

**RANCANG BANGUN APLIKASI POINT OF SALES
MENGUNAKAN *CODEIGNITER 3*
(*STUDY CASE: CV MITRA MANDIRI SEJAHTERA*)**

SKRIPSI

Skripsi diajukan untuk memenuhi persyaratan
memperoleh gelar sarjana



Disusun oleh:
ABIEMANYU ARSYAD

182240022

**JAKARTA GLOBAL UNIVERSITY
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
2024**

PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa berdasarkan hasil penelusuran berbagai karya ilmiah, gagasan dan masalah ilmiah yang diteliti dan diulas di dalam Naskah Skripsi ini adalah asli dari pemikiran saya. Tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik disuatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Skripsi dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UUNo. 20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Jakarta, 13 Februari 2024

Mahasiswa,



Abimanyu Arsyad

182240022.

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Skripsi ini diajukan oleh :
Nama : Abimanyu Arsyad
NIM : 182240022
Program Studi : Teknik Informatika
Judul Skripsi : Rancang bangun aplikasi *Point Of Sale*
Menggunakan *Codeigniter 3 (Study Case: CV. Mitra Mandiri Sejahtera)*

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Global Jakarta.

DEWAN PEMBIMBING

Pembimbing 1 : Untung Supriyadi, S Kom, M,Pd



Pembimbing 2 : Onki Alexander BCM. MIT



Ditetapkan di : Depok


Tanggal : 13 Februari 2024


HALAMAN PENGESAHAN DEWAN PENGUJI


Skripsi ini diajukan oleh :
Nama : Abimanyu Arsyad
NIM : 182240022
Program Studi : Teknik Informatika
Judul Skripsi : Rancang bangun aplikasi *Point Of Sale*
Menggunakan *Codeigniter 3 (Study Case: CV. Mitra Mandiri Sejahtera)*

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Global Jakarta.

DEWAN PENGUJI

Penguji 1 : Umyy Gusti Salamah, S.ST, MIT ()

Penguji 2 : Risna Oktaviati, S.ST, MIT ()

Penguji 3 : Sani Salsabil, BCF, MCS ()

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 13 Februari 2024

KATA PENGANTAR/UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Teknik Jurusan Teknik Informatika pada Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof.Dr.apr.Eddy Yusuf,M.Pharm selaku Rektor Jakarta Global University.
2. Bapak Untung Supriyadi, S.Kom., M.pd dan Bapak Dian Nugraha S.ST,MIT selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu dan pikiran yang telah mengerahkan saya dalam penyusunan skripsi ini.
3. Keluarga Besar CV Mitra Mandiri Sejahtera yang telah mengizinkan saya dalam pengambilan data dan sampel selama penelitian.
4. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan dukungan selama penyusunan skripsi.
5. Sahabat, Kerabat yang telah banyak membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini .

Jakarta, 28 Agustus 2023

Penulis

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Global Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : {Abimanyu Arsyad}
NPM : {182240022}
Program Studi : {Teknik informatika}
Jenis Karya Ilmiah : {Skripsi}

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Global Jakarta **Hak Bebas Royalti Non-eksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

{Rancang Bangun Aplikasi *Point Of Sale* Menggunakan *Codeigniter 3* (*Study Case: PT Jtrust Olympindo MultiFinance*)

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Non-eksklusif ini Universitas Global Jakarta berhak menyimpan, mengalih-media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 28 Agustus 2023

Yang menyatakan


Abimanyu Arsyad
182240022

ABSTRAK

Semakin berkembangnya teknologi saat ini telah memudahkan dalam melakukan transaksi penjualan toko bangunan, Cv Mitra mandiri merupakan perusahaan yang bergerak di bidang perusahaan air bersih yang melihat peluang untuk mengembangkan system penjualan toko bangunan secara *online*, disini penulis memberikan solusi menggunakan aplikasi berbasis web dan untuk merealisasikan hal tersebut. Maka tujuan dari penulisan ini adalah merancang dan membangun aplikasi berbasis *web* dengan *framework codeigniter* metode menggunakan *waterfall* dan *database* menggunakan *database MYSQL*. Bahasa pemrograman menggunakan PHP. Desain perancangan meliputi *Use Case Diagram, Activity Diagram, class diagram*. Pengujian aplikasi dengan metode *Black Box testing*, secara fungsionalitas telah dinyatakan berhasil. Dan berdasarkan hasil pengujian dengan menggunakan *System Usability Scale (SUS)*, telah didapatkan skor 78,33 dengan nilai di atas rata – rata sehingga dapat diterima oleh pengguna.

