



**RANCANG BANGUN APLIKASI MANAJEMEN PENJUALAN SEBLAK
BERBASIS ANDROID**

PROYEK AKHIR



**PROGRAM STUDI
DIII SISTEM INFORMASI**

**UNIVERSITAS
Dinamika**

**Oleh:
Vannodi Raditya Teguh Hermanto
21390100006**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2025**

**RANCANG BANGUN APLIKASI MANAJEMEN PENJUALAN SEBLAK
BERBASIS ANDROID**

PROYEK AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Diploma



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Nama : Vannodi Raditya Tehuh Hermanto
NIM : 21390100006
Program Studi : DIII Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2025**

RANCANG BANGUN APLIKASI MANAJEMEN PENJUALAN SEBLAK BERBASIS ANDROID

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Vannodi Raditya Teguh Hermanto
NIM: 21390100006

Telah diperiksa, dibahas dan disetujui oleh Dewan Pembahas
pada tanggal 10 Februari 2025

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing

I. Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom.
NIDN: 0723037707



II. Titik Lusiani, M.Kom.
NIDN: 0714077401



Pembahas

AB. Tjandrarini, S.Si., M.Kom.
NIDN: 0725127001



Proyek Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Fakultas Teknologi dan Informatika
UNIVERSITAS

Dinamika

Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.
Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika



**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA**

ABSTRAK

Seblak merupakan makanan yang sangat digemari dan populer, makanan yang banyak dinikmati oleh masyarakat, sehingga permintaan terhadap produk ini terus meningkat. Namun pengelolaan transaksi penjualan di warung masih sering dilakukan secara manual, yang menyebabkan kesalahan pencatatan, lambatnya proses transaksi, dan sulitnya pengelolaan data penjualan. Oleh karena itu, diperlukan sebuah sistem kasir yang mampu membantu pengelolaan penjualan secara efisien dan terintegrasi.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi kasir penjualan seblak berbasis Android. Diharapkan dari aplikasi ini dapat memudahkan pemilik usaha dan para pekerja dalam mengelola transaksi penjualan, mencatat data penjualan secara otomatis, serta menyediakan laporan penjualan secara *real-time*. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan metode perangkat lunak berbasis *prototype*, rancangan antarmuka yang ramah pengguna, dan fungsionalitas yang mencakup pencatatan pesanan, pengelolaan stok, serta pembuatan laporan penjualan.

Hasil dari aplikasi kasir yang dikembangkan, meningkatkan efisiensi proses transaksi dan akurasi pencatatan data penjualan, serta memudahkan pemilik usaha dalam mengelola operasional penjualan secara lebih efektif. Dengan implementasi aplikasi kasir berbasis Android ini, diharapkan dapat meningkatkan produktivitas usaha dan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pelanggan.

Kata Kunci: Aplikasi Kasir, Penjualan Seblak, Android, Sistem Informasi, Manajemen Penjualan.



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Kami panjatkan puja dan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan karunia dan karunia-Nya, sehingga laporan “Rancang Bangun Aplikasi Manajemen Penjualan Seblak Berbasis Android” ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

Laporan ini disusun guna memenuhi tugas akhir Program Studi DIII Sistem Informasi, Fakultas Teknologi dan Ilmu Informasi, Universitas Dinamika. Aplikasi ini dibangun dengan tujuan untuk memudahkan pemilik usaha dalam mengelola operasional penjualan secara lebih efektif melalui pengguna berbasis android.

