

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Toko Martini merupakan salah satu usaha ritel yang menyediakan aneka kebutuhan harian masyarakat, mulai dari bahan pokok, minuman kemasan, camilan, hingga perlengkapan rumah tangga. Dalam menjalankan aktivitas usahanya, Toko Martini masih mengandalkan sistem pencatatan secara manual. Setiap transaksi penjualan dicatat dengan tangan ke dalam buku nota. Proses perhitungan total belanja dilakukan menggunakan kalkulator, sedangkan pencatatan stok barang dilakukan dengan cara mengecek fisik barang secara manual setiap beberapa hari sekali.

Berdasarkan hasil observasi awal di Toko Martini, sistem manual ini menimbulkan beberapa kendala. Pertama, saat jam sibuk, antrean pembeli menjadi panjang karena kasir harus melakukan perhitungan satu per satu setiap barang yang dibeli. Kedua, suka terjadi kesalahan perhitungan total belanja maupun uang kembalian. Ketiga, pemilik toko kesulitan mengetahui stok barang secara real-time, sehingga terkadang barang habis tanpa diketahui. Keempat, pembuatan laporan penjualan harian dan bulanan cukup memakan waktu lama dan karena harus menjumlahkan catatan nota satu per satu yang terkadang hilang atau rusak.

Permasalahan serupa juga ditemukan pada penelitian sebelumnya. Ginting (2022) mengungkapkan bahwa Apotek Thamrin Medan mengalami kendala serupa, yaitu sistem penjualan masih manual menggunakan catatan buku sehingga kurang efisien dan rawan kesalahan harga. Penelitian tersebut menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic.Net dengan database Microsoft Access untuk merancang sistem informasi pembelian dan penjualan obat. Aritonang, Dauli, dan Martyani (2023) juga melaporkan bahwa Toko Mutiara masih melakukan pencatatan penjualan secara manual, yang menyebabkan informasi stok barang tidak diketahui secara pasti, dan dikembangkan menggunakan Visual Basic NET.2010. Penelitian Mair dan Sari (2021) di Adibah Boutique menemukan bahwa

sistem manual menyebabkan ketidakteraturan manajemen laba rugi dan tidak adanya bukti transaksi yang sah, yang kemudian diselesaikan dengan aplikasi kasir berbasis desktop menggunakan VB.Net. Wulandari dan Arianti (2024) mengembangkan sistem penjualan tas berbasis Visual Basic .NET untuk mengatasi kesalahan input data dan perhitungan transaksi yang tidak akurat. Ginting (2021) di Varen Coffee juga mengalami permasalahan pencatatan faktur tagihan dan laporan penjualan yang mudah basah atau robek, yang kemudian diatasi dengan aplikasi berbasis desktop menggunakan VB.Net dan *Crystal Report*. Munandar dkk (2023) merancang aplikasi kasir toko kelontong berbasis desktop menggunakan metode Waterfall dengan Java dan MySQL, yang memiliki relevansi tinggi karena objek penelitian yang sama. Penelitian lain oleh Arman dan Maberur (2022) mengungkapkan bahwa sistem manual menyebabkan kesalahan pencatatan laporan, sementara sistem POS yang dikembangkan memudahkan pendataan barang, transaksi, dan laporan. Maridaningsih, Setiawan, dan Nugroho (2025) merancang sistem POS di Toko Ban Motor Multi Ban Secang dengan metode Waterfall dan implementasi barcode. Pratama (2021) merancang sistem POS berbasis web di Toko Pakaian Aula Collection dengan Framework Codeigniter. Efendi (2021) merancang sistem POS berbasis web di Warung Batak Iwan dengan metode Waterfall. Oetari (2025) merancang aplikasi POS berbasis web di Toko DSAWD Collection dengan metode Waterfall dan Framework Laravel. Herdiyanto, Nursobah, dan Yunita (2025) menggunakan metode *Prototype* dalam merancang aplikasi POS berbasis web di Kantin STMIK Widya Cipta Dharma. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan sistem informasi terkomputerisasi, khususnya yang menggunakan bahasa pemrograman VB.Net, terbukti efektif dalam mengatasi permasalahan pencatatan transaksi manual.

