

Aplikasi Informasi Penjualan Isi Ulang Air Galon Berbasis Desktop Di Desa Gunung Gijul

Jailani¹, Sigit Mintoro², Kurniawati³

^{1,2,3} *Institut Teknologi Bisnis dan Bahasa Dian Cipta Cendikia, Indonesia*

Received : 3 Juni 2025, Revised : 7 Juni 2025, Published : 1 Juli 2025

Corresponding Author

Nama Penulis: Jailani

E-mail: jaelanimobile06@gmail.com

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi informasi penjualan isi ulang air galon berbasis desktop di Desa Gunung Gijul, dengan menerapkan metode Extreme Programming (XP). Latar belakang kegiatan pengabdian ini adalah proses pencatatan penjualan yang masih dilakukan secara manual, termasuk pengelolaan data pelanggan, produk, dan laporan transaksi harian. Proses manual tersebut menyebabkan berbagai permasalahan seperti keterlambatan pencatatan, risiko kehilangan data, kesalahan penghitungan, dan rendahnya efisiensi usaha. Aplikasi ini dikembangkan untuk mempercepat, mempermudah, dan merapikan proses penjualan secara sistematis. Fitur utama meliputi manajemen data pelanggan, pencatatan transaksi penjualan, pengelolaan produk, serta pembuatan laporan penjualan. Desain sistem dibuat dengan pendekatan Unified Modeling Language (UML) menggunakan Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, dan Class Diagram. Metode XP dipilih karena siklus pengembangannya yang cepat, adaptif terhadap perubahan kebutuhan, serta melibatkan pengguna secara aktif dalam setiap tahapan. Pengembangan aplikasi dilakukan melalui tahapan perencanaan, perancangan, pengkodean, dan pengujian, menggunakan bahasa pemrograman Java di platform NetBeans dan database MySQL. Hasil akhir menunjukkan bahwa aplikasi ini mampu meningkatkan efektivitas pengelolaan penjualan, meminimalkan kesalahan, dan mendukung digitalisasi usaha isi ulang air galon secara modern dan efisien di tingkat lokal.

Kata kunci - aplikasi informasi, dekstop, extreme programming, UML, isi ulang air galon

Abstract

This community service activity aims to design and develop a desktop-based sales information application for gallon water refills in Gunung Gijul Village using the Extreme Programming (XP) method. The background of this initiative is the manual sales recording process, including customer data, product management, and daily transaction reports. Manual processes often lead to delayed entries, data loss risks, calculation errors, and low business efficiency. The application was developed to streamline, accelerate, and systematize sales operations. Key features include customer data management, sales transaction records, product management, and sales reporting. System design was carried out using Unified Modeling Language (UML), including Use Case, Activity, Sequence, and Class Diagrams. The XP method was chosen for its rapid development cycles, adaptability to changing requirements, and active user involvement. Development stages consisted of planning, designing, coding, and testing, using Java with the NetBeans platform and MySQL database. The final result demonstrates that the application improves sales management effectiveness, reduces errors, and supports the digital transformation of local gallon water refill businesses in a modern and efficient manner.

Keywords - information application, desktop, extreme programming, UML, refillable gallon water

How To Cite : Jailani, J., Mintoro, S., & Kurniawati, K. (2025). Aplikasi Informasi Penjualan Isi Ulang Air Galon Berbasis Desktop Di Desa Gunung Gijul. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 3(4), 409–419. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v3i4.175>

Copyright ©2025 Jailani Jailani, Sigit Mintoro, Kurniawati Kurniawati

PENDAHULUAN

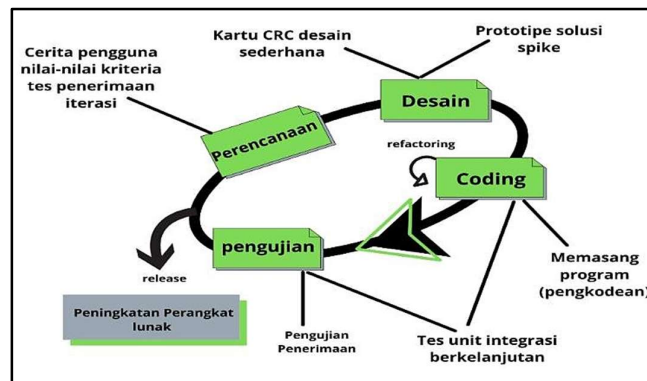
Pemanfaatan aplikasi informasi sangat penting dalam mendukung efisiensi operasional usaha, terutama dalam pengelolaan data penjualan dan layanan pelanggan. Di era digital, kecepatan dan ketepatan informasi menjadi faktor krusial dalam meningkatkan daya saing. Namun, usaha isi ulang air galon di Desa Gunung Gijul masih melakukan pencatatan penjualan secara manual, sehingga rawan kesalahan, tidak efisien, dan menyulitkan pelacakan data pelanggan maupun transaksi penjualan.