Dalam penyusunan laporan ini, kami menyadari bahwa terdapat berbagai tantangan dan kendala yang dihadapi. Namun, berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, laporan ini akhirnya dapat diselesaikan. Oleh karena itu, kami ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Orang tua yang senantiasa memberikan dorongan, dukungan, doa, dan dorongan kepada Penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Ibu Galuh Selaku Pemilik Warung Seblak, yang telah memberi kesempatan dan kepercayaan kepada saya.
3. Ibu Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom. selaku Ketua Program Studi DIII Sistem Informasi Fakultas Teknologi dan Informatika Universitas Dinamika dan Dosen Pembimbing yang telah memberikan saran dan arahan, motivasi maupun dukungan dalam penyelesaian Proyek Akhir ini.
4. Ibu Titik Lusiani, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan saran dan arahan dalam proses penyelesaian Proyek Akhir.
5. Ibu A.B. Tjandrarini, S.Si., M.Kom. selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan saran dan arahan dalam proses penyelesaian Proyek Akhir.
6. Anggi Riantika selaku teman spesial saya yang selalu mensupport saya dari awal sampai detik ini.
7. Semua pihak dan teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada Penulis.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir yang telah diselesaikan masih memiliki banyak kekurangan, oleh karena itu Penulis mohon maaf atas segala kekurangan tersebut. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat diterima dengan baik dan bermanfaat bagi Penulis dan semua pihak. Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas segala kebaikan yang telah diberikan kepada Penulis.

Surabaya, February 2025

Penulis

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Vannodi Raditya Teguh Hermanto**
NIM : **21390100006**
Program Studi : **DIIT Sistem Informasi**
Fakultas : **Fakultas Teknologi dan Informatika**
Jenis Karya : **Laporan Proyek Akhir**
Judul Karya : **RANCANG BANGUN APLIKASI MANAJEMEN
PENJUALAN SEBLAK BERBASIS ANDROID**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 10 February 2025



Vannodi Raditya T.H
NIM : 21390100006

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN APLIKASI	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	11
1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen	11
1.2 Deskripsi Umum Perusahaan	11
1.3 Deskripsi Umum Sistem	11
1.3.1 Deskripsi Umum Aplikasi	11
1.3.2 Deskripsi Umum Kebutuhan Aplikasi	1
1.4 Deskripsi Dokumen (Ikhtisar)	2
BAB II PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN	3
2.1 Perangkat Lunak	3
2.2 Perangkat Keras	3
2.3 Kriteria Pengguna Aplikasi	3
2.4 Pengenalan dan Pelatihan	3
BAB III MENU DAN CARA PENGGUNAAN	4
3.1 Struktur Menu	4
3.2 Penggunaan Aplikasi	4
3.2.1 Cara Membuka Aplikasi	4
3.2.2 Keluar (<i>Logout</i>)	8

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Struktur Tabel Produk	12
Tabel 1.2 Struktur Tabel User	12
Tabel 1.3 Struktur Tabel Pesanan	13
Tabel 1.4 Struktur Tabel Pembayaran	13
Tabel 1.5 Struktur Tabel Member	13
Tabel 1.6 Struktur Tabel Detail_Pesanan	14
Tabel 2.1 Kebutuhan Aplikasi	1



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Proses Login Kasir	15
Gambar 1.2 Proses Pemesanan Makanan Seblak.....	16
Gambar 1.3 Proses Pembayaran Makanan Seblak	16
Gambar 1.4 Proses Pencetakan Struk Pembelian Seblak.....	1
Gambar 3.1. Halaman Pembuka.....	4
Gambar 3.2 Menu Proses Pemesanan Seblak	5
Gambar 3.3. Halaman Pesan	5
Gambar 3.4. Member dan NonMember	6
Gambar 3.5 Pesan Seblak.....	6
Gambar 3.6 Pembayaran Seblak	7
Gambar 3.7 Struk/Nota Pembayaran.....	7
Gambar 3.8 Pesan Struk masuk	8
Gambar 3.9 Struk atau Nota pembayaran	8



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Listing Program	10
Lampiran 2. Hasil Uji dan Implementasi	14
Lampiran 3. Log Mingguan	15
Lampiran 4. Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik	18
Lampiran 5. Surat Pertanyaan Adopsi Aplikasi	19
Lampiran 6. Hasil Cek Plagiaris	20
Lampiran 7. Biodata Penulis	21



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen

Dokumen petunjuk penggunaan Aplikasi Kasir Penjualan Seblak ini dibuat dengan tujuan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan dan menjelaskan tentang pemanfaatan Aplikasi Kasir Penjualan Seblak berbasis Android untuk Admin, Kasir
2. Sebagai panduan dalam melakukan instalasi, konfigurasi dan penggunaan Aplikasi Kasir Penjualan Seblak ini.