Kata kunci: *Toko bahan bangunan, Codeigniter , Bahasa pemrograman php, Sus*

ABSTRACT

The increasing development of technology has now made it easier to carry out building shop sales transactions. CV Mitra Mandiri is a company operating in the clean water company sector which sees an opportunity to develop an online building shop sales system. Here the author provides a solution using a web-based application and to make this happen. the. So the purpose of this writing is to design and build a web-based application with the CodeIgniter framework, method using waterfall and a database using the MYSQL database. Programming language using PHP. The design includes Use Case Diagrams, Activity Diagrams, class diagrams. Testing the application using the Black Box testing method, functionally has been declared successful. And based on test results using the System Usability Scale (SUS), a score of 78,77 has been obtained with a value above average so that it can be accepted by users.

Keyword : *Online building shop, Codeigniter, PHP programming language, Sus*

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN DEWAN PENGUJI.....	iii
KATA PENGANTAR/UCAPAN TERIMA KASIH	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI AKADEMIS	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Batasan Masalah.....	4
BAB II.....	5
LANDASAN TEORI	5
2.1 Penelitian Terdahulu.....	5
2.2 Definisi Aplikasi berbasis web.....	8
2.2.1 Pengertian internet	9
2.2.2 Pengertian <i>web server</i>	9
2.2.3 Pengertian <i>website</i>	9
2.2.4 WWW (<i>World Wide Web</i>).....	10
2.2.5 <i>Web browser</i>	10
2.2.6 <i>Hosting</i>	11
2.2.7 <i>Domain</i>	11
2.2.8 <i>Add On Domain</i>	12
2.2.9 <i>Email</i>	12
2.3 Pengertian <i>phpMyAdmin</i>	12
2.3.1 Pengertian <i>MySQL</i>	13

2.3.2	SQL (<i>Structured Query Language</i>)	13
2.3.3	Pengertian <i>Database</i>	14
2.4	Bahasa Pemrograman	14
2.4.1	PHP (<i>Hypertext Preprocessing</i>).....	14
2.4.2	HTML (<i>Hypertext Markup Language</i>).....	14
2.4.3	CSS (<i>Cascading Style Sheet</i>)	15
2.5	<i>Framework</i>	15
2.5.1	<i>Codeigniter</i>	16
2.5.2	XAMPP.....	17
2.5.3	<i>Bootstrap</i>	18
2.5.4	<i>Sublime Teks</i>	18
2.5.5	Pengertian Kasir.....	19
2.5.6	Pengertian Penjualan.....	19
2.5.7	Star UML	19
2.5.8	Pengertian Sistem	19
2.5.9	Pengertian Informasi	20
2.6	Alat bantu perancangan system.....	20
2.6.1	Unifed Modeling language (UML).....	20
2.6.2	Pengertian <i>Use Case</i>	20
2.6.3	Pengertian <i>Class Diagram</i>	21
2.6.4	Pengertian <i>Sequence Diagram</i>	22
2.6.5	Pengertian <i>Activity Diagram</i>	23
BAB III		25
METODE PENELITIAN.....		25
3.1	Metode alur penelitian.....	25
3.1.1	Kebutuhan.....	26
3.1.2	Disain	26
3.1.3	Pengkodean.....	26
3.1.4	Pengujian	27
3.2	Lokasi & Obyek Penelitian	27
3.2.1	Lokasi Penelitian.....	27
3.2.2	Waktu Penelitian.....	27
3.2.3	Populasi dan sample penelitian.....	28
3.3	Teknik pengumpulan data	29
3.3.1	Pengamatan (Observasi)	30