Beberapa kegiatan pengabdian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan aplikasi *desktop* mampu membantu pelaku usaha kecil dalam meningkatkan akurasi pencatatan dan efektivitas layanan. Salah satu metode yang terbukti efektif dalam pengembangan perangkat lunak adalah *Extreme Programming* (XP). Metode ini memungkinkan pengembangan secara bertahap dengan siklus iteratif pendek, responsif terhadap perubahan kebutuhan pengguna, serta mendorong kolaborasi yang lebih baik antara pengembang dan pengguna.

Berdasarkan kondisi tersebut, dibutuhkan pengembangan aplikasi informasi berbasis *desktop* yang dirancang khusus untuk membantu proses penjualan isi ulang air galon secara lebih sistematis. Aplikasi ini bertujuan untuk mencatat data pelanggan, transaksi penjualan, dan menghasilkan laporan secara otomatis dan akurat. Tujuan kegiatan ini adalah mengembangkan aplikasi informasi penjualan isi ulang air galon berbasis *desktop* di Desa Gunung Gijul dengan menerapkan metode *Extreme Programming* untuk meningkatkan efisiensi, akurasi, dan kualitas layanan usaha.

METODE

Extreme Programming



Gambar 1. Tahapan Metode *Extreme Programming*

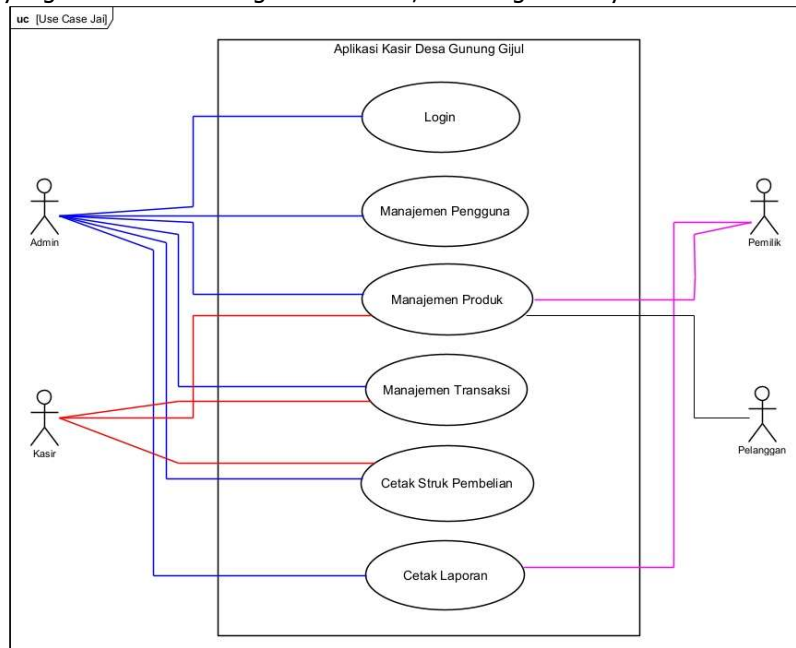
Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan rekayasa perangkat lunak dengan metode pengembangan *Extreme Programming* (XP). Metode ini dipilih karena bersifat iteratif dan adaptif, memungkinkan pengembangan aplikasi informasi secara cepat, kolaboratif, dan sesuai kebutuhan pengguna. Pelaksanaan kegiatan dilakukan di usaha isi ulang air galon di Desa Gunung Gijul, yang sebelumnya masih menggunakan pencatatan manual. Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian ini terdiri dari beberapa tahap utama sebagai berikut:

1. Observasi Lapangan dan Wawancara
Dilakukan untuk memahami proses bisnis yang berjalan, seperti pencatatan transaksi dan pengelolaan pelanggan, serta mengidentifikasi permasalahan. Wawancara juga dilakukan dengan pemilik usaha untuk menggali kebutuhan sistem.
2. Perencanaan (*Planning*)
Tim menyusun kebutuhan sistem dalam bentuk user stories untuk menentukan fitur yang akan dikembangkan, seperti pencatatan penjualan, manajemen produk, pelanggan, dan laporan.
3. Perancangan Sistem (*Design*)
Pembuatan desain antarmuka pengguna dan basis data menggunakan pendekatan UML: Use Case, Activity, Sequence, dan Class Diagram.
4. Pengkodean (*Coding*)
Implementasi aplikasi dilakukan menggunakan bahasa pemrograman Java pada platform *NetBeans*, serta basis data MySQL sebagai penyimpanan utama.

