

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM
INFORMASI POINT OF SALE (POS)
BERBASIS WEB PADA DAPUR SUNDA
"BU YUYU"**

SKRIPSI



Oleh:

FUNKY REZA

2015141774

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PAMULANG
PAMULANG
2019**

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM
INFORMASI POINT OF SALE (POS)
BERBASIS WEB PADA DAPUR SUNDA
"BU YUYU"**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Komputer



Oleh:

FUNKY REZA

2015141774

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PAMULANG
PAMULANG
2019**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Funky Reza
Nim : 2015141774
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Jenjang Pendidikan : Strata 1

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul:

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI POINT OF SALES
(POS) BERBASIS WEB PADA DAPUR SUNDA “BU YUYU”

1. Merupakan hasil karya tulis ilmiah sendiri, bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik oleh pihak lain, dan bukan hasil plagiat.
2. Saya ijin untuk dikelola oleh Universitas Pamulang sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima konsekuensi apapun sesuai aturan yang berlaku apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Pamulang,

(Funky Reza)

LEMBAR PERSETUJUAN

Nama : Funky Reza
Nim : 2015141774
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Jenjang Pendidikan : Strata 1
Judul Skripsi : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM
INFORMASI POINT OF SALES (POS) BERBASIS WEB
PADA DAPUR SUNDA "BU YUYU"

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui

Tangerang Selatan, Oktober 2019

Pembimbing



Sartika Lina Mulani Sitio, S.Kom., M.Kom

NIDN. 0424058703

Mengetahui,

Kaprodi Teknik Informatika



Syaiful Bakhri, S.T., M.Eng.Sc., Ph.D.

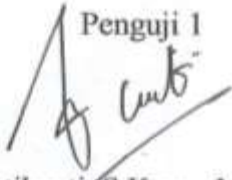
NIDN. 0421127402

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Funky Reza
Nim : 2015141774
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Jenjang Pendidikan : Strata 1
Judul Skripsi : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM
INFORMASI POINT OF SALES (POS) BERBASIS WEB
PADA DAPUR SUNDA "BU YUYU"

Skripsi ini telah diperiksa dan dipersetujui

Pamulang, Oktober 2019

Penguji 1 18/10/20

Surtikanti, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0425047603

Penguji 2 19/10/2020

Maulana Ardhiansyah, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0414028003

Pembimbing


Sartika Lina Mulani Sitio, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0424058703

Mengetahui,

Kaprodi Teknik Informatika


Syaiful Bakhri, S.T., M.Eng.Sc., Ph.D.
NIDN. 0421127402

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya serta kesempatan dan kesehatan yang dilimpahkan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada program studi Teknik Informatika di Universitas Pamulang (UNPAM).

Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karna itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Pada penyusunan laporan ini, penulis mendapatkan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas segala petunjuk dan kemudahan-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan laporan ini.
2. Bapak Dr. (HC). Drs. H. Darsono selaku Ketua Yayasan Sasmita Jaya.
3. Bapak Dr. H. Dayat Hidayat, M.M., selaku Rektor Universitas Pamulang.
4. Bapak Ir. Dadang Kurnia, M.M., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Pamulang.
5. Bapak Syaiful Bakhri, S.T., M.Eng., Ph.D., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang.
6. Ibu Sartika Lina Mulani Sitio, S.Kom., M.Kom, selaku dosen pembimbing skripsi pada Studi Teknik Informatika di Universitas Pamulang.
7. Ibu Santi Yulianti, selaku pemilik toko Dapur Sunda “BuYuyu” yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
8. Kedua Orang Tua, Adik dan seluruh keluarga besar yang selalu memanjatkan do’a, memberikan perhatian, dan kasih sayang sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
9. Terima kasih kepda Alita Vera Oktavia yang banyak memberikan support perhatian dan kasih sayangnya saat mengerjakan skripsi.
10. Teman-teman kelas TPLP001 yang telah memberikan support selama masa perkuliahan

11. Teman – teman MDT, MDB yang telah selalu support dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

Harapan penulis semoga penulisan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca pada umumnya dan Mahasiswa/Mahasiswi Universitas Pamulang pada khususnya.