3.3.2	Wawancara (interview).....	30
3.3.3	Studi Kepustakaan (<i>Library Research</i>).....	30
3.4	Kebutuhan system	30
3.5	Desain dan perancangan	31
3.5.1	<i>Use Case System</i>	31
3.5.2	<i>Activity Diagram</i>	33
3.5.3	<i>Class Diagram</i>	34
3.5.4	<i>Squence Diagram</i>	35
3.5.5	Disain Tampilan.....	36
3.5.6	Membuat <i>Database</i>	37
3.6	Pengembangan Dashboard	40
3.7	<i>Analisis Hardware</i>	40
3.7.1	<i>Analisis Software</i>	41
3.8	Pengkodean	41
3.9	Pengujian	42
3.9.1	<i>Pengujian Black Box</i>	42
3.9.2	SUS (<i>System usability</i>).....	43
3.9.3	Pemeliharaan system.....	44
3.9.4	Tahap implementasi	44
BAB IV		45
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		45
4.1	Hasil Penelitian.....	45
4.2	Membuat program	46
4.2	implementasi system	46
4.2.1	<i>Form login Administrator</i>	47
4.2.2	Halaman Administrator.....	47
4.2.3	Halaman kelola manajemen supplier	48
4.2.4	Halaman manajemen kategori	48
4.2.5	Halaman edit data supplier	49
4.2.6	Halaman menampilkan data pelanggan	50
4.2.7	Halaman Pengaturan	51
4.3	Halaman kategori produk	52
4.3.1	List Kategori produk	52
4.3.2	Halaman menambah produk	52
4.3.3	Halaman utama kasir	53
4.3.4	Halaman transaksi kasir	54

4.3.5	Halaman Detail transaksi	55
4.4	Hasil Pengujian sistem	56
4.4.1	Hasil <i>Blackbox</i> testing	57
4.4.2	Analisa Data.....	59
4.4.3	Hasil Hitung skor SUS.....	60
4.4.4	Hasil konversi skala nilai SUS.....	62
BAB V.....		65
KESIMPULAN DAN SARAN.....		65
5.1	Kesimpulan.....	65
5.2	Saran	66
DAFTAR PUSTAKA		67
LAMPIRAN.....		72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Halaman PHP Myadmin	13
Gambar 3. 1	Metodologi Waterfall	26
Gambar 3. 2	Toko bangunan CV Mitra Mandiri	27
Gambar 3. 3	Use Case pada system	32
Gambar 3. 4	Activity Diagram.....	34
Gambar 3. 5	Class Diagram system	35
Gambar 3. 6	Sequance Diagram Admin	35
Gambar 3. 7	Sequance Diagram Kasir.....	36
Gambar 3. 8	Desain halaman administrator	36
Gambar 3. 9	Desain Halamann Kasir.....	37
Gambar 3. 10	Struktur library codeigniter	42
Gambar 3. 11	Range nilai SUS	43
Gambar 3. 12	SUS Score	44
Gambar 4. 1	Pembuatan system	46
Gambar 4. 2	Halaman login admin	47
Gambar 4. 3	Dashboard Admin	47
Gambar 4. 4	Halaman manajemen item.....	48
Gambar 4. 5	Halaman manajemen kategori.....	48
Gambar 4. 6	Halaman Kelola transaksi.....	49
Gambar 4. 7	Halaman laporan bulanan.....	49
Gambar 4. 8	Halaman cetak laporan	50
Gambar 4. 9	Halaman update profil.....	50
Gambar 4. 10	Form ganti password	51
Gambar 4. 11	Pengaturan administrator.....	51
Gambar 4. 12	Halaman login User.....	52
Gambar 4. 13	Halaman utama user	53
Gambar 4. 14	Halaman list kategori	53
Gambar 4. 15	Halaman pengaturan user	54
Gambar 4. 16	Halaman checkout belanja	54
Gambar 4. 17	Halaman metode pembayaran	55
Gambar 4. 18	invoice belanja pada email	55
Gambar 4. 19	Detail invoice transaksi	56
Gambar 4. 20	informasi transaksi	56
Gambar 4. 21	Hasil range SUS	64

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian terdahulu.....	6
Tabel 2. 2 Simbol Use case diagram.....	21
Tabel 2. 3 Simbol class diagram.....	21
Tabel 2. 4 Simbol sequence diagram.....	22
Tabel 2. 5 Simbol activity diagram.....	23
Tabel 3. 1 Jadwal rencana penelitian.....	28
Tabel 3. 2 Hak akses administrator.....	32
Tabel 3. 3 Hak akses Kasir.....	33
Tabel 3. 4 Tabel Kategori_produk.....	37
Tabel 3. 5 Tabel pelanggan.....	37
Tabel 3. 6 Tabel Pengguna.....	38
Tabel 3. 7 produk.....	38
Tabel 3. 8 Tabel satuan_produk.....	38
Tabel 3. 9 Stok_keluar.....	38
Tabel 3. 10 Tabel Stok masuk.....	39
Tabel 3. 11 Tabel Supplier.....	39
Tabel 3. 12 Tabel Toko.....	39
Tabel 3. 13 Tabel tambah kategori.....	40
Tabel 3. 14 Tabel Transaksi.....	40
Tabel 3. 15 Pilihan jawaban SUS.....	44
Tabel 4. 1 Hasil Pengujian Blackbox testing.....	57
Tabel 4. 2 Hasil sampling menggunakan slovin.....	59
Tabel 4. 3 Hasil pertanyaan responden.....	60
Tabel 4. 4 Hasil konversi nilai SUS.....	62