Pihak yang terlibat dan berhak menggunakan dokumen ini adalah :

1. Admin

Admin menggunakan dokumen ini sebagai panduan bagi mereka dalam penggunaan dan perawatan Aplikasi Kasir Penjualan Seblak

2. User Pembeli

Pembeli menggunakan dokumen ini sebagai panduan dalam penggunaan aplikasi ini karena hak akses yang diberikan kepada pengguna pelanggan.

1.2 Deskripsi Umum Perusahaan

Warung Seblak terletak di Kabupaten Nganjuk, Desa Sentanan, Kecamatan Patianrowo, Jawa Timur dan merupakan salah satu daerah dengan kepadatan penduduk yang cukup tinggi. Di dusun ini terdapat berbagai fasilitas umum seperti perguruan tinggi, pondok pesantren, puskesmas, dan pasar tradisional yang menjadi pusat kegiatan masyarakat. Dengan jumlah penduduk yang beragam, Dusun Sentanan memiliki tantangan dalam hal perdagangan pangan dan ekonomi. Masyarakat Di dusun Sentanan memiliki jiwa wirausaha yang kuat sehingga menimbulkan persaingan yang begitu ketat, hal tersebut mendorong untuk berinovasi yaitu dengan peningkatan kualitas produk serta layanan yang efektif dan efisien.

1.3 Deskripsi Umum Sistem

1.3.1 Deskripsi Umum Aplikasi

Aplikasi Manajemen Penjualan Seblak Berbasis Android merupakan suatu sistem yang dirancang untuk membantu mengelola transaksi penjualan seblak pada warung-warung secara cepat, terpadu dan terkomputerisasi. Aplikasi ini berfungsi sebagai kasir digital yang mempermudah pencatatan pesanan, pengelolaan stok, serta pembuatan laporan penjualan secara otomatis dan real-time.

Aplikasi ini memiliki beberapa fitur utama, antara lain:

1. Pencatatan Pesanan digunakan untuk kasir mencatat pesanan dengan cepat dan akurat.
2. Pengelolaan Stok Barang digunakan untuk pemilik usaha dalam memantau jumlah setok makanan yang dapat di jual.
3. Laporan Penjualan digunakan untuk menyediakan laporan harian, mingguan, atau bulanan untuk analisis bisnis.
4. Sistem Pembayaran digunakan untuk mendukung pembayaran tunai dan digital, serta mencetak struk atau mengirimkan bukti pembayaran via

WhatsApp.

- Manajemen Pengguna digunakan untuk pemilik warung mengatur akses pengguna seperti admin dan kasir.

Aplikasi ini ditujukan untuk pemilik usaha seblak, kasir, serta pelanggan yang ingin melakukan pemesanan dengan lebih mudah. Dengan desain yang ramah pengguna, aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi operasional dan pengalaman pelanggan dalam bertransaksi.

A. Struktur Tabel

Struktur tabel dalam aplikasi menyimpan kebutuhan data seperti berikut ini:

- Struktur Tabel Produk

Struktur tabel produk seperti yang tercantum dalam Tabel 1.1 terdiri dari:

Primary key : id_produk

Foreign key : -

Fungsi : Menyimpan data produk makanan yang akan di tampilkan pada data

Tabel 1.1 Struktur Tabel Produk

No	Filed	Type data	Length	Constraint
1	id_produk	int		Primary key
2	nama_produk	varchar	100	
3	harga	decimal	10,2	
4	stok	int		
5	gambar	varchar	255	

- Struktur tabel user

Struktur tabel user sebagaimana tercantum pada Tabel 1.2 terdiri dari:

Primary key : id_admin

Foreign key : -

Fungsi : Menyimpan data terkait user yang melakukan proses update produk dan juga pesanan produk

