

PENGGUNAAN SISTEM INFORMASI POS (*POINT OF SALE*) DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS TRANSAKSI KASIR PADA PT SUMBER ALFARIA TRIJAYA TBK

Melawati Purwasih¹, Puji Isyanto², Dini Yani³

^{1,2,3}Universitas Buana Perjuangan Karawang

Corresponding Author: mn20.melawatipurwasih@mhs.ubpkarawang.ac.id¹

Article History

Received : 17-07-2023

Revised : 30-07-2023

Accepted : 03-08-2023

ABSTRAK

Perkembangan pasar swalayan belakangan ini berkembang sangat pesat. Hampir di setiap perumahan terdapat berbagai pasar swalayan berbasis waralaba seperti Alfamart dan pengusaha menengah lainnya. Hal ini membuat persaingan semakin ketat dikarenakan konsumen mempunyai banyak alternatif pilihan berbelanja atau dapat dikatakan sulit dalam menentukan keputusan pembelian. Tujuan dari penelitian ini yaitu meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi *Point of Sales* (POS) dan melakukan analisis pada aplikasi POS untuk mengetahui tingkat kualitas dari aplikasi POS dan bagaimana aplikasi tersebut dapat membantu bisnis PT Sumber Alfaria Trijaya Tbk dalam pengelolaan data laporan penjualan dan pelayanan kepada konsumen secara sistematis dan terkomputerisasi. Penelitian pada aplikasi ini dimulai dari pengumpulan data yang dibutuhkan menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan sampel penelitian berupa data responden yang menggunakan aplikasi POS ini. Sedangkan instrumen pada penelitian ini adalah kuesioner yang berisikan 10 pertanyaan yang sesuai dengan aturan pengujian usability dengan teknik *System Usability Scale* atau SUS. Adapun tahapan metode penelitian ini yaitu, rancang bangun, analisis dan pengujian, observasi, pelaporan dan tindak lanjut. Dengan adanya penelitian pada aplikasi POS dapat diketahui tingkat kualitas aplikasi POS dengan metode SUS sebesar 95,7 sehingga dapat dikatakan *acceptable* dan dapat meyakinkan pengguna untuk dapat menggunakannya serta bisa membantu tugas-tugas pihak terkait dan seluruh pengguna yang berhubungan langsung dengan aplikasi POS ini.

Kata Kunci: Point of Sales; System Usability Scale; Usability

ABSTRACT

The development of supermarkets has recently developed very rapidly. In almost every housing complex there are franchise-based supermarkets such as Alfamart and other medium-sized entrepreneurs. This makes competition even tighter because consumers have many alternative shopping choices or it can be said that it is difficult to make a purchasing decision. The purpose of this research is to improve user experience in using the Point of Sales (POS) application and to analyze the POS application to determine the level of quality of the POS

Keywords: Point of Sales; System Usability Scale; Usability

application and how the application can help PT Sumber Alfaria Trijaya Tbk's business in managing sales and service report data to customers. consumers systematically and computerized. Research on this application starts from collecting the required data using a quantitative descriptive method with research samples in the form of respondent data using this POS application. Meanwhile, the instrument in this study was a questionnaire containing 10 questions according to the rules of usability testing using the System Usability Scale or the SUS technique. The stages of this research method are design, analysis and testing, observation, reporting and follow-up. With the research on the POS application, it can be seen that the quality level of the POS application with the SUS method is 95.7 so that it can be said to be acceptable and can convince users to be able to use and be able to assist in terms of the tasks of related parties and all users who are directly related to this POS application.

PENDAHULUAN

PT. Sumber Alfaria Trijaya sebagai salah satu perusahaan dalam industri ritel yang berupa minimarket dan termasuk perusahaan nasional yang bergerak dalam bidang perdagangan umum dan jasa eceran yang bekerja sama dengan distributor yang menyediakan kebutuhan pokok dan kebutuhan sehari-hari. Berdiri sebagai perusahaan dagang aneka produk oleh Djoko Susanto dan keluarga, yang kemudian menjual mayoritas kepemilikannya kepada PT HM Sampoerna Tbk, pada bulan Desember 1989. Kemudian pada tahun 2002 telah akuisisi 141 gerai Alfa minimart dan berganti nama menjadi Alfamart (Alfamart, 2023.).