Tangerang Selatan,

Funky Reza

ABSTRACT

Business processes conducted in Sundanese Kitchen "Bu Yuyu" still use manual methods, starting from transactions that still use the recording of the city then making reports based on memorandum that often occurs the amount of income does not match the report due to the often missing notes. In order to improve business operations, a Point of Sale system is needed so that all transaction processes that occur can be stored in the system and can make systematic reports so that there is no difference in the amount of revenue and the results of the calculation of the report. Waterfall model is a development model of the system by covering the problem analysis stage, application design, application coding, and application testing. With the Point of Sales System all transactions that occur do not have to do a manual backup on the notes, transactions that occur will be automatically stored in the transaction history and transactions that occur can be used as sales reports, all of which have been integrated with transaction history.

Key Word: Point Of Sales, Dapur Sunda "Bu Yuyu", Sales.

ABSTRAK

Proses bisnis yang dilakukan di Dapur Sunda “Bu Yuyu” masih menggunakan cara manual, mulai dari transaksi yang masih menggunakan pencatatan di nota kemudian pembuatan laporan berdasarkan nota yang sering terjadi jumlah pendapatan tidak sesuai dengan laporan dikarenakan kertas nota yang sering hilang. Guna meningkatkan jalannya bisnis perlu adanya sistem *Point Of Sale* agar semua proses transaksi yang terjadi dapat disimpan di sistem dan bisa pembuatan laporan yang sistematis agar tidak terjadinya perbedaan dalam jumlah pendapatan dan hasil perhitungan laporan. *Waterfall model* merupakan model pengembangan dari sistem tersebut dengan meliputi tahap analisa masalah, desain aplikasi, *coding* aplikasi, dan pengujian aplikasi. Dengan adanya Sistem *Point Of Sales* semua transaksi yang terjadi tidak harus melakukan *backup* manual pada nota, transaksi yang terjadi akan otomatis tersimpan dalam riwayat transaksi dan transaksi yang terjadi bisa digunakan sebagai laporan penjualan yang semuanya sudah terintegrasi dengan riwayat transaksi.

Kata Kunci: *Point Of Sales*, Dapur Sunda “Bu Yuyu”, Penjualan.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
<i>ABSTRACT</i>	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR SIMBOL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penulisan	3
1.5.1 Manfaat Teoritis	3
1.5.2 Manfaat Praktis	4
1.6 Batasan Penelitian	4
1.7 Metodologi Penelitian	5
1.7.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.7.2 Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak	5
1.8 Sistematika Penulisan.....	7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Pengertian Analisa.....	9
2.3 Pengertian Perancangan.....	10
2.4 Pengertian Sistem Informasi.....	11
2.4.1 Konsep Dasar Sistem	11
2.4.2 Karakteristik Sistem.....	12
2.4.3 Klasifikasi Sistem.....	14
2.4.4 Definsi Informasi	16
2.4.5 Definisi Sistem Informasi	16
2.5 Internet dan Web Browser.....	17
2.5.1 Definisi Internet	17
2.5.2 Protokol Internet:TCP/IP	18
2.5.3 Definisi Web Server.....	19
2.6 Pengertian <i>Point Of Sale</i>	21
2.7 Pengembangan Sistem.....	22
2.7.1 Pengertian Unified Modeling Language (UML).....	22
2.7.2 <i>Waterfall Model</i>	24
2.8 Basis Data.....	25
2.8.1 Database	25
2.8.2 Database Management System (DBMS)	27
2.8.3 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	28
2.8.4 <i>Logical Record Structure</i> (LRS).....	29
2.8.5 Transformasi ERD ke LRS	30
2.9 Perangkat Lunak Pendukung.....	30
2.9.1 Microsoft Visual Studio Code.....	30