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada Perkembangan dunia usaha saat ini usaha bisnis property dan juga pembangunan sector lain seperti perhotelan dan apartemen terus meningkat, dari waktu ke waktu juga berpotensi memberikan dampak keuntungan bagi para pemiliknya. Pada tahun 2019 rata – rata indeks harga property dari 187,43 poin lalu meningkat menjadi 209,8 poin pada tahun 2020, permintaan dari konsumen pun juga meningkat pada tiap tahunnya. Dan hingga tahun 2023 ini harga property di Indonesia tidak pernah turun, khususnya pada sector di pasar primer (Suwardi, 2022).

Dengan semakin masifnya juga perkembangan bisnis properti atau rumah saat ini yang sedang berkembang pesat. Setiap hari selalu saja ada yang mencari rumah, tanah dan ruang yang digunakan untuk usaha baik untuk yang disewakan ataupun untuk dijual. Hal ini menandakan pintu peluang investasi terbuka lebar bagi mereka yang menggarap lewat bisnis sewa kontrakan, jual beli rumah ataupun tanah (Rahmawati, 2020).

Menyikapi semakin terbukanya peluang usaha pembangunan property, rumah subsidi, dan permintaan masyarakat yang terus meningkat. Hal ini dapat menjadi suatu peluang sekaligus tantangan bagi para pengusaha yang menjual produk bahan bangunan (Kosali, 2023).

CV Mitra mandiri sejahtera merupakan perusahaan yang bergerak di bidang pengolahan air bersih dan juga pengolahan air limbah di kota Bekasi jawa barat. Serta pemeliharaan/maintenance untuk Gedung perkantoran, hotel, dan juga apartemen dan rumah sakit. Dengan melihat peluang usaha yang cukup besar di sector pembangunan, maka manajemen perusahaan pun mulai merintis peluang usaha toko bangunan.

Dalam proses penjualannya, CV. Mitra mandiri sejahtera masih menggunakan system penjualan konvensional, dimana perhitungan penjualannya masih menggunakan kalkulator dan pendataan stok barang di catat di buku khusus.

Namun demikian, masih banyak kendala- kendala yang dihadapi, di antaranya yaitu keterbatasan proses pembuatan laporan, yang hanya menggunakan system yang konvensional serta keterbatasan penjualan dan pendistribusian bahan bangunan dalam skala besar.

Dari permasalahan inilah kemudian penulis berinovasi dengan mengembangkan aplikasi penjualan toko bangunan berbasis *website* dengan menggunakan *framework codeigniter* dengan menerapkan *system poin of sale*.

Point of sales merupakan solusi alternatif yang terbaik karena dapat menjalankan proses transaksi layaknya mesin kasir yang dilengkapi dengan manajemen stok dan ,inventory barang. Selain itu solusi untuk mengembangkan system informasi point os sales secara mandiri dapat melakukan penyesuaian fitur sesuai keinginan dan system akan dikembangkan dengan berbasis web sehingga aksesibilitas tidak terbatas pada di satu perangkat saja (Khairunnisa et al., 2022).

Point of Sales yang mudah dioperasikan oleh pengguna dengan membagi sistem menjadi 2 bagian Admin dan Owner agar lebih efisien dalam tugasnya masing-masing. Sistem POS yang dibuat harus dapat melakukan deduksi jumlah barang pada stok, sehingga pemilik dapat dengan mudah mengelola data secara cepat dan tepat serta efisiensi waktu dalam melakukan pembukuan dan Sistem yang digunakan menggunakan *Framework Codeigniter* (Cetageti et al., 2022).

