

---

## Pelatihan Aplikasi Kasir Dan Pencatatan Penjualan Berbasis Website

Rina Fiati <sup>1✉</sup>, M.Agus Fathur Rozi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muria Kudus

✉Penulis Korespondensi: Rina Fiati (rina.fiati@umk.ac.id)

---

### Article History:

Received date: 9 November 2024  
Received in revised from: 10 Januari 2025  
Accepted date: 25 Januari 2025  
Available online: 31 Januari 2025

**Abstrak.** Tujuan dari kegiatan pengabdian ini untuk mengembangkan sistem aplikasi kasir dan pencatatan penjualan guna meningkatkan efisiensi dan akurasi transaksi serta pencatatan penjualan. Sistem ini mengelola transaksi dan laporan secara real-time dengan antarmuka intuitif. Aplikasi dikembangkan menggunakan PHP dan framework Laravel versi 8, serta metode waterfall untuk memastikan pengembangan yang terstruktur. Metode pelaksanaan kegiatan terdiri dari sosialisasi, pelatihan penggunaan aplikasi, dan pendampingan penggunaan aplikasi Si Kasir. Lokasi kegiatan di PT X bergerak dibidang kuliner. Hasil luaran dari kegiatan adalah (1) sistem aplikasi si kasir; (2) meningkatkan kinerja pengguna dalam mengelola transaksi dan inventaris dengan akurasi tinggi.

**Keywords:** Sistem; Informasi; kasir; Website

---

## Pendahuluan

Pada era digital penerapan sistem aplikasi kasir menjadi kebutuhan penting bagi perusahaan yang mengutamakan efisiensi dan akurasi dalam transaksi dan pencatatan penjualan. PT Humanika mitra solusi mengakui pentingnya adaptasi teknologi dalam operasional bisnisnya, terutama untuk mengelola transaksi dengan baik dan memberikan laporan penjualan real-time. Tim pengabdian melakukan analisa survei mitra dan mengembangkan sistem aplikasi kasir berbasis web yang dapat membantu mitra dalam melakukan Pencatatan kegiatan, pengelolaan data, dan penyajian laporan.

### Analisa Situasi

Adanya suatu masalah yang harus dihadapi oleh pemilik kafe saat ingin mencatat transaksi dan untuk membuat laporan penjualan, terkadang dalam menghitung pendapatan atau omset dibutuhkan catatan transaksi atau laporan penjualan yang valid agar pendapatan dan pengeluaran selaras. Selain itu ada beberapa masalah juga yang dihadapi oleh pemilik kafe antara lain: bertransaksi secara *real-time*, setiap transaksi tercatat, transaksi yang tercatat bisa dicari dan memiliki detail menu yang dibeli oleh konsumen, pembuatan laporan stok dan penjualan atau transaksi secara otomatis dan valid, Stok yang masuk atau keluar tercatat, dan memiliki *multi-level user* yaitu Admin dengan semua fitur aplikasi dan Kasir yang hanya bisa melakukan pencatatan transaksi. Aplikasi ini menggunakan php versi 8.2.0 dan *framework* laravel, dengan metode pengembangan *waterfall*. Software pendukung yang digunakan termasuk visual studio code, xampp, dan web browser chrome serta edge guna memastikan fungsionalitas alur bisnis dari sistem.

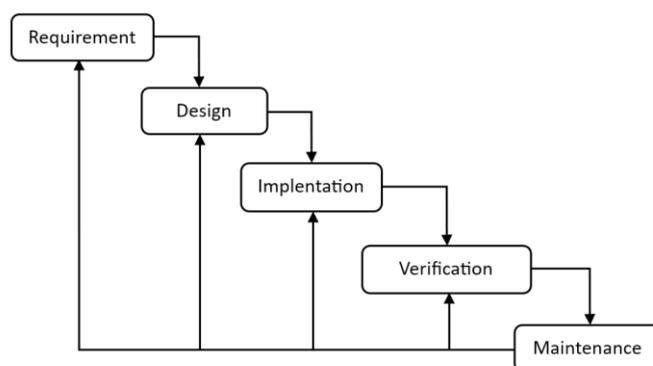
Menurut (Wahid, 2020), pendekatan yang sistematis suatu bisnis rule dalam pengembangan perangkat lunak. Proses dimulai dengan merumuskan spesifikasi kebutuhan pengguna dan kemudian melanjutkan melalui serangkaian tahapan, perencanaan (*planning*), permodelan (*modelling*), konstruksi (*contruction*), serta penyerahan sistem ke para pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada

perangkat lunak lengkap yang dihasilkan. *Point Of Sale* (POS) merupakan aktivitas yang berfokus pada penjualan serta sistem yang membantu proses transaksi. Setiap POS terdiri dari perangkat keras seperti terminal atau PC, printer penerimaan, laci uang, terminal pembayaran, dan pemindai *barcode*, serta perangkat lunak seperti manajemen inventaris, pelaporan, pembelian, manajemen pelanggan, keamanan transaksi standar, dan pemrosesan pengembalian. POS penting dalam dunia bisnis karena berfungsi sebagai terminal untuk menerima pembayaran dari pelanggan kepada pedagang, yang merupakan indikator pendapatan bagi pebisnis (Marisa & Yuarita, 2017). Salah satu bentuk dari representasi grafis dari langkah-langkah dalam program atau algoritma, menggunakan simbol untuk proses dan pernyataan. Langkah pemecahan masalah menjadi bagian kecil, menganalisis alternatif operasi, memudahkan pengecekan, dan membantu analis serta programmer memahami dan menyelesaikan masalah (Ridlo, 2017). Struktur dan interaksi sistem, serta mengidentifikasi proses utama, *input-output*, dan hubungan antar proses dan data (Irfan et al., 2024). Suatu obyek pengelolaan manajemen keuangan diperlukan basis data untuk menggambarkan hubungan antara entitas atau objek, serta atribut-atribut yang dimilikinya (Akbar & Haryanti, 2021).

Berdasarkan analisis situasi mitra pengabdian ini maka tim pengabdian melakukan kegiatan yang dapat memberikan solusi untuk memudahkan manajemen pengelolaan kasir dan penjualan dengan menerapkan Si Kasir. Tujuan kegiatan pengabdian adalah menciptakan sistem kasir yang mampu mengelola transaksi dan laporan penjualan secara *real-time* dengan akurasi tinggi. Fokus pada peningkatan efisiensi proses transaksi dan akurasi pencatatan penjualan.

## Metode

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian fokus pada sosialisasi, pelatihan penggunaan aplikasi, dan pendampingan penggunaan aplikasi Si Kasir. Lokasi kegiatan di PT X bergerak dibidang kuliner. Sedangkan metode yang digunakan dalam pembuatan sistem aplikasi menggunakan metode *System Development Life Cycle*. Proses pengembangan atau perubahan sistem perangkat lunak menggunakan model untuk mengembangkan sistem perangkat lunak. Siklus hidup pengembangan sistem atau SDLC adalah metodologi untuk merancang, membangun, dan memelihara informasi dan proses sistem (Zenita et al., 2019). Model ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan berurutan dalam pengembangan perangkat lunak. Proses dimulai dengan merumuskan spesifikasi kebutuhan pengguna dan kemudian melanjutkan melalui serangkaian tahapan, perencanaan (*planning*), permodelan (*modelling*), konstruksi (*contruction*), serta penyerahan sistem ke para pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan.



**Gambar 1** Tahap metode waterfall

Adapun penjelasan dari tahapan metode *waterfall* adalah sebagai berikut:

#### **A. Requirement**

Pada tahap ini, pengembang berinteraksi dengan pengguna untuk memahami kebutuhan dan batasan perangkat lunak. Informasi dikumpulkan melalui wawancara, diskusi, atau survei, dan dianalisis untuk memperoleh data yang diperlukan. Hasil tahap pelaksanaan analisis menunjukkan beberapa kebutuhan yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem, yaitu sebagai berikut:

#### **B. Design**

Pengembang merancang sistem untuk menentukan kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak, serta merumuskan arsitektur keseluruhan sistem.

