

# Analisis Sistem Informasi *Website Point Of Sales* Menggunakan Metode *System Development Life Cycle (SDLC) Prototype*

<sup>1</sup>Eko Andri Wibowo, <sup>2</sup>Afgiyan Muslim, <sup>3</sup>Fahri Husaini

<sup>123</sup>Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

<sup>1\*</sup> [ekoandri2004@gmail.com](mailto:ekoandri2004@gmail.com), <sup>2</sup> [afgiyanmuslim04@gmail.com](mailto:afgiyanmuslim04@gmail.com), <sup>3</sup> [husainifahri934@gmail.com](mailto:husainifahri934@gmail.com)

## Abstract

*This study analyzes a website Point of Sale (POS) information system as a key solution to improve transaction efficiency and inventory management accuracy. We implemented the System Development Life Cycle (SDLC) Prototype Method, an approach that enables rapid and iterative development of a working system model. The goal was to validate and refine crucial features, such as the checkout process, CRUD product data, and pricing calculations, by engaging intensive user feedback from the outset. The system analysis results showed that the Prototype model successfully accelerated adaptation to functional requirements and maintained transaction data integrity. Validation of system functionality through Black Box Testing confirmed that all developed features worked accurately, proving that the SDLC Prototype is an effective framework for implementing a simple POS system.*

**Keywords:** Information Systems, Point of Sale (POS), SDLC Prototype, Black Box Testing, System Analysis.

## Abstrak

Studi ini menganalisis sistem informasi Website Point of Sale (POS) sebagai solusi kunci untuk meningkatkan efisiensi transaksi dan akurasi manajemen inventaris bisnis. Kami menerapkan Metode System Development Life Cycle (SDLC) Prototype, sebuah pendekatan yang memungkinkan pengembangan model kerja sistem secara cepat dan berulang. Tujuannya adalah memvalidasi dan menyempurnakan fitur-fitur krusial, seperti proses checkout, CRUD data produk, dan perhitungan harga, dengan melibatkan feedback pengguna secara intensif sejak awal. Hasil analisis sistem menunjukkan bahwa model Prototype berhasil mempercepat adaptasi terhadap kebutuhan fungsional dan menjaga integritas data transaksi. Validasi fungsionalitas sistem melalui Black Box Testing menegaskan bahwa semua fitur yang dikembangkan bekerja secara akurat, membuktikan bahwa SDLC Prototype adalah kerangka kerja yang efektif untuk implementasi sistem POS sederhana.

**Kata Kunci:** Sistem Informasi, Point of Sale (POS), SDLC Prototype, Black Box Testing, Analisis Sistem.

## A. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dalam beberapa tahun terakhir telah mendorong percepatan digitalisasi di berbagai sektor, termasuk bidang ritel yang kini banyak memanfaatkan sistem Point of Sale (POS) berbasis web untuk meningkatkan efisiensi operasional. Sistem POS modern memungkinkan proses transaksi berlangsung lebih cepat, meminimalkan kesalahan, serta menyediakan data yang tersinkronisasi secara real-time. Tren ini sejalan dengan hasil penelitian (Rara Puspa Aisyah, 2023) yang menegaskan bahwa POS berbasis web telah menjadi kebutuhan esensial dalam mendukung kinerja toko ritel.

Walaupun pemanfaatan POS semakin meningkat, banyak UMKM masih menghadapi tantangan dalam penerapannya. Pada sejumlah toko ritel, transaksi masih dicatat secara manual atau menggunakan aplikasi sederhana yang tidak saling terhubung, sehingga

