

Perancangan dan Pembuatan Sistem Kasir dan Laporan Transaksi Pada Toko Kopi Sebelasduabelas

Clarissa Elfira Amos Pah¹⁾, Nicky Albertho Lubalu²⁾, Miranda Hasian Sitanggang³⁾, Ratna Dewaty Henuk⁴⁾, Juan Rizky Mannuel Ledoh⁵⁾

^{1),2),3),4),5)}Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Sains dan Teknik, Universitas Nusa Cendana, Indonesia

Email: clarissaelfira@staf.undana.ac.id¹⁾, nikylubalu@gmail.com²⁾, mirandasitanggang@gmail.com³⁾, ratnahenuk03@gmail.com⁴⁾, juanledoh@staf.undana.ac.id⁵⁾

Dikirim: 15, 06, 2022

Direvisi: 27, 07, 2023

Diterbitkan: 31, 08, 2023

Abstrak

Perhitungan dan Pencatatan transaksi pada Toko Kopi Sebelasduabelas masih menggunakan cara konvensional, yakni menggunakan kalkulator dan pendataan pada buku transaksi fisik sehingga menjadi tidak efektif dan efisien. Penggunaan kalkulator rentan terhadap kesalahan penginputan karena mengharuskan bagian kasir untuk menginput nominal dengan tepat secara manual, setelah itu melakukan pencatatan informasi transaksi pada buku transaksi fisik yang rentan terhadap kerusakan atau kehilangan. Rekapitulasi transaksi harian, bulanan, dan tahunan membutuhkan waktu yang lama karena harus menjumlahkan total keuntungan secara manual. Permasalahan-permasalahan ini dapat diatasi dengan pengembangan sebuah sistem kasir dan laporan transaksi yang dapat melakukan pencatatan dan mengeluarkan laporan transaksi penjualan secara otomatis. Pengembangan sistem ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa peningkatan pelayanan penjualan yang lebih baik dari Toko Kopi Sebelasduabelas sebagai UMKM yang sedang berkembang. Sistem ini dapat diakses oleh admin toko, kasir maupun Pelanggan. Pada bagian kasir akan melakukan penginputan pemesanan barang hingga mengeluarkan struk transaksi pembelian, pada bagian admin toko dapat melihat dan mengelola semua menu kasir, profil toko, hingga laporan transaksi, dan pelanggan dapat melihat halaman profil toko. Pengembangan sistem kasir dan laporan transaksi ini menjadi salah satu bentuk pengabdian kepada masyarakat (PKM), oleh karena itu harus dilakukan dengan tahapan sistematis untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Tahapan yang dilakukan antara lain melalui observasi, perencanaan, implementasi, dan evaluasi. Evaluasi dilakukan melalui *User Acceptance Test* (UAT) dan mendapatkan hasil 98,48% yang berada pada kategori Sangat Kuat untuk tingkat penerimaan dan kelayakan sistem oleh pengguna.

Kata kunci: Sistem Kasir, Aplikasi Berbasis Web, UMKM, Pencatatan Transaksi

Abstract

Calculation and recording of transactions at Sebelasduabelas Coffee Shop still use conventional methods, namely using calculators and data collection in physical transaction books so that it becomes ineffective and inefficient. The use of a calculator is prone to input errors because it requires the cashier to input the exact nominal manually, after that, recording transaction information in a physical transaction book that is vulnerable to damage or loss. Recapitulation of daily, monthly, and annual transactions takes a long time because the store must add up the total profit manually. This problems can be overcome by developing a cashier system and transaction reports are needed that can record and issue sales transaction reports automatically. The development of this system is expected to provide benefits in the form of increased sales service that is better than the Sebelasduabelas Coffee Shop as a growing Micro, Small, and Medium Enterprise (MSME). Store admins, cashiers, and customers can access this system. The cashier will input orders to issue purchase transaction receipts, the shop admin section can view and manage all cashier menus, store profiles, and transaction reports, and customers can view the store profile page. Developing a cashier system and transaction reports is a form of

community service, so it must be carried out using devotional systematic stages to get maximum results. The stages carried out include observation, planning, implementation, and evaluation. The evaluation was carried out through the User Acceptance Test (UAT) and obtained a result of 98.48% which is in the Very Strong category for the level of acceptance and feasibility of the system by users.

Keywords: *Cashier System, Web-Based Application, Transaction Recording*

PENDAHULUAN

Salah satu pemanfaatan teknologi yang kerap digunakan di berbagai badan usaha untuk mengelola transaksi dan proses bisnisnya adalah pengembangan *website* sistem informasi (Sulthoni, 2014). Tetapi, masih ada badan usaha yang belum menerapkan penggunaan sistem informasi untuk menunjang usahanya, seperti pada Toko Kopi Sebelasduabelas. Toko Kopi Sebelasduabelas adalah sebuah badan Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) yang menjual aneka minuman terkhususnya kopi dan juga aneka makanan ringan. Saat ini, Toko Kopi Sebelasduabelas masih menggunakan cara konvensional dalam perhitungan dan pencatatan transaksi penjualannya, yakni dengan menggunakan kalkulator dan pencatatan pada buku transaksi. Perhitungan dengan menggunakan kalkulator ini rentan terhadap kesalahan penginputan harga dan pencatatan pada buku transaksi juga rentan terhadap kehilangan atau kerusakan buku fisik. Selain itu, proses rekapitulasi keuntungan toko juga berlangsung lama dan rentan terhadap kesalahan karena pihak toko harus menghitung total transaksi harian dan dijumlahkan secara manual dengan kalkulator. Hal ini tidak fleksibel jika pihak toko ingin mengeluarkan laporan transaksi sesuai rentang waktu yang diinginkan. Dengan melihat permasalahan ini, salah satu solusi yang dapat ditawarkan penulis adalah dengan perancangan dan pembuatan sistem kasir dan laporan transaksi berbasis *website* pada toko Sebelasduabelas. Menurut Ramadhan (2021), sistem kasir merupakan sebuah sistem yang digunakan oleh suatu toko untuk membantu transaksi seperti mesin kasir di toko-toko ritel, tetapi kegunaannya lebih canggih dibandingkan mesin kasir konvensional. Sistem kasir digunakan untuk mencatat penjualan, mencatat pesanan barang, membantu menghitung laba per item yang dijual, membeli barang, perhitungan stok, dan sebagainya.