5. Pengujian Sistem (*Testing*)
Uji coba sistem dilakukan menggunakan metode *Black Box Testing* untuk memastikan seluruh fitur berjalan sesuai fungsinya.
6. Pemeliharaan dan Evaluasi
Sistem diuji secara langsung oleh pengguna dan dievaluasi efektivitasnya. Pemeliharaan mencakup koreksi kesalahan (*corrective*), adaptasi terhadap kebutuhan baru (*adaptive*), dan penambahan fitur baru (*perfective*).

UseCase Usulan

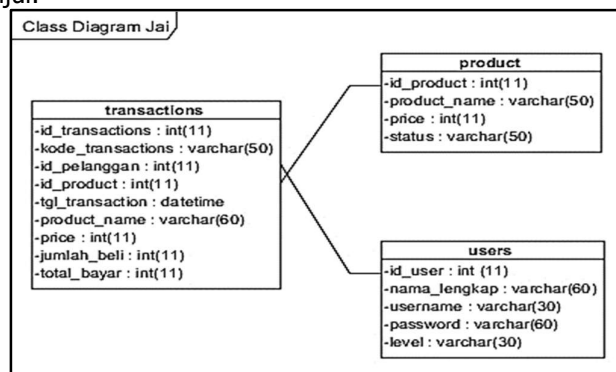
Usecase adalah gambaran ringkas namun terstruktur tentang interaksi antara pengguna dan sistem, yang menjelaskan bagaimana suatu tujuan tertentu dicapai melalui serangkaian langkah yang saling berhubungan. Berikut adalah *usecase* yang penulis usulkan pada Air Galon Mineral Desa Gunung Gijul. *Usecase* ini penting untuk memberi gambaran kepada semua agar bisa memahami setiap proses yang ada dan yang akan dibuat sebagai solusi baru, berikut gambarnya:



Gambar 2. UseCase Usulan

Class Diagram

Class diagram adalah representasi visual dari struktur sistem yang menampilkan kelas-kelas utama, atribut, metode, serta hubungan antar kelas untuk menggambarkan kerangka kerja logis dari sebuah perangkat lunak. Berikut adalah perancangan dari *class* diagram sistem Aplikasi Kasir Air Mineral Galon Desa Gunung Gijul:



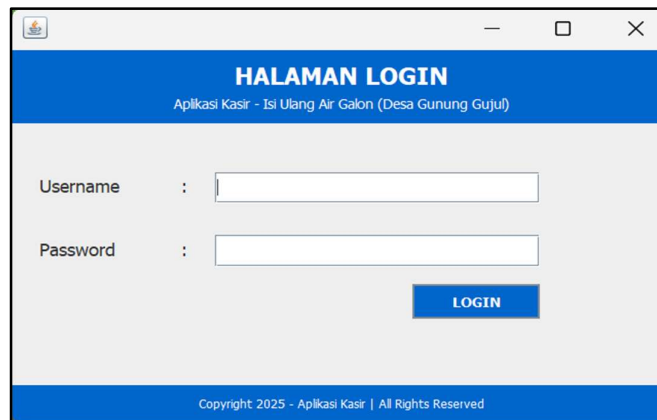
Gambar 3. Class Diagram

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan pengabdian ini adalah pengembangan dan implementasi aplikasi informasi penjualan isi ulang air galon berbasis desktop yang diterapkan di Desa Gunung Gijul. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman Java melalui *platform NetBeans* dan menggunakan MySQL sebagai basis data.

1. Tampilan Antarmuka Aplikasi

Aplikasi memiliki beberapa fitur utama seperti *login* pengguna, manajemen data pelanggan, produk, transaksi penjualan, dan cetak laporan. Fitur-fitur ini dirancang untuk memudahkan pemilik usaha dalam mengelola kegiatan operasional secara efisien.



Gambar 4. Halaman *Login*

Gambar di atas merupakan tampilan halaman login yang berfungsi sebagai gerbang awal untuk mengakses sistem. Pada halaman ini, pengguna diminta untuk mengisi username dan password sebagai bentuk autentikasi.

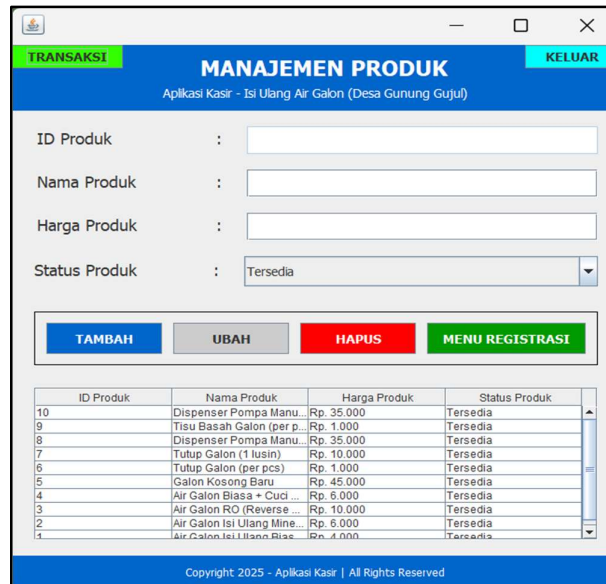


ID Pengguna	Nama Lengkap	Username	Password	Level
5	Mini Marareta	minimareta_user	123456	Pelanggan
4	Widiarti Anam	widiartianam_user	123456	Pelanggan
3	Khairul Husen	pemilik	pemilik	Pemilik
2	Andra Mulyana	kasir	kasir	Kasir
1	Jailani	admin	admin	Admin