Tabel 1.2 Struktur Tabel User

No	Filed	Type data	Length	Constraint
1	id_admin	int		Primary key
2	username	varchar	50	
3	password	varchar	255	
4	role	enum	kasir, admin	

- Struktur tabel pesanan

Struktur tabel pesanan sebagai tercantum pada Tabel 1.3 terdiri dari:

Primary key : id_pesanan

Foreign key : id_pembeli, id_admin

Fungsi : Menyimpan data terkait pesanan yang melakukan pembelian produk, termasuk data kasir yang melakukan proses pemesanan produk

Tabel 1.3 Struktur Tabel Pesanan

No	Filed	Type data	Length	Constraint
1	id_pesanan	int		Primary key
2	tanggal_pesanan	date		
3	status	enum		
4	id_pembeli	int		
5	id_admin	int		
6	nama_pembeli	varchar	255	

4. Struktur tabel pembayaran

Struktur tabel pembayaran sebagai tercantum pada Tabel 1.4 terdiri dari:

Primary key : id_pembayaran

Foreign key : id_pesanan

Funngsi : Menyimpan data pembayaran terkait pemesanan jumlah produk yang di pesan, termasuk data pesanan, informasi metode pembayaran, dan status pembayaran

Tabel 1.4 Struktur Tabel Pembayaran

No	Filed	Type data	Length	Constraint
1	id_pembayaran	int		Primary key
2	id_pesanan	int		
3	metode_pembayaran	enum	cash,transfer,e-wallet	
4	status_pembayaran	enum	lunas,belum lunas	
5	tanggal_pembayaran	date		
6	total_bayar	decimal		
7	bayar	decimal		
8	kembalian	decimal		

5. Struktur tabel member

Struktur tabel member sebagai tercantum pada Tabel 1.5 terdiri dari:

Primary key : id_pembeli

Foreign key : email

Funngsi : Menyimpan data pembeli yang sudah terdaftar sebagai member, termasuk nama pembeli, alamat, nomor_telepon untuk mengirim struk/nota, dan email

Tabel 1.5 Struktur Tabel Member

No	Filed	Type data	Length	Constraint
1	id_pemebeli	int		Primary key
2	nama	varchar	100	
3	alamat	text		
4	nomor_telepon	varchar	15	
5	email	varchar	100	

6. Struktur tabel detail_pesanan

Struktur tabel detail_pesanan seperti yang tercantum pada Tabel 1.6 terdiri dari:

Primary key : id_detail

Foreign key : id_pesanan, id_produk

Funngsi : Menyimpan informasi transaksi dari hasil pembelian beserta jumlah pembayaran

Tabel 1.6 Struktur Tabel Detail_Pesanan

No	Filed	Type data	Length	Constraint
1	id_detail	int		Primary key
2	id_pesanan	int		
3	id_produk	int		
4	jumlah	int		
5	subtotal	decimal		