Perkembangan pasar swalayan belakangan ini berkembang sangat pesat. Hampir di setiap perumahan terdapat berbagai pasar swalayan berbasis waralaba seperti Alfamart dan pengusaha menengah lainnya. Hal ini membuat persaingan semakin ketat dikarenakan konsumen mempunyai banyak alternatif pilihan berbelanja atau dapat dikatakan sulit dalam menentukan keputusan pembelian. Sangat penting adanya persediaan yang memadai agar dapat mengantisipasi adanya permasalahan mendadak seperti, kenaikan permintaan dari konsumen, dan kegagalan produksi, dengan demikian perusahaan dapat memberikan pelayanan kepada pelanggan dengan sebaik-baiknya (Erna Atwi Jaya Esti, 2022). Untuk meningkatkan penjualan maka produsen juga harus menentukan strategi pemasaran yang tepat, agar mampu bersaing dengan perusahaan lain yang memproduksi barang yang sama. Dalam dunia usaha, proses penjualan adalah suatu proses yang sangat vital yang menentukan siklus hidup kelangsungan perusahaan (Dr. Harmon Chaniago, 2021).

Hampir seluruh pasar swalayan pada daerah Karawang menggunakan sistem informasi *Point of Sales* untuk mendukung dan mengelola proses penjualan pada usahanya masing-masing. Hanya saja untuk pengusaha skala menengah masih menggunakan penjualan dengan sistem manual. Proses transaksi yang masih menggunakan metode manual, tanpa memakai alat bantu berupa sistem akuntansi atau perhitungan yang otomatis, sehingga memperlambat

dalam proses transaksi pembayaran. Tidak hanya proses transaksi yang menjadi lambat, pengolahan data untuk laporan pemasukan dan pengeluaran pun masih menggunakan metode manual. Hal ini mengakibatkan peluang kesalahan dalam *input* data laporan semakin besar, karena pemilik toko masih mencatat pada kertas untuk laporan penjualannya. Selain itu, bukti pembayaran atau nota masih dilakukan dengan mencatat hasil pembayaran kepada pelanggan yang sedang berbelanja. Kegiatan tersebut akan memakan waktu yang lama. Permasalahan-permasalahan tersebut akan mengakibatkan antrian bila terdapat banyak pelanggan yang sedang berbelanja pada toko (Arif Resya Saputra, 2019).

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan kerja praktik yang hendak dicapai yaitu untuk mengetahui proses transaksi kasir dengan menggunakan sistem informasi perhitungan barang yang dibeli konsumen tidak dihitung manual. Namun, menggunakan metode transaksi yang lebih mudah dan cepat dengan sistem aplikasi POS (*Point Of Sale*). Memiliki *skill* akuntabilitas dan akurasi dalam mengelola penerimaan dan penjualan barang dagang. Sehingga dapat menambah pengetahuan dan wawasan mahasiswa dari penelitian yang dilakukan mahasiswa dengan cara mengaplikasikan teori-teori yang didapat selama perkuliahan dalam mempelajari manajemen ritel pada PT. Sumber Alfaria Trijaya Tbk.

Tujuan utama pada penelitian ini yaitu untuk mendukung sistem layanan konsumen yang dapat membantu Warung Buyut Semar dalam pengelolaan data laporan penjualan dan pelayanan kepada konsumen secara sistematis dan terkomputerisasi. Pemilihan judul “Analisis Sistem Informasi *Point of Sale* dalam Meningkatkan Aplikasi Transaksi Kasir pada PT Sumber Alfaria Trijaya Tbk.” didasarkan pada fakta bahwa aplikasi POS adalah salah satu komponen penting dalam suatu bisnis, dan kemudahan penggunaan aplikasi POS dapat mempengaruhi kinerja bisnis secara keseluruhan.