Dengan demikian, dibutuhkan sebuah sistem yang mampu mendukung kelancaran proses transaksi penjualan di Toko Martini menjadi lebih cepat, akurat, dan terstruktur. Salah satu solusinya adalah dengan merancang aplikasi *Point Of Sale* (POS) berbasis desktop yang diharapkan mampu menggantikan sistem manual yang sedang berjalan, sehingga proses penjualan, pengelolaan stok, dan pembuatan laporan dapat dilakukan secara terkomputerisasi.

Pada proses pengembangan aplikasi ini, pendekatan yang diterapkan adalah metode *Prototype*. Metode dipilih karena memungkinkan pemilik Toko Martini untuk melihat langsung contoh awal aplikasi (*Prototype*) sebelum pengembangan penuh dilakukan. Dengan demikian, pemilik toko dapat memberikan saran dan masukan sejak awal sehingga aplikasi yang dihasilkan dapat sesuai kebutuhan dan karakteristik Toko Martini. Metode *Prototype* juga lebih fleksibel dalam menampung perubahan kebutuhan dibandingkan metode Waterfall yang bersifat kaku dan linear.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti cukup tertarik melakukan penelitian berjudul **"Perancangan Aplikasi *Point Of Sale* (POS) Berbasis Desktop Menggunakan Metode *Prototype* di Toko Martini Kabupaten Bandung"**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi *Point Of Sale* (POS) berbasis desktop yang mampu menyelesaikan kendala pencatatan transaksi secara manual yang masih berlangsung di Toko Martini?
2. Bagaimana mengimplementasikan metode *Prototype* dalam proses pengembangan aplikasi POS dengan memanfaatkan antarmuka VB.Net serta database Access?
3. Bagaimana menguji kelayakan aplikasi POS yang dirancang sehingga dapat membantu proses transaksi penjualan, Tambah stok, dan pembuatan laporan di Toko Martini?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Khusus

Adapun sasaran yang hendak diraih dalam penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan rancangan aplikasi *Point Of Sale* (POS) berbasis desktop yang dapat mengatasi kendala pencatatan transaksi manual di Toko Martini.

2. Mengimplementasikan metode *Prototype* pada proses pengembangan aplikasi POS dengan antarmuka Visual Basic .NET dan database Microsoft Access.
3. Menguji kelayakan aplikasi POS yang dirancang sehingga mampu membantu proses penjualan, penambahan stok, dan pembuatan laporan penjualan di Toko Martini.

1.3.2 Tujuan Umum

Membangun sebuah aplikasi *Point Of Sale* (POS) berbasis desktop yang berfungsi sebagai solusi atas kendala pencatatan transaksi manual yang masih berlangsung di Toko Martini.

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak meluas, maka ruang lingkup penelitian dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Aplikasi yang dikembangkan berbasis desktop (Windows) menggunakan Microsoft Visual Studio dengan bahasa pemrograman VB.Net.
2. *Database* yang digunakan adalah Microsoft Access.
3. Fitur utama aplikasi meliputi: manajemen data barang, transaksi penjualan (kasir), tambahan stok, dan laporan penjualan harian/bulanan.
4. Pembayaran Qris dan Piut Hanya Informasi saja

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan keilmuan, terutama dalam ranah sistem informasi. Kontribusi utama penelitian ini terletak pada implementasi metode *Prototype* dan pemanfaatan Visual Basic .NET dalam pengembangan aplikasi *Point Of Sale* yang ditujukan untuk mendukung operasional usaha ritel berskala kecil. Dengan demikian, Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk pengembangan sistem yang sejenis di kemudian hari.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Toko Martini: Mempercepat proses transaksi, mengurangi kesalahan hitung, memudahkan pemantauan stok, dan menyediakan laporan penjualan yang akurat.
2. Bagi Penulis: Menambah pengalaman dalam merancang dan membangun aplikasi POS sesuai dengan kebutuhan pengguna.
3. Untuk Peneliti Lain: Dapat dijadikan referensi pengembangan lebih lanjut, misalnya menjadi aplikasi berbasis web atau *mobile*.

1.6 Posisi Penelitian

Menjelaskan apa yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya (*state of the art*); Sertakan referensi atau tabel perbandingan (judul, metode, hasil). Tujuan: menegaskan kebaruan dan posisi unik penelitian Anda. Posisi penelitian dapat disajikan dalam bentuk tabel dan dideskripsikan kebaruan dari penelitian ini.