#### **C. Implementation**

Sistem dikembangkan dalam bentuk unit-unit program kecil yang kemudian diintegrasikan. Setiap unit diuji secara individual dalam proses yang disebut Unit Testing.

#### **D. Verification**

Sistem diuji untuk memastikan pemenuhan persyaratan yang telah ditetapkan. Pengujian meliputi uji unit, uji sistem (integrasi modul), dan uji penerimaan (bersama pelanggan untuk memastikan kepuasan dan pemenuhan kebutuhan).

#### **E Maintenance**

Tahap terakhir adalah pemeliharaan, di mana perangkat lunak yang telah selesai dikembangkan dijalankan dan diperbaiki jika ditemukan kesalahan. Selain itu, dilakukan perbaikan dan penyesuaian selama penggunaan.

Tahapan pelaksanaan kegiatan antara lain:

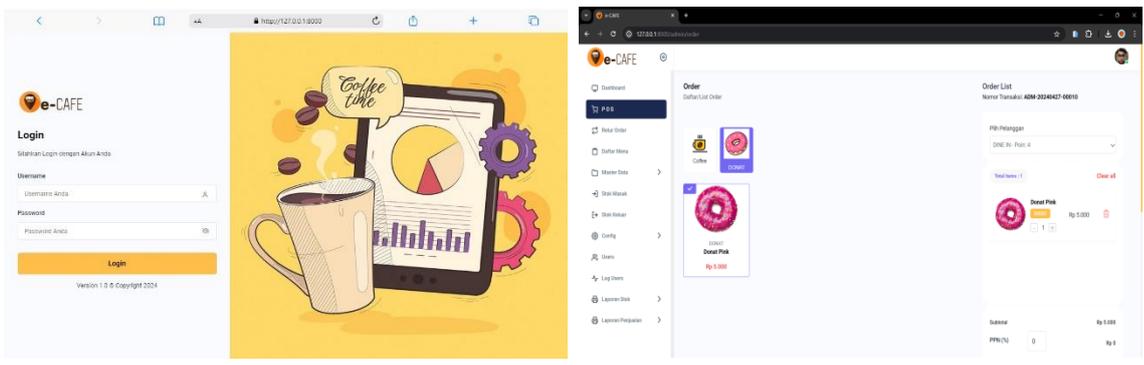
1. Focus Group Discussion (FGD), melalui metode diskusi ini diharapkan dapat terjadi proses pertukaran informasi antara tim dengan mitra, agar dapat bersinergi dalam pelaksanaan solusi.
2. Ceramah/penyuluhan/sosialisasi, melalui metode ini dijelaskan secara jelas mengenai urgensi penyelesaian permasalahan yang ada.
3. Pelatihan penggunaan aplikasi Si Kasir dengan peserta owner, staf kasir dan admin.
4. Pendampingan aplikasi Si Kasir

## **Hasil dan Pembahasan**

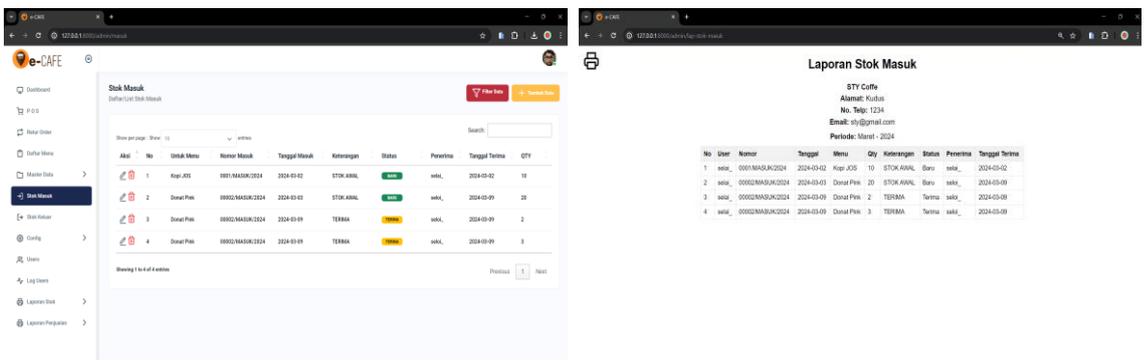
Hasil kegiatan pengabdian masyarakat terbagi 2 tahap, yaitu : Tahap (1) melakukan sosialisasi, pelatihan, penerapan TTG melalui aplikasi Si Kasir dan pendampingan (2) Tahap evaluasi dan monitoring.