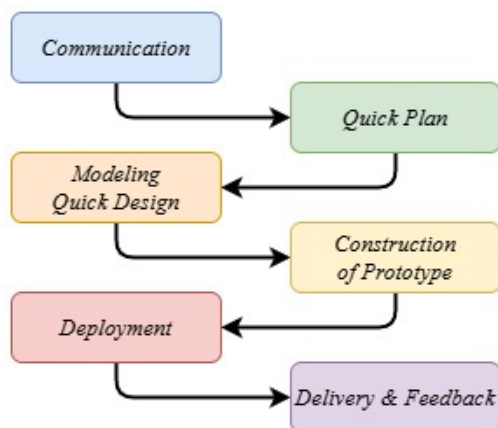
menimbulkan risiko seperti kesalahan pencatatan, laporan yang lambat, serta data stok yang tidak akurat. Penelitian (Dwi Aprilia, 2024) mengenai ritel “Nunu Griya Muslim” mengungkapkan bahwa sistem POS yang digunakan sebelumnya tidak mampu mendukung pencatatan maupun pelaporan secara efektif karena proses analisis kebutuhan tidak dilakukan secara komprehensif.

Kesulitan lain muncul dari proses pengembangan sistem yang kurang melibatkan pengguna sejak awal. Banyak pengembang langsung membuat sistem berdasarkan asumsi pribadi, yang berakibat pada ketidaksesuaian fitur dengan kebutuhan operasional di lapangan. Studi dari (Muhammad Paksi Satriawan, 2025) menunjukkan bahwa tidak adanya komunikasi intensif dan pemahaman kebutuhan pengguna pada tahap awal sering mengakibatkan sistem harus direvisi berkali-kali dan memerlukan biaya pemeliharaan yang lebih besar.

Sebagai pendekatan untuk mengatasi permasalahan tersebut, metode System Development Life Cycle (SDLC) model Prototype menjadi pilihan yang tepat karena memungkinkan pengembangan dilakukan secara bertahap dan berulang. Pengguna dapat memberikan masukan pada setiap versi awal sistem sehingga kebutuhan dapat divalidasi lebih cepat dan risiko ketidaktepatan dapat diminimalkan. Melalui pendekatan ini, pengembangan sistem POS berbasis web dapat menghasilkan aplikasi yang lebih relevan, fleksibel, dan sesuai dengan alur operasional bisnis ritel, sekaligus mendukung pengambilan keputusan berbasis data.

## B. PELAKSAAAN DAN METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan System Development Life Cycle (SDLC) model Prototype, karena model ini memungkinkan sistem dikembangkan secara bertahap melalui pembuatan aplikasi yang langsung diuji oleh pengguna. Pendekatan ini memberikan fleksibilitas untuk memperbaiki sistem pada setiap iterasi sehingga kebutuhan pengguna dapat dipahami secara lebih tepat. Penelitian (Intan Pramesta Nurhayati, 2024) menegaskan bahwa metode *prototyping* pada sistem POS efektif dalam menangkap kebutuhan pengguna secara akurat selama proses pengembangan.



Gambar 1. Tahapan Metode SDLC

Tahapan awal *SDLC-Prototyping* dimulai dari proses:

1. Tahapan *Communication*, yaitu pengumpulan kebutuhan melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumen transaksi.
2. Tahapan *Quick Plan*, yaitu perencanaan ruang lingkup sistem dan fitur utama yang dibutuhkan. Tahapan ini penting untuk me
3. mastikan keselarasan antara tujuan sistem dan proses bisnis, seperti yang dijelaskan oleh (Rikza Agung Trivianto, 2024) dalam pengembangan sistem penjualan berbasis web untuk UMKM.
4. Tahapan *Modeling Quick Design*, yaitu pembuatan rancangan awal antarmuka dan alur dasar sistem POS seperti transaksi penjualan, manajemen produk, dan pencatatan stok.

5. Tahapan *Construction of Prototype*, merupakan tahapan yang menunjukkan gambaran awal sistem yang dapat digunakan pengguna untuk memberikan masukan. Penelitian (Bagus Ageng Alfahri, 2025) menunjukkan bahwa penggunaan desain cepat dan aplikasi dalam SDLC Prototyping dapat mengurangi risiko ketidaksesuaian kebutuhan selama pengembangan sistem.
6. Tahapan *Deployment*, pengguna menguji aplikasi untuk menilai kesesuaian fitur, kemudahan penggunaan, dan ketepatan alur transaksi.
7. Tahapan *Delivery & Feedback*, masukan yang diterima menjadi dasar revisi prototipe sehingga menghasilkan sistem yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Setelah prototipe disetujui, pengembangan sistem dilakukan secara penuh dan diuji menggunakan skenario transaksi aktual. Proses ini memastikan sistem bekerja dengan stabil, akurat, dan sesuai dengan kebutuhan bisnis. Studi Rifany & Pratiwi (2024) pada implementasi POS berbasis Laravel menunjukkan bahwa pendekatan iteratif seperti ini dapat menghasilkan sistem yang lebih efektif dan relevan untuk UMKM