Penerapan sistem informasi berupa sistem kasir dan laporan transaksi ini telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, seperti oleh Rashifah & Budi (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan sistem manual atau konvensional dapat menimbulkan banyak sekali permasalahan, seperti salah dalam pemberian harga, salah dalam perhitungan pembayaran, tulisan pada pesanan yang kurang jelas, hilangnya nota transaksi penjualan, kerusakan dalam nota penjualan, kesalahan dalam penginputan laporan penjualan hingga dapat terjadinya penumpukan laporan-laporan penjualan, sehingga pelaporan tidak efisien dan efektif, juga kesalahan pada pencarian data penjualan, pada transaksi penjualan dan pendataan untuk laporan penjualan akan lebih memakan banyak waktu, dipertanyakan keakuratannya, dan juga tidak efisien dan dari permasalahan yang ada maka diperlukannya suatu sistem informasi yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, yaitu dengan menerapkan sistem informasi kasir. Selain itu oleh Hermawan & Fauzi (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan sistem pelayanan kasir yang cukup sederhana dengan hanya dicatat pada sebuah buku, pelayanan kepada pelanggan menjadi kurang maksimal dan dengan penjualan yang masih manual yang memiliki banyak kelemahan seperti terjadi kesalahan pada pencatatan, dan juga pencarian data yang sulit karena setiap dilakukan pencarian data, penjual harus mencari

pada buku besar, dengan adanya sistem informasi kasir berbasis *website* maka proses transaksi yang dihitung sudah otomatis akan disimpan dengan baik didalam sebuah *database* sehingga mempermudah dalam melakukan transaksi, juga dapat memperkecil kinerja karyawan saat melakukan transaksi dengan konsumen dan sehingga tidak mengundang antri dalam berbelanja dan juga mempermudah dalam melihat dan mencetak laporan penjualan barang secara detail.

Dengan masalah yang dihadapi pihak toko dan juga penerapan sistem kasir dan laporan transaksi oleh beberapa peneliti terdahulu, maka penulis melakukan pengembangan sistem kasir kepada pihak Toko Kopi Sebelasduabelas sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat (PKM). Tujuan PKM ini adalah meningkatkan produktivitas masyarakat khususnya pelaku UMKM dengan pemanfaatan teknologi berupa pembuatan sistem informasi untuk menunjang proses bisnis UMKM. Dengan adanya sistem ini, pihak toko dapat lebih fokus pada peningkatan mutu penjualan dan tidak disibukkan dengan hal-hal administratif seperti pembuatan laporan transaksi karena sudah dilakukan secara otomatis oleh sistem, selain itu juga mengurangi human error karena kesalahan penginputan nominal atau perhitungan.

METODE

Berdasarkan permasalahan yang dialami, solusi yang dapat ditawarkan dengan memanfaatkan teknologi informasi adalah merancang dan membuat sistem kasir dan laporan transaksi berbasis *website* untuk membantu aspek manajemen pada Toko Kopi Sebelasduabelas. Selain itu, juga akan diberikan pelatihan terhadap pengelola Toko untuk dilatih dalam mengoperasikan aplikasi ini.

Adapun tahapan-tahapan pelaksanaan yang akan dilakukan untuk mengatasi permasalahan Toko Kopi Sebelasduabelas adalah sebagai berikut:

a. Tahap Observasi

Tahap observasi ini dilakukan dengan mendatangi lokasi pengabdian dan melakukan wawancara untuk mendapatkan informasi seputar Toko Kopi Sebelasduabelas. Saat melakukan wawancara, kami mengidentifikasi tentang kebutuhan sistem informasi apa saja yang menjadi kebutuhan *user* dalam mengelola usahanya, setelah menemukan itu dilanjutkan dengan merumuskan masalah untuk diselesaikan.

b. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan dengan merancang solusi atas masalah pemanfaatan teknologi informasi yang dihadapi Toko Kopi Sebelasduabelas. Perancangan solusi ini dibuat dalam bentuk *Flowchart* dan *Use Case Diagram* untuk menjelaskan alur proses sistem yang ingin buat. Setelah perancangan disetujui pihak toko, dilanjutkan dengan pembuatan *timeline* kegiatan.

c. Tahap Implementasi

Tahap ini dilakukan dengan mengimplementasikan sistem yang sudah dirancang pada tahap perencanaan. Sistem yang dibuat adalah sistem kasir dan laporan transaksi berbasis *website* dengan pengerjaan sistem informasi menggunakan bahasa pemrograman HTML, PHP dan juga JAVASCRIPT dan *database* yang digunakan adalah MySQL.

d. Tahap Evaluasi

Setelah implementasi, akan dilakukan evaluasi terhadap sistem, sehingga dapat diperbaiki apabila terdapat *Bug* atau masalah lainnya yang harus diselesaikan sebelum dapat

digunakan oleh Toko Kopi Sebelasduabelas. Evaluasi ini menggunakan metode pengujian *User Acceptance Test* (UAT) untuk mendapatkan umpan balik kelayakan sistem.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Tahap Obsevasi

