

Perancangan Website Point of Sales menggunakan Teknologi QR Code (Studi Kasus Gofha Studio Parfum Danguang-Danguang)

Ridal Ardhi¹, Geovanne Farell²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Departemen Teknik Elektronika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

e-mail: ridalardhi@gmail.com

Abstrak

Teknologi berperan dalam perkembangan bisnis transaksi pembelian dan pembayaran parfum sehingga lebih mudah dan efisien waktu dalam melakukan transaksi pembelian dan pembayaran parfum. Agar transaksi beli dan bayar parfum dapat memudahkan pelanggan khususnya pelanggan yang sudah mendaftar menjadi pelanggan tetap maka penulis juga menambahkan teknologi QR Code (Quick Response Code) sebagai teknologi yang membantu dalam mengidentifikasi data member dan membuat transaksi pembelian dan pembayaran parfum dengan mudah. yang digunakan dalam perancangan sistem ini adalah metode waterfall. Metode waterfall memiliki proses yang mudah dipahami dan prosesnya tidak tumpang tindih. Tahap coding merupakan perubahan dari desain yang telah dibuat menjadi program komputer. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan framework CodeIgniter 3 dan MySQL sebagai database management system. Berdasarkan proses pembangunan sistem informasi Gofha Studio Parfum dengan mengimplementasikan metode pengembangan Waterfall Programming yang telah dilakukan, didapatkan hasil untuk landing page, login page, website admin, pemilik, kasir, customer dan pengunjung. . Kesimpulan yang didapat dari hasil perancangan sistem informasi kasir di Gofha Studio Parfum adalah sebagai berikut: 1. Penelitian ini menghasilkan sistem informasi kasir yang dapat membantu mempermudah pengguna dalam melakukan transaksi, 2. Sistem informasi kasir di Gofha Studio Parfum dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan memanfaatkan framework CodeIgniter 3 dan MySQL sebagai databasenya. 3. Penelitian ini mengimplementasikan API Payment Gateway yang memfasilitasi proses pembayaran melalui berbagai jenis pembayaran online.

Kata kunci: Perancangan Website Point of Sales, Teknologi QR Code

Abstract

Technology plays a role in the development of the transaction business in purchasing and paying for perfume so that it is easier and time efficient to make transactions for purchasing and paying for perfume. In order for transactions to buy and pay for perfume to make it easier for customers, especially customers who have registered to become regular customers, the authors also add QR Code (Quick Response Code) technology as a technology that assists in identifying member data and making perfume purchase and payment transactions easily. used in the design of this system is the waterfall method. The waterfall method has a process that is easy to understand and the processes do not overlap. The coding stage is a change from the design that has been made into a computer program. The programming language used is the PHP programming language using the CodeIgniter 3 framework and MySQL as a database management system. Based on the process of developing a information system for Gofha Studio Parfum by implementing the Waterfall Programming development method that has been carried out, the results for the landing page, login page, website page for admin, owner, cashier, customer and visitor are obtained.

The conclusions obtained from the results the design of the cashier information system at Gofha Studio Parfum is as follows: 1. This research produces a cashier information system that can help make it easier for users to make transactions, 2. The cashier information system at Gofha Studio Parfum is designed using the PHP programming language by utilizing the Codeigniter framework 3 and MySQL as database. 3. This research implements an API Payment Gateway which facilitates the payment process through various types of online payments.

Keywords: Point of Sales Website Design, QR Code Technology



PENDAHULUAN

Pada era digitalisasi saat sekarang ini, teknologi berkembang dengan pesat dan memiliki peranan penting dalam mempermudah hampir setiap kegiatan manusia termasuk dalam kegiatan berbisnis, teknologi memenuhi kebutuhan dan mengolah informasi sehingga informasi yang didapat oleh pengguna dapat diperoleh secara cepat, tepat dan akurat. Dengan hal itu, teknologi juga berperan dalam pengembangan bisnis transaksi pada pembelian dan pembayaran parfum agar lebih mudah dan efisiensi waktu melakukan transaksi pembelian dan pembayaran parfum. Agar transaksi melakukan pembelian dan pembayaran parfum dapat mempermudah pelanggan terutama pelanggan yang sudah terdaftar menjadi pelanggan tetap, penulis juga menambahkan teknologi *QR Code (Quick Response Code)* sebagai teknologi yang membantu dalam pengidentifikasi data *member* dan melakukan transaksi pembelian dan pembayaran parfum dengan mudah.

Gofha Studio Parfum merupakan sebuah toko parfum yang ada di daerah Sumatera Barat yang berada di Kabupaten Lima Puluh Kota, bergerak pada penjualan berbagai aneka parfum. Gofha Studio Parfum Danguang-Danguang beralamat di Jl. Tan Malaka Km 14 Guguak VII Koto Kubang Tungkek, Danguang-Danguang, Kecamatan Guguak, Kabupaten Lima Puluh Kota, Sumatera Barat. Gofha Studio Parfum Danguang-Danguang adalah anak cabang dari Gofha Studio Parfum yang beralamatkan di Parik Lampasi, didirikan pada tahun 2008. Gofha Studio Parfum pada proses transaksi penjualan parfum sudah menerapkan toko online yang memiliki sistem *member*. Sistem *member* ini difasilitasi dengan sebuah kartu *member* yang berfungsi sebagai kartu identitas *member* tersebut. Menjadi *member* di Gofha Studio Parfum akan mendapatkan fasilitas khusus seperti gratis satu kali pengisian setelah melakukan sepuluh kali pengisian ulang, dan juga fasilitas-fasilitas menarik lainnya.