Gambar 5. Halaman Manajemen Pengguna (Admin)

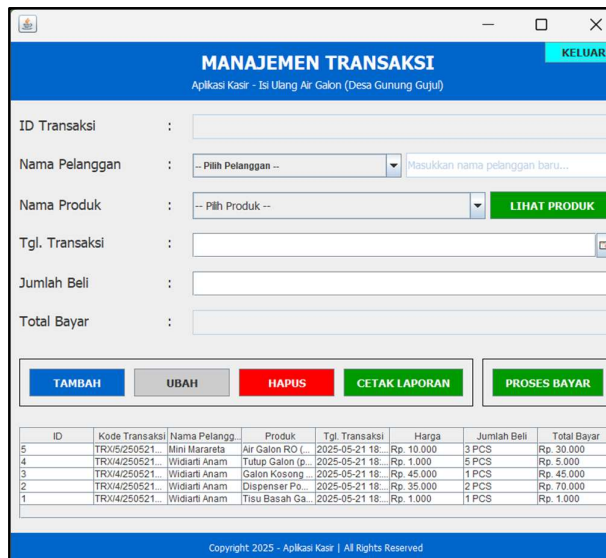
Gambar di atas menunjukkan antarmuka untuk mengelola data akun pengguna, seperti nama, *username*, *password*, dan level akses (admin, kasir, pelanggan). Pengguna dapat menambah, mengubah, menghapus, dan melihat data pengguna. Halaman ini juga menyediakan akses ke menu

produk untuk pengelolaan data galon, sehingga memudahkan admin dalam mengatur hak akses dan informasi secara efisien.



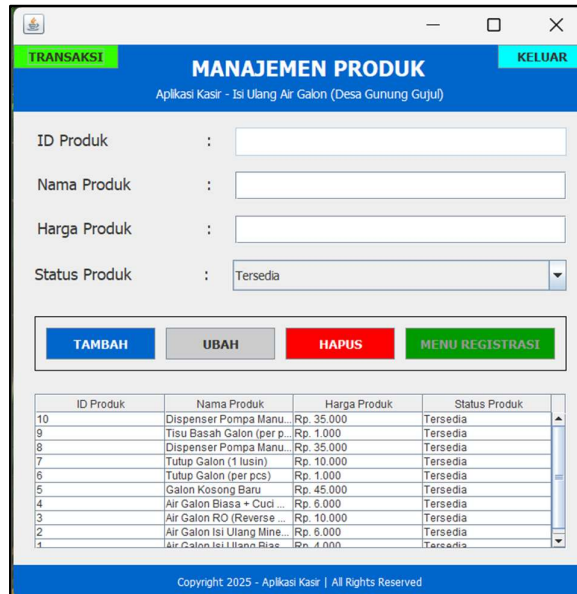
Gambar 6. Halaman Manajemen Produk (Admin)

Gambar di atas menampilkan halaman manajemen produk yang digunakan admin untuk mengelola data produk seperti ID, nama, harga, dan status. Admin dapat menambah, mengubah, menghapus, dan melihat data melalui tabel, serta mengakses menu transaksi, registrasi, dan logout. Fitur ini dirancang untuk memudahkan pengelolaan produk secara efisien dan terstruktur.



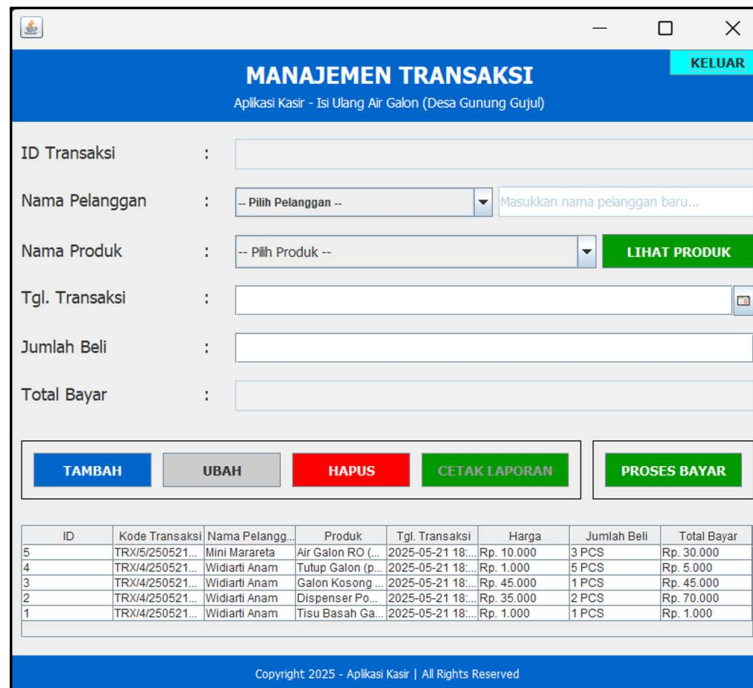
Gambar 7. Halaman Manajemen Transaksi (Admin)