Menurut Usman kata “manajemen” berasal dari bahasa latin “*manus*” yang berarti “tangan” dan “*agere*” yang berarti “melakukan”. Dari dua kata tersebut dengan arti masing-masing yang terkandung di dalamnya merupakan arti secara etimologi. Selanjutnya kata “*manus*” dan “*agere*” digabung menjadi satu kesatuan kata kerja “*managere*” yang mengandung arti “menangani”. Pengertian ini dalam ilmu ketatabahasaan disebut sebagai pengertian secara terminologi. “*Managere*” diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris dalam bentuk kata kerja menjadi “*to manage*” dengan kata benda “*management*”. Julukan bagi orang yang melakukan kegiatan manajemen disebut *manager* atau manajer (dalam bahasa Indonesia). sedangkan dalam bahasa Prancis disebut “*ménagement*” yang berarti seni melaksanakan dan mengatur. Kata “*management*” dalam bahasa Indonesia diterjemahkan menjadi manajemen, yang mengandung arti “pengelolaan” (George R. Terry, 2013).

Dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian manajemen dapat dilihat dari tiga sudut pandang. Manajemen sebagai proses, manajemen sebagai sekelompok orang, manajemen sebagai ilmu dan seni. Dalam perspektif yang lebih luas, manajemen adalah proses pengelolaan dan pendayagunaan sumber daya organisasi melalui kerja sama para anggota untuk mencapai tujuan organisasi secara efektif dan efisien.

Manajemen keuangan secara umum didefinisikan sebagai pengelolaan keuangan dalam berbagai bentuk investasi secara efektif maupun usaha mengumpulkan dana untuk pembiayaan atau pembelanjaan secara efisien (Surindra et al., 2020). Manajemen keuangan adalah kegiatan yang melibatkan perencanaan, mengarahkan dan mengendalikan kegiatan keuangan perusahaan. Dalam hal ini menjalankan fungsi penggunaan dana atau mengalokasikan dana dan fungsi memperoleh dana (Erna Atiwi Jaya Esti, 2022).

Manajemen keuangan dapat disimpulkan bahwa sumber daya keuangan bisa berupa uang dalam arti sesungguhnya, yaitu uang tunai. tetapi juga bisa berupa harta yang bisa dinilai dengan uang, baik harta bergerak, maupun harta tidak bergerak. Manajemen keuangan dapat diartikan sebagai pengelolaan uang yang tepat. Ini mengacu pada upaya untuk mengalokasikan dana secara efektif ke berbagai jenis investasi dan mengumpulkan dana untuk membiayai investasi dan pengeluaran secara efisien. (Sumardi & Suharyono, 2020).

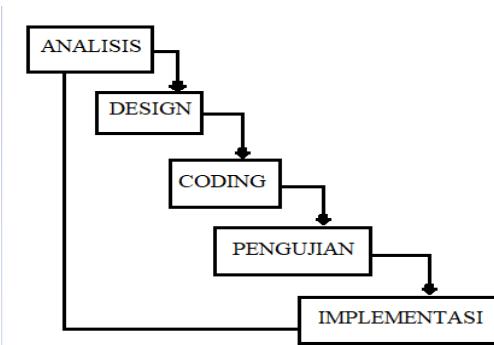
Aplikasi *Point of Sales* (POS) adalah sebuah sistem yang digunakan untuk mengatur dan mengelola transaksi penjualan. Aplikasi ini membantu restoran dalam melakukan pengelolaan transaksi, pencatatan penjualan, pembuatan laporan, hingga pembayaran. POS ini dapat digunakan untuk mencatat setiap transaksi yang terjadi, baik itu transaksi pembayaran makanan, minuman, ataupun paket makan. Dengan menggunakan aplikasi POS, restoran dapat mengelola transaksi dengan lebih efisien dan cepat, serta memudahkan dalam pembuatan laporan penjualan.