Didalam sistem *member* yang telah dimiliki Gofha Studio Parfum, pihak Parfum belum mengembangkan toko online pada transaksi pembayaran parfum terutama pada pembayaran yang dilakukan oleh *member*. Transaksi yang dilakukan masih menggunakan uang tunai sebagai alat untuk bertransaksi. Kegunaan dari kartu *member* yang telah ada, hanya sebagai identitas bahwa pelanggan yang telah terdaftar menjadi *member* adalah *member* tetap dari Gofha Studio Parfum. Kurangnya pengembangan toko online transaksi pada Gofha Studio Parfum tersebut menjadi salah satu kesempatan penulis untuk melakukan penelitian terhadap pengembangan toko online transaksi penjualan parfum yang lebih baik pada Gofha Studio Parfum Danguang-Danguang.

Penerapan fitur teknologi *QR Code* dalam melakukan transaksi pembelian dan pembayaran parfum, maka penulis berniat membangun toko online transaksi penjualan parfum dengan menerapkan teknologi *QR Code* pada Gofha Studio Parfum untuk memudahkan dalam menjalankan proses transaksi penjualan dan pembelian parfum.

Point Of Sales

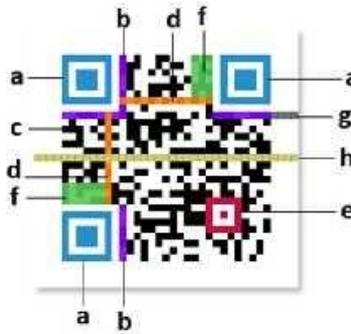
Point of sales atau POS adalah tempat pembayaran para pelanggan dalam membeli sebuah produk. Biasanya POS berbentuk mesin, *tablet*, *smarphone*, mesin EDC atau perangkat lainnya yang digunakan untuk transaksi di toko. Di Indonesia mungkin sebutan yang paling umum adalah mesin kasir.

Quick Response Code

Quick Response Code atau yang biasa dikenal dengan *QR Code* adalah *image* berupa matriks dua dimensi yang memiliki kemampuan untuk menyimpan data di dalamnya. *QR*

Code merupakan evolusi dari kode batang (*barcode*). Pada dasarnya bahwa *QR Code* dikembangkan sebagai suatu kode yang memungkinkan isinya untuk dapat diterjemahkan dengan kecepatan tinggi. Keunggulan dari *QR Code* adalah mampu menyimpan informasi secara horizontal dan vertical. Oleh karena itu, *QR Code* dapat menampung informasi lebih banyak dibandingkan dengan *barcode* satu dimensi (Rouillard, 2008).

QR Code memiliki anatomi susunan kode yang memiliki nama dan fungsi seperti pada Gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1. Anatomi QR Code

Berikut penjelasan mengenai anatomi struktur yang ada pada *Quick Response Code* atau *QR Code* menurut (Ariadi, 2011) dalam (Muharom, 2016):

1. *Finder Pattern* berfungsi untuk identifikasi *QR Code*
2. *Format Information* berfungsi untuk informasi tentang *error correction level* dan *mask pattern*
3. *Data* berfungsi untuk menyimpan data yang dikodekan
4. *Timing Pattern* merupakan pola yang berfungsi untuk identifikasi koordinat pusat *QR Code*, berbentuk modul hitam putih
5. *Alignment Pattern* merupakan pola yang berfungsi memperbaiki penyimpangan *QR Code* terutama distorsi linier
6. *Version Information* adalah versi dari sebuah *QR Code*
7. *Quiet Zone* merupakan daerah kosong dibagian terluar *QR Code* yang mempermudah mengenali pengenalan *QR* oleh sensor *CCD*

QR Code Version adalah versi dari *QR Code* yang digunakan.

MySQL

MySQL adalah sebuah *database management system* (DBMS) populer yang memiliki fungsi sebagai *Relational Database Management System* (RDBMS). Selain itu MySQL *software* merupakan suatu aplikasi yang sifatnya *open source* serta *serve* basis data MySQL memiliki kinerja sangat cepat, *reliable*, dan mudah untuk digunakan serta bekerja dengan arsitektur *client server* atau *embedded system*. Dikarenakan faktor *open source* dan populer tersebut maka cocok untuk mendemonstrasikan proses replikasi basis data (Yuliansyah, 2014).

BPMN (Business Process Model)

Menurut (Rosmala & Falahah, 2007) BPMN adalah suatu metodologi baru yang dikembangkan oleh *Business Process Modeling Initiative* sebagai suatu standar baru pada pemodelan proses bisnis, dan juga sebagai alat desain pada sistem yang kompleks seperti sistem *e-Business* yang berbasis pesan (*message-based*). BPMN memiliki empat kategori elemen, yaitu:

a. *Flow Object*

- 1) *Event* digambarkan dengan sebuah ingkaran dengan pusat terbuka untuk memungkinkan pembedaan *trigger* (penyebab) dan *result* (hasil) yang berbeda. Terdapat tiga tipe *event* berdasarkan kapan mereka mempengaruhi aliran yaitu *start*, *intermediate*, dan *end*.

Contoh elemen *event* dapat dilihat pada Gambar 3 di bawah ini:



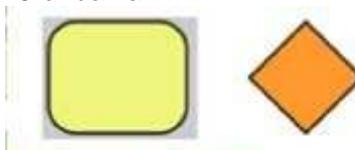
Gambar 2. Elemen Event BPMN

- 2) *Activity* digambarkan dengan persegi panjang dengan ujung-ujung bulat untuk menunjukkan pekerjaan yang dilakukan oleh perusahaan. Contoh elemen *activity* dapat dilihat pada Gambar 4 di bawah ini.



Gambar 3. Elemen Activity BPMN

- 3) *Gateway* digambarkan dengan bentuk seperti belah ketupat dan digunakan untuk mengontrol percabangan dan penggabungan *sequence flow*. Contoh elemen *gateway* dapat dilihat pada Gambar 5 di bawah ini.