Tim pengabdian melaksanakan selama empat (4) kali pertemuan inti. Pertemuan (1) sosialisasi melalui FGD dengan pihak mitra. Pertemuan (2) Pelatihan dengan materi pengenalan teknologi informasi melalui perangkat komputer. Pertemuan (3) pelatihan praktik menggunakan aplikasi Si Kasir. Pertemuan (4) Pendampingan mitra penggunaan aplikasi. Hasilnya diperlukan upaya untuk mengatasi kendala-kendala yang

ada sehingga mitra dapat meningkatkan kinerja dan memanfaatkan aplikasi digitalisasi. Luaran dari teknologi tepat guna dalam bentuk Aplikasi sistem informasi Kasir. Tampilan dari implementasi aplikasi Si kasir ditunjukkan pada Gambar 2 dan Gambar 3.



Gambar 2. Tampilan Aplikasi Si Kasir



Gambar 3. Tampilan Menu Keuangan dan Laporan

Setelah diadakan pelatihan dan pendampingan oleh Tim Pengabdian Masyarakat, mitra dan didampingi mahasiswa melakukan praktik visualisasi.

### Diskusi

TIM pengabdian melakukan analisis terhadap peningkatan pengetahuan dan ketrampilan mitra terkait dengan penggunaan teknologi informasi berbasis teknologi tepat guna digital aplikasi Si Kasir untuk mengetahui dampak ekonomi dan *softskill*.

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mitra terhadap materi yang telah disampaikan oleh Tim Pengabdian. Hasil analisis dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah ini.

**Tabel 1** Rangkuman Hasil Analisis Pengetahuan Ketrampilan Menggunakan

**Aplikasi Digital SIMAKDM**

No	Pernyataan	Kondisi Awal		Kondisi Akhir	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Apakah Anda pernah menggunakan perangkat Komputer/ selluler?	75%	25%	75%	25%
2	Apakah Anda pernah menggunakan fasilitas koneksi internet?	100%	0%	100%	0%
3	Apakah Anda pernah mendengar istilah Sistem pengelolaan keuangan secara online sebelumnya?	15%	85%	100%	0%
4	Apakah penggunaan aplikasi dapat memudahkan manajemen keuangan?	15%	85%	100%	0%
5	Apakah pengontrolan laporan keuangan menjadi lebih cepat?	50%	50%	100%	0%
6	Pelaporan harian menjadi terkontrol?	15%	85%	100%	0%
7	Pemasukan dan pengeluaran operasional lebih mudah?	0%	100%	100%	0%
8	Apakah ada pelaporan stok menjadi mudah dan efisien?	0%	100%	100%	0%
9	Apakah pelatihan mengenal aplikasi mudah dipahami?	0%	100%	80%	20%
10	Apakah sistem aplikasi menambah pengetahuan IT kader?	60%	40%	100%	0%
<b>Rata-Rata</b>		<b>33%</b>	<b>67%</b>	<b>95.5%</b>	<b>4.5%</b>