Lokasi kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di UMKM Toko Kopi Sebelasduabelas, Jl. Ikan Tongkol, Lahilai Bissi Kopan, Kec. Kota Lama, Kota Kupang, Nusa Tenggara Timur. Wawancara dilakukan dengan Bapak David sebagai narasumber dan selaku salah satu *owner* dari Toko Kopi Sebelasduabelas. Pada hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 1-5 Februari 2023, terdapat permasalahan yang dihadapi Toko Kopi Sebelasduabelas yakni masih menggunakan kalkulator dan pencatatan pada buku transaksi sehingga rentan terhadap kesalahan perhitungan dan pencatatan transaksi. Rekapitulasi keuntungan harian bahkan bulanan memakan waktu karena harus menghitung jumlah keuntungan dari setiap transaksi satu per satu lalu ditotalkan secara manual. Dari permasalahan tersebut, solusi yang ditawarkan yakni membuat sistem kasir dan laporan transaksi berbasis *website* dan target luaran yang ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1: Permasalahan, Solusi, dan Target Luaran

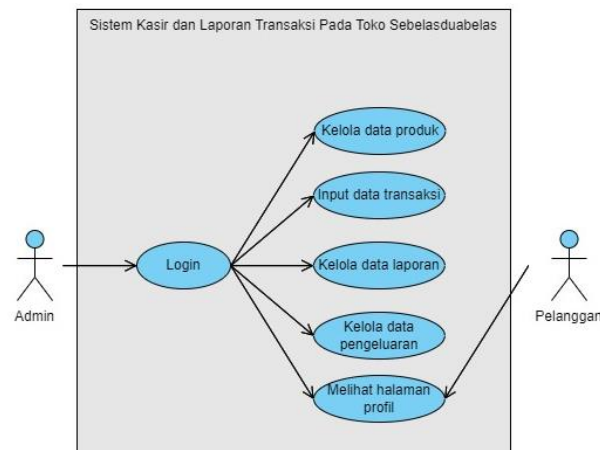
Permasalahan	Solusi	Target Luaran
Permasalahan yang dihadapi adalah transaksi penjualan dan laporan transaksi yang masih manual, sehingga rentan terjadinya kesalahan perhitungan dan pencatatan laporan transaksi.	Membuat sistem kasir dan laporan transaksi berbasis <i>website</i> , sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.	Sistem kasir dan laporan transaksi berbasis <i>website</i> .

b. Tahap Perencanaan

Perencanaan sistem dimulai dengan pembuatan *flowchart* dan *use case diagram* untuk merancang sistem yang akan dibangun.

- **Use Case Diagram**

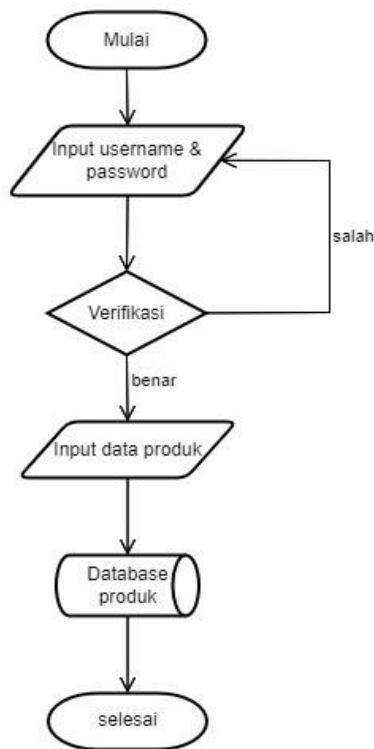
Use case diagram menggambarkan efek fungsionalitas yang telah diharapkan oleh sistem (Wiliani, 2017). Pada Gambar 1 merupakan tampilan *use case diagram* yang digunakan pada sistem ini, terdapat dua *actor* yaitu admin dan pelanggan. Admin dapat mengakses fungsi transaksi penjualan, dapat mengelola data produk, dapat mengelola data laporan, dan dapat mengelola data pengeluaran. Sedangkan pelanggan hanya dapat mengakses halaman *profile* pada *website*.



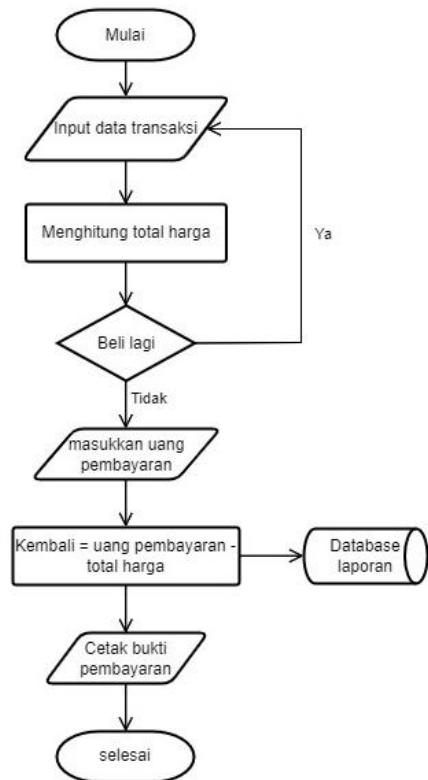
Gambar 1: Use Case Diagram Sistem Kasir dan Laporan Transaksi