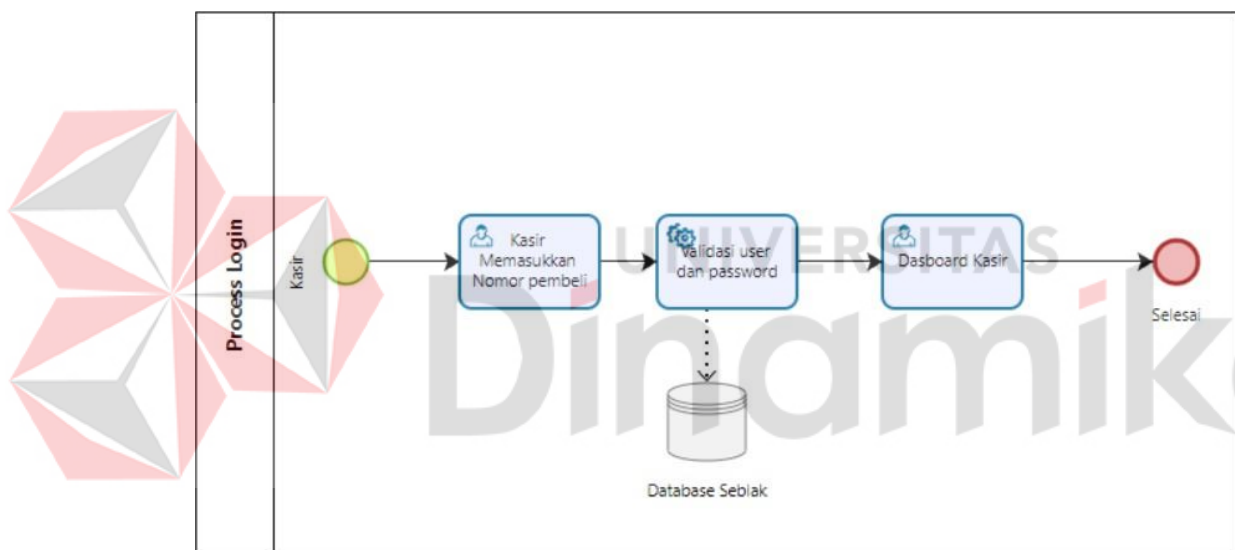
UNIVERSITAS
Dinamika

B. Alur Proses Bisnis

Alur proses bisnis aplikasi ini dimulai dengan login yang memasukkan user dan password kasir, diikuti oleh penginputan nama pembeli, pemilihan nama makanan, memasukkan jumlah makanan yang ingin dibeli, melakukan pembayaran dengan metode pembayaran yang disediakan dan diakhiri pencetakan struk yang akan dikirim melalui whatsapp. Setiap tahap melibatkan pemesanan makanan manual untuk penginputan nya sebagai berikut ini :

1. Proses Login Kasir

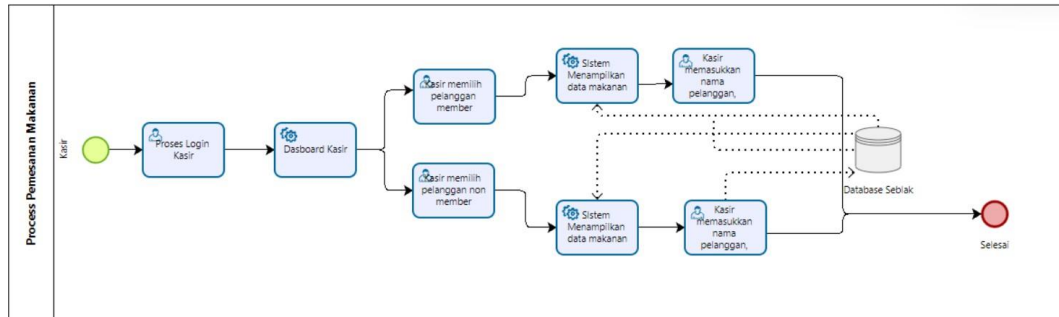
Gambar 1.1 menjelaskan alur metode kerja Kasir. Tampilan dapat menampilkan halaman login tempat Kasir dapat memasukkan data, seperti *user, password*. Setelah data diisi, sistem dapat menyimpan data dan memberikan konfirmasi bahwa login berhasil.