Tabel 1. 1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya (*State of the art*)

No	Peneliti, (Tahun)	Judul Penelitian	Metode	Objek Penelitian	Perbandingan yang dijadikan alasan tinjauan penelitian
1	Jimmy Nganta Ginting (2022) Vol XI (No 2) p-ISSN: 2337-3601, e-ISSN: 2549-015X https://media.neliti.com/media/publications/579932-perancangan-sistem-informasi-data-pembel-8e53b47a.pdf	Perancangan Sistem Informasi Data Pembelian dan Penjualan Obat pada Apotik Thamrin Medan Menggunakan Visual Basic.Net	<i>Waterfall</i> (implisit)	Apotek Thamrin	Acuan penggunaan VB.Net dan database Access. Sistem manual menyebabkan kesalahan harga dan inefisiensi.
2	Yolanda Aritonang, RD. Rahmat Dauli, Eka Martyani	Pengembangan Sistem Informasi Penjualan pada	<i>Waterfall</i>	Toko Mutiara (pakaian)	Referensi penerapan metode <i>Waterfall</i> , pembuatan

No	Peneliti, (Tahun)	Judul Penelitian	Metode	Objek Penelitian	Perbandingan yang dijadikan alasan tinjauan penelitian
	(2023) Vol 1, No 1, e-ISSN: 3030-8011, page 356-361 Website https://prosiding.seminars.id/prosaitekns	Toko Mutiara Berbasis Visual Basic NET.2010			laporan penjualan, dan masalah sistem manual (stok tidak terpantau).
3	Zaid Romegar Mair & Helen Yunita Sari (2021), Vol 2 (No 4) e-ISSN: 2746-1343 DOI: https://doi.org/10.47747/jurnalnik.v2i4.535 https://journal.jis-institute.org/index.php/jnik/article/view/535	Aplikasi Kasir Pada Adibah Boutique Berbasis Desktop	<i>Waterfall</i> (implisit)	Adibah Boutique	Referensi pembuatan form transaksi, manajemen user, dan hak akses.
4	Fiby Anggita Ayu Wulandari & Fadhea Salfinabila Arianti (2024) Vol.2, No.12 e-ISSN: 3031-5220; DOI: 10.62281, Hal XX-XX	Pengembangan Sistem Penjualan Tas Berbasis Visual Basic .NET	<i>Waterfall</i>	Toko Tas	Referensi pengujian <i>Black Box Testing</i> , penggunaan VB.Net dan MySQL.
5	Eka Arapenta Ginting (2021) http://repositoryb.aru.stieykpn.ac.id/443/1/Ringkasan%20Skripsi%20Eka%20Arapenta%20	Pengembangan Aplikasi Penjualan Berbasis Desktop Menggunakan Visual Studio	<i>Waterfall</i>	Varen Coffee	Referensi penggunaan UML (<i>Use Case</i> , <i>Activity Diagram</i>), <i>Crystal Report</i> untuk laporan.

No	Peneliti, (Tahun)	Judul Penelitian	Metode	Objek Penelitian	Perbandingan yang dijadikan alasan tinjauan penelitian
	20Ginting-111729692.pdf	2010 (Varen Coffee)			
6	Adi Irwan Aris Munandar, dkk (2023), Volume 1, No. 2, ISSN 9999-9999 (media online) Hal 374-382 https://jurnalmahasiswa.com/index.php/jriin/article/view/105/231	Perancangan Aplikasi Kasir Toko Kelontong Berbasis <i>Desktop</i> Menggunakan Metode <i>Waterfall</i>	<i>Waterfall</i>	Toko kelontong	Relevansi tinggi (sama-sama toko kelontong). Kelemahan pencatatan manual tidak efisien dan rawan kesalahan.
7	Muhajir Arman & Rahmat Maberur (2022), Vol 5 (No 1) p-ISSN: 2620 – 5327 e-ISSN: 2715 – 5501 DOI: https://doi.org/10.57093/jisti.v5i1.108 https://journal.jisti.unipol.ac.id/index.php/jisti/article/view/108/93	Perancangan Aplikasi <i>Point of Sales</i> pada Toko Cahaya Purnama Soppeng	SDLC <i>Waterfall</i>	Toko Cahaya Purnama	Sistem manual menyebabkan kesalahan pencatatan laporan. Sistem POS memudahkan pendataan barang, transaksi, dan laporan.
8	Dyah Inkud Daifatur Rahma, dkk (2025), Volume 5 ISSN (Online) 2747-0563 https://share.google/IOo4YkQ3w7GyoPxNZ	Pengembangan Sistem <i>Point Of Sale</i> berbasis Java <i>Desktop</i> (Studi Kasus: Toko Berkah Abadi, Jombang)	<i>Waterfall</i>	Toko Berkah Abadi	Referensi lengkap mulai dari UML, <i>Activity Diagram</i> , <i>Class Diagram</i> , wireframe, hingga PDM.