- **Flowchart**

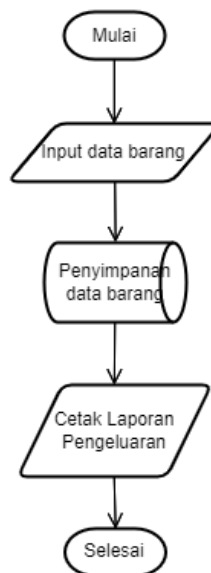
Flowchart atau diagram alir merupakan suatu jenis diagram yang merepresentasikan algoritma atau langkah-langkah instruksi yang berurutan dalam sistem. *Flowchart* biasanya digunakan untuk menyajikan sebuah proses secara visual agar lebih mudah dipahami oleh orang yang terlibat dalam proses tersebut (Rosaly, 2023). Pada Gambar 2 menjelaskan tahap awal penggunaan sistem, dimana *user* melakukan *login* dengan cara menginput *username* dan *password*. Setelah itu *user* menginput data produk dan menyimpan pada *database* agar nantinya dapat diakses pada menu transaksi. Pada Gambar 3 menjelaskan proses transaksi dimana pada tahap ini *user* menginput data transaksi. Data diambil dari *database* produk yang sebelumnya sudah di-input. Selanjutnya, melakukan pembayaran dan mencetak bukti transaksi. *History* transaksi ini akan dimasukkan ke *database* laporan untuk mencatat transaksi yang terjadi. Pada Gambar 4 menjelaskan proses pengeluaran. Pada tahap ini *user* menginput data barang apa saja yang diperlukan atau barang yang mau dibeli, selanjutnya disimpan pada *database*. Setelah itu, *user* dapat mencetak laporan pengeluaran yang telah diinput sebelumnya untuk menghasilkan laporan pengeluaran yang telah dilakukan.



Gambar 2: Flowchart Proses Kelola Data Produk



Gambar 3: Flowchart Proses Penginputan Data Transaksi



Gambar 4: Flowchart Proses Kelola Data Pengeluaran

Setelah rancangan sistem disetujui pihak toko, selanjutnya dilakukan pembuatan *timeline* kegiatan PKM seperti yang ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2: Timeline Kegiatan PKM

Waktu	Deskripsi Kegiatan	Luaran
-------	--------------------	--------

1-5 Februari 2023	Mengunjungi lokasi PKM untuk melakukan observasi dan wawancara.	Mengetahui permasalahan atau kebutuhan masyarakat terkait mengenai pemanfaatan teknologi pada lokasi PKM
6-8 Februari 2023	Finalisasi ide pengembangan sistem dan perancangan sistem (Perancangan)	Rancangan Final <i>Use Case Diagram</i> dan <i>Flowchart</i> Sistem.
9 Februari 2023 – 30 Mei 2023	Pengembangan sistem (Implementasi)	Sistem yang telah siap digunakan.
31 Mei - 15 Juni 2023	Testing sistem oleh masyarakat terkait	Hasil <i>User Acceptance Test</i> (UAT)

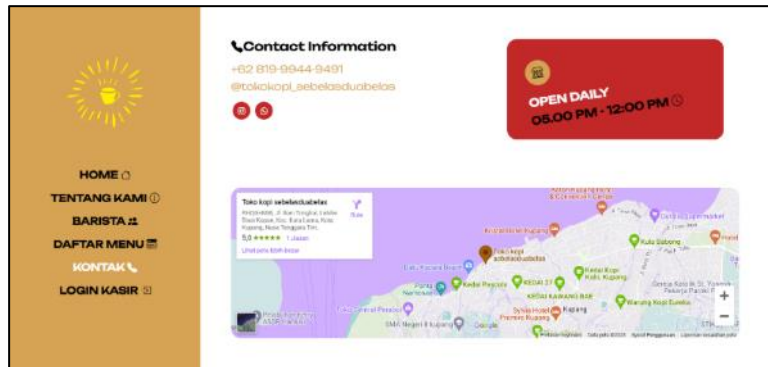
c. Tahapan Implementasi

Setelah tahap perancangan sistem disetujui oleh pihak Toko Kopi Sebelasduabelas, selanjutnya dilakukan pembuatan sistem kasir dan laporan transaksi berbasis *website* yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework bootstrap* dan melakukan koneksi ke *database* MySQL. PHP sendiri dikenal sebagai bahasa pemrograman yang kodenya dijalankan disisi *server*. Dengan demikian kode aslinya tidak akan terlihat pada klien (*browser*). PHP banyak dipakai dalam membuat aplikasi *website* antara lain karena dukungan pustaka yang lengkap dan mudah digunakan pada berbagai platform (Windows, Mac, Linux dan lain-lain). Dengan menggunakan PHP, koneksi ke *database* server (penyedia daya) juga mudah dilakukan (Kuncoro, Purnama, & Wardati, 2015). *Bootstrap* adalah *front-end framework* bagus dan luar biasa yang mendapatkan tampilan untuk *mobile device* (*Handphone, smartphone* dll.) guna mempercepat dan mempermudah pengembangan *website*. *Bootstrap* menyediakan HTML, CSS, Javascript siap pakai dan mudah untuk dikembangkan (Ariansyah, Fajriyah, & Prasetyo, 2017). MySQL adalah sebuah program *database* server yang mampu menerima dan mengirimkan datanya dengan sangat cepat, *multi user*, serta menggunakan perintah standar SQL (*Structured Query Language*) (Ahmadar, Perwito, & Taufik, 2021). Tahap implementasi selesai jika halaman *website* yang dibangun sudah menampilkan data dan mampu mengolah data sesuai dengan rancangan sistem yang telah dibuat. Setelah implementasi sistem, dilakukan *testing* untuk mengecek kerja sistem. Jika terdapat fungsi yang *error* maka akan dilakukan perbaikan. Berikut adalah tampilan hasil implementasi sistem yang telah dibuat.

1. Halaman *Home*

Halaman *home* merupakan halaman pertama yang muncul ketika *user* menggunakan sistem seperti yang ditunjukkan pada Gambar 5. Halaman *Home* memiliki beberapa menu, yakni Tentang Kami, Barista, Daftar Menu, Kontak, dan *Login* Kasir. Pada Gambar 6 menampilkan menu tentang kami yang menjelaskan tentang Toko Kopi Sebelasduabelas. Pada Gambar 7 menampilkan menu daftar barista Toko Kopi Sebelasduabelas. Pada Gambar 8 merupakan tampilan daftar menu Toko Kopi Sebelasduabelas. Pada Gambar 9

berisi informasi kontak dan informasi Toko Kopi Sebelasduabelas. Pada Gambar 10 merupakan tampilan *login* kasir Toko Kopi Sebelasduabelas.