2.9.2	XAMPP	32
2.9.3	PHP	33
2.9.4	MySQL.....	33
2.9.5	Apache.....	34
2.9.6	<i>Framework Codeigniter</i>	35
2.9.7	Bootstrap	36
2.10	Pengujian Sistem.....	36
2.10.1	<i>White Box Testing</i>	36
2.10.2	<i>Black Box Testing</i>	38
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN		40
3.1	Analisa Sistem.....	40
3.1.1	Analisa Sistem yang Sedang Berjalan.....	40
3.1.2	Analisa Masalah.....	42
3.1.3	Analisa Sistem yang Diusulkan	43
3.2	Analisa Kebutuhan Perangkat Keras	44
3.3	Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak	45
3.4	Analisa Pengguna	45
3.5	Analisa Basis Data.....	46
3.5.1	ERD.....	47
3.5.2	Transformasi ERD ke LRS	48
3.5.3	LRS	49
3.5.4	Normalisasi	49
3.5.5	Struktur File	51
3.6	Perencanaan Aplikasi	53
3.6.1	<i>Use Case Diagram</i>	53
3.6.2	Activity Diagram.....	57

3.6.3	Sequence Diagram	66
3.6.4	Class Diagram	74
3.7	Rancangan Antar Muka	74
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		82
4.1	Implementasi Sistem	82
4.1.1	Batasan Implementasi	82
4.2	Spesifikasi Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	82
4.3	Spesifikasi Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	83
4.4	Implementasi Antar Muka (<i>Interface</i>)	83
4.5	Pengujian Sistem	89
4.5.1	Pengujian <i>Black Box</i>	90
4.5.2	Pengujian <i>White Box</i>	101
BAB V PENUTUP		107
5.1	Kesimpulan	107
5.2	Saran	107
DAFTAR PUSTAKA		108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Life Circle Waterfall.....	6
Gambar 2.1 Karakteristik Sistem.....	14
Gambar 2.2 Ilustration Waterfall Model	25
Gambar 2.3 Alur Pengujian White Box.....	38
Gambar 2.4 Alur Black Box Testing.....	38
Gambar 3.1 Sistem berjalan saat ini di Dapur Sunda "Bu Yuyu"	42
Gambar 3.2 Sistem yang diusulkan oleh penulis.....	44
Gambar 3.3 ERD Sistem Point Of Sales	47
Gambar 3.4 Transformasi ERD ke LRS	48
Gambar 3.5 LRS Sistem Point Of Sales	49
Gambar 3.6 Normalisasi Pertama (1NF)	49
Gambar 3.7 Normalisasi Kedua (2NF).....	50
Gambar 3.8 Normalisasi Ketiga (3NF).....	50
Gambar 3.9 Use Case Diagram Point Of Sales	54
Gambar 3.10 Activity Diagram Login.....	57
Gambar 3.11 Activity Diagram Data Items.....	58
Gambar 3.12 Activity Diagram Data Kategori	59
Gambar 3.13 Activity Diagram Data Teams	60
Gambar 3.14 Activity Diagram Payment	61
Gambar 3.15 Activity Diagram Data User	62
Gambar 3.16 Activity Diagram Transaksi.....	63
Gambar 3.17 Activity Diagram Riwayat Transaksi	64
Gambar 3.18 Activity Diagram Cetak Laporan Penjualan.....	65
Gambar 3.19 Sequence Diagram Login	66
Gambar 3.20 Sequence Diagram Data Master Item	67
Gambar 3.21 Sequence Diagram Data Master Kategori	68
Gambar 3.22 Sequence Diagram Data Master Teams.....	69
Gambar 3.23 Sequence Diagram Data Master Payment	70
Gambar 3.24 Sequence Diagram Transaksi	71