Codeigniter memiliki library yang lengkap dalam mengerjakan operasi – operasi umum yang dibutuhkan aplikasi berbasis web, misalnya mengakses database, memvalidasi tiap – tiap form sehingga memudahkan system yang dikembangkan. Codeigniter juga memudahkan untuk developer dalam membuat web berbasis php dan dalam perancangan database menggunakan MYSQL kelebihan membangun aplikasi dengan framework codeigniter memiliki kerangka kerja sehingga tidak perlu melakukan coding dari awal. Strukur dan susunan pada

codeigniter membuat aplikasi menjadi teratur dan dapat fokus pada kebutuhan aplikasi yang dikembangkan (Ariandi nugroho, 2021).

Untuk memenuhi kebutuhan diatas maka penulis melakukan penelitian merancang sebuah sistem aplikasi point of sales berbasis *web*, dengan perancangannya dengan menggunakan *class* diagram *UML* meliputi *use case* diagram, *activity* diagram, *sequence* diagram, *class* diagram, dan perancangan *database* menggunakan *Mysql*, menggunakan *framework codeigniter* versi 3.0 dengan Bahasa pemrograman PHP, dengan menggunakan *template* dari *bootstrap* agar tampilan menjadi lebih menarik dan responsif dan aplikasi ini juga dikembangkan menggunakan Grafik dan laporan transaksi pada tiap bulannya.

Diharapkan aplikasi Point of sales ini dapat memberikan kontribusi kepada CV Mitra mandiri sejahtera dalam mengatasi masalah yang saat ini sedang dihadapi dan diharapkan juga dapat memberikan kontribusi untuk memudahkan penjualan dan transaksi di CV Mitra mandiri sejahtera.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah untuk penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang aplikasi point of sales berbasis web codeigniter 3 untuk toko bangunan CV mitra mandiri sejahtera ?
2. Bagaimana mengembangkan sistem aplikasi point of sales yang dapat digunakan untuk memudahkan transaksi penjualan dan pembelian menggunakan web framework codeigniter ?
3. Bagaimana cara meningkatkan *User interface* dengan *codeigniter* ?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan dari pengembangan yang akan dicapai adalah:

1. Menyusun desain aplikasi yang dapat mengkomodasi proses transaksi penjualan dan pembelian.
2. Merancang dan mengembangkan fitur-fitur yang dapat mempercepat dan memudahkan proses transaksi.

3. Mengimplementasikan perubahan desain UI dengan menggunakan fitur-fitur Codeigniter yang mendukung pengembangan antarmuka yang responsif dan menarik.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Peningkatan Akurasi Transaksi

Sistem POS yang baik dapat membantu mengurangi kesalahan dalam pencatatan transaksi penjualan dan pembelian.

2. Meningkatkan pengalaman pengguna

Pengembangan system POS dengan focus pada user interface (UI) dapat meningkatkan pengalaman pengguna secara signifikan.

3. Pengelola inventori yang Lebih Baik

Dengan adanya system POS berbasis web, tool dapat memantau dan mengelola stok barang dengan lebih efisien.

1.5 Batasan Masalah

adapun yang menjadi pembatasan masalah adalah sebagai berikut :

1. Bahasa pemrograman menggunakan *php, framework codeigniter versi 3.0* dan *template css* menggunakan *bootstrap*.
2. Aplikasi ini hanya dapat di akses menggunakan browser seperti *chrome browser, mozilla firefox* atau *opera browser*.
3. *Source code* aplikasi masih terbatas berbasis *web*, belum dikembangkan dengan *platform* lain seperti *file installer Apk* pada *android* atau *IOS*.
4. Masih terbatas digunakan di CV mitra mandiri sejahtera.