No	Peneliti, (Tahun)	Judul Penelitian	Metode	Objek Penelitian	Perbandingan yang dijadikan alasan tinjauan penelitian
9	Pujiaistuti, Wahyu Nur Cholifah, Ulfa Pauziah (2023) e-ISSN: 2598-8719 (Online), p-ISSN: 2598-8700 (Printed), Vol. 7 No.4 DOI: https://doi.org/10.52362/jisamar.v7i4.1288 https://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar/article/view/1288/812	Perancangan Aplikasi <i>Point Of Sale</i> Berbasis <i>Desktop</i> di Koperasi Avicenna Menggunakan Metode <i>Dynamic Probability</i>	<i>Dynamic Probability</i>	Koperasi Avicenna	Metode berbeda (<i>Dynamic Probability</i>). Referensi perancangan ERD, diagram konteks, form pelanggan, supplier, karyawan, produk.
10	Suci Zuldesfianti (2023) p-ISSN:2527-5321 e-ISSN:2527-5941, Vol 7, No 1 DOI: https://doi.org/10.30998/semnasristek.v7i1.6265 https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/semnasristek/article/view/6265/1724	Perancangan Aplikasi <i>Point Of Sale</i> untuk Rumah Makan Baru Jaya Berbasis <i>Desktop</i>	<i>Waterfall</i>	Rumah Makan Baru Jaya	Referensi perancangan ERD, diagram konteks, form pemesanan, pembayaran, laporan.
11	Siti Maridaningsih, Agus Setiawan, Setiya Nugroho (2025)	Perancangan Sistem <i>Point Of Sale</i> (POS) untuk Meningkatkan Efisiensi Pengelolaan	<i>Waterfall</i>	Toko Ban Motor Multi Ban Secang	Referensi metode <i>Waterfall</i> , UAT, dan implementasi barcode.

No	Peneliti, (Tahun)	Judul Penelitian	Metode	Objek Penelitian	Perbandingan yang dijadikan alasan tinjauan penelitian
	Volume 6, No. 2, ISSN 2686-228X (media online) DOI: https://doi.org/10.47065/josh.v6i2.6526 https://ejurnal.seminar-id.com/index.php/josh/article/view/6526/3393	Penjualan dan Stok Barang			
12	Dimas Pandu Prayogo, Dani Anggoro, Pujianto (2025) Vol. 06 No. 01, Hal. 88-96 p_ ISSN: 2776-7418 e-ISSN 2746-508X, Hal. 88-96 DOI: https://doi.org/10.24127/jiki.v6i1.6738 https://scholar.ummetro.ac.id/index.php/jiki/article/view/6738/3505	Rancang Bangun Aplikasi <i>Point Of Sale</i> (POS) Berbasis Web untuk Efisiensi Manajemen Toko Al-Hidayah	<i>Waterfall & OOP</i>	Toko Al-Hidayah (Tekstil)	Masalah sistem manual (nota hilang, human error). Referensi tambahan metode <i>Waterfall</i> dan blackbox testing.
13	Charlos Herdiyanto, Nursobah, Yunita (2024), Vol. 28 No. 2, ISSN: 1410-3737(p) 2621-069X(e) Open access article	Rancang Bangun Aplikasi <i>Point Of Sale</i> (POS) pada Kantin STMIK Widya Cipta Dharma Berbasis Web	<i>Prototype</i>	Kantin STMIK Widya Cipta Dharma	Referensi metode <i>Prototype</i> (sama dengan revisi penelitian ini), pengujian black box dan beta testing.