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjelaskan hasil dari pengembangan dan pengujian sistem POS menggunakan metode SDLC dan metode pengujian *Black Box Testing*. Pengujian dilakukan secara lokal untuk memastikan bahwa seluruh fitur yang ada dalam sistem dapat berjalan dengan semestinya dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

### 1. Hasil Pengembangan Sistem

Sistem Informasi Point of Sale (POS) berbasis web yang dibangun menghadirkan serangkaian fitur utama yang ditujukan untuk meningkatkan efisiensi proses transaksi dan pengelolaan data pada toko. Fitur-fitur tersebut mencakup pencatatan transaksi penjualan, manajemen data produk, pembaruan stok secara otomatis, penyusunan laporan penjualan, serta pencetakan struk digital. Selain itu, sistem juga memungkinkan pengguna menambahkan produk baru, mengubah harga, melihat riwayat transaksi, serta menghapus data produk maupun transaksi sesuai kebutuhan operasional.

Seluruh fitur tersebut telah dievaluasi menggunakan metode *Black Box Testing* untuk memastikan kesesuaian keluaran dengan tindakan yang diberikan oleh pengguna. Hasil pengujian memperlihatkan bahwa setiap modul inti, mulai dari proses memasukkan transaksi penjualan, pemilihan produk, perhitungan total secara otomatis, pembaruan jumlah stok, hingga pembuatan laporan, berfungsi dengan baik. Setiap fitur menunjukkan respons yang tepat terhadap input pengguna dan tidak ditemukan kesalahan pada proses pengoperasiannya. Hal ini menunjukkan bahwa sistem POS yang dikembangkan mampu bekerja secara stabil, akurat, dan efektif dalam mendukung operasional toko.

### 2. Spesifikasi Perangkat

Perangkat keras yang digunakan dalam menjalankan aplikasi program ini menggunakan laptop Asus dengan *Processor Intel Core i5-11400H 2.70 GHz* dengan spesifikasi sebagai berikut:

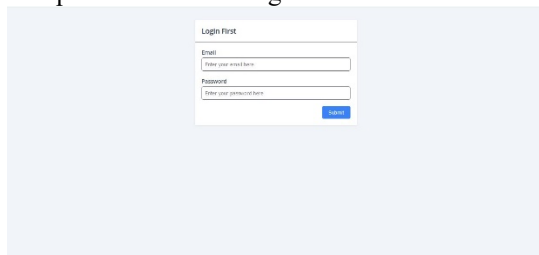
**Tabel 1.** Spesifikasi Perangkat Keras

| Spesifikasi             | Keterangan                             |
|-------------------------|----------------------------------------|
| <i>Processor</i>        | Intel Core i5-11400H 2.70 GHz          |
| <i>Memory RAM</i>       | DDR4 8 GB                              |
| <i>VGA</i>              | NVIDIA GeForce RTX 2050 4GB            |
| <i>System Type</i>      | 64-bit <i>Operating System</i>         |
| <i>Harddisk</i>         | 500 GB NVMe                            |
| <i>Display</i>          | IPS 15.6 inci FHD (1920 x 1080)        |
| <i>Operating System</i> | <i>Windows 11 Home Single Language</i> |

**Tabel 2.** Spesifikasi Perangkat Lunak

| Spesifikasi             | Keterangan                            |
|-------------------------|---------------------------------------|
| <i>Operating System</i> | <i>Windows 10 Professional 64 Bit</i> |
| <i>Database</i>         | phpMyAdmin 5.2.1                      |
| <i>Xampp</i>            | Versi 6.0                             |
| <i>Program Web</i>      | HTML, JavaScript, dan PHP             |
| <i>Software Editor</i>  | <i>Visual Studio Code</i>             |