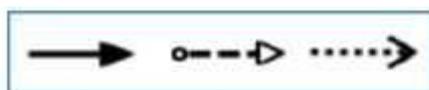


Gambar 4. Elemen Gateway BPMN

b. *Connecting Objects*

- 1) *Sequence Flow* digunakan untuk menunjukkan urutan kegiatan yang dilakukan dalam sebuah proses.
- 2) *Sequence Flow* digunakan untuk menunjukkan urutan kegiatan yang dilakukan dalam sebuah proses.
- 3) *Association* digunakan untuk asosiasi data, informasi dan artefak dengan aliran benda.

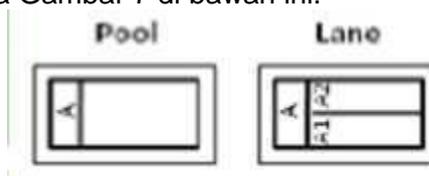
Elemen *Connection Object* dapat dilihat pada Gambar 6 di bawah ini:



Gambar 5. Elemen Connection Objects BPMN

c. *Swimlanes*

Swimlanes digambarkan dengan bentuk garis yang memisahkan dan mengelompokkan aktor. BPMN mendukung *swimlane objects* yaitu *pool* yang mewakili partisipan dalam sebuah proses dan *lane* yaitu sub-bagian dalam sebuah *pool* dan menambah panjang dari *pool* baik vertikal ataupun horisontal. *Lanes* digunakan untuk mengatur dan mengkategorikan aktivitas. Elemen *swimlanes* dapat dilihat pada Gambar 7 di bawah ini.



Gambar 6. Elemen Swimlanes BPMN

d. *Artifacts*

Artifacts *Artifacts* adalah elemen yang digunakan untuk memberikan informasi tambahan dari *sebuah* proses. Berbagai *Artifacts* dapat ditambahkan ke dalam diagram

sesuai dengan konteks dari proses bisnis yang dimodelkan. Versi BPMN saat ini memiliki tiga tipe Artifacts, yaitu:

- 1) Data *object*: mekanisme untuk menunjukkan bagaimana data dibutuhkan atau diproduksi oleh aktivitas. Data *object* dihubungkan dengan aktivitas melalui Associations. Elemen data *object* dapat dilihat pada Gambar 8 bawah ini.



Gambar 7. Elemen Data Object BPMN

- 2) *Group*, diwakili dengan persegi panjang yang memiliki ujung bulat dan digambarkan dengan garis putus-putus. *Group* dapat digunakan untuk tujuan dokumentasi atau analisis, tetapi tidak memengaruhi *sequence flow*. Elemen *group* dapat dilihat pada Gambar 9 di bawah ini.



Gambar 8. Elemen Group BPMN

- 3) *Annotation*, mekanisme untuk pemodel memberikan informasi teks tambahan untuk pembaca dari diagram BPMN. Elemen *annotation* dapat dilihat pada Gambar 10 di bawah ini.



Gambar 9. Elemen Annotation BPMN

Use Case Diagram

Use case merupakan permodelan untuk kelakuan (*behaviour*) toko online yang dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan toko online yang dibuat. Secara kasar *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah toko online (Rosa AS, 2013) dalam (Andrian, 2014).

Use case diagram digunakan untuk menggambarkan konteks dari sistem yang dibangun dan fungsi yang dihasilkan dari sistem tersebut. Sebuah *use case diagram* dapat menjelaskan manfaat dari suatu sistem jika dilihat menurut sudut pandang orang di luar sistem (Booch, 1994).

Dari menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan *use case diagram* merupakan permodelan untuk toko online yang menggambarkan fungsi-fungsi dari sistem tersebut.

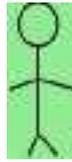
Berikut elemen-elemen yang digunakan dalam *use case diagram*:

- a. *Use case*, digambarkan dengan bentuk lingkaran lonjong, untuk mendeskripsikan urutan dari aksi yang memberikan nilai terukur dari aktor. Berikut contoh elemen *use case* pada Gambar 11 di bawah ini.



Gambar 10. Elemen Use Case Diagram

- b. *Actor*, digambarkan dalam bentuk orang. *Actor* merupakan orang, organisasi, ataupun sistem eksternal yang melakukan *role* pada satu atau lebih interaksi dalam sistem. Berikut contoh elemen *actor* pada Gambar 12 di bawah ini:



Gambar 11. Elemen Actor Use Case Diagram

- c. *Association*, merupakan penghubung antara aktor dan use case yang terlihat pada diagram *use case* dengan bentuk sebagai garis solid. Berikut contoh elemen *association* pada Gambar 13 di bawah ini:



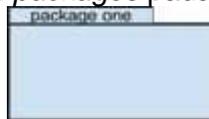
Gambar 12. Elemen Association Use Case Diagram

- d. *System Boundary*, digambarkan dengan kotak sekitar *use case*. *System boundary* merupakan batasan dari sistem untuk menentukan *scope* dari sistem. Berikut contoh elemen *system boundary* pada Gambar 14 di bawah ini.



Gambar 13. Elemen System Boundary Use Case Diagram

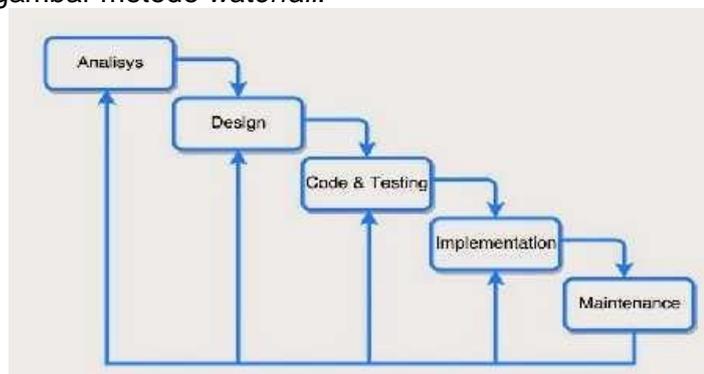
- e. *Packages*, digambarkan sebagai *folder file* dan dapat digunakan di dalam diagram UML manapun, termasuk *diagram use case* dan *class*. *Packages* merupakan bagian dari UML yang membantu pengembang untuk mengorganisir *element model* (seperti *use case*) menjadi kelompok. Berikut contoh elemen *packages* pada Gambar 15 di bawah ini.