Gambar di atas menunjukkan halaman manajemen transaksi yang digunakan admin untuk mencatat pembelian, mulai dari ID transaksi, pelanggan, produk, tanggal, jumlah beli, hingga total bayar otomatis. Admin dapat menambah, mengubah, menghapus transaksi, mencetak laporan, dan memproses pembayaran. Riwayat transaksi ditampilkan dalam tabel untuk memudahkan pemantauan dan pencatatan keuangan secara teratur.



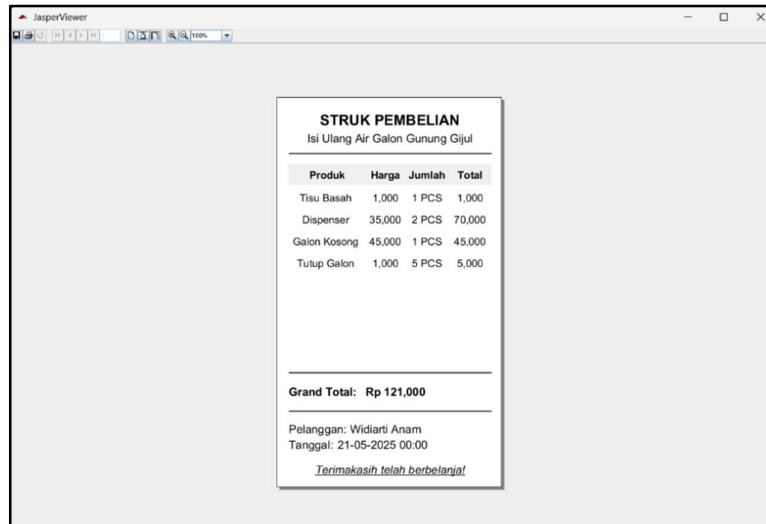
Gambar 8. Halaman Manajemen Produk (Kasir)

Gambar di atas menampilkan halaman manajemen produk untuk kasir, yang memungkinkan pengelolaan data produk seperti ID, nama, harga, dan status. Kasir dapat menambah, mengubah, dan menghapus data, namun tidak memiliki akses ke menu registrasi, sesuai pembatasan hak akses berdasarkan peran pengguna untuk menjaga keamanan sistem.



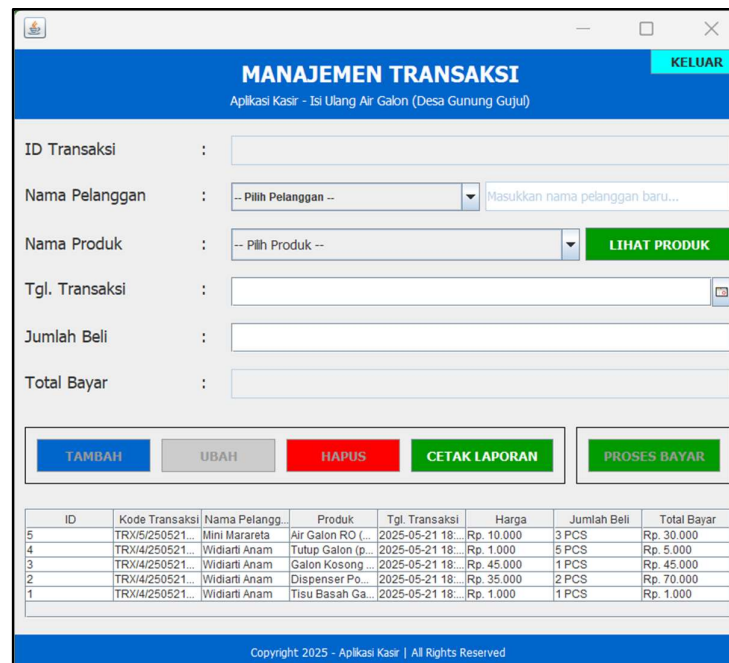
Gambar 9. Halaman Manajemen Transaksi (Kasir)

Gambar di atas menampilkan halaman transaksi yang digunakan kasir untuk menginput data pembelian, seperti ID transaksi, pelanggan, produk, tanggal, jumlah beli, dan total bayar. Kasir dapat menambah, mengubah, menghapus transaksi, dan memproses pembayaran, namun tidak dapat mencetak laporan guna menjaga batasan akses dan kerahasiaan data keuangan.