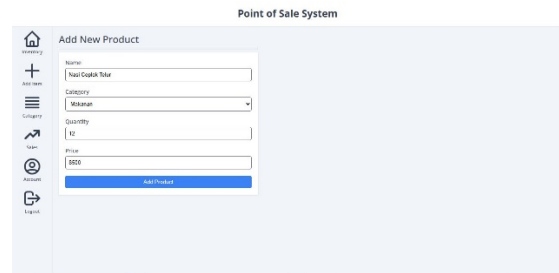
3. Fungsi – fungsi yang berhasil dijalankan  
a. Tampilan Dashboard Login



**Gambar 2.** Tampilan Login

Tampilan login pada Sistem Informasi POS menampilkan formulir sederhana berisi kolom email dan password sebagai sarana verifikasi pengguna. Kedua kolom input berfungsi dengan baik, termasuk placeholder yang membantu pengguna memahami data yang harus diisi. Tombol Submit juga bekerja responsif untuk mengirimkan kredensial ke sistem. Proses autentikasi berjalan lancar, di mana sistem mampu memeriksa kecocokan akun, menampilkan pesan kesalahan jika data tidak valid, serta mengarahkan pengguna ke dashboard ketika login berhasil. Secara keseluruhan, seluruh fungsi dasar pada halaman login dapat berjalan stabil sesuai kebutuhan autentikasi sistem.

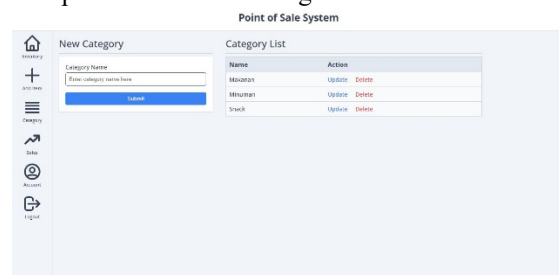
- b. Tampilan Menambahkan menu baru



**Gambar 3.** Tampilan Menambahkan menu

Halaman Add New Product pada sistem POS menampilkan sebuah formulir untuk menambahkan produk baru ke dalam inventaris. Formulir ini menyediakan beberapa kolom input yang terdiri dari Name, Category, Quantity, dan Price. Semua elemen input berfungsi dengan baik, mulai dari pengisian nama produk, pemilihan kategori melalui dropdown, hingga pengisian jumlah stok dan harga produk. Tombol Add Product bekerja sesuai fungsinya, yaitu memproses data yang sudah diisi dan menyimpannya ke dalam sistem inventaris. Berdasarkan pengujian, setiap kolom mampu menerima input dengan benar dan sistem menampilkan respons yang sesuai ketika data ditambahkan. Secara keseluruhan, halaman ini dapat menjalankan fungsi penambahan produk secara stabil dan mendukung proses pengelolaan inventaris dengan baik.

- c. Tampilan Menambah Kategori Baru

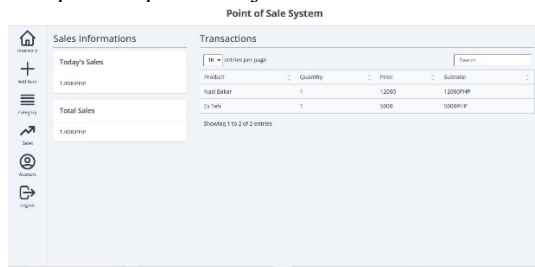


**Gambar 4.** Menambahkan Kategori Baru

Halaman ini berfungsi sebagai pusat kontrol untuk penambahan dan pengelolaan kategori produk dalam sebuah sistem POS. Untuk membuat kategori baru, pengguna hanya perlu mengetikkan nama kategori yang diinginkan pada kolom yang disediakan di area "New Category" dan menekan tombol "Submit". Sementara itu, untuk mengelola kategori yang sudah ada, tabel "Category List" menyediakan tinjauan langsung dari semua kategori yang telah tersimpan ("Makanan," "Minuman," "Snack," dsb.), memungkinkan pengguna untuk segera melakukan perubahan (memperbarui) atau menghapus kategori melalui

tautan aksi yang relevan. Ini memastikan proses inventarisasi tetap terstruktur dan up-to-date.