Gambar 5: Tampilan Halaman Kontak

2. Halaman *Login*

Halaman *login* digunakan *user* untuk mengakses kasir dan halaman ini hanya bisa diakses oleh admin. Data yang dimasukkan *user* adalah *username* dan *password*. Pada Gambar 10 merupakan tampilan halaman *login* sistem kasir.



Gambar 6: Tampilan Halaman Home



Gambar 7: Tampilan Halaman Tentang Kami



Gambar 8: Tampilan Halaman Barista



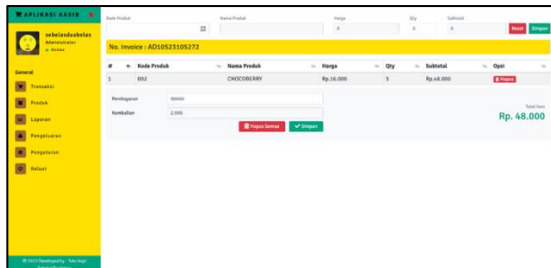
Gambar 9: Tampilan Halaman Daftar Menu



Gambar 10: Tampilan Halaman Login

3. Halaman Transaksi

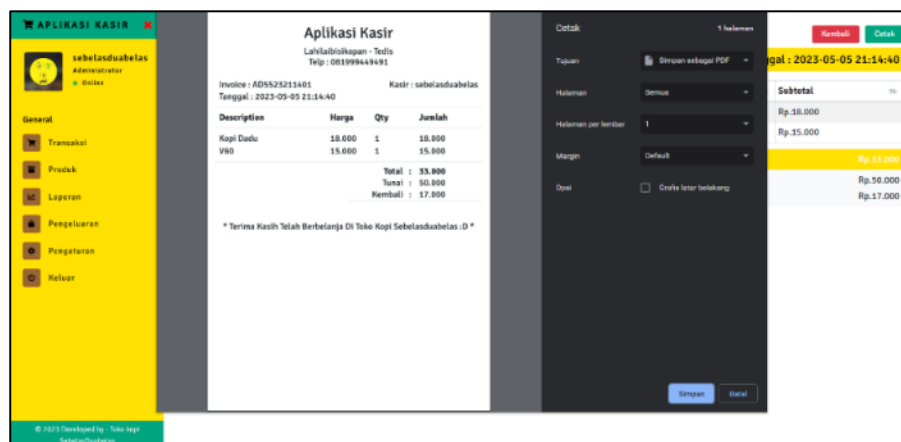
Halaman transaksi adalah tampilan awal aplikasi setelah *user* berhasil melakukan *login*.



Gambar 11: Tampilan Halaman Transaksi Penjualan



Gambar 12: Tampilan Halaman Detail Transaksi Penjualan



Gambar 13: Tampilan Halaman Cetak Bukti Transaksi Penjualan

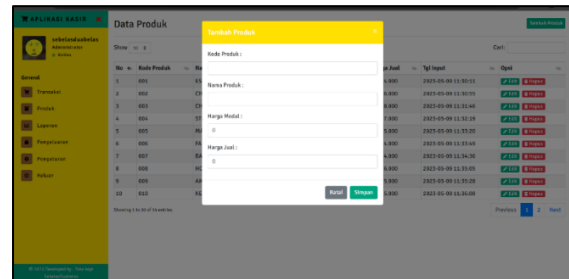
Pada halaman ini, user akan melakukan transaksi dimana user memasukkan kode produk, nama produk, harga, dan quantity pada gambar 11. Setelah melakukan transaksi user dapat menekan tombol simpan untuk menyimpan data transaksi kedalam database dan akan ditampilkan detail transaksi seperti pada Gambar 12. Setelah itu akan muncul opsi Kembali dan juga cetak, apabila klik opsi Kembali maka akan kembali pada tampilan awal halaman transaksi pada Gambar 11, apabila cetak maka akan muncul halaman cetak bukti transaksi pada Gambar 13.

4. Halaman Produk

Halaman produk adalah halaman yang digunakan *user* untuk melihat data produk dan untuk menginput menu yang ingin dijual. Pada Gambar 14 merupakan tampilan halaman data produk. *User* dapat menginput dengan cara menekan tombol tambah produk dan memasukkan kode produk, nama produk, harga modal, dan harga jual seperti pada Gambar 15. Kemudian *User* juga dapat menghapus dan mengedit menu yang ada sesuai keinginan *user*.



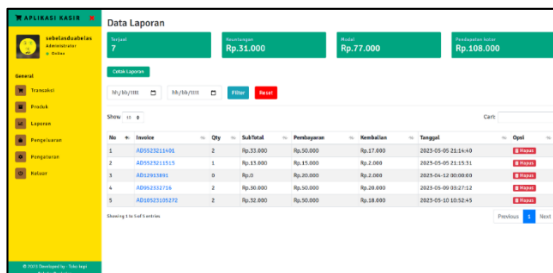
Gambar 14: Tampilan Halaman Data Produk



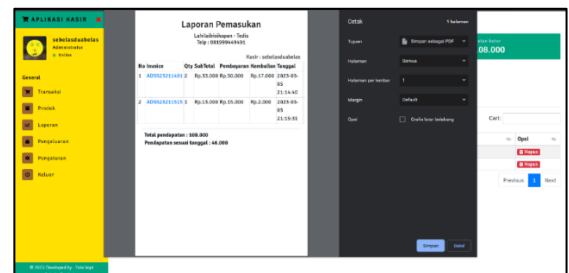
Gambar 15: Tampilan Halaman Tambah Data Produk

5. Halaman Laporan

Halaman laporan adalah halaman yang memuat semua data transaksi yang telah dilakukan. *User* dapat melihat barang yang telah terjual, keuntungan, modal dan juga pendapatan kotor. *User* dapat memfilter data laporan berdasarkan rentang waktu, sesuai dengan tanggal mulai dan tanggal terakhir yang ingin ditentukan seperti pada Gambar 14 dan dapat mencetak laporan pemesanan seperti pada Gambar 15.