Gambar 10. Halaman Cetak Struk (Admin dan Kasir)

Gambar di atas menampilkan hasil cetak struk pembelian dari aplikasi kasir Isi Ulang Air Galon Gunung Gijul. Struk ini berisi rincian produk yang dibeli, harga, jumlah, total per item, grand total, nama pelanggan, dan tanggal transaksi. Dicitak melalui *JasperViewer*, struk ini menjadi bukti resmi transaksi yang dapat diakses oleh admin maupun kasir.



Gambar 11. Halaman Awal Pemilik Ketika *Login*

Gambar di atas menunjukkan tampilan halaman manajemen transaksi yang hanya dapat digunakan oleh pemilik untuk mencetak laporan. Meskipun form transaksi tersedia lengkap, fitur yang dapat diakses oleh pemilik dibatasi pada tombol cetak laporan saja, sementara fungsi lain seperti tambah, ubah, hapus, dan proses bayar tidak aktif, menegaskan bahwa peran pemilik hanya sebatas pemantauan dan pencetakan laporan transaksi.

The screenshot shows a printed report with the following data:

ID	TANGGAL	NAMA PRODUK	HARGA	JUMLAH BELI	TOTAL BAYA	PELANGGAN
1	21 Mei 2025, 06:36 PM	Tisu Basah Galon (per pcs)	Rp. 1.000	1 PCS	Rp. 1.000	Widiarti Anam
2	21 Mei 2025, 06:36 PM	Dispenser Pompa Manual	Rp. 35.000	2 PCS	Rp. 70.000	Widiarti Anam
3	21 Mei 2025, 06:37 PM	Galon Kosong Baru	Rp. 45.000	1 PCS	Rp. 45.000	Widiarti Anam
4	21 Mei 2025, 06:37 PM	Tutup Galon (per pcs)	Rp. 1.000	5 PCS	Rp. 5.000	Widiarti Anam
5	21 Mei 2025, 06:51 PM	Air Galon RO (Reverse)	Rp. 10.000	3 PCS	Rp. 30.000	Mini Marareta

Additional details on the report include: Gunung Gijul : 23 Mei 2025, a barcode with 'PEMILIK BISNIS / USAHA', and a footer with 'Laporan Ini Dicitak Resmi Langsung Dari (Aplikasi Kasir Isi Ulang Air Galon - Desa Gunung Gijul)' and 'Tanggal Cetak : 23-05-2025 20:11:51'.

Gambar 12. Halaman Cetak Laporan (Admin dan Pemilik)

Gambar di atas menunjukkan laporan transaksi penjualan yang dicetak dari aplikasi, berisi data seperti tanggal, produk, harga, jumlah, total bayar, dan nama pelanggan. Laporan ini dilengkapi tanggal cetak dan identitas pemilik, serta hanya dapat diakses oleh admin dan pemilik sebagai dokumentasi resmi dan transparansi transaksi.

The screenshot shows the 'MANAJEMEN PRODUK' application interface. At the top, there are buttons for 'TRANSAKSI' and 'KELUAR'. Below the title, there are input fields for 'ID Produk', 'Nama Produk', 'Harga Produk', and a dropdown menu for 'Status Produk' (set to 'Tersedia'). Below these fields are four buttons: 'TAMBAH' (blue), 'UBAH' (grey), 'HAPUS' (red), and 'MENU REGISTRASI' (green). At the bottom, there is a table listing products with columns for ID Produk, Nama Produk, Harga Produk, and Status Produk. The footer contains the text 'Copyright 2025 - Aplikasi Kasir | All Rights Reserved'.

Gambar 13. Halaman Pelanggan Ketika *Login*

Gambar di atas menunjukkan tampilan setelah pelanggan berhasil login. Namun, pelanggan tidak dapat menambah, mengubah, menghapus data, maupun melihat atau mengakses menu registrasi. Pelanggan disini hanya dapat melihat informasi terkait produk yang dijual saja.