Gambar 3.25 Sequence Diagram Riwayat Transaksi	71
Gambar 3.26 Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan.....	72
Gambar 3.27 Sequence Diagram User Setting	73
Gambar 3.28 Class Diagram Point Of Sales.....	74
Gambar 3.29 Rancangan Layar Login.....	75
Gambar 3.30 Rancangan Layar Dashboard.....	75
Gambar 3.31 Rancangan Layar Data Menu	76
Gambar 3.32 Rancangan Layar Tambah Data Menu	76
Gambar 3.33 Rancangan Layar Data Kategori.....	77
Gambar 3.34 Rancangan Layar Tambah Data Kategori.....	77
Gambar 3.35 Rancangan Layar Data Teams	78
Gambar 3.36 Rancangan Layar Tambah Data Teams.....	78
Gambar 3.37 Rancangan Layar Data Jenis Pembayaran.....	79
Gambar 3.38 Rancangan Layar Tambah Jenis Pembayaran	79
Gambar 3.39 Rancangan Layar Aplikasi Kasir	80
Gambar 3.40 Rancangan Layar Riwayat Transaksi	80
Gambar 3.41 Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan.....	81
Gambar 4.1 Interface Halaman Login	83
Gambar 4.2 Interface Halaman Data Menu.....	84
Gambar 4.3 Interface Halaman Tambah Data Menu.....	84
Gambar 4.4 Interface Halaman Data Kategori	85
Gambar 4.0.5 Interface Tambah Data Kategori	85
Gambar 4.6 Interface Data Teams.....	86
Gambar 4.7 Interface Tambah Data Teams.....	86
Gambar 4.8 Interface Data Payment.....	87
Gambar 4.9 Interface Tambah Data Payment	87
Gambar 4.10 Interface Transaksi Aplikasi Kasir	88
Gambar 4.11 Interface Riwayat Transaksi	88
Gambar 4.12 Interface Print Riwayat Transaksi	89
Gambar 4.13 Interface Cetak Laporan Penjualan.....	89
Gambar 4.14 Flow Cart Login.....	102
Gambar 4.15 Flow Graph Login.....	102

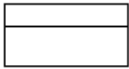
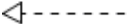
Gambar 4.16 Flow Cart Transaksi Kasir	103
Gambar 4.17 Flow Graph Transaksi Kasir	104
Gambar 4.18 Flow Cart Cetak Laporan Periode	105
Gambar 4.19 Flow Graph Cetak Laporan Periode	105

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kebutuhan perangkat keras	44
Tabel 3.2 Kebutuhan perangkat lunak.....	45
Tabel 3.3 Analisa Pengguna Pemilik Toko	45
Tabel 3.4 Analisa Pengguna Kasir	46
Tabel 3.5 Struktur File mt_items	51
Tabel 3.6 Struktur File mt_category	51
Tabel 3.7 Struktur File ts_order	51
Tabel 3.8 Struktur File ts_order_detail.....	52
Tabel 3.9 Struktur File mt_payment_methode	52
Tabel 3.10 Struktur File mt_staff.....	53
Tabel 3.11 Struktur File users.....	53
Tabel 3.12 Keterangan Aktor	55
Tabel 4.1 Tabel Rencana Pengujian	90
Tabel 4.2 Pengujian Login	91
Tabel 4.3 Pengujian Master Item.....	92
Tabel 4.4 Pengujian Master Kategori.....	93
Tabel 4.5 Pengujian Master Teams	94
Tabel 4.6 Pengujian Master Payment.....	96
Tabel 4.7 Pengujian Transaksi Aplikasi Kasir	97
Tabel 4.8 Pengujian Riwayat Transaksi	98
Tabel 4.9 Pengujian Cetak Laporan Penjualan.....	98
Tabel 4.10 Pengujian Users Setting.....	99
Tabel 4.11 Pengujian Logout	100

DAFTAR SIMBOL

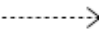
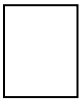
1. *Class Diagram*

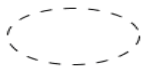
No	Gambar	NAMA	KETERANGAN
1.		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
2.		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3.		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4.		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor
5.		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.