Gambar 1.1 Proses Login Kasir

2. Proses Pemesanan makanan

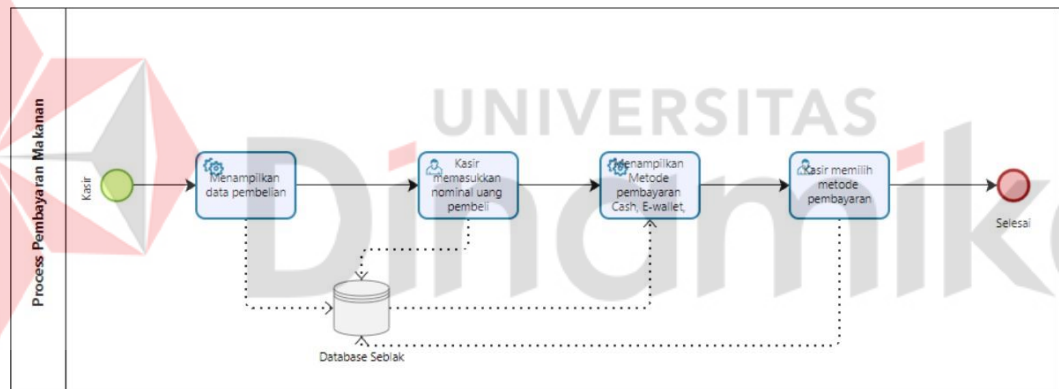
Gambar 1.2 menjelaskan alur proses melakukan pemesanan makanan yang dilakukan oleh kasir. Tampilan akan menampilkan sebuah halaman pemesanan makanan dimana Kasir akan memasukkan data dari pelanggan, memilih makanan, dan jumlah yang ingin di beli, seperti *memasukkan nama pembeli, seblak yang dibeli, jumlah makanan yang di pesan*. Setelah diisi, lalu mengklik konfirmasi agar sistem menyimpan informasi pemesanan tersebut dan akan di larikan ke pembayaran.



Gambar 1.2 Proses Pemesanan Makanan Seblak

3. Proses Pembayaran Makanan

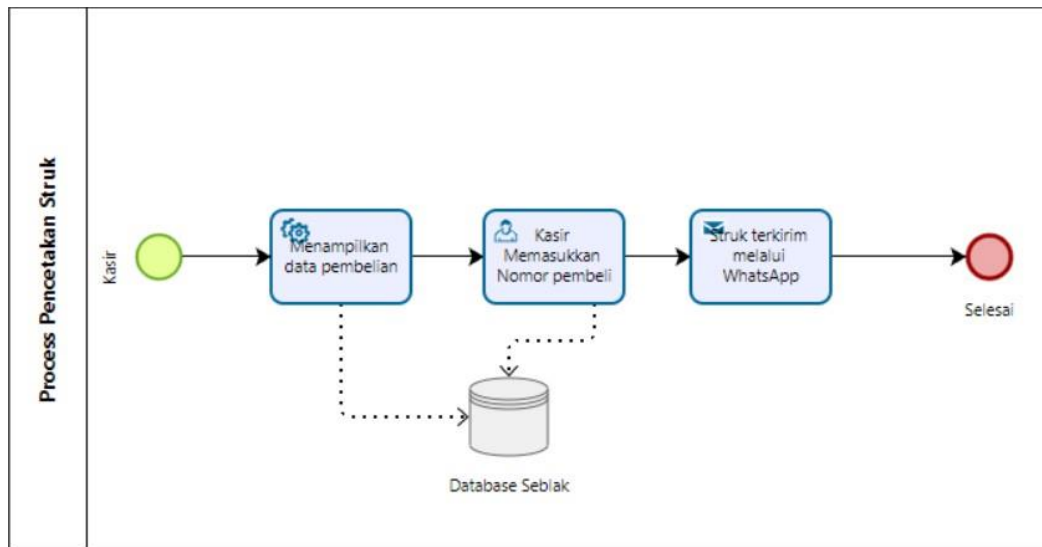
Gambar 1.3 dijelaskan alur proses untuk membuat Pembayaran oleh Pelanggan yang dapat dimasukkan oleh Kasir. Kasir akan memasukkan jumlah uang yang dibayar oleh pembeli. Sistem akan memverifikasi jumlah pembayaran lebih atau kurang, bila kurang maka akan memberi tahu bahwa nominal uang yang diberikan kurang



Gambar 1.3 Proses Pembayaran Makanan Seblak

4. Proses Pencetakan Struk

Gambar 1.4 jelaskan alur proses Kasir mencetak struk data pembelian Pembeli yang selesai melakukan proses pembayaran. Setelah Kasir sudah mencetak struk dapat kembali ke dashboard kasir untuk melakukan pemesanan baru lagi.



