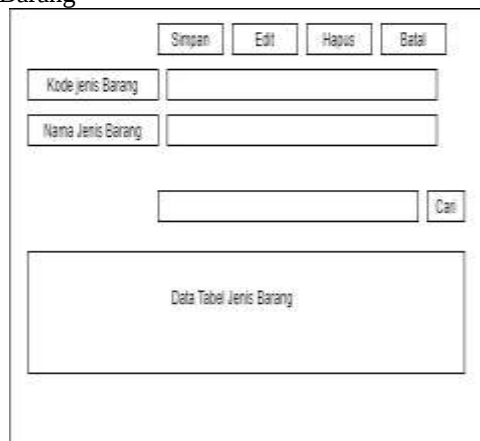
Gambar 3.14
Rancangan Layar Data Karyawan

4. Rancangan Layar Data Supplier



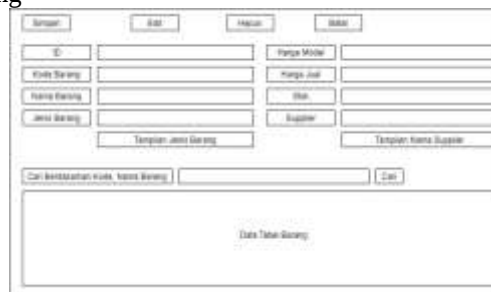
Gambar 3.15
Rancangan Layar Data *Supplier*

5. Rancangan Layar Data Jenis Barang



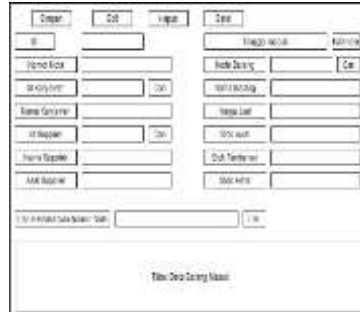
Gambar 3.16
Rancangan layar Data Jenis Barang

6. Rancangan Layar Data Barang



Gambar 3.17
Rancangan Layar Data Barang

7. Rancangan Layar Data Barang Masuk



The screenshot shows a web form for 'Data Barang Masuk'. It includes fields for 'ID', 'Nama Barang', 'Merk', 'Warna', 'Ukuran', 'Jumlah', 'Harga', 'Tanggal Masuk', 'Status', and 'Aksi'. There are also buttons for 'Tambah', 'Edit', and 'Hapus'.

Gambar 3.18

Rancangan Layar Data Barang Masuk

8. Rancangan Layar Transaksi Penjualan

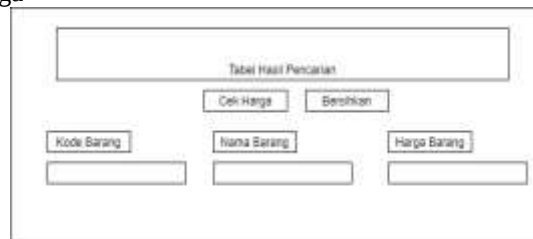


The screenshot shows a web form for 'Transaksi Penjualan'. It includes fields for 'Nama Transaksi', 'Tanggal Transaksi', 'Kode Barang', 'Nama Barang', 'Jumlah', 'Harga', and 'Total'. There is a table for 'Transaksi Penjualan' with columns for 'Kode Barang', 'Nama Barang', 'Jumlah', 'Harga', and 'Total'. There are also buttons for 'Tambah', 'Edit', and 'Hapus'.

