



IMPLEMENTASI APLIKASI KASIR BERBASIS *MOBILE RESPONSIVE* PADA ONE HOME FARM

@Hak cipta milik IPB University

BILQIS AYU AZZAHRA



**PROGRAM STUDI AKUNTANSI
SEKOLAH VOKASI
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2024**



PERNYATAAN MENGENAI LAPORAN AKHIR DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan proyek akhir dengan judul “Implementasi Aplikasi Kasir Berbasis *Mobile Responsive* pada One Home Farm” adalah karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka di bagian akhir laporan proyek akhir ini.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Institut Pertanian Bogor.

Bogor, Mei 2024

Bilqis Ayu Azzahra
J0314202322

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



ABSTRAK

BILQIS AYU AZZAHRA. Implementasi Aplikasi Kasir Berbasis *Mobile Responsive* pada One Home Farm. Dibimbing oleh RATIH PRATIWI.

One Home Farm merupakan suatu komunitas pertanian serta sebagai salah satu destinasi wisata edukasi yang terdapat di kota Bogor, dengan sistem pencatatan yang masih dilakukan secara manual menggunakan nota dan buku penjualan, sehingga menjadikannya kurang efektif dan efisien untuk terus dilakukan. Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah menjelaskan sistem penjualan tunai, mengimplementasikan aplikasi kasir berbasis *mobile responsive*, dan mengevaluasi penerapan aplikasi kasir berbasis *mobile responsive* pada One Home Farm. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi pustaka. Metode evaluasi dilakukan menggunakan metode analisis PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Eficiency, Service*).

Hasil pembahasan menunjukkan bahwa sistem penjualan tunai pada One Home Farm masih dilakukan secara sederhana dan manual tanpa menggunakan sistem untuk membantu kegiatan transaksinya sehingga banyak terjadi *human error*. Evaluasi penerapan aplikasi kasir One Home Farm dengan metode PIECES menunjukkan rata-rata keseluruhan kepuasan pengguna adalah sebesar 4.6 dengan kategori sangat puas, sehingga dikatakan bahwa aplikasi ini efektif untuk memenuhi kebutuhan One Home Farm dalam mempermudah dan mempercepat transaksi penjualan dengan fitur-fitur yang tersedia.

Kata kunci : aplikasi kasir, implementasi, *mobile responsive*, pencatatan, penjualan tunai

ABSTRACT

BILQIS AYU AZZAHRA Implementation of a Mobile Responsive Cashier Application at One Home Farm. Supervised by RATIH PRATIWI.

One Home Farm is an agricultural community as well as an educational tourism destination in the city of Bogor, with a recording system that is still done manually using sales receipts and books, making it less effective and efficient to continue. The objectives of this final assignment are explaining cash sales system, implementing a mobile responsive cashier application, evaluating the implementation of a mobile responsive cashier application. Data collection techniques were carried out through interviews, observation, documentation and literature study. The evaluation method is carried out using the PIECES analysis method (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, Service*).

The results of the discussion show that the cash sales system at One Home Farm is still carried out simply and manually without using a system to assist transaction activities, so that many human errors occur. Evaluation of the implementation of the One Home Farm cashier application using the PIECES method shows that the average overall user satisfaction is 4.6 with the very satisfied category, so it can be said that this application is effective in meeting One Home Farm's needs in simplifying and speeding up sales transactions with the available features.

Keywords : cashier application, cash sales, implementation, mobile responsive, recording



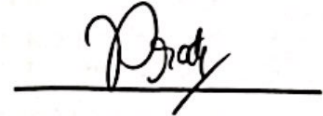
Judul Proyek Akhir : Implementasi Aplikasi Kasir Berbasis *Mobile Responsive* pada One Home Farm

Nama : Bilqis Ayu Azzahra
NIM : J0314202322

@Hak cipta milik IPB University

Disetujui oleh

**Pembimbing :
Ratih Pratiwi, S.E., M.Ak.**



Diketahui oleh

**Ketua Program Studi:
Ratih Pratiwi, S.E., M.Ak.
NIP 201807198706232001**

**Dekan Sekolah Vokasi:
Dr. Ir. Aceng Hidayat, M.T.
NIP 196607171992031003**



Tanggal Ujian: 04 Juni 2024

Tanggal Lulus:



PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah subhanaahu wa ta'ala atas segala karunia-Nya sehingga skripsi ini berhasil diselesaikan. Judul yang dipilih dalam proyek akhir yang dilaksanakan sejak bulan Desember 2023 sampai bulan Mei 2024 ini adalah “Implementasi Aplikasi Kasir Berbasis *Mobile Responsive* pada One Home Farm”.