Gambar 1.4 Proses Pencetakan Struk Pembelian Seblak

1.3.2 Deskripsi Umum Kebutuhan Aplikasi

Deskripsi umum tentang persyaratan aplikasi yang akan diberlakukan mencakup semua informasi teknis yang digunakan sebagai referensi dalam pengembangan aplikasi.

Berikut adalah contoh kebutuhan aplikasi:

Tabel 2.1 Kebutuhan Aplikasi

PENGGUNA	FUNGSIONAL
Admin	Melakukan login sebagai Admin. Mengelola data barang masuk dan keluar (stok bahan baku). Mengelola data pembeli dan transaksi. Melihat dan menganalisis laporan penjualan. Mengelola akun pengguna (kasir). Mengatur harga dan promosi.

Kasir	Melakukan login sebagai Kasir. Melakukan pencatatan pesanan pelanggan. Memilih jenis seblak dan topping tambahan sesuai permintaan pelanggan.
-------	---

PENGGUNA	FUNGSIONAL
	Melakukan transaksi pembayaran (tunai atau digital). Mencetak atau mengirim struk pembelian.

Mengelola data master → Admin dapat menambahkan, mengedit, atau menghapus data terkait produk, stok bahan baku, dan harga seblak.

Mengelola transaksi → Setiap pembelian akan tercatat secara otomatis dalam sistem, termasuk detail pelanggan dan metode pembayaran.

Laporan penjualan → Admin dapat melihat data penjualan harian, mingguan, dan bulanan untuk memantau perkembangan bisnis.

Manajemen pengguna → Admin dapat menambahkan atau menghapus akun kasir dan mengatur hak akses pengguna aplikasi.

1.4 Deskripsi Dokumen (Ikhtisar)

Dokumen ini dibuat untuk memberikan panduan penggunaan aplikasi Manajemen Penjualan Seblak berbasis Android. Dokumen ini berisi informasi sebagai berikut:

BAB I

Berisi data umum, yaitu bagian pendahuluan, yang meliputi tujuan pembuatan dokumen, deskripsi umum sistem, dan garis besar dokumen.

BAB II

Menjelaskan kode komputer dan perangkat keras yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi Manajemen Penjualan Seblak Berbasis Android.

BAB III

Berisi petunjuk penggunaan aplikasi, baik untuk admin yang bertanggung jawab dalam mengelola stok dan transaksi, maupun kasir yang melakukan pencatatan dan pemrosesan penjualan.

BAB II

PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN

2.1 Perangkat Lunak

The software package utilized in testing is:

1. Windows eleven Home Single Language software package.
2. Android Studio
3. Postman
4. Xampp
5. Google Chrome

2.2 Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan dalam pengujian aplikasi ini adalah:

1. Server dengan spesifikasi Prosesor Intel Xeon MP hingga 3,66 gigacycle per detik (single-core) atau 3,50 gigacycle per detik (dual-core)/667 megacycle per detik front-side bus; RAM 8Gb
2. Leptop dengan spesifikasi prosesor AMD Ryzen 5 5600H dengan prosesor Radeon Graphics @ 3,30 gigacycle per detik RAM: 16,0 GB
3. Mouse sebagai instrumentasi pendamping

2.3 Kriteria Pengguna Aplikasi

Pengguna aplikasi yang akan menggunakan aplikasi ini khususnya dari segi pekerja, adalah sebagai berikut:

1. Memiliki pemahaman mengenai antarmuka telepon seluler:
Pengguna aplikasi diharapkan memiliki ketrampilan dasar dalam menggunakan perangkat seluler berbasis Android, seperti menavigasi antarmuka aplikasi, mengisi informasi, dan menggunakan fitur kasir Seblak Mobile
2. Memiliki pengertian tentang metode pemesanan seblak dalam Aplikasi Seblak Mobile: Pengguna aplikasi harus memiliki kemampuan untuk mengelola dan mengolah pengetahuan produk seblak yang terkait dengan topping seblak dan nama - nama jenis seblak. Hal ini termasuk memahami kategori pengetahuan yang harus dimasukkan, serta memastikan bahwa setiap pengetahuan yang harus dimasukkan, serta memastikan bahwa setiap pengetahuan yang dimasukkan sesuai dengan persyaratan pengetahuan pemesanan yang diberlakukan oleh Seblak Mobile.