Analisis *usability* adalah proses evaluasi yang digunakan untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan suatu produk atau sistem. Ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang mungkin muncul dalam penggunaan produk atau sistem, seperti masalah navigasi, antarmuka yang kurang intuitif, atau kesulitan dalam mengakses fitur tertentu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah jenis penelitian yang mengkombinasikan penelitian deskriptif kuantitatif dan kualitatif, yang bertujuan untuk menggambarkan tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi *Point of Sales* (POS) secara kuantitatif dan menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhinya secara kualitatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif analitis untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna secara statistik dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), serta pendekatan kualitatif deskriptif untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhinya melalui wawancara dengan responden yang telah menggunakan aplikasi POS.

Metode pada perancangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *Waterfall*. Metode ini merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang terstruktur dan sistematis. Penjelasan metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar berikut :

Gambar 1. Metode *Waterfall*

Metode yang digunakan untuk pengujian aplikasi POS adalah metode *BlackBox*, Metode ini memfokuskan pada bagaimana aplikasi bekerja saat digunakan oleh pengguna, tanpa memperhatikan bagaimana sistem tersebut dibuat atau bagaimana kode programnya ditulis. Tujuan dari *BlackBox testing* adalah untuk memastikan bahwa aplikasi POS dapat digunakan dengan mudah dan efektif oleh pengguna, sesuai dengan kebutuhan dan harapan yang telah ditetapkan.

Metode yang digunakan pada analisis *usability* aplikasi POS adalah metode kuantitatif dengan menggunakan instrumen kuesioner. Penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan kuesioner kepada sejumlah responden yang merupakan pegawai Alfamart. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner *System Usability Scale* (SUS), yang terdiri dari 10 pertanyaan yang bertujuan untuk mengukur tingkat *usability* suatu aplikasi atau sistem. Setiap pertanyaan diberikan skala pilihan jawaban yang terdiri dari skala 1-5, skor rata-rata yang diperoleh dari kuesioner SUS kemudian dijadikan sebagai indikator tingkat *usability* aplikasi POS sebagai alat transaksi kasir yang sedang diuji. Berikut merupakan pertanyaan yang diajukan kepada responden:

Tabel 1. Pertanyaan Kuesioner

PERTANYAAN	
1	Apakah anda terbiasa menggunakan komputer?
2	Apakah anda tidak terbiasa menggunakan <i>web browser</i> ?
3	Apakah tampilan aplikasi POS dapat mudah dimengerti?
4	Apakah aplikasi POS memiliki tombol-tombol yang tidak tepat pada posisinya?
5	Apakah anda merasa fungsi-fungsi pada aplikasi POS berjalan semestinya?
6	Apakah aplikasi POS cepat pada saat <i>loading</i> ?
7	Apakah anda merasa akan dapat mempelajari aplikasi POS ini dengan cepat?
8	Apakah aplikasi POS membingungkan pada saat digunakan?
9	Apakah anda merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi POS?

10	Apakah anda perlu membiasakan diri terlebih dulu sebelum menggunakan Aplikasi POS ini?
----	--

Tabel 2. Skala Likert 5 (Lima) Poin

Respon	Nilai
STS : Sangat Tidak Setuju	1
TS : Tidak Setuju	2
N : Netral	3
S : Setuju	4
SS : Sangat Setuju	5

Untuk perhitungan sendiri dapat menggunakan aturan sesuai pada metode SUS. Pernyataan instrumen nomor ganjil skala jawaban instrumen dikurangi 1, pernyataan instrumen nomor genap maka 5 dikurangi skala jawaban instrumen, Hasil penilaian skala 0-4 (4 merupakan jawaban terbaik), melakukan penjumlahan jawaban kemudian dikali dengan 2.5, dan Menentukan nilai rata-rata jawaban instrumen pengujian semua responden. Data yang diperoleh dari responden, yang telah diolah menggunakan rumus SUS.