Gambar 3.19

Rancangan Layar Transaksi penjualan

9. Rancangan Layar Cek Harga

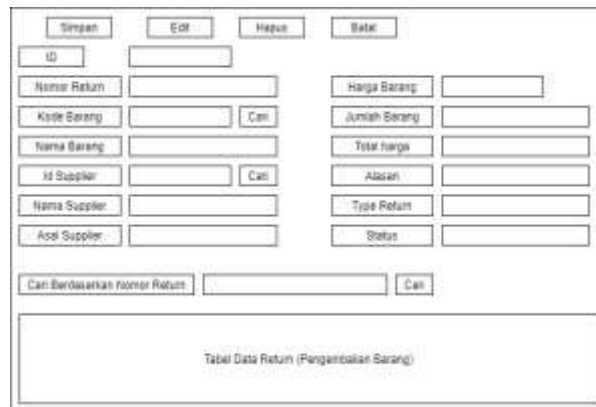


The screenshot shows a web form for 'Tabel Hasil Pencarian'. It includes fields for 'Kode Barang', 'Nama Barang', and 'Harga Barang'. There are also buttons for 'Cek Harga' and 'Bersihkan'.

Gambar 3.20

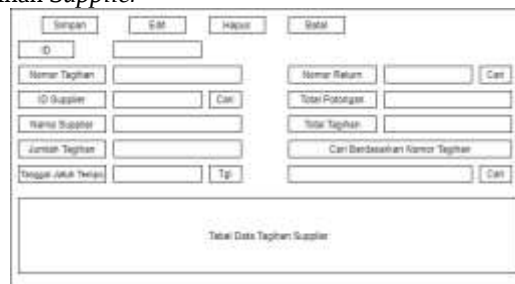
Rancangan Layar Cek Harga

10. Rancangan Layar Data Return (Pengembalian Barang)



Gambar 3.21
Rancangan Layar Data *Return* (Pengembalian Barang)

11. Rancangan Layar Data Tagihan *Supplier*



Gambar 3.22
Rancangan Layar Data Tagihan *Supplier*

12. Rancangan Layar Laporan Data Karyawan



Gambar 3.23
Rancangan Layar Laporan Data Karyawan

13. Rancangan Layar Laporan Penjualan



Gambar 3.24
Rancangan Layar Laporan Penjualan

14. Rancangan Layar Laporan Barang Masuk



Gambar 3.25
Rancangan Layar Laporan Barang Masuk

15. Rancangan Layar Laporan Data Return (Pengembalian Barang)



Gambar 3.26

Rancangan Layar Laporan Barang Masuk

16. Rancangan Layar Laporan Tagihan



Gambar 4.27

Rancangan Layar laporan Data Tagihan

IV. KESIMPULAN

4.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dari pengujian serta analisa data dari “Perancangan Digitalisasi Transaksi Di Toko XYZ ke Aplikasi POS Berbasis Java Netbeans”, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi POS (Point of Sales) di dalam menu utamanya terdiri dari 4 (Empat) menu bar, yaitu menu akses, master data, transaksi dan laporan. Didalam menu bar terdiri dari beberapa sub menu lagi.
2. Sistem yang dibuat masih sederhana namun cukup mudah untuk digunakan dan sudah di sesuaikan dengan kebutuhan Toko XYZ dan tentunya jauh lebih baik apabila dibaningkan dengan sistem pencatatan manual.
3. Laporan yang di hasilkan lebih update dan cukup memenuhi kebutuhan Toko XYZ dan sangat membantu pemilik toko untuk memantau dan mengambil keputusan yang berkaitan dengan Toko XYZ.
4. Menu yang berada di aplikasi sudah terkoordinasi dengan baik sehingga memudahkan staff ataupun kasir dalam melakukan setiap proses atau transaksi penjualan.

4.2 Saran

Untuk pengembangan dan penyempurnaan dari “Perancangan Digitalisasi Transaksi Di Toko XYZ ke Aplikasi POS Berbasis Java Netbeans”, maka diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Aplikasi *Point of Sales* ini masih sederhana harus terkoneksi dengan *Barcode Scanner* untuk lebih mempermudah transaksi penjualan, penerimaan barang dan cek harga.
2. Pada menu transaksi penjualan harus bisa mencetak struk menggunakan mesin cetak struk yang sederhana.
3. Sistem ini diharapkan dapat berkembang dan dimanfaatkan sebagaimana mestinya tanpa adanya penyalahgunaan pada informasi yang diberikan.