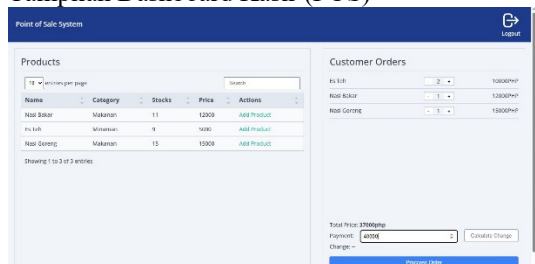
d. Tampilan Laporan Penjualan



Gambar 5. Tampilan Laporan Penjualan

Tampilan ini menyajikan ringkasan dan detail transaksi penjualan dalam sistem Point of Sale (POS). Di bagian kiri, terdapat panel Sales Informations yang menampilkan data agregat utama, yaitu Today's Sales (Penjualan Hari Ini) dan Total Sales (Total Penjualan), keduanya menunjukkan nilai yang sama, yaitu 17000. Di sisi kanan, bagian Transactions merinci detail setiap penjualan dalam bentuk tabel. Tabel tersebut mencantumkan nama Product ("Nasi Bakar" dan "Es Teh"), Quantity (Jumlah), Price (Harga Satuan), dan Subtotal (Subtotal per item), memberikan visibilitas penuh terhadap item apa saja yang termasuk dalam transaksi tersebut. Secara keseluruhan, antarmuka ini menyediakan informasi penjualan harian secara ringkas dan daftar transaksi secara detail.

e. Tampilan Dashboard Kasir (POS)



Gambar 6. Tampilan Kasir

Tampilan ini adalah antarmuka utama sistem kasir (Point of Sale) yang terbagi menjadi dua panel fungsional. Panel Products di sebelah kiri menampilkan daftar inventaris yang tersedia, termasuk Nama produk ("Nasi Bakar," "Es Teh," "Nasi Goreng"), Category (Kategori), Stocks (Stok yang tersisa), dan Price (Harga), dilengkapi dengan tautan "Add Product" pada kolom Actions untuk menambahkan item ke pesanan pelanggan. Panel Customer Orders di sebelah kanan adalah keranjang belanja yang merinci pesanan pelanggan, memungkinkan penyesuaian

kuantitas, dan menampilkan harga total (Total Price): 37000 PHP. Di bagian bawah panel ini, terdapat kolom input Payment (Pembayaran) di mana kasir memasukkan jumlah uang tunai yang diterima (dalam contoh ini 40000 PHP), tombol "Calculate Change," dan area Change (Kembalian). Jika jumlah Payment kurang dari Total Price, sistem akan menampilkan notifikasi error "Not enough payment". Sebaliknya, setelah pembayaran berhasil dan mencukupi, sistem akan melanjutkan transaksi dan menampilkan notifikasi "Successful transaction."

4. Tabel Pengujian Black Box Testing

Tabel 3. Format Pengujian

| No | Fitur yang Diuji                 | Langkah Pengujian (Test Steps)                                                               | Output yang Diharapkan                                                      | Output Aktual                                                               | Status |
|----|----------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|--------|
| 1  | Login sebagai Admin maupun Kasir | 1. Masukkan email admin /kasir<br>2. masukkan password sesuai dengan email<br>3. klik Submit | Menampilkan dashboard sesuai akun (Dashboard admin ataupun dashboard kasir) | Menampilkan dashboard sesuai akun (Dashboard admin ataupun dashboard kasir) | Pass   |
| 2  | Menambahkan Menu baru            | 1. Klik tombol "Add Item"                                                                    | Notifikasi "Product added successf                                          | Notifikasi "Product added successf                                          | Pass   |