Pada penelitian analisis *usability* aplikasi POS sebagai alat transaksi kasir dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), metode analisa data yang digunakan adalah analisa deskriptif. Analisa deskriptif merupakan suatu metode analisa data yang bertujuan untuk mengumpulkan, mengolah, dan menggambarkan data yang terkumpul. Data yang didapat dari penelitian ini berupa jawaban-jawaban yang diberikan oleh responden pada kuesioner menggunakan metode SUS, serta hasil observasi terhadap aplikasi pos berbasis web yang sedang diuji. Untuk menentukan nilai rata-rata kuesioner SUS menggunakan rumus SUS sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = Nilai rata-rata kuesioner

$\sum x$ = Jumlah skor SUS

n = Jumlah responden

Pada uji validitas, korelasi *Bivariate Pearson two-tailed* digunakan untuk menguji validitas dari jawaban responden. Taraf signifikansi yang digunakan yaitu 5% dan menggunakan *tools/software* berupa SPSS (*Statistical Package for the Social Science*). Hasil pengujian validitas terhadap jawaban 20 responden memperoleh nilai Rtabel 444 dan nilai Rhitung dapat dilihat pada Tabel 3.3. Perbandingan pada uji validitas tersebut menghasilkan nilai valid, karena masing-masing telah memenuhi kriteria Rhitung > Rta.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

Pertanyaan	Rhitung	Rtabel	Keterangan
Q1	817**	444	Valid
Q2	691**	444	Valid
Q3	886**	444	Valid
Q4	829**	444	Valid
Q5	768**	444	Valid
Q6	838**	444	Valid
Q7	906**	444	Valid
Q8	701**	444	Valid
Q9	820**	444	Valid
Q10	733**	444	Valid

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat keandalan atau kehandalan instrumen penelitian, sehingga dapat memperkuat validitas hasil penelitian. Pada kuesioner yang diperoleh, kemudian dilakukan uji reliabilitas dengan *Cronbach's Alpha* menggunakan tools SPSS, jawaban yang didapat dari 10 pertanyaan menghasilkan nilai .923. Hasil pengujian dengan besaran nilai atau sama dengan 0.7 dapat dikatakan reliabel. Hasil pengujian reliabilitas dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	Jumlah Item	Keterangan
.923	10	Reliabel

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengujian *BlackBox*

Pengujian menggunakan metode *BlackBox*, dapat dilakukan pembuatan daftar uji (*test case*) yang mencakup *input* yang akan diberikan ke sistem atau aplikasi, serta *output* yang diharapkan setelah *input* diberikan. Berikut merupakan tabel daftar uji beserta hasil dari *output* yang diharapkan.

Tabel 5. Pengujian Metode BlackBox

No	Deskripsi Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Ket.
1.	<i>Login Role</i> Admin dan Kasir	Sistem akan menerima akses <i>login</i> berdasarkan <i>role</i> dengan <i>email</i> dan <i>password</i> yang terdaftar.	Aplikasi menerima akses <i>login</i> berdasarkan <i>role</i> dan diarahkan ke menu <i>dashboard</i> .	Sesuai