Penulis menyadari bahwa masih banyaknya kekurangan dalam pembuatan Perancangan Digitalisasi Transaksi Di Toko XYZ ke Aplikasi POS Berbasis Java Netbeans. Maka dari itu berharap sistem ini dapat dikembangkan lebih baik lagi dan mendapatkan saran yang lebih baik lagi untuk penulis. Demikian kesimpulan dan saran yang dapat penulis sampaikan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri, dan pembaca.

REFERENASI



DOI: 10.52362/jisamar.v5i4.552

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

- [1] R. Supriati, A. S. Saputra, and S. S. Islamiah, “Aplikasi Sistem Pengiriman Barang Ekspor Berbasis Web Pada Pt Tuntex Garment Indonesia Tangerang Guna Meningkatkan Mutu Proses Pengiriman Ekspor Barang,” SENSU J., vol. 4, no. 1, pp. 88–102, 2018, doi: 10.33050/sensi.v4i1.717. [2] D. D. Saputra and S.
- [2] Sudarmaji, “Pemodelan Sistem Aplikasi Pengolahan Data Pasien Pada Rumah Sakit Islam Kota Metro Lampung,” MIKROTIK J. Manaj. Inform., vol. 7, no. 1, 2017, [Online]. Available: <https://ojs.ummetro.ac.id/index.php/mikrotik/article/view/559/399>.
- [3] R. Gusrizaldi and E. Komalasari, “Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Tingkat Penjualan Di Indrakso Swalayan Teluk Kuantan,” J. Valuta, vol. 2, no. 2, pp. 286–303, 2016, doi: 10.1207/s15327914nc5502_1.
- [4] D. D. Saputra and S. Sudarmaji, “Pemodelan Sistem Aplikasi Pengolahan Data Pasien Pada Rumah Sakit Islam Kota Metro Lampung,” MIKROTIK J. Manaj. Inform., vol. 7, no. 1, 2017, [Online]. Available: <https://ojs.ummetro.ac.id/index.php/mikrotik/article/view/559/399>. DOI: 10.52362/jisicom.v0i0.xxx Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional. 25 e-ISSN : 2597-3673 (Online) , p-ISSN : 2579-5201 (Printed) Vol.x No.x bulan xxxx 202x Journal of Information System, Informatics and Computing Website/URL: <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisicom> Email: jisicom@stmikjayakarta.ac.id , jisicom2017@gmail.com
- [5] M. D. Irawan and L. Hasni, “Sistem Penggajian Karyawan Pada Lkp Grace Education Center,” JurTI (JURNAL Teknol. INFORMASI), vol. 1, no. 2, pp. 125–136, 2018, doi: 10.31227/osf.io/bupme.
- [6] Permana, S.D.H., Faisal, 2015. Analisis dan Perancangan Aplikasi Point of Sales (POS) untuk Mendukung Manajemen Hubungan Pelanggan. Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK), Vol. 2, No. 1, April 2015, hlm. 20-28
- [7] Jodhi Sugihartono, Kodrat Iman Satoto, Eko Didik Widiyanto, 2015. Pembuatan Aplikasi Point of Sale Toko Cabang Perusahaan Torani Menggunakan Framework CodeIgniter. Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer, Vol.3, No.4, oktober 2015 hlm. 445
- [8] Sudaryono Dan Efana Rahwanto, 2020. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT. Inter Aneka Plasindo. Pandawa Jurnal Pendidikan dan Dakwah, vol. 3, No. 3, Mei 2020. <https://core.ac.uk/download/pdf/322503154.pdf>
- [9] Jogianto, 2014. Analisis dan Desain Sistem Informasi. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- [10] Kosasi, Sandi. 2014. Perancangan Aplikasi Po int of Sale dengan Arsitektur Client/Server Berbasis Linux dan Windows
- [11] Indrajani. (2011). Perancangan Basis Data dalam all in 1. PT. Elex Media Komputindo.
- [12] Assael, Henry. 2010. Perilaku Konsumen. Jakarta: Binapura Ak



DOI: 10.52362/jisamar.v5i4.552

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).