(Sumber: User Guide Enterprise Architect 7.0, Modul Workshop UML Bab 2)

2. *Use Case Diagram*

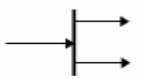
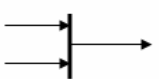
No	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use</i>

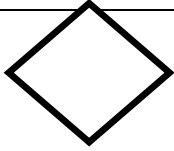
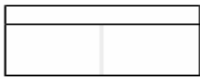
			<i>case.</i>
2.		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri(<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
3.		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
4.		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit.
5.		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6.		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7.		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8.		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur.

9.		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
10.		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

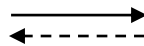
(Sumber : User Guide Enterprise Architect 7.0, Modul Workshop UML Bab 2)

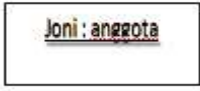
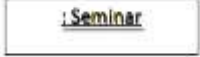
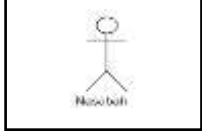
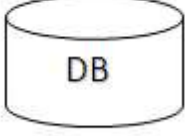
3. Activity Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Start Point</i>	Menggambarkan titik awal siklus hidup suatu elemen
2.		<i>End Point</i>	Menggambarkan titik akhir yang menjadi kondisi akhir suatu elemen
3.		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antara saling berinteraksi.
4.		<i>Fork</i>	Menunjukkan adanya percabangan secara paralel dari aktivitas.
5.		<i>Joint</i>	Menunjukkan adanya penggabungan aktivitas.

6.		<i>Decision</i>	Decision adalah suatu titik / point pada activity diagram yang mengindikasikan suatu kondisi dimana ada kemungkinan perbedaan transisi
7.		<i>State Transition</i>	State transition menunjukkan kegiatan apa berikutnya setelah suatu kegiatan sebelumnya
8.		Swimlane	<i>Object swimlane</i> untuk menggambarkan objek mana yang bertanggung jawab untuk aktivitas tertentu. Petunjuk Membuat

4. Sequence Diagram

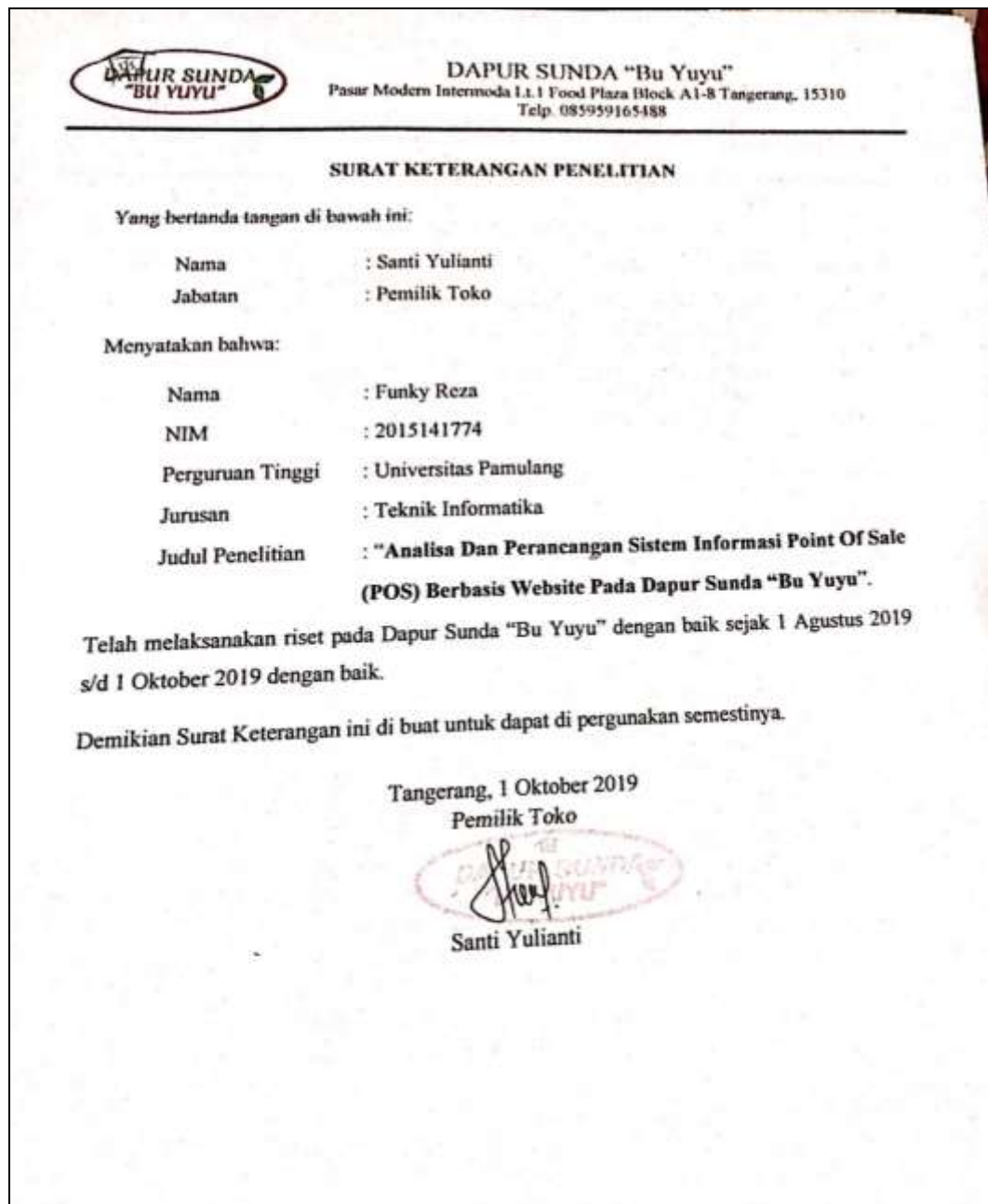
No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>Actor</i>	informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat sendiri, jadi walaupun symbol dari actor.
2.		<i>Object</i>	Menggambarkan pos-pos objek yang mengirim dan menerima pesan
3.		<i>Message</i>	Menggambarkan aliran pesan yang dikirim oleh pos-pos objek
4.		<i>Boundary</i>	Menggambarkan halaman <i>interface</i> yang dilalui oleh user dalam aksi yang dilakukan