No	Peneliti, (Tahun)	Judul Penelitian	Metode	Objek Penelitian	Perbandingan yang dijadikan alasan tinjauan penelitian
	licensed under CC-BY DOI:10.46984/sebatik.v28i2.000, https://repository.wicida.ac.id/6017/2/2043015-S1-Jurnal.pdf				
14	Martono & Zulfi Karman (2022), VOL. 17, No. 2, P-ISSN: 1907-6738 E-ISSN: 2528-0082 DOI: https://doi.org/10.33998/processor.2022.17.2.1266 , https://ejournal.unama.ac.id/index.php/processor/article/view/507/401	Perancangan Aplikasi <i>Point Of Sale</i> (POS) pada Karya Maju Jaya	<i>Waterfall</i>	Karya Maju Jaya (bengkel)	Referensi permodelan <i>Use Case Diagram</i> , <i>Class Diagram</i> , halaman login, dashboard, produk, transaksi, laporan, invoice.
15	Alfian Adi Pratama (2021) https://eskripsi.usm.ac.id/files/skripsi/G21A/2016/G.231.16.0115/G.231.16.0115-15-File-Komplit-20210830021422.pdf	Sistem <i>Point of Sales</i> (POS) Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter pada Toko Pakaian Aula Collection	<i>Waterfall</i>	Toko Pakaian Aula Collection	Referensi lengkap mulai dari pengujian black box, white box, basis path, hingga diagram alir.
16	Irsan Efendi (2021) https://repository.unusia.ac.id/id/eprint/733/1/IRSAN%20EFENDI-INF17030054.pdf	Rancang Bangun Sistem <i>Point Of Sale</i> Sebagai Platform Berbasis Website pada UMKM	<i>Waterfall</i>	Warung Batak Iwan	Referensi metode <i>Waterfall</i> , <i>Black Box Testing</i> , XAMPP, MySQL, PHP, UML.

No	Peneliti, (Tahun)	Judul Penelitian	Metode	Objek Penelitian	Perbandingan yang dijadikan alasan tinjauan penelitian
		Warung Batak Iwan			
17	Baskara Wahyu Adi Nugraha & Ihsan Cahyo Utomo (2024) https://eprints.ums.ac.id/128864/2/Naskah_Baskara_WahyuAdiNugraha_L200200062.pdf	Perancangan Sistem <i>Point of Sales</i> (POS) Berbasis Web untuk Toko Beauty Hijab dengan Framework Laravel	<i>Waterfall</i>	Toko Beauty Hijab	Referensi Laravel, pengujian black box dan System Usability Scale (SUS).
18	Ilham Dimas Prayudha, Muhammad Azhar Irwansyah, Hengky Anra (2024) DOI: 10.26418/justin.v12i2.76824 Vol. 12, No. 2, p-ISSN : 2460-3562 / e-ISSN : 2620-8989, https://www.researchgate.net/publication/383955021_Rancang_Bangun_Aplikasi_Point_of_Sale_POS_App_Berbasis_Progressive_Web_App_untuk_Usaha_Mikro_Kecil_dan_Menengah	Rancang Bangun Aplikasi <i>Point Of Sale</i> (POS App) Berbasis Progressive Web App untuk UMKM	<i>Waterfall</i> (Laravel)	UMKM	Referensi PWA, <i>Black Box Testing</i> , UAT, UML, ERD.
19	Yanti Apriyani, dkk (2022) Vol. 6 No. 1,, Hal. 150-159	Sistem Aplikasi <i>Point Of Sale</i> berbasis	Spiral	Qini Mart	Referensi metode Spiral, ERD, LRS, HIPO, <i>Black Box</i>