| N<br>o | Fitur<br>yang<br>Diuji         | Langka<br>h<br>Penguji<br>an (Test<br>Steps)                                    | Output<br>yang<br>Diharap<br>kan                                                                            | Output<br>Aktual                                                                                            | Sta<br>tus | N<br>o | Fitur<br>yang<br>Diuji              | Langka<br>h<br>Penguji<br>an (Test<br>Steps)                                                                                                                                             | Output<br>yang<br>Diharap<br>kan                               | Output<br>Aktual                                               | Sta<br>tus |
|--------|--------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|--------|-------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|------------|
|        |                                | 2. Isi Form sesuai keperluan<br>3. Klik “Add Product”                           | ully.”<br>Dan produk berhasil tampil pada “Inventory”                                                       | ully.”<br>Dan produk berhasil tampil pada “Inventory”                                                       |            |        |                                     |                                                                                                                                                                                          | yang terjual.                                                  | yang terjual.                                                  |            |
| 3      | Menambahkan Kategori Produk    | 1. Klik tombol “Category”<br>2. Masukkan nama Kategori baru<br>3. Klik “Submit” | Menamp ilkan notifikasi “Category added successfully.”<br>Dan menamp ilkan kategori baru pada List Kategori | Menamp ilkan notifikasi “Category added successfully.”<br>Dan menamp ilkan kategori baru pada List Kategori | Pas<br>s   | 5      | Melakukan transaksi pada Sistem POS | 1. Klik “Add Product” pada produk yang dibeli pelanggan<br>2. Masukkan jumlah uang yang diberikan pelanggan<br>3. Klik “Calculate Change” untuk menghitung kembalian<br>4. Klik “Process | Notifikasi Transaksi Sukses dan menamp ilkan kembali pelanggan | Notifikasi Transaksi Sukses dan menamp ilkan kembali pelanggan | Pas<br>s   |
| 4      | Menamp ilkan Laporan Penjualan | 1. Klik tombol “Sales”                                                          | Menamp ilkan laporan penjualan hari ini, total penjualan dan produk apa saja                                | Menamp ilkan laporan penjualan hari ini, total penjualan dan produk apa saja                                | Pas<br>s   |        |                                     |                                                                                                                                                                                          |                                                                |                                                                |            |



| No | Fitur yang Diuji | Langkah Pengujian (Test Steps) | Output yang Diharapkan | Output Aktual | Status |
|----|------------------|--------------------------------|------------------------|---------------|--------|
|    |                  | Order<br>”                     |                        |               |        |

## D. PENUTUP

### Kesimpulan

Dari rangkaian proses analisis dan pengembangan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi POS berbasis website yang dibangun dengan metode SDLC Prototype mampu mendukung kebutuhan operasional penjualan secara efektif. Seluruh fitur utama, meliputi proses login, penambahan dan pengelolaan produk, pengaturan kategori, pencatatan transaksi, pembaruan stok otomatis, hingga pembuatan laporan, telah berfungsi dengan baik dan merespons input pengguna secara tepat. Hasil pengujian menggunakan metode Black Box menunjukkan bahwa tidak ditemukan kesalahan berarti pada setiap fungsi yang diuji, sehingga sistem dapat digunakan dengan stabil. Dengan demikian, sistem POS ini layak diterapkan sebagai solusi untuk meningkatkan kecepatan transaksi, ketepatan data, serta kemudahan dalam pengelolaan inventaris secara keseluruhan.

### Saran

Merujuk pada hasil pengembangan sistem, terdapat beberapa rekomendasi untuk peningkatan ke tahap berikutnya. Pertama, sistem perlu diperkuat dari sisi keamanan dengan menambahkan fitur seperti autentikasi dua langkah agar data pengguna lebih terlindungi. Kedua, integrasi dengan perangkat pendukung POS seperti pemindai barcode dan printer struk dapat meningkatkan kelancaran proses transaksi. Ketiga, modul laporan sebaiknya dikembangkan menjadi lebih informatif dengan menambahkan visualisasi seperti grafik penjualan atau analisis stok untuk membantu pengguna dalam mengambil keputusan. Selain itu, penerapan pengaturan multi-user dengan pembagian hak akses yang lebih rinci dapat mendukung penggunaan pada skala usaha yang lebih besar. Terakhir, penambahan fitur pencadangan data otomatis sangat dianjurkan untuk memastikan keamanan dan ketersediaan informasi apabila terjadi gangguan atau kegagalan sistem.