5.		<i>Control</i>	Menggambarkan sebuah <i>class</i> dimana <i>class</i> tersebut terdapat beberapa kontrol seperti <i>sql control</i> , <i>event control</i> , dan lain-lain
6.		<i>Entity</i>	Menggambarkan sebuah <i>class</i> dimana <i>class</i>
7.		<i>Tabel</i>	Menggambarkan tabel yang ada pada sistem atau <i>database</i>
8.		Garis Hidup / <i>Lifeline</i>	Menyatakan kehidupan suatu objek
9.		<i>Boxes Object</i>	<i>boxes</i> berupa object diberikan tanda garis bawah
10.		<i>Boxes Anonymous Objects</i>	object yang tidak bernama
11.		<i>Boxes Class</i>	<i>boxes</i> berupa class, actor atau use case tidak perlu digaris bawah
12.		<i>Boxes Actor</i>	<i>boxes</i> berupa actor dapat juga digambar dengan stick figure
13.		<i>Boxes Database</i>	<i>Boxes</i> dapat juga menggambarkan sebuah tempat penyimpanan (<i>database</i>)

(Sumber : User Guide Enterprise Architect 7.0, Modul Workshop UML Bab 2)

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Keterangan Riset



The image shows a handwritten research statement form from 'Dapur Sunda "Bu Yuyu"'. The header includes the shop's logo and contact information. The title is 'SURAT KETERANGAN PENELITIAN'. It identifies the shop owner, Santi Yulianti, and the researcher, Funky Reza, with his NIM and university details. The research topic is 'Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Point Of Sale (POS) Berbasis Website Pada Dapur Sunda "Bu Yuyu"'. The statement confirms the research was conducted from August 1, 2019, to October 1, 2019. It is dated and signed by the shop owner on October 1, 2019, with a red circular stamp.