2. Hasil Pengujian Aplikasi

Tabel 1. Hasil Pengujian *BlackBox Testing*

No.	Pengujian	Kasus	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Saat Mengelola Pengguna Membuka Netbeans lalu jalankan	Pengguna Mengisi Username dan Password	Aksi Yang Dilakukan Sukses	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
2.	Saat Mengelola Manajemen pengguna	Pengguna Mengisi manajemen Pengguna Dapat tambah, ubah dan Hapus	Aksi Yang dilakukan Tampil	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
3.	Saat mengelola manajemen Produk	Admin mengisi manajemen Produk Dapat tambah, Ubah dan hapus	Aksi Yang dilakukan tampil	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
4.	Saat mengelola Manajemen transaksi	Admin mengisi manajemen transaksi Admin Dapat tambah, Ubah dan hapus	Aksi yang Dilakukam Tampil	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
5.	Saat kasir mengelola Manajemen Produk	Kasir mengisi nama, harga dan status produk lalu tambah, ubah dan hapus kasir tidak dapat membuka menu registrasi	Aksi yang dilakukan tampil	Sesuai harapan	<i>Valid</i>
6.	Saat kasir mengelola manajemen transaksi	Kasir dapat mengisi manajemen transaksi lalu tambah, ubah, hapus tapi tidak dapat cetak laporan. Setelah itu klik proses bayar	Aksi Yang dilakukan Tampil	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

3. Pembahasan

Aplikasi ini berhasil menjawab permasalahan utama mitra, yaitu proses pencatatan manual yang tidak efisien. Setelah implementasi, proses pencatatan transaksi menjadi lebih cepat, akurat, dan terdokumentasi dengan baik. Pemilik usaha dapat mencetak laporan harian maupun bulanan dengan mudah. Metode *Extreme Programming (XP)* terbukti efektif diterapkan dalam pengembangan aplikasi ini karena fleksibel terhadap perubahan kebutuhan selama proses berlangsung. Selain itu, keterlibatan pengguna dalam setiap tahap memungkinkan sistem dikembangkan sesuai dengan kebutuhan lapangan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan aplikasi informasi penjualan isi ulang air galon berbasis desktop di Desa

Gunung Gijul telah berhasil dilaksanakan menggunakan metode *Extreme Programming* (XP). Aplikasi ini mencakup fitur utama seperti pencatatan transaksi, manajemen data pelanggan dan produk, serta pembuatan laporan penjualan. Implementasi aplikasi terbukti meningkatkan efektivitas pengelolaan usaha, mempercepat proses operasional, dan meminimalkan kesalahan pencatatan manual. Selain itu, data tersimpan secara terstruktur dan aman di basis data lokal, memudahkan akses dan pelaporan.

Melalui pendekatan iteratif XP, pengembangan aplikasi dapat disesuaikan dengan kebutuhan nyata pengguna di lapangan, serta memungkinkan kolaborasi yang baik antara pengembang dan mitra usaha. Hasil akhir menunjukkan bahwa aplikasi ini menjadi solusi yang relevan dan aplikatif dalam mendukung digitalisasi usaha kecil di tingkat desa.

Penulis menyarankan agar aplikasi ini dikembangkan lebih lanjut ke versi berbasis *web* agar dapat diakses secara daring dari berbagai lokasi. Selain itu, penambahan fitur multi-user dan integrasi dengan sistem pembayaran digital juga perlu dipertimbangkan untuk meningkatkan fleksibilitas, kolaborasi, dan jangkauan pengguna di masa depan. Penggunaan aplikasi ini juga dapat dijadikan model atau acuan untuk usaha serupa di desa lain yang memiliki karakteristik operasional serupa. Kegiatan pelatihan dan pendampingan kepada pengguna sangat disarankan agar pemanfaatan sistem berjalan optimal dan berkelanjutan. Evaluasi berkala juga penting dilakukan untuk menjaga kualitas dan kesesuaian sistem terhadap kebutuhan yang terus berkembang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan dan pendanaan kegiatan ini, khususnya kepada Institut Teknologi Bisnis dan Bahasa Dian Cipta Cendikia yang telah memberikan dukungan moral, akademik, dan fasilitas, sehingga kegiatan pengabdian ini dapat berjalan dengan lancar dan menghasilkan luaran yang bermanfaat bagi masyarakat Desa Gunung Gijul.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, Y., & Ujianti, M. H. (2025). *Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru Pada Daycare dan Pre Schoolananda Mandiri Slawi Berbasis Web*. 9(1), 177–184.
- Amdi Rizal, M., Ahmad, I., Aftirah, N., & Lestari, W. (2022). Aplikasi Inventory Persediaan Barang Berbasis Web Menggunakan Metode Extreme Programming (Studi Kasus: Esha 2 Cell). *Jl. ZA. Pagar Alam*, 3(2), 2774–5384.
- Aprilyana, I., Munti, N. Y. S., & Adeswastoto, H. (2021). Perancangan Database System Informasi Pemetaan Trayek Bus Sekolah dan Halte Di Central Business District (CBD) Bangkinang (Studi Kasus Di Dinas Perhubungan Kabupaten Kampar). *Jurnal Inovasi Teknik Informatika*, 5(2), 16–22. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jiti/article/view/2654>
- Daulani, A., Yuliana, & Sujana, D. N. O. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Kasir Berbasis Desktop Studi Kasus pada Toko Dewa Mart. *Jurnal Inovasi Ilmu Komputer*, 2(2), 10–20.
- Fatawa Imam Al Muftin, & Fendi Hidayat. (2024). Sistem Informasi Penjualan. *Zona Komputer: Program Studi Sistem Informasi Universitas Batam*, 13(3), 232–237. <https://doi.org/10.37776/zkomp.v13i3.1461>
- Hokyanto, N., Suryadi, A., & Dwi Puspitasari, A. C. D. (2022). Sistem Informasi Pelayanan Penduduk Rw 009 Bojong Pondok Terong Cipayung Depok Berbasis Java. *Jurnal Ilmiah Informatika*, 10(02), 112–119. <https://doi.org/10.33884/jif.v10i02.6348>
- Mabrur, A. K., Anwar, & Ruma, Z. (2022). Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pelanggan pada Perusahaan Daerah Air Minum Tirta Ompo Kabupaten Soppeng. *Jurnalbisnis, Manajemen, Dan Informatika (JBMI)*, 19(2), 143–159. <https://doi.org/10.26487/jbmi.v19i1.23514>
- Mair, Z. R., & Sari, H. Y. (2021). Aplikasi Kasir Pada Adibah Boutique Berbasis Desktop. *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, 2(4), 233–248. <https://doi.org/10.47747/jurnalnik.v2i4.535>
- Mawarni, R., Triyanti, D., Afriansyah, D., Kurniawan, Y., & Sartika, D. (2022). Sistem Informasi Penjualan Alat-Alat Pancing Berbasis Web Pada Toko Yoggi Bersaudara Di Talang Padang Kabupaten Tanggamus (Studi Kasus Toko Yoggi Bersaudara). *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 10(1), 214–219. <https://doi.org/10.35959/jik.v10i1.315>
- Mustofa, M. I., Hikmah, I. N., Hidayati, N., Nofalia, Saputra, R. B., & Alawiyah, R. (2023). Perancangan Sistem Informasi Kasir Toko Acong. *Instink: Inovasi Pendidikan, Teknologi Informasi Dan Komputer*, 2(1), 30–35. <https://doi.org/10.30599/instink.v2i1.2095>