## E. DAFTAR PUSTAKA

- Alfian Smaradhana Dwiekisatria, Tiwi Nurhastuti. (2021). IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI POINT OF SALE PADA PT MAGGOT INDONESIA LESTARI BERBASIS WEB. *JTI: Jurnal Teknologi Informasi*, 161-169. <https://doi.org/10.52643/jti.v7i2.1909>
- Arizal Arizal, Dkk. (2022). METODE PROTOTYPE PADA SISTEM INFORMASI MANAJEMEN TUGAS AKHIR MAHASISWA BERBASIS WEBSITE. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIKomsin)*, 1-8. <https://doi.org/10.30646/tikomsin.v10i1.606>
- Ayu Kusmawati, Wahyu S. U. (2023). PENGEMBANGAN APLIKASI POINT OF SALE UNTUK MENINGKATKAN KINERJA AGEN SOFTDRINK MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 1121-1133. <https://djournals.com/klik/article/view/1300>
- Ayu Sri W. J., Putu Trisna H. P., Ni Made Estiyanti. (2021). ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM POINT OF SALES MENGGUNAKAN METODE AGILE DEVELOPMENT PADA TOKO EKA PUTRA SUKAWATI. *JUTISI: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 185-198. <http://doi.org/10.35889/jutisi.v10i2.660>
- Bagus Ageng Alfahri, N. B. (2025). IMPLEMENTASI SDLC PROTOTYPING DALAM PERANCANGAN WEBSITE PROFIL SEKOLAH MIS NAHDHATUL ISLAM. *JTSI (Jurnal Teknologi Sistem Informasi)*, 1-10. <https://doi.org/10.35957/jtsi.v6i1.11146>
- Dwi Aprilia, D. A. (2024). PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI POINT OF SALES (POS) BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE DENGAN PENGUJIAN UAT. *JMI (Jurnal Manajemen Informatika)*, 1-10. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-manajemen-informatika/article/view/59026>
- Ilham Safaat, Chaerur R., Kamal P. (2024). RANCANG BANGUN APLIKASI PADA SISTEM PENJUALAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS : TOKO SEMBAKO RUSWANTO). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7267-7277. <https://ejournal.itn.ac.id/index.php/jati/article/download/10247/5934>
- Intan Pramesta Nurhayati, K. N. (2024). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI POINT OF SALE MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE

- BERBASIS WEB. *Jurnal ESIT (E-Bisnis, Sistem Informasi, Teknologi Informasi)*, 22-29. <https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/ESIT/article/view/45903>
- Khilda Nistrina, Anisa Rahmania. (2021). SISTEM INFORMASI POINT OF SALE BERBASIS WEBSITE STUDI KASUS: PT BAROKAH KREASI SOLUSINDO (ARTPEDIA). *Jurnal Sistem Informasi Karya Anak Bangsa (J-SIKA)*, 1-12. <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/j-sika/article/view/687>
- M. Daffa Rayhan, Mohammad Yusup, H. Putra. (2024). DESAIN DAN PEMBANGUNAN SISTEM DAN APLIKASI POINT OF SALE PADA APOTEK BERBASIS WEBSITE DI APOTEK BERJAYA FARMA. *JMI: Jurnal Mahajana Informasi*, 95-104. <https://e-journal.sari-mutiara.ac.id/index.php/7/article/view/5608>
- M. Noer R., Abdullah, Bayu Rianto. (2022). SISTEM INFORMASI POINT OF SALE BERBASIS WEB PADA TOKO AFRIDAH CAKE. *JTMI (Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika)*, 116-124. <https://doi.org/10.26905/jtmi.v8i2.8073>
- M. Paksi Satriawan, A. R. (2025). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI POINT OF SALE (POS) BERBASIS WEB PADA KOPERASI HITA LOKA TARA TELKOM UNIVERSITY SURABAYA MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPING. *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*. [https://repositori.telkomuniversity.ac.id/pustaka/files/236694/jurnal\\_eproc/rancang-bangun-sistem-informasi-point-of-sale-pos-berbasis-web-menggunakan-sdlc-prototype-pada-koperasi-hita-loka-tara-telkom-university-surabaya-dalam-bentuk-buku-karya-ilmiah.pdf](https://repositori.telkomuniversity.ac.id/pustaka/files/236694/jurnal_eproc/rancang-bangun-sistem-informasi-point-of-sale-pos-berbasis-web-menggunakan-sdlc-prototype-pada-koperasi-hita-loka-tara-telkom-university-surabaya-dalam-bentuk-buku-karya-ilmiah.pdf)
- Mirna Annifah H., Samsudin. (2025). ANALISIS DAN RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI AKADEMIK MENGGUNAKAN METODE SYSTEM DEVELOPMENT LIFE CYCLE (SDLC). *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains (JINTEKS)*, 377-385. <https://doi.org/10.51401/jinteks.v7i1.5589>
- Muchamad Ichwanul, Hendri H. (2022). SISTEM INFORMASI POINT OF SALES (POS) BERBASIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL 8 PADA TOKO DRAQUATIC. *JAIS - Journal of Accounting Information System*, 64-69. <https://doi.org/10.31294/jais.v2i02.1515>
- Rara Puspa Aisyah, A. P. (2023). PENERAPAN MODEL PROTOTYPE UNTUK PEMBANGUNAN SISTEM POINT OF SALE(POS) PADA TOKO RITEL. *BIOS Jurnal Teknologi Informasi dan Rekayasa Komputer*, 77-86. <https://doi.org/10.37148/bios.v4i2.84>
- Rikza Agung Trivianto, F. N. (2024). SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEBSITE DENGAN METODE PROTOTYPE (STUDI KASUS: DAPOER EVMUF). *JSITP (Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Peradaban)*, 16-22. <https://doi.org/10.58436/jsitp.v5i2.2077>
- Stefani Yohana P. B., Ni Made Estiyanti, Nengah W. U. (2023). ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM POINT OF SALES (POS) PADA TOKO HARCO BALI. *SMART TECHNO (Smart Technology, Informatic, and Technopreneurship)*, 49-58. <https://doi.org/10.59356/smart-techno.v5i1.79>
- Sukirno, Heri Suhendar. (2022). PENGEMBANGAN SISTEM POINT OF SALE MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNETIER BERBASIS WEB. *Jurnal Algoritma ITG*, 660–668. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.19-2.1181>
- Tri Hartati, Nada Anastia, Reni Widyastuti. (2021). PENERAPAN MODEL WATERFALL PADA RANCANG BANGUN SI-PKP DITJEN ILMATE KEMENTERIAN PERINDUSTRIAN JAKARTA. *REMIK: Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 9-15. <https://doi.org/10.33395/remik.v6i1.11127>
- Yoki Firmansyah, Reza Maulana, M. Sony Maulana. (2021). IMPLEMENTASI METODE SDLC PROTOTYPE PADA SISTEM INFORMASI INDEKS KEPUASAN MASYARAKAT (IKM) BERBASIS WEBSITE STUDI KASUS DINAS KEPENDUDUKAN DAN CATATAN SIPIL. *JUSTIN (Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 315-323. <https://doi.org/10.26418/justin.v9i3.46964>
- Yulina Sari, Fajriyanto, Irma Yunita. (2025). RANCANG BANGUN APLIKASI POINT OF SALE (POS) UNTUK Mendukung Pemasaran dan Penjualan di Toko Sultan Kosmetik

SITUBONDO. *Prosiding Seminar Nasional Sains dan Teknologi (SainTek)*, 429-439.  
<https://conference.ut.ac.id/index.php/saintek/article/view/6524>