DAPUR SUNDA "BU YUYU"
Pasar Modern Intermoda I.L.I Food Plaza Block A1-8 Tangerang, 15310
Telp. 085959165488

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

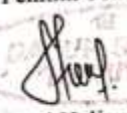
Nama : Santi Yulianti
Jabatan : Pemilik Toko

Menyatakan bahwa:

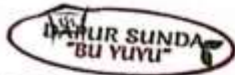
Nama : Funky Reza
NIM : 2015141774
Perguruan Tinggi : Universitas Pamulang
Jurusan : Teknik Informatika
Judul Penelitian : "Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Point Of Sale (POS) Berbasis Website Pada Dapur Sunda "Bu Yuyu".

Telah melaksanakan riset pada Dapur Sunda "Bu Yuyu" dengan baik sejak 1 Agustus 2019 s/d 1 Oktober 2019 dengan baik.

Demikian Surat Keterangan ini di buat untuk dapat di pergunakan semestinya.

Tangerang, 1 Oktober 2019
Pemilik Toko

Santi Yulianti

Surat Pernyataan Penelitian 1. Surat Pernyataan Penelitian



DAPUR SUNDA "Bu Yuyu"
Pasar Modern Intermoda Lt.1 Food Plaza Block A1-8 Tangerang, 15310
Telp. 085959165488

Data Pegawai Dapur Sunda "Bu Yuyu"

ID	Nama Pegawai	Jenis Kelamin	No.Telp	Alamat	Jabatan	Status
1	Santi Yulianti	Perempuan	085959165499	Tangerang Selatan	Kepala Toko	Aktif
2	Yuyu	Perempuan	-	Tangerang	Koki	Aktif
3	Nia	Perempuan	085780887394	Tangerang	Koki	Aktif
4	Dea Ayu	Perempuan	085676789876	Cisauk	Pelayan	Aktif
5	Habibah	Perempuan	089698090023	Tangerang	Kasir	Aktif

Pemilik Toko


Santi Yulianti

Lampiran Teams 2. Lampiran Teams Dapur Sunda "Bu Yuyu"

2. Dokumentasi Hasil Riset



Foto Dokumentasi 1. Dapur Sunda “Bu Yuyu”

DAFTAR MENU							
Nasi Putih	Rp. 5.000	Ayam Goreng	Rp. 15.000	Ikan Sepat Goreng	Rp. 7.000	Teh Tawar	Rp. 2.000
Pepes Ikan Mas	Rp. 20.000	Ayam Goreng Pejanten	Rp. 18.000	Cumi Asin Goreng	Rp. 7.000	Es Teh Tawar	Rp. 3.000
Pepes Ikan Nila	Rp. 20.000	Gepuk Empul	Rp. 15.000	Jambul Roti	Rp. 7.000	Es Teh Manis	Rp. 5.000
Pepes Ikan Kembung	Rp. 15.000	Paku Goreng	Rp. 15.000	Tahu/Tempe	Rp. 2.000	Jeruk Hangat/Es	Rp. 7.000
Pepes Ikan Pado	Rp. 12.000	Udang Goreng	Rp. 10.000	Bakwan Jagung	Rp. 3.000	Air Mineral Botol	Rp. 5.000
Pepes Ayam	Rp. 20.000	Ati Ampela Goreng	Rp. 7.000	Perkedel Kentang	Rp. 5.000	Teh Botol/Sisa	Rp. 7.000
Pepes Ceker	Rp. 8.000	Uasa Goreng	Rp. 7.000	Sayur Asam	Rp. 8.000	Teh Pucuk	Rp. 5.000
Pepes Jambur	Rp. 8.000	Kulit Ayam Goreng	Rp. 7.000	Tumis Kangkung	Rp. 10.000		
Pepes Tahu	Rp. 5.000	Ikan Mas Goreng	Rp. 15.000	Aneka Tumbuhan	Rp. 10.000		
Sop IGA	Rp. 30.000,-	Ikan Nila Goreng	Rp. 15.000	Paket Nasi Kuning Lengkap			
Burame Goreng	Rp. 25.000,-	Ikan Labe Goreng	Rp. 13.000	Aneka Sambal dan Lalapan Free			
Bawal Goreng	Rp. 15.000,-	Ikan Pado Goreng	Rp. 10.000				