2.	Menambah, mengedit dan menghapus kategori produk. (<i>Role Admin</i>)	Sistem akan menampilkan pemberitahuan “Tambah/Edit/Hapus Kategori Produk Berhasil”.	Sistem menampilkan pemberitahuan “Tambah/Edit/Hapus Kategori Produk Berhasil”.	Sesuai
3.	Menambah, mengedit dan menghapus produk. (<i>Role Admin</i>).	Sistem akan menampilkan pemberitahuan “Tambah/Edit/Hapus Produk Berhasil”.	Sistem menampilkan pemberitahuan “Tambah/Edit/Hapus Produk Berhasil”.	Sesuai
4.	Halaman menu utama kasir. (<i>Role Kasir</i>)	Klik tombol SIMPAN muncul pemberitahuan “Berhasil menambahkan order”.	Sistem menampilkan pemberitahuan “Berhasil menambahkan order” dan diarahkan ke halaman <i>list order</i> .	Sesuai
5.	Halaman menu utama kasir. (<i>Role Kasir</i>)	Klik tombol BAYAR diarahkan ke halaman proses bayar.	Sistem mengarahkan ke halaman proses bayar.	Sesuai
6.	Halaman <i>List Order</i> (<i>Role Kasir</i>)	Klik Tombol CETAK diarahkan ke halaman cetak <i>bill</i> .	Sistem mengarahkan ke halaman cetak <i>bill</i> .	Sesuai
7.	Halaman <i>List Order</i> (<i>Role Kasir</i>)	Klik tombol BAYAR diarahkan ke halaman proses bayar.	Sistem mengarahkan ke halaman proses bayar.	Sesuai
8.	Halaman Proses Bayar (<i>Role Kasir</i>)	Klik Tombol PROSES BAYAR diarahkan ke halaman cetak <i>bill</i> .	Sistem mengarahkan ke halaman cetak <i>bill</i> dan mengubah status order menjadi <i>completed</i> .	Sesuai
9.	<i>Logout</i>	<i>Logout</i>	Terlogout dan mengarahkan ke tampilan <i>login</i> .	Sesuai

2. Analisis Usability

Analisis *usability* adalah proses mengevaluasi kemudahan penggunaan suatu sistem atau aplikasi oleh pengguna. Dalam analisis *usability* dilakukan pengumpulan data kuesioner tentang tingkat kemudahan penggunaan aplikasi yang diukur menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) yang sudah dibahas pada bagian sebelumnya. Berikut merupakan hasil pengumpulan data responden yang belum dikonversi:

Tabel 6. Data Responden yang Belum Dikonversi

Responden	Pertanyaan										Total
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	
R1	5	3	5	5	5	5	5	3	5	5	46
R2	4	1	5	4	5	4	4	3	4	4	38
R3	5	2	5	4	5	4	5	2	3	4	39
R4	4	1	3	3	4	3	2	1	2	3	26
R5	5	2	4	4	5	4	4	2	5	4	39
R6	5	3	5	5	5	5	5	3	5	4	45
R7	5	2	5	4	5	4	5	2	4	4	40
R8	3	1	2	3	4	3	1	1	2	3	23
R9	3	1	2	3	4	3	1	1	2	3	23
R10	5	2	4	4	5	4	5	2	5	4	40
R11	5	1	4	4	5	4	5	3	3	4	38
R12	5	1	5	4	5	4	5	1	5	4	39
R13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
R14	5	1	5	5	5	5	5	1	5	5	42
R15	5	2	5	3	5	3	5	2	5	3	38
R16	5	1	4	4	4	4	4	1	4	4	35
R17	4	2	5	4	4	4	5	2	5	4	39
R18	5	4	5	4	5	4	5	3	4	4	43
R19	5	2	5	5	5	4	5	2	4	4	41
R20	5	2	5	5	5	5	5	2	5	3	42

Selanjutnya untuk menentukan skor SUS dilakukan penjumlahan total jawaban kemudian dikali dengan 2,5, dan menentukan nilai rata-rata jawaban instrumen pengujian semua responden. Berikut merupakan tabel hasil konversi data responden menggunakan metode SUS:

Tabel 7. Data Responden yang Sudah Dikonversi

Responden	Pertanyaan										Total x 2,5
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	
R1	5	3	5	5	5	5	5	3	5	5	46
R2	4	1	5	4	5	4	4	3	4	4	38
R3	5	2	5	4	5	4	5	2	3	4	39
R4	4	1	3	3	4	3	2	1	2	3	26
R5	5	2	4	4	5	4	4	2	5	4	39
R6	5	3	5	5	5	5	5	3	5	4	45
R7	5	2	5	4	5	4	5	2	4	4	40
R8	3	1	2	3	4	3	1	1	2	3	23