DAFTAR PUSTAKA

- Afuan Lasmedi. (2020). Pemanfaatan Framework Codeigniter Dalam Pengembangan Sistem Informasi Pendataan Laporan Kerja Praktek Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Unsoed (Codeigniter Framework Used in Information System Development for Student's Report Data Collection Prac. *Juita, I*, 39–44. Web engineering , framework, CodeIgniter
- Ariandi nugroho. (2021). Aplikasi Toko Sembako Online Berbasis Web Codeigniter (Study Case PT JTrust Olypindo Multifinance). *Information Communication & Technology, 20(2)*, 179–185.
- Ashfiani, A. (2022). Sistem informasi pembayaran pada toko besi panca wangi kalijurang kabupaten brebes berbasis website. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi, 2(2)*, 29–35.
- Atmaja, H. E., & Verawati, D. M. (2019). Peluang Bisnis di Era 20. *Tjybjb.Ac.Cn, 3(2252)*, 58–66.
<http://www.tjybjb.ac.cn/CN/article/downloadArticleFile.do?attachType=PDF&id=9987>
- Basorudin, B. (2018). Implementasi Mail Server Berbasis Squirrelmail Dengan Exchange Server Menggunakan Teknologi Virtualisasi di SMK Negeri 1 Pendalian IV Koto. *Jurnal Media Infotama, 14(2)*, 51–57.
<https://doi.org/10.37676/jmi.v14i2.651>
- Cetagegi, A., Surahman, A., & Sucipto, A. (2022). Penerapan Teknologi Point of Sales (Pos) Sebagai Media Informasi Penjualan Ikan Hias Berbasis Web Studi Kasus : King Koi Groub. *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology, 2(2)*, 33–39.
<https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/telefortech/article/view/1999>
- Chrisantus Trisianto. (2018). Waterfalls. *Notes and Queries, 182(23)*, 321.
<https://doi.org/10.1093/nq/182.23.321-a>

- Dinda Prakoso, I., Sudarma, M., & Arsa Suyadnya, I. M. (2019). Rancang Bangun Sistem Pelaporan Pelanggaran Parkir Berbasis Android. *Jurnal SPEKTRUM*, 6(2), 130. <https://doi.org/10.24843/spektrum.2019.v06.i02.p18>
- Fajar, A., Dr. Fauziah, & Hayati, N. (2021). Implementasi Point of Sales menggunakan Metode EOQ Berbasis WEB. *Jurnal KomtekInfo*, 8(1), 1–12. <https://doi.org/10.35134/komtekinfo.v8i1.93>
- Febrianti, D. S., Suminten, & Sriyadi. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Tanaman Pada Koperasi Kemima (Keluarga Mitra Manunggal) Tangerang Selatan. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset Dan Observasi Sistem Komputer*, 8(1), 33–40.
- Febrin Aulia Batubara. (2021). *Perancangan Website Pada Pt . Ratu Enim Palembang*. 15–27.
- Fitri Ayu and Nia Permatasari. (2019). perancangan sistem informasi pengolahan data PKL pada divisi humas PT pegadaian. *Jurnal Infra Tech*, 2(2), 12–26. <http://journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/download/33/25>
- Ibrahim, A. (2020). Abstrak Wireless Application Protocol (WAP). *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*, 2(1), 189–205. <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/index>
- Khairunnisa, G. W., Arwani, I., & Hanggara, B. T. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Point of Sales berbasis Web menggunakan Framework Laravel (Studi Kasus : Meetup Station). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(4), 1858–1864.
- Kosali, A. Y. (2023). *Volume 5 Nomor 2 Juni 2023 Hal 1-10 Volume 5 Nomor 2 Juni 2023 Hal 1-10*. 5, 1–10.
- Maryani, I., Ishaq, A., & Mulyadi, D. S. (2018). Sistem Informasi Pemesanan Minuman Berbasis Client Server Pada Kampung Dahar Purwokerto. *Evolusi : Jurnal Sains Dan Manajemen*, 6(2), 84–90. <https://doi.org/10.31294/evolusi.v6i2.4455>
- Mubarok, A., Purnomo, E., & Noor, C. M. (2019). Pengembangan Aplikasi Pembayaran Sumbangan Pengembangan Pendidikan Berbasis Web. *Journal*

of Chemical Information and Modeling, 53(9), 1689–1699.

- Muhammad Agung Setiabudi, A. I. N. (2019). Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Motor Custom Berbasis Website Menggunakan Framework Codeigniter. *Jurnal Management Informasi*, 9, 2.
- Muhammad said Hasibuan. (2020). Design Dan Implementasi E-Jurnal Sebagai Peningkatan Layanan Jurnal Di Kopertis Wilayah 2. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi, 2010(Snati)*, 46–50.
- Nistrina, K., & Rahmania, A. (2021). Sistem Informasi Point of Sale Berbasis Website Studi Kasus: Pt Barokah Kreasi Solusindo (Artpedia). *Jurnal Sistem Informasi*, 03(02), 1–12.
- Nurmalasari, Anna, & Arissusandi, R. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Laporan Laba Rugi Berbasis Web. *Jurnal Sains Dan Manajemen*, 7(2), 6–14.
- Pentagon, A., Robert, L. G., & Robert, L. G. (2021). (*jurnal vokasi informatika*). 1(2), 31–37.
- Prabowo, S., Riyanto, S., & Pamungkas, R. (2020). Implementasi Aplikasi Toko Cuanmuda Online Sparepart Motor Berbasis Web. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (SENATIK)*, 3(1), 77–83. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENATIK/article/view/1501>
- Rahmawati, M. (2020). Menuai Kesuksesan Dalam Bisnis Properti Tanpa Modal Sebagai Investasi Yang Menguntungkan. *Jurnal Hubungan Masyarakat*, XVII(1), 72–80. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejournal/index.php/cakrawala/article/view/1848>
- Ramadhan, D. W. (2019). PENGUJIAN USABILITY WEBSITE TIME EXCELINDO MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) (STUDI KASUS: WEBSITE TIME EXCELINDO). *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 4(2), 139. <https://doi.org/10.29100/jupi.v4i2.977>
- Saan, M. Y., Dalimunthe, Y. A., & Irawan, D. (2023). Perancangan Sistem POS