2.4 Pengenalan dan Pelatihan

Sumber daya manusia yang terkait dalam operasional sehari-hari penggunaan unit area aplikasi ini terlebih dahulu diberikan pengenalan dan pembinaan yang cukup untuk menggunakan aplikasi Seblak Mobile dalam proses penginputan informasi pesanan seblak berbasis android.

BAB III MENU DAN CARA PENGGUNAAN

3.1 Struktur Menu

Struktur menu dalam Aplikasi, Aplikasi Kasir untuk pemesanan Seblak berbasis Android adalah sebagai berikut:

1. Menu Dashboard
2. Pesan
3. Laporan
4. Admin

3.2 Penggunaan Aplikasi

Di bagian ini kita akan menjelaskan tata cara kerja sebagai kasir (Login), memasukkan info seblak yang ingin anda beli, serta melakukan proses pembayaran hingga pencetakan struk pembelian seblak yang dilakukan pembeli dan diproses oleh Kasir.

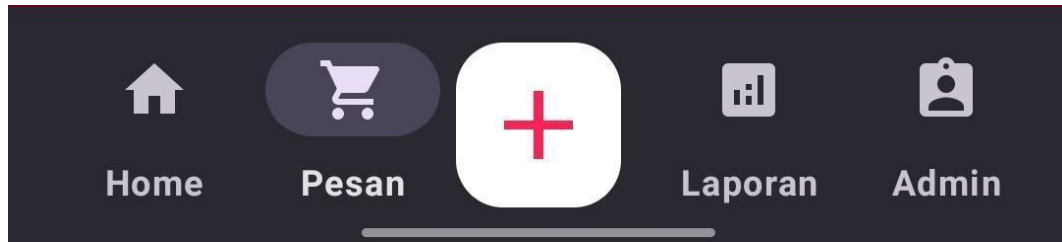
3.2.1 Cara Membuka Aplikasi

Untuk memulai akses terhadap aplikasi SeblakMobile ini:

1. Bukalah aplikasi SeblakMobile melalui Handphone
2. Kemudian tekan aplikasi SeblakMobile
3. Akan muncul tampilan halaman depan aplikasi SeblakMobile. Maka pada layar akan tampak menu Halaman Pembuka / Awal aplikasi SeblakMobile seperti pada Gambar 3.1.

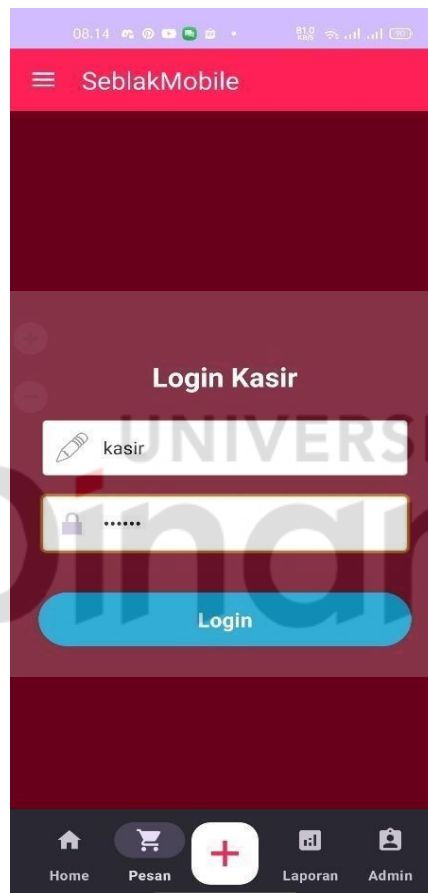


Gambar 3.1. Halaman Pembuka