R9	3	1	2	3	4	3	1	1	2	3	23	57,5
R10	5	2	4	4	5	4	5	2	5	4	40	100
R11	5	1	4	4	5	4	5	3	3	4	38	95
R12	5	1	5	4	5	4	5	1	5	4	39	97,5
R13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	125
R14	5	1	5	5	5	5	5	1	5	5	42	105
R15	5	2	5	3	5	3	5	2	5	3	38	95
R16	5	1	4	4	4	4	4	1	4	4	35	87,5
R17	4	2	5	4	4	4	5	2	5	4	39	97,5
R18	5	4	5	4	5	4	5	3	4	4	43	107,5
R19	5	2	5	5	5	4	5	2	4	4	41	102,5
R20	5	2	5	5	5	5	5	2	5	3	42	105
Jumlah Skor SUS Pada Aplikasi POS												1915
Rata-Rata Nilai kuesioner SUS Pada Aplikasi POS												95,75

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Pembangunan aplikasi *Point of Sales* (POS) sebagai alat transaksi kasir telah berhasil dilakukan. Aplikasi ini dapat digunakan untuk melakukan transaksi penjualan dengan mudah. Berdasarkan pengujian aplikasi POS menggunakan metode *BlackBox*, semua fungsi-fungsi pada aplikasi POS dapat dikatakan valid sehingga aplikasi POS sudah dapat digunakan. Analisis *usability* aplikasi POS yang telah dibuat memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang cukup baik, dengan skor SUS sebesar 95,7. yang menunjukkan bahwa aplikasi tersebut memiliki tingkat kepuasan pengguna yang tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyarankan agar pihak yang akan menggunakan aplikasi *Point of Sales* (POS) selalu memperhatikan data-data yang berkaitan dengan transaksi penjualan dan pembayaran. Peneliti juga menyarankan agar pihak yang akan menggunakan aplikasi tersebut selalu memperhatikan kelengkapan dan kebenaran data yang dimasukkan ke dalam aplikasi, sehingga tidak terjadi kesalahan dalam proses transaksi penjualan yang dilakukan, serta saran yang dapat diberikan yaitu agar pihak yang menggunakan aplikasi tersebut terus mengikuti perkembangan teknologi dan perubahan kebutuhan pengguna terhadap aplikasi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfamart. (2023). Retrieved February 20, 2023, from <https://alfamart.co.id/tentang-perusahaan/sejarah>
- Amiruddin. (2023). EKONOMI MANAJERIAL (TEORI DAN ANALISIS) (Hartini (Ed.)). Media Sains Indonesia. <https://scholar.google.co.id>

- Arif Resya Saputra. (2019). Simulasi Sistem Point Of Sale Menggunakan Radio Frequency Identification Pada Pasar Swalayan. <https://tematika.uajm.ac.id>
- Djamaludin, I., & Nursikuwagus, A. (2017). Analisis Pola Pembelian Konsumen Pada Transaksi Penjualan Menggunakan Algoritma Apriori. Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer, 8(2), 671. <https://doi.org/10.24176/simet.v8i2.1566>
- Dr. Harmon Chaniago, M. S. (2021). MANAJEMEN RITEL & IMPLEMENTASINYA (M. M. Efawati Yen, S.E (Ed.)). Edukasi Riset Digital PT. <https://www.researchgate.net>
- Erna Atiwi Jaya Esti. (2022). Manajemen Keuangan (Konsep dan Implementasi) (Hartini (Ed.); Bandung). Media Sains Indonesia. <https://scholar.google.co.id>
- George R. Terry. (2013). Dasar dasar manajemen. <https://repository.widyatama.ac.id>
- Permana, S. D. H., & . F. (2015). Analisa Dan Perancangan Aplikasi Point Of Sale (POS) Untuk Mendukung Manajemen Hubungan Pelanggan. Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer, 2(1), 20. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201521124>
- Sumardi, R., & Suharyono. (2020). Dasar-Dasar Manajemen Keuangan : Dilengkapi dengan Contoh soal dan Jawaban.
- Surindra, B., Ridwan, & Siska, N. L. (2020). Manajemen Keuangan. In Kepel Press Puri Arsita A-6, Jl. Kalimantan, Ringroad Utara, Yogyakarta Telp/faks : 0274-884500.