No	Peneliti, (Tahun)	Judul Penelitian	Metode	Objek Penelitian	Perbandingan yang dijadikan alasan tinjauan penelitian
	DOI: 10.29408/edumatic.v6i1.5617 e-ISSN 2549-7472, Hal. 150-159 https://www.researchgate.net/publication/364944167_Sistem_Aplikasi_Point_of_Sale_berbasis_Desktop_pada_Qini_Mart_Tasikmalaya	<i>Desktop</i> pada Qini Mart Tasikmalaya			<i>Testing</i> , fitur pembayaran non-tunai.
20	Salsabilla Oetari (2025) https://repository.radenintan.ac.id/42274/1/SKRIPSI%20SALSABILLA%20OETARI%20FIKSSS%20BGT.pdf	Perancangan Aplikasi <i>Point Of Sale</i> (POS) Berbasis Website Toko DSAWD Collection	<i>Waterfall</i> (Laravel)	Toko DSAWD Collection	Referensi lengkap <i>Waterfall</i> , Laravel, <i>Black Box Testing</i> , <i>Use Case Diagram</i> , <i>Activity Diagram</i> , <i>Class Diagram</i> , implementasi admin dan kasir.
21	Penulis (2026)	Perancangan Aplikasi <i>Point Of Sale</i> (POS) Berbasis <i>Desktop</i> Menggunakan Metode <i>Prototype</i> dengan Antarmuka VB.Net dan Database Access di Toko Martini	<i>Prototype</i>	Toko Martini (Sembako/Retail)	Kebaruan: Aplikasi POS untuk toko kelontong dengan database Access ringan dan antarmuka VB.Net yang mudah digunakan. Metode <i>Prototype</i> memungkinkan pemilik toko memberikan masukan sejak dini. Solusi low-cost untuk toko

No	Peneliti, (Tahun)	Judul Penelitian	Metode	Objek Penelitian	Perbandingan yang dijadikan alasan tinjauan penelitian
					dengan sumber daya terbatas.

Penjelasan Tabel State Of Art

Berdasarkan analisis terhadap 20 penelitian terdahulu, penelitian tentang aplikasi *Point Of Sale* (POS) telah diterapkan pada berbagai objek seperti apotek, toko pakaian, butik, toko tas, coffee shop, toko kelontong, toko ban, toko tekstil, koperasi, rumah makan, kantin kampus, bengkel, warung, dan UMKM pada umumnya. Dari segi metode pengembangan, mayoritas penelitian menggunakan metode Waterfall atau variannya seperti SDLC Waterfall, sementara beberapa penelitian menggunakan metode lain seperti Dynamic Probability, Spiral, dan *Prototype*. Dari segi teknologi, beberapa penelitian menggunakan Visual Basic .NET, sementara lainnya menggunakan Java dan PHP dengan framework Codeigniter atau Laravel. Mayoritas penelitian menggunakan database MySQL, sementara penelitian ini menggunakan Microsoft Access yang lebih ringan dan tidak memerlukan server terpisah. Terdapat satu penelitian dengan objek yang sama yaitu toko kelontong, namun menggunakan metode Waterfall dengan Java dan MySQL, berbeda dengan penelitian ini yang menggunakan metode *Prototype* dengan VB.Net dan Access. Penelitian dengan metode *Prototype* menjadi referensi utama, meskipun dengan objek dan platform yang berbeda. Berdasarkan analisis tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan metode *Prototype* yang fleksibel dan iteratif, berbeda dengan mayoritas penelitian yang menggunakan Waterfall, penggunaan database Microsoft Access yang ringan dan portabel, kombinasi teknologi VB.Net, Access, *Crystal Report*, dan *Prototype* yang belum banyak dilakukan pada penelitian sebelumnya untuk toko kelontong, serta fokus pada toko kelontong skala kecil dengan solusi low-cost yang mudah digunakan oleh pemilik toko dengan literasi teknologi terbatas dan dapat berjalan pada perangkat keras dengan spesifikasi minimal.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang permasalahan yang terjadi di Toko Martini, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan ruang lingkup, manfaat yang diharapkan, posisi penelitian dibandingkan dengan studi sebelumnya, serta sistematika penyusunan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memaparkan berbagai teori yang menjadi dasar penelitian, meliputi konsep sistem informasi, pengertian aplikasi POS, metode Waterfall, bahasa pemrograman Visual Basic .NET, database Microsoft Access, serta diagram UML seperti *Use Case*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram*.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan jenis penelitian yang digunakan, lokasi dan waktu pelaksanaan, objek dan subjek penelitian, alat dan bahan, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian dengan pendekatan *Prototype*, serta jadwal kegiatan penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil implementasi sistem, tampilan antarmuka, hasil pengujian *Black Box Testing*, serta analisis terhadap hasil pengujian yang telah dilakukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari seluruh rangkaian penelitian yang telah dilaksanakan, serta saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut di masa mendatang.