Foto Dokumentasi 2. Menu Dapur Sunda “Bu Yuyu”



Foto Dokumentasi 3. Menu Paket Dapur Sunda “Bu Yuyu”

25-09-2019

☐	P ikan nila + P ayam + teh paku	= 59.000 (avo)
☐	P ayam 5	= 155.000 (avo)
☐	Nasi + P nila + 1 ayam + 1 teh manis	= 35.000
☐	P pedas + nasi + 1 ayam	= 35.000
☐	P empal	= 17.000
☐	Teh paku + aqua + kerupuk 2	= 19.000
☐	P kambing + nasi	= 35.000
☐	P hile 5 + P ayam 2	= 159.000 (avo)
☐	P empal + cumi	= 39.000
☐	P ayam	= 17.000
☐	Nasi + nila + P jamur	= 18.000
☐	teh paku 2	= 10.000
☐	Nasi + P nila + tempe + tahu + teh paku + 7	= 36.000
☐	kerupuk	
☐	P ikan nila + tahu 2 + jamur 2	= 38.000 (avo)
☐	aqua 2	= 10.000
☐	P ayam 2	= 34.000
☐		319.000
☐	Cash	= 118.000
☐	avo	= 346.000

Foto Dokumentasi 4. Laporan Penjualan Tanggal 3 September

21-09-2019

☐	Paket empal + aqua	= 32.000
☐	Nasi 2 + P pedas + P jamur	= 30.000
☐	P jamur 2 + ayam 1 + P ikan nila 2 + 7	= 91.000
☐	ayam 1 + tahu 1 + nasi 2 + ayam goreng 1	
☐	P ikan nila	= 17.000
☐	Tahu + jamur + kerupuk	= 18.000
☐	P empal	= 17.000 (avo)
☐	P ayam	= 17.000
☐	P nasi + ikan nila + P jamur + teh jamur	= 30.000 (avo)
☐	P paru	= 30.000
☐	Nasi + bawang + P jamur + P tahu + teh	= 23.000
☐	Nasi + empal + P pedas	= 32.000 (avo)
☐	Teh paku	= 9.000
☐	Paket hile	= 20.000
☐	P ikan nila + Paket ayam + Paket hile 2	= 121.000 (avo)
☐	P ayam 9 + teh paku 9	= 138.000 (avo)
☐	Nasi + P ikan mas bicer + 1 ayam + aqua	= 48.000
☐	P empal 2 + P nila + teh paku 9	= 101.000
☐	P cumi + Teh paku 3 + P ayam + P nila	= 89.000
☐		869.000
☐	Cash	= 551.000
☐	avo	= 318.000

Foto Dokumentasi 5. Laporan Penjualan Tanggal 1 September

25-09-2019	
- Pepel Kembung	= 10.000
- Ayam quring + P. iele	= 35.000 (ada)
- P. empal 2 + P. iele 2 + P. ayam + P. nila 3	= 175.000 (ada)
- P. nila 2	= 59.000
- Nali + empal + P. pda	= 32.000
- Teh pucuk 5	= 18.000
- P. ayam + Pepel tuku	= 32.000
- P. empal + Ayam	= 31.000
- P. nila	= 13.000
- P. ayam + Kerupuk + teh pucuk	= 39.000 (ada)
- P. ayam	= 19.000
- Nali + P. ikan nila + 1 ayam	= 33.000
- P. Lami + P. iele	= 45.000
- P. empal	= 19.000
- P. bambal + P. iele + P. nila 4	= 153.000 (ada)
- P. ayam + P. iele	= 43.000
- Ayam 2	= 10.000
- Makaroni 2	= 10.000
- P. empal 2 + P. nila 2 + P. ayam 3	= 189.000 (ada)
	993.000
	cash = 911.000
	utang = 82.000

Foto Dokumentasi 6. Laporan Penjualan 5 September