Terima kasih penulis ucapkan kepada pembimbing, Ibu Ratih Pratiwi, S.E., M.Ak. yang telah membimbing dengan baik, sabar, dan banyak memberi saran membangun sehingga proyek akhir ini dapat selesai dengan baik. Ucapan terima kasih dan juga penghargaan penulis sampaikan kepada Bapak Victor Lie selaku pimpinan dari One Home Farm Indonesia, Kak Widya selaku admin bagian Keuangan, beserta para staf One Home Farm Indonesia Sahrin, Aldi, Jay, Pak Herry, Bu Ida, dan Bu Yuli yang telah memberikan pengalaman berharga serta informasi yang sangat bermanfaat bagi penulis dalam penyusunan proyek akhir ini. Ungkapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada ayah, ibu, adik-adik, dan seluruh keluarga yang senantiasa memberikan dukungan, doa, dan kasih sayangnya, serta para sahabat seperjuangan yang saling memberikan semangat, dorongan, dan motivasi agar skripsi ini bisa selesai tepat waktu.

Penulis sangat menyadari bahwa proyek akhir ini tentunya masih terdapat banyak kekurangan. Terlepas dari hal itu, penulis berharap semoga proyek akhir ini dapat bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan.

Bogor, Mei 2024

Bilqis Ayu Azzahra

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	x
I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Manfaat	3
II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Sistem Informasi Akuntansi	4
2.2 Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Tunai	5
2.3 Teknologi Informasi	7
2.4 <i>Data Flow Diagram</i> (DFD)	8
2.5 Diagram Konteks	9
2.6 Metode PIECES	10
2.7 <i>Mobile Responsive</i>	11
III METODE	12
3.1 Gambaran Objek Penelitian	12
3.2 Metode Pengumpulan Data	12
3.3 Jenis dan Sumber Data	13
3.4 Teknik Analisis Data	13
IV HASIL DAN PEMBAHASAN	15
4.1 Sistem Penjualan Tunai One Home Farm	15
4.2 Implementasi Aplikasi Kasir Berbasis <i>Mobile Responsive</i>	18
4.3 Evaluasi Penerapan Aplikasi Kasir pada One Home Farm	28
V SIMPULAN DAN SARAN	35
5.1 Simpulan	35
5.2 Saran	35
DAFTAR PUSTAKA	36
LAMPIRAN	37
RIWAYAT HIDUP	41



DAFTAR TABEL

1	Simbol-Symbol pada DFD	9
2	Pembagian Skor Skala <i>Likert</i>	28
3	Rata-Rata Tingkat Kepuasan	28
4	Hasil Kuesioner <i>Performance</i>	29
5	Analisis Perbandingan Berdasarkan <i>Performance</i>	29
6	Hasil Kuesioner <i>Information</i>	30
7	Analisis Perbandingan Berdasarkan <i>Information</i>	30
8	Hasil Kuesioner <i>Economics</i>	31
9	Analisis Perbandingan Berdasarkan <i>Economics</i>	31
10	Hasil Kuesioner <i>Control</i>	32
11	Analisis Perbandingan Berdasarkan <i>Control</i>	32
12	Hasil Kuesioner <i>Efficiency</i>	32
13	Analisis Perbandingan Berdasarkan <i>Efficiency</i>	33
14	Hasil Kuesioner Service	33
15	Analisis Perbandingan Berdasarkan <i>Service</i>	34
16	Ringkasan Tingkat Kepuasan Pengguna	34

DAFTAR GAMBAR

1	Nota Penjualan One Home Farm	16
2	Buku Rekap Penjualan One Home Farm	17
3	Buku Petty Cash One Home Farm	17
4	Diagram Konteks	19
5	DFD Level 1	19
6	Use Case Diagram	20
7	Alur Penggunaan Aplikasi	21
8	Halaman <i>Login</i>	21
9	Halaman Utama	22
10	Menu <i>Attraction</i>	22
11	Menu Produk	23
12	Menu Voucher	23
13	Menu Kasir	24
14	Menu Transaksi	24
15	Menu <i>List Ticket</i>	25
16	Menu Klaim Tiket	25
17	Menu Pengeluaran	26
18	Menu Report	26
19	Menu Konten	27

DAFTAR LAMPIRAN

1	Hasil Kuesioner Implementasi Aplikasi	37
2	Timeline Proyek Akhir	40