Gambar 16: Tampilan Halaman Data Laporan Pemasukan

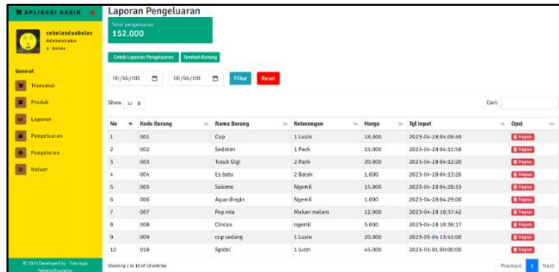


Gambar 17: Tampilan Halaman Cetak Laporan Pemasukan

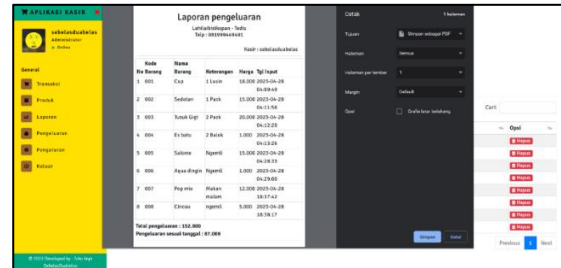
6. Halaman Pengeluaran

Halaman pengeluaran adalah halaman yang dapat membantu *user* memuat data pengeluaran yang telah dilakukan pada toko. Pada gambar 18, *User* dapat melihat data barang apa saja yang dibeli beserta keterangan, harga, tanggal *input* dan juga total

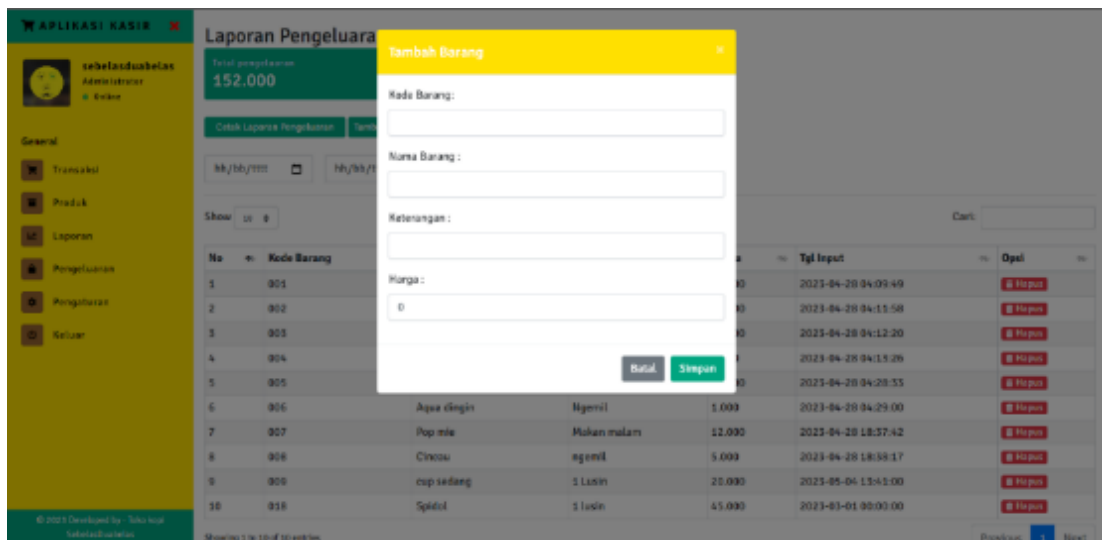
pengeluaran. *User* dapat memfilter data laporan pengeluaran berdasarkan rentang waktu, sesuai dengan tanggal mulai dan tanggal terakhir yang ingin ditentukan. Selain itu terdapat menu lainnya yaitu cetak laporan pengeluaran pada Gambar 19 dan juga tambah barang pada Gambar 20.



Gambar 18: Tampilan Halaman Pengeluaran



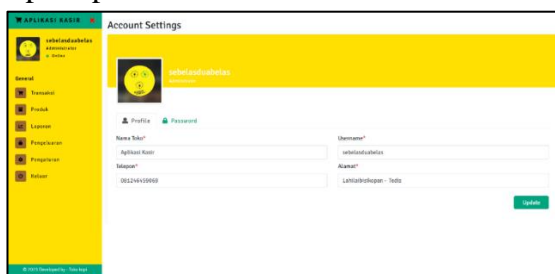
Gambar 19: Tampilan Halaman Cetak Laporan Pengeluaran



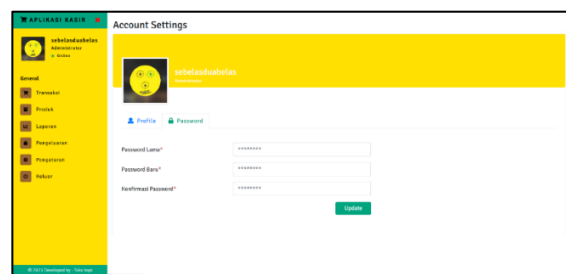
Gambar 20: Tampilan Halaman Tambah Barang pada Pengeluaran

7. Halaman Pengaturan

Halaman pengaturan adalah halaman yang berisi tentang identitas user. Dimana user dapat menginput nama toko, telepon, alamat, dan membuat username pada aplikasi seperti pada Gambar 21. User juga dapat mengubah identitas dengan cara menekan tombol password seperti pada Gambar 22.