- Nuraeni, R., Firmansyah, A., Hadikristanto, W., & Bangsa, P. (2023). Sistem Informasi Kasir Pada CV Tunas Sukanyata Berbasis Desktop Menggunakan Metode Waterfall. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 7(3), 657–671. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v7i3.1149>
- Pakaya, A., Sulaehani, R., & Muzakir, I. (2023). *Perancangan Sistem Kasir Penjualan Pada Toko Rahyun Indah*. 1(1), 21–31.
- Prasetyo, D. Y., & Yunita, F. (2022). Sistem Informasi E-Kasir Pada Berry Konveksi Tembilahan. *Remik*, 6(4), 875–885. <https://doi.org/10.33395/remik.v6i4.11873>
- S, M. F. P., & Narulita, S. (2024). *Cashier System Design at CV . Athaya Using Unified Modeling Language (UML)*. 17(2), 11–20.
- Salam, I. A., Prihandani, K., & Purnamasari, I. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Profit Penjualan Motor Berbasis Desktop Konsep Arsitektur Model View Controller (Mvc). *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 11(3s1). <https://doi.org/10.23960/jitet.v11i3s1.3495>
- Saraji, S., Rahaningsih, N., & Muhamad Basysyar, F. (2023). Aplikasi Kasir Cafe the Premiere Cinema XXI CSB Mall Cirebon Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 440–451. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6306>
- Serang, O., Oliy, A., & Lumintang, D. (2021). Air Minum Isi Ulang dalam Kerangka Perlindungan Konsumen. *Lex Privatum*, 9(6), 37–46.
- Vivita, D., Febriadi, S. R., & Eprianti, N. (2023). Tinjauan Etika Bisnis Islam pada Praktik Jual Beli Isi Ulang Air Galon. *Bandung Conference Series: Sharia Economic Law*, 3(1), 202–207. <https://doi.org/10.29313/bcssel.v3i1.5821>
- Wijayanti, D., Irawan, S. A., Haryadi, E., Komalasari, Y., & Mustomi, D. (2021). Rancangan Aplikasi Kasir Berbasis Dekstop Pada Toko Citra MJ Cikarang. *Bina Insani Ict Journal*, 8(2), 136. <https://doi.org/10.51211/biict.v8i2.1550>
- Zulkarnaen, W., Dewi Fitriani, I., & Yuningsih, N. (2020). Pengembangan Supply Chain Management Dalam Pengelolaan Distribusi Logistik Pemilu Yang Lebih Tepat Jenis, Tepat Jumlah Dan Tepat Waktu Berbasis Human Resources Competency Development Di Kpu Jawa Barat. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, Dan Akuntansi)*, 4(June), 222–243. <http://www.journal.stiemb.ac.id/index.php/mea/article/view/372>