Gambar 14. Elemen Packages Use Case Diagram

METODE

Pada penelitian ini, aplikasi yang dikembangkan menggunakan metode pengembangan sistem model *waterfall*. Metode *waterfall* adalah metode pengembangan sistem yang terstruktur karena dilakukan secara bertahap. Setiap tahap dilakukan sampai selesai baru dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya menurut (Pressman, 2012) dalam (Hermawan, 2016). Gambar 2 merupakan gambar metode *waterfall*.



Gambar 15. Metode Waterfall

Tahapan metode *waterfall* yang dilakukan pada penelitian ini hanya empat tahapan yaitu *analysis*, *design*, *coding* dan *testing*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengkodean (Coding)

Tahap pengkodean merupakan perubahan dari desain yang telah dibuat kedalam program komputer. Adapun bahasa pemrograman yang digunakan adalah bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan framework CodeIgniter 3 dan MySQL sebagai sistem manajemen basis data. Berdasarkan proses pengembangan sistem informasi kasi pada Gofha Studio Parfum dengan mengimplementasikan metode pengembangan Waterfall Programming yang telah dilakukan, maka didapatkan hasil halaman awal (LandingPage), halaman login, halaman website untuk admin, pemilik, kasir, pelanggan dan pengunjung. Berikut adalah tampilan implementasi antarmuka:

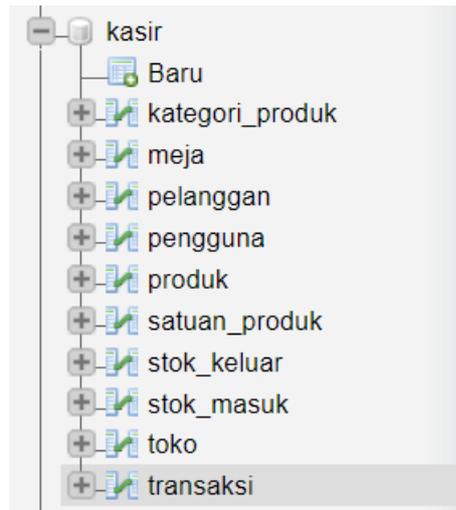
1. Koneksi Database

Untuk dapat menyimpan data-data ataupun melakukan tambahdata, ubah dan hapus data pada sistem informasi kasi pada Gofha Studio Parfum dibutuhkan koneksi database. Sistem pada sistem informasi kasi pada Gofha Studio Parfum menggunakan MySQL sebagai database yang konfigurasinya terletak pada file config.php pada folder config, dengan script sebagai berikut:

```
75
76     $db['default'] = array(
77         'dsn' => '',
78         'hostname' => 'localhost',
79         'username' => 'root',
80         'password' => '',
81         'database' => 'kasir',
82         'dbdriver' => 'mysqli',
83         'dbprefix' => '',
84         'pconnect' => FALSE,
85         'db_debug' => (ENVIRONMENT !== 'production'),
86         'cache_on' => FALSE,
87         'cachedir' => '',
88         'char_set' => 'utf8',
89         'dbcollat' => 'utf8_general_ci',
90         'swap_pre' => '',
91         'encrypt' => FALSE,
92         'compress' => FALSE,
93         'stricton' => FALSE,
94         'failover' => array(),
95         'save_queries' => TRUE
96     );
97
```

Gambar 16. **Koneksi Database**

Pada file config.php terdapat konfigurasi seperti gambar diatas yang mana pada bagian dbdriver adalah konfigurasi bahwa penulis menggunakan database MySQLi. hostname menunjukkan konfigurasi bahwa database connection didalam host dengan alamat IP tersebut, pada gambar diatas IP menunjuk pada IP localhost. Lalu untuk konfigurasi nama database adalah "kasir". Berikut adalah hasil implementasi database dengan MySQL.

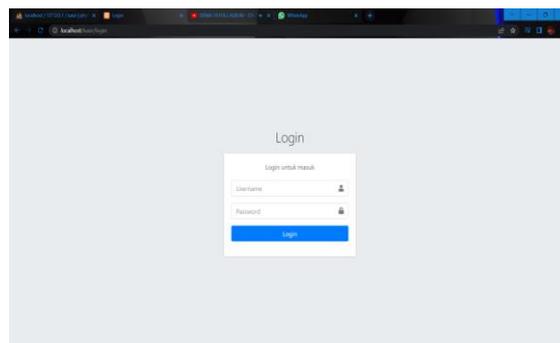


Gambar 17. Implementasi Database

2. Tampilan Antarmuka

a. Halaman Login

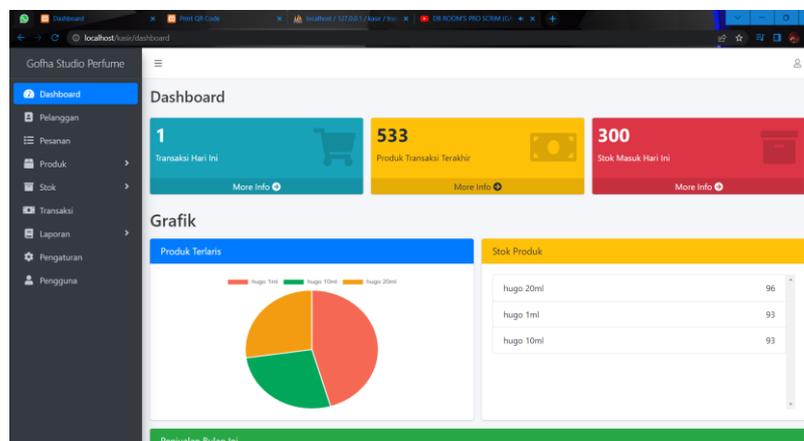
Halaman login merupakan halaman verifikasi bagi pelanggan sebelum melakukan akses kedalam sistem sesuai dengan hak akses dari masing-masing pelanggan. Adapun tampilan halaman login untuk admin, penjual sebagai berikut:



Gambar 18. Halaman Login

b. Halaman Dashboard

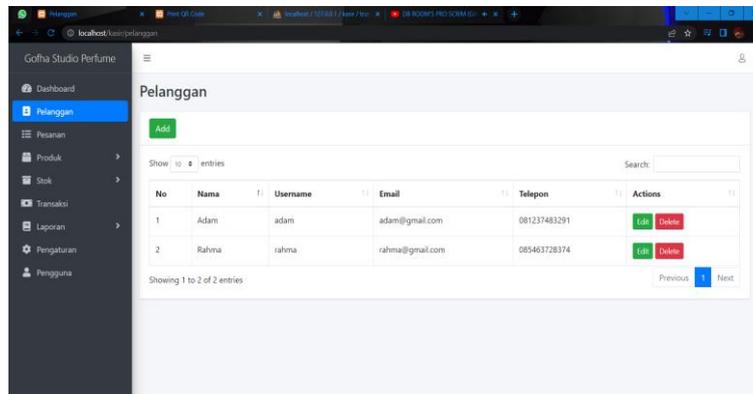
Halaman Dashboard adalah tampilan awal saat user masuk ke sistem setelah melakukan login. Adapun tampilan halaman dashboard sebagai berikut:



Gambar 19. Halaman Dashboard

c. Halaman Pelanggan

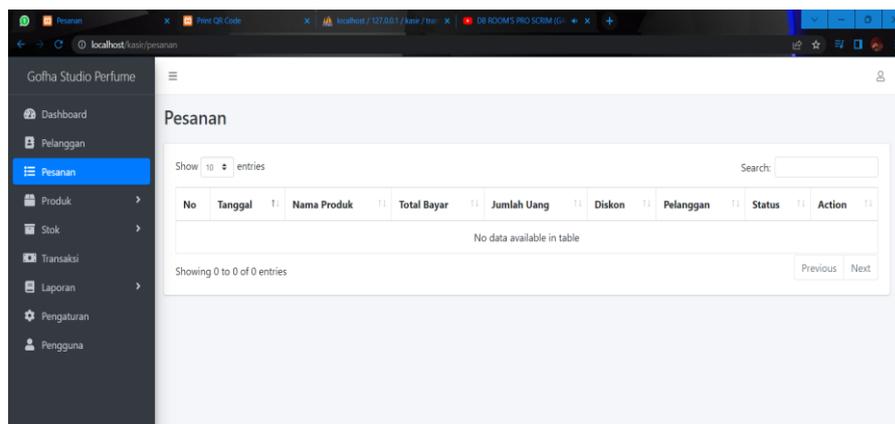
Halaman pelanggan adalah halaman yang digunakan oleh user untuk melakukan aktifitas menambah, mengubah dan menghapus data pelanggan. Berikut tampilan halaman pelanggan.



Gambar 20. Halaman Pelanggan

d. Halaman Pesanan

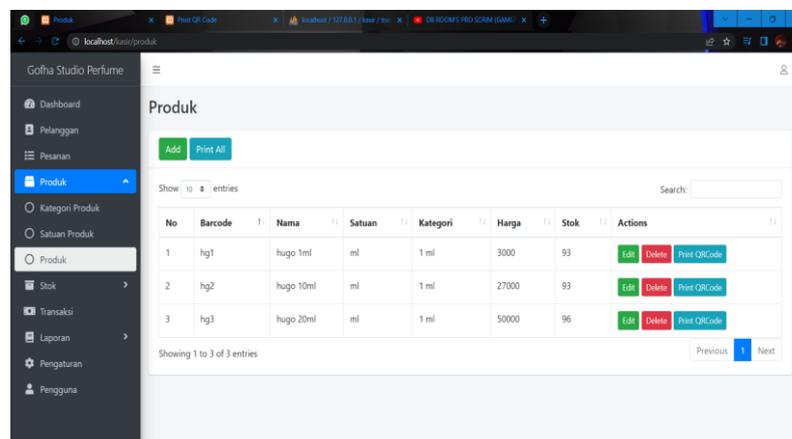
Halaman pesanan adalah halaman yang digunakan oleh user untuk melihat data pesanan. Berikut tampilan halaman pesanan.



Gambar 21. Halaman Pesanan

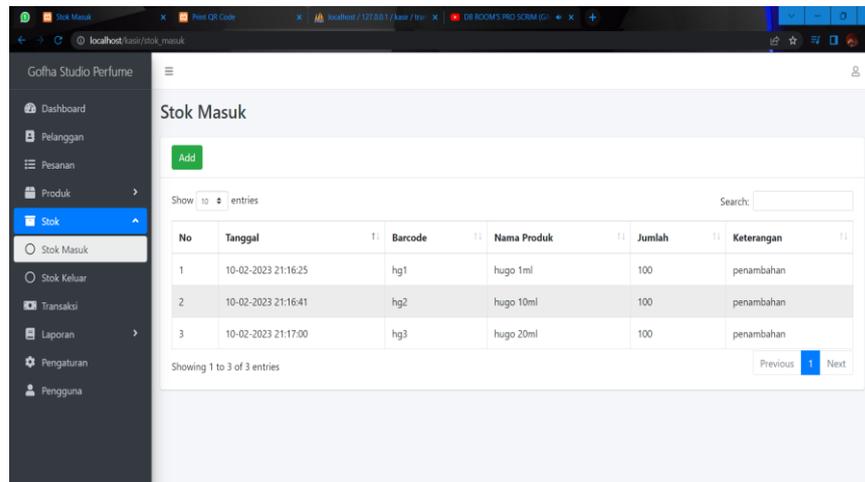
e. Halaman Produk

Halaman Produk adalah halaman yang digunakan oleh user untuk melakukan aktifitas menambah, mengubah dan menghapus data produk. Berikut tampilan halaman produk.