- Dengan Memanfaatkan Code Igniter Sebagai Framework Berbasis Web (Studi Kasus : Warung Jus Khupi 7). *Algoritma : Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 7(1), 55–63.
- Setiawan, I., Nirwan, S., & Amelia, F. M. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Marketplace Bagi Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah Berbasis Web (Sub Modul : Pembelian). *Jurnal Teknik Informatika*, 10(3), 37–43.
- Siti Aisyah. (2023). *Sosialisasi aplikasi kasir pintar sebagai sarana pendukung pencatatan barang bagi umkm*. 7(1), 226–229.
- Sitinjak Daniel Dido Jantce TJ, M., & Suwita, J. (2020). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kursus Bahasa Inggris Pada Intensive English Course Di Ciledug Tangerang. *Ipsikom*, 8(1).
- Sopian, A., Agustino, R., & Wiyatno, A. (2020). *Perancangan Aplikasi Surat Menggunakan Framework Codeigniter Dan Bootstrap Pada LPPM Universitas Mohammad Husni Thamrin aplikasi surat pada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Perancangan aplikasi surat masuk dan keluar pada .* 6(2), 47–62.
- Sugihartono, J., Satoto, K. I., & Widiyanto, E. D. (2020). Pembuatan Aplikasi Point of Sale Toko Cabang Perusahaan Torani Menggunakan Framework CodeIgniter. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 3(4), 445. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.3.4.2015.445-455>
- Suwardi. (2022). Kebijakan Usaha Bisnis Property Dalam Menghadapi Ekonomi Global. *E-Jurnal Kewirausahaan*, 5(April), 28–33.
- Syahrul Suci Romadhon1, D. (2019). Perancangan Website Sistem Informasi Simpan Pinjam menggunakan Framework Codeiginter pada Koperasi Bumi Sejahtera Jakarta. *PERANCANGAN WEBSITE SISTEM INFORMASI SIMPAN PINJAM MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGINTER PADA KOPERASI BUMI ISSN: 2579-5201 (Printed) PERANCANGAN SEJAHTERA JAKARTA Syahrul*, 3(1), 21–28.

- Syarif, M., & Nugraha, W. (2023). Pemodelan Diagram Uml Sistem Pembayaran Tunai Pada Transaksi E-Commerce. *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK)*, Vol.4, No.1.
- Wiguna, P. D. A., Swastika, I. P. A., & Satwika, I. P. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Point of Sales Distro Management System dengan Menggunakan Framework React Native. *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4(3), 149–159. <https://doi.org/10.25077/teknosi.v4i3.2018.149-159>
- Wijianto, R., Maarif, V., & Ariesta, L. (2020). Sistem Informasi Rawat Inap Klient Di BRSKP Napza” Satria” Baturraden Berbasis Website. *SPEED - Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 12(4), 1–9.
- Yanuar, E., A., & Senubekti, M., A. (2022). PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN ONLINE BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS : Bakso Emsa). *JURNAL NUANSA INFORMATIKA*, Vol.16, No.1.
- Yanuardi, & Permana, A. A. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Keuangan Pada Pt . Secret. *Jurnal Teknik Informatika (JIKA)*, 1–7.
- Yusuf, D., & Muhtyas Yugi. (2022). Sistem Point Of Sales “EMYE POS” PADA TOKO PUTRA WRINGIN CILACAP. *Jurnal Teknologi Dan Bisnis*, 4(1), 53–62. <https://doi.org/10.37087/jtb.v4i1.83>