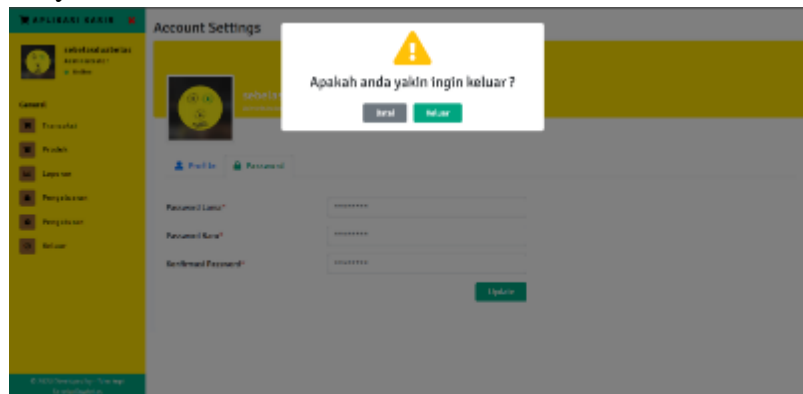
Gambar 21: Tampilan Halaman Profil pada Pengaturan



Gambar 22: Tampilan Halaman Password pada Pengaturan

8. Halaman Keluar

Pada Gambar 23 dibawah ini merupakan tampilan keluar (*logout*) yang digunakan sebagai proses keluar dari halaman *website* sistem kasir. Sebelum keluar ada tampilan menu *pop up* untuk meyakinkan kembali *user* untek keluar dari *website*.



Gambar 23: Tampilan Halaman Logout

9. Dokumentasi Penggunaan Sistem

Pada Gambar 24, 25 dan 26 merupakan dokumentasi pengenalan, penjelasan dan penggunaan sistem kepada *Owner* Toko Kopi Sebelasduabelas.



Gambar 24: Dokumentasi Pengenalan Sistem



Gambar 25: Dokumentasi Penjelasan Sistem



Gambar 26: Dokumentasi Penggunaan Sistem

d. Tahap Evaluasi

Setelah tahap implementasi dilakukan maka akan dilanjutkan dengan tahap evaluasi. Secara lebih detail tahap evaluasi berarti satu proses untuk menentukan bagaimana satu tugas telah dilakukan, apakah benar-benar sesuai harapan atau tidak. Penilaian ini dilakukan terhadap standar yang telah ditentukan sebelumnya. Hasil evaluasi tidak ada yang benar dan salah karena semua hasil akan dipakai untuk pengembangan yang lebih baik. Metode yang digunakan pada tahap evaluasi adalah Metode *user acceptance testing* (UAT). UAT adalah proses pemeriksaan apakah solusi tersebut sudah sesuai dengan kebutuhan *user*. UAT biasanya berfokus kepada fungsionalitas *software* dan detail teknis lainnya yang nantinya akan digunakan oleh *user*. Dalam proses pengembangan *software*, tentu tujuan utamanya adalah membuat produk yang *user friendly*. Hal ini sangat penting, karena pada akhirnya *user*-lah yang menggunakan produk tersebut. Maka dari itu, proses UAT melibatkan *user* yang memang akan menggunakan *software* atau mungkin sudah pernah menggunakannya. Tujuannya adalah agar bisa diketahui apakah *software* sudah berfungsi semestinya, apakah mudah digunakan, atau justru mempersulit *user* (Aliya, 2021) . Pada Tabel 3, merupakan tabel rekapitulasi hasil pengujian oleh *user* dan Tabel 4 merupakan tabel jumlah jawaban *user*.

Tabel 3: Tabel Hasil Pengujian UAT oleh User

No	Pertanyaan (P)	U1	U2	U3
A. Pengujian Tampilan Aplikasi				
1.	Apakah anda setuju tampilan sistem kasir dan laporan transaksi ini cukup menarik?	5	5	4
2.	Apakah anda setuju menu yang ada sudah cukup lengkap?	5	5	5
3.	Apakah anda setuju dengan menu yang ada dapat membantu meningkatkan proses transaksi dan pelaporan transaksi?	4	5	5
4.	Apakah anda setuju dengan tata letak menu yang ada?	4	5	5
B. Pengujian Kinerja Aplikasi				
1.	Apakah anda setuju sistem ini mudah digunakan?	5	5	5
2.	Apakah anda setuju proses menampilkan informasi pada sistem ini diproses dengan cepat?	5	5	4
3.	Apakah anda setuju proses sistem kasir dan laporan transaksi berjalan dengan baik?	5	5	5

4.	Apakah anda setuju sistem ini dapat membantu dalam proses transaksi dan laporan transaksi lebih efisien?	5	5	5
C. Pengujian kepuasan <i>User</i> terhadap Aplikasi				
1.	Apakah anda setuju sistem ini mempercepat proses transaksi dan pelaporan transaksi?	5	5	5
2.	Apakah sistem ini sesuai dengan yang dibutuhkan dalam proses transaksi dan laporan transaksi?	5	5	5
3.	Apakah sistem ini bermanfaat bagi kebutuhan transaksi dan laporan transaksi?	5	5	4
4.	Apakah sistem ini bermanfaat bagi kebutuhan transaksi dan laporan transaksi?	5	5	5
5.	Apakah anda setuju aplikasi ini membantu dalam proses transaksi dan pelaporan transaksi?	5	5	5