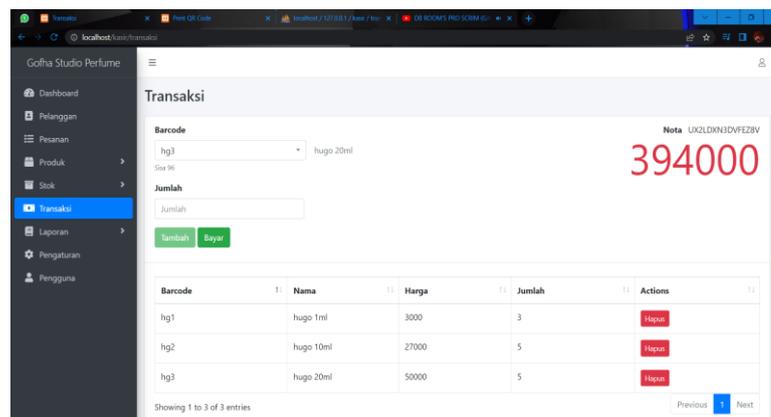
Gambar 22. Halaman Produk

- f. Halaman Stok
Halaman stok merupakan halaman yang digunakan oleh user untuk melakukan pengisian data stok masuk dan stok keluar. Berikut tampilan halaman stok

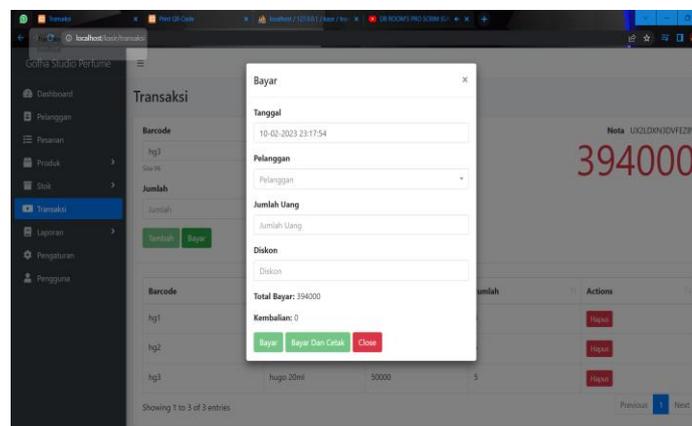


Gambar 23. Halaman Stok

- g. Halaman Transaksi
Halaman Transaksi merupakan halaman yang digunakan oleh user untuk melakukan transaksi dan atau pembelian dan penjual produk ke pelanggan. Berikut tampilan halaman transaksi.



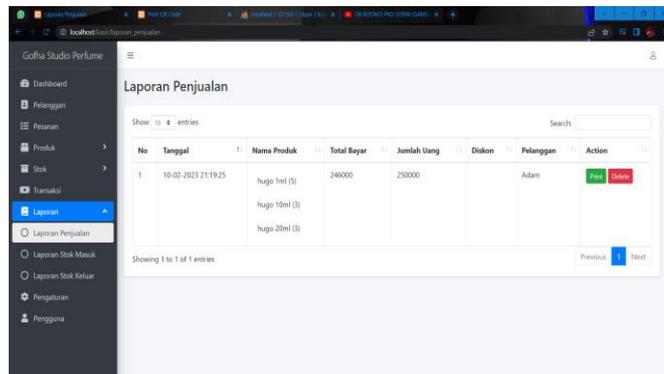
Gambar 24. Halaman Transaksi



Gambar 25. Halaman Pembayaran Transaksi

h. Halaman Laporan

Halaman laporan merupakan halaman yang digunakan user untuk melihat dan mencetak laporan transaksi penjualan. Berikut tampilan halaman laporan.



Gambar 26. Halaman Laporan

i. Halaman QRCode Generator

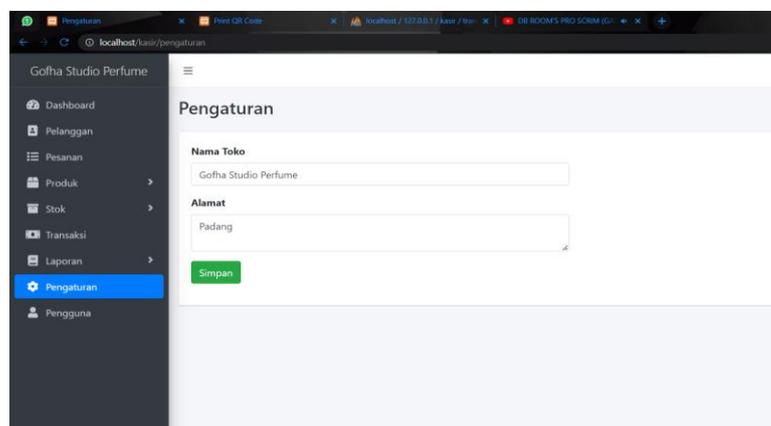
Halaman ini merupakan halaman yang digunakan user untuk mengelola data pesanan sekaligus untuk menghasilkan QRCode secara otomatis. QRCode ini nantinya akan digunakan oleh pelanggan untuk melakukan pemesanan. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut



Gambar 28. Halaman QRCode Generator

j. Halaman Pengaturan

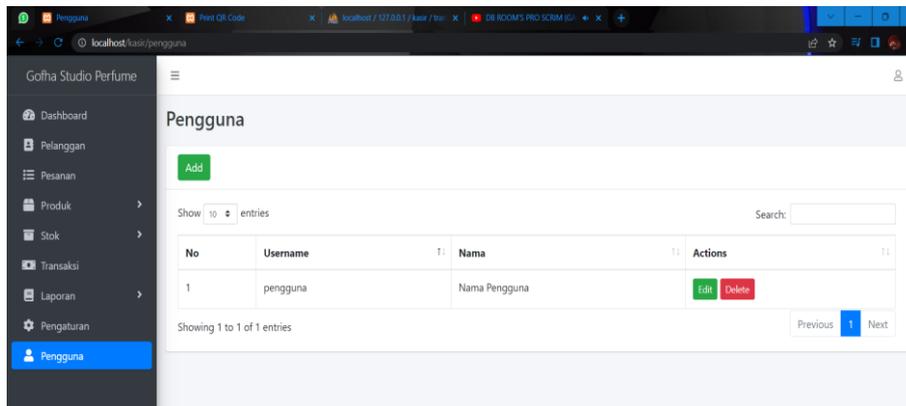
Halaman pengaturan merupakan halaman yang digunakan oleh admin untuk mengubah informasi tentang toko. Berikut tampilan halaman pengaturan.