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 1 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan kader dalam memahami teknologi digital. Rata-rata setelah dilakukan pelatihan ada peningkatan sebanyak 95.5% telah memahami penggunaan piranti media sistem aplikasi keuangan dari yang sebelumnya hanya 33% belum memahami penggunaan aplikasi website. Selain itu dampak ekonomi dari pengabdian sangat membantu mitra ada peningkatan kinerja dan SDM menjadi trampil menggunakan komputerisasi.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembuatan dan pengujian, Sistem Aplikasi Kasir dan Pencatatan Penjualan telah berhasil dibangun untuk mengelola transaksi penjualan secara efisien dan terstruktur, memfasilitasi pencatatan otomatis, dan menyediakan fitur manajemen penjualan. Aplikasi ini memiliki dua peran utama: admin yang mengelola data administratif dan pengaturan aplikasi, serta kasir yang melakukan proses transaksi penjualan. Hasil blackbox testing menunjukkan bahwa sistem berfungsi dengan baik dalam transaksi dan pencatatan penjualan, mencatat data dengan akurat, dan menyediakan fitur sesuai kebutuhan pengguna, memberikan keyakinan bahwa sistem akan beroperasi sesuai harapan tanpa perlu memeriksa detail internalnya.

Perlu adanya upaya memotivasi dan mendorong mitra khususnya staf karyawan untuk lebih sering memanfaatkan dan menggunakan teknologi digital. Melalui pendekatan pelatihan personel karena keterbatasan sarana dan faktor usia SDM dalam mengoperasionalkan sistem aplikasi. TTT aplikasi Si Kasir dapat membantu proses memudahkan interaksi dalam membuat laporan. Tindaklanjut perlu dilaksanakan pendampingan dan pemberdayaan mitra terhadap manajemen keuangan secara berkelanjutan.

## Acknowledgement

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada PT Humanika Mitra Solusi atas dukungan dan kerjasama dalam pengembangan dan implementasi Sistem Aplikasi Kasir dan Pencatatan Penjualan. Kontribusi mitra sangat berharga dalam memastikan keberhasilan sumber daya hingga pengetahuan teknis. Kami menghargai komitmen dan profesionalisme yang telah ditunjukkan selama proses ini, dan berharap untuk dapat terus bekerja sama. Terima kasih atas segala bantuan dan dukungannya.

## Pustaka

- Akbar, I. S. and Haryanti, T. (2021) 'Pengembangan Entity Relationship Diagram Database Toko Online Ira Surabaya', *Jurnal Ilmiah Computing Insight*, 3(2), pp. 28–35.
- Fiati, R., Latubessy, A., & Jazuli, A. (2021). Pengujian Sistem Informasi Pelayanan Publik Kepolisian Resor Kabupaten Kudus. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 2(2), 71–74. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v2i2.6274>
- Fiati, R., Widowati, W., & Mutiara Kusumo Nugraheni, D. (2023). Service quality model analysis on the acceptance of information system users' behavior. *Indonesian Journal of Electrical Engineering and Computer Science*, 30(1), 444. <https://doi.org/10.11591/ijeecs.v30.i1.pp444-450>
- Irfan, M., Mirwansyah, D. and Az Zahro, K. (2024) 'Perancangan Sistem Informasi Monitoring Akademik Dengan Menggunakan Data Flow Diagram', *Jurnal Locus Penelitian dan Pengabdian*, 2(12), pp. 1201–1207. doi: 10.58344/locus.v2i12.2352.
- Marisa, F. and Yuarita, T. G. (2017) 'Perancangan Aplikasi Point of Sales (Pos) Berbasis Web Menggunakan Metode Siklus Hidup Pengembangan Sistem', *Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika*, 3(2), pp. 167–171. doi: 10.26905/jtmi.v3i2.1514.
- Ridlo, I. A. (2017) 'Pedoman Pembuatan Flowchart', *Academia.Edu*, p. 27. Available at: [academia.edu/34767055/Pedoman\\_Pembuatan\\_Flowchart](https://academia.edu/34767055/Pedoman_Pembuatan_Flowchart).
- Wahid, A. A. (2020) 'Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi', *Jurnal Ilmu-ilmu Informatika dan Manajemen STMIK*, (November), pp. 1–5.
- Zenita, H., Fiati, R., & Kudus, U. M. (2019). SDLC MODEL FOR IMPLEMENTATION OF E- BLANGKO ON DEPARTMENT OF POPULATION AND. 06(01), 58–70.