Tabel 4: Tabel Rekapitulasi Jawaban *User* Terhadap Pertanyaan

Jawaban <i>User</i>					
Pertanyaan (P)	Sangat Setuju (5)	Setuju (4)	Ragu-Ragu (3)	Tidak Setuju (2)	Sangat Tidak Setuju (1)
P1	2	1	0	0	0
P2	3	0	0	0	0
P3	2	0	0	0	0
P4	2	0	0	0	0
P5	3	0	0	0	0
P6	2	1	0	0	0
P7	3	0	0	0	0
P8	3	0	0	0	0
P9	3	0	0	0	0
P10	3	0	0	0	0
P11	2	1	0	0	0
P12	3	0	0	0	0
P13	3	0	0	0	0
JUMLAH	36	3	0	0	0

Keterangan:

U = *User*

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Ragu-Ragu

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

Jumlah skor dari *user* yang menjawab Sangat Setuju = 36 x 5 = 180

Jumlah skor dari *user* yang menjawab Setuju = 3 x 4 = 12

Jumlah skor dari *user* yang menjawab Ragu-Ragu = 0 x 3 = 0

Jumlah skor dari <i>user</i> yang menjawab Tidak Setuju	= 0 x 2	= 0
Jumlah skor dari <i>user</i> yang menjawab Sangat Tidak Setuju	= 0 x 1	= 0
Jumlah Skor Total		= 192

Presentase menjawab Sangat Setuju	= 180 / 192 x 100%	= 93,7%
Presentase menjawab Setuju	= 12 / 192 x 100%	= 6,2%
Nilai tertinggi	= 3 x 13 x 5	= 195
Nilai terendah	= 3 x 13 x 1	= 39

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \text{Jumlah Skor Total} / \text{Nilai tertinggi} \times 100\% \\ &= 192 / 195 \times 100\% = 98,46\% \end{aligned}$$

Tabel 5: Interval Tingkat Penerimaan User Terhadap Sistem

Persentase	Keterangan
0% - 20%	Sangat Lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat
81% - 100%	Sangat Kuat

Berdasarkan persentase yang telah diperoleh sebesar 98,46% menunjukkan bahwa tingkat penerimaan *user* terhadap sistem kasir dan laporan transaksi pada Toko Kopi Sebelasduabelas ini tergolong sangat kuat seperti yang ditunjukkan pada Tabel 5.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian *User Acceptance Test* (UAT) yang telah dilakukan oleh ketiga *user* pada sistem kasir dan laporan transaksi berbasis *website* pada Toko Kopi Sebelasduabelas menunjukkan bahwa sistem sangat bermanfaat bagi *user*. Hal ini ditunjukkan dengan persentase UAT yang mencapai 98,48% yang berada pada interval “Sangat Kuat”. Sistem ini menjawab kebutuhan *user* mengenai kerentanan kesalahan perhitungan dan laporan transaksi yang masih dilakukan pada buku transaksi yang rentan rusak atau hilang. Fitur pencatatan transaksi penjualan membantu bagian kasir dalam perhitungan dan pencatatan transaksi secara otomatis dan tersistem untuk menghindari kesalahan hitung. Fitur ini juga dapat mengeluarkan laporan berupa struk pembelian bagi pelanggan dan juga laporan transaksi berdasarkan rentang waktu tertentu. Fitur pencatatan pengeluaran membantu toko dalam mencatat pengeluaran untuk membeli kebutuhan toko. Fitur ini juga dapat mengeluarkan laporan pengeluaran berdasarkan rentang waktu tertentu. Untuk PKM selanjutnya, disarankan untuk melakukan pengembangan sistem lebih lanjut, misalnya dengan menambahkan fitur-fitur analitik seperti pembuatan *dashboard* untuk memvisualisasikan tren maupun keuntungan toko dari waktu ke waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadar, M., Perwito, P., & Taufik, C. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Rahayu Photo Copy Dengan Database MySQL. *Jurnal Aplikasi Ipteks Untuk Masyarakat*, 10(4), 284-289.
- Aliya, H. (2021). *Memahami Pentingnya User Acceptance Test (UAT) dalam Mendesain Produk*. Retrieved from <https://glints.com/>: <https://glints.com/id/lowongan/uat-adalah/>
- Ariansyah, A., Fajriyah, F., & Prasetyo, F. S. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Pendataan Alumni Pada STIE Prabumulih Berbasis Website Dengan Menggunakan Bootstrap.
- Hermawan, R., & Fauzi, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Kasir Penjualan Barang Berbasis Website Metode Spiral Toko Warna. *Jurnal Sifo Mikroskil*, 22(2), 101-114. doi:<https://doi.org/10.55601/jsm.v22i2.836>
- Kuncoro, D., Purnama, B., & Wardati, I. (2015). Sistem Kasir Dan Pendataan Stok Barang Pada Tata Distro Pacitan. *Jurnal Komputer dan Informatika Akademi Bina Sarana Informatika Yogyakarta*, 3(1), 58-67. doi:<https://doi.org/10.31294/bi.v3i1.579>
- Ramadhan, F. (2021). *Implementasi Datatables Pada Proyek Toko Point of Sale*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Rashifah, Z., & Budi, E. S. (2022). Rancangan Sistem Informasi Pada Kasir Berbasis Web. *Jurnal Sistem Komputer dan Informatika*, 3(4), 529-535. doi:<http://dx.doi.org/10.30865/json.v3i4.4241>
- Rosalay, R. (2023). *Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan*. Retrieved from <https://www.academia.edu/>: https://www.academia.edu/41617947/Pengertian_Flowchart_Beserta_Fungsi_dan_Simbol_simbol_Flowchart_yang_Paling_Umum_Digunakan
- Sulthoni, A. (2014). Sistem Informasi E-commerce Pemasaran Hasil Pertanian Desa Kluwan Berbasis Web. *Jurnal Mahasiswa STEKOM Semarang*, 1(1), 1-11.
- Wiliani, N. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Kasir Tiket Nonton Bola Bareng Pada X Kasir Di Suatu Lokasi X Dengan Visual Basic 2010 Dan Mysql. *Jurnal Rekayasa Informasi*, 6(2), 77-83.