Gambar 27. Halaman Pengaturan

k. Halaman Pengguna

Halaman pengguna adalah halaman yang digunakan untuk menambah data pengguna. Berikut tampilan halaman pengguna.



Gambar 28. Halaman Pengguna

l. Halaman Landing

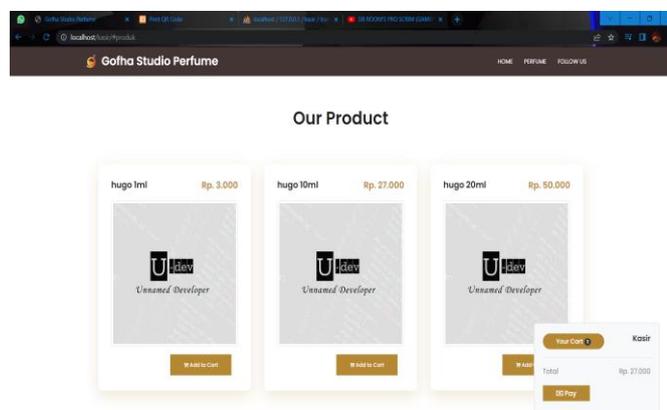
Halaman landing merupakan halaman awal yang akan diakses oleh user sebelum melakukan pemesanan makanan. Berikut tampilan dari antarmuka halaman Landing.



Gambar 29. Halaman Landing

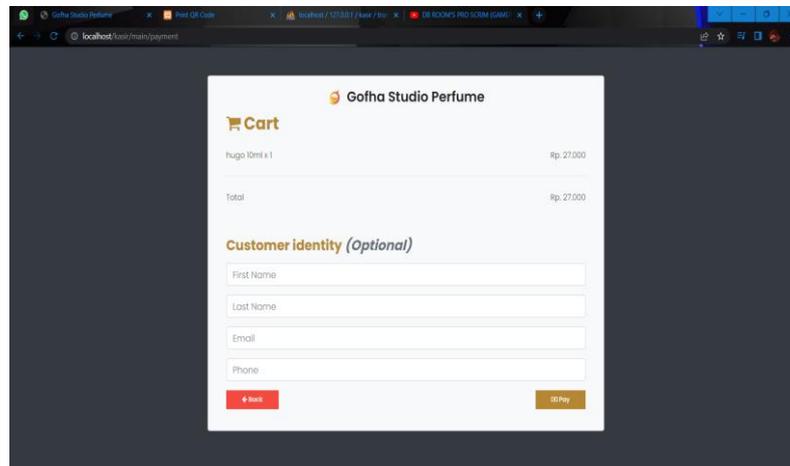
m. Halaman Produk Utama

Halaman Produk Utama merupakan halaman yang digunakan user untuk melakukan pemesanan tepatnya untuk memilih produk dan memasukkannya kedalam keranjang.



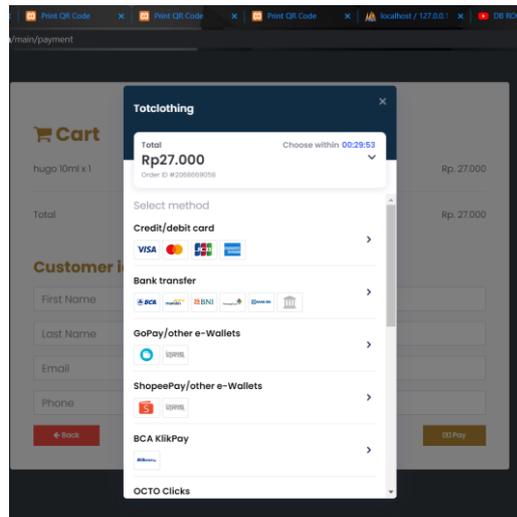
Gambar 30. Halaman Produk Utam

- n. Halaman Transaksi Pelanggan
Halaman transaksi pelanggan merupakan halaman yang digunakan oleh user untuk melakukan perlengkapan data dan konfirmasi dari pesanan yang telah dibuat tadi sebelum melakukan pembayaran.



Gambar 31. Halaman Pembayaran Transaksi

- o. Halaman Pembayaran
Halaman pembayaran merupakan halaman yang digunakan user untuk melakukan pembayaran. Halaman ini merupakan salah satu fitur yang disediakan oleh payment gateway.



Gambar 32. Halaman Pembayaran Transaksi

Pengujian (Testing)

Proses implementasi pada sistem informasi kasr pada Gofha Studio Parfum dilakukan dengan metode pengujian blackbox testing. Black Box Testing merupakan sebuah metode pengujian yang dilakukan terhadap sebuah sistem dan software untuk mengetahui fungsionalitas yang terjadi didalamnya. Adapun tabel pengujiannya sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Pengujian Halaman Pengunjung

Deskripsi Pengujian	Prosedur Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
Halaman Produk	Melakukan Scan QRCode / Mengakses website	Menampilkan halaman denan data produk	Sesuai yang diharapkan	Sukses
Halaman Pemesanan	Memilih produk yang akan di pesan	Menampilkan halaman pemesanan dengan data produk, dan harga dan total.	Sesuai yang diharapkan	Sukses
Halaman Pembayaran	Melakukan pembayaran pemesanan	Menampilkan halaman pembayaran dengan data pesanan dan pembayaran	Sesuai yang diharapkan	Sukses
Halaman Landing Page	Mengakses Website	Menampilkan halaman utama website	Sesuai yang diharapkan	Sukses

Tabel 2. Hasil Pengujian Halaman Admin

Deskripsi Pengujian	Prosedur Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
Halaman Dashboard	Melakukan Login	Sistem menampilkan halaman dashboard	Sesuai yang diharapkan	sukses
Halaman Produk	Melakukan tambah, edit dan hapus data produk	Sistem melakukan perubahan pada data produk	Sesuai yang diharapkan	Sukses
Halaman Transaksi	Melakukan transaksi	Sistem menambahkan data transaksi	Sesuai yang diharapkan	Sukses
Halaman Laporan	Mengakses halmaan laporan	Sistem menampilkan data laporan penjualan	Sesuai yang diharapkan	sukses

Tabel 3. Hasil Pengujian Halaman Pemilik

Deskripsi Pengujian	Prosedur Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
Halaman Dashboard	Melakukan Login	Sistem menampilkan halaman dashboard	Sesuai yang diharapkan	sukses
Halaman Laporan	Mengakses halmaan laporan	Sistem menampilkan data laporan penjualan	Sesuai yang diharapkan	sukses

Tabel 4. Hasil Pengujian Halaman Kasir

Deskripsi Pengujian	Prosedur Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
Halaman Dashboard	Melakukan Login	Sistem menampilkan halaman dashboard	Sesuai yang diharapkan	sukses
Halaman Produk	Melakukan tambah, edit dan hapus data produk	Sistem melakukan perubahan pada data produk	Sesuai yang diharapkan	Sukses
Halaman Transaksi	Melakukan transaksi	Sistem menambahkan data transaksi	Sesuai yang diharapkan	Sukses

Tabel 5. Hasil Pengujian Halaman Transaksi

Deskripsi Pengujian	Prosedur Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
Halaman Produk	Melakukan tambah, edit dan hapus data produk	Sistem melakukan perubahan pada data produk	Sesuai yang diharapkan	Sukses
Halaman Transaksi	Melakukan transaksi	Sistem menambahkan data transaksi		

SIMPULAN

Adapun kesimpulan yang didapat dari hasil rancang bangun sistem informasi kasir pada Gofha Studio Parfum adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan sebuah sitem informasi kasir yang dapat membantu memudahkan penggunanya dalam melakukan transaksi,
2. Sistem informasi kasir pada Gofha Studio Parfum ini dirancang menggunakan Bahasa pemrograman PHP dengan memanfaatkan framework Codeigniter 3 dan MySQL sebagai database.
3. Penelitian ini menerapkan API Payment Gateway yang memudahkan proses pembayaran melalui berbagai macam pembayaran online.

Saran

Adapun saran yang penulis dapat kemukakan setelah merancang sistem informasi kasir pada Gofha Studio Parfum berbasis web adalah sebagai berikut.

1. Diharapkan untuk pengembangan selanjutnya dapat dikembangkan menjadi sistem yang lebih kompleks lagi dengan penambahan beberapa fitur atau menu dan dapat terintegrasi dengan sistem-sistem yang ada sehingga menjadi satu bentuk sistem informasi kasir yang signifikan.
2. Diharapkan sistem informasi ini dapat mempermudah penggunanya dalam melakukan transaksi baik itu dari pihak penyedia maupun pihak pelanggan.

Diharapkan sistem ini dapat dikembangkan menggunakan teknologi yang lebih baik dari yang ada pada saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

Carudin dkk.(2022).*Perancangan Sistem Informasi Penjualan Produk Parfum Berbasis Web Pada Toko Rinas Mashel Bekasi:Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan,8(18),303-314.*

- Hermawan,R. & Fauzi,A.(2021).*Perancangan Sistem Informasi Kasir Penjualan Barang Berbasis Website Metode Spiral Toko Warna:Jurnal SIFO Mikroskil*,22(2),101-112.
- Irwandi dkk.(2018).*Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Parfum Non Alkohol Pada Toko Maju Pontianak:Seminar Nasional Sistem Informasi dan Teknologi Informasi*,19-24.
- Kurniawan dkk.(2022).*Sistem Informasi Kasir Berbasis Web pada Warung Lesehan Mas Agus:Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*,146-153.
- Muharom,L.A.(2016).*Smart Presensi Menggunakan QR Code dengan Enkripsi Vigenere Cipher. Jurnal Ilmiah ISSN*,1829-605X.
- Rashifah,Z.(2022).*Rancangan Sistem Informasi Pada Kasir Berbasis Web:Jurnal Sistem Komputer dan Informatika (JSON)*,3(4),529-535.
- Sahara,N & Rukun,K.(2019).*PERANCANGAN SISTEM E-COMMERCE BERBASIS WEB PADA TOKO INDAH SURYA FURNITURE:Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*,7(1),38-47.
- Suminten.(2020).*SISTEM INFORMASI PENJUALAN APLIKASI KASIR BERBASIS WEBSITE PADA MART SERBA GUNA BLORA:Jurnal PROSISKO*,7(2),102-107.
- Syukri,M.(2020).*Perancangan Sistem E-Commerce UKM Dua Putra berbasis web: Jurnal VoteTeknika*.
- Trianasari,A.(2021).*Perancangan Sistem Informasi Mesin Kasir Berbasis Website Pada Londira Laundry di Cinere Depok:Jurnal Esensi Infokom*,5(2),27-30.
- Zein dkk.(2022).*Perancangan Aplikasi Kasir Berbasis Website Pada Toko Sembako Menggunakan Metode Waterfall:Jurnal Ilmu Komputer dan Science*,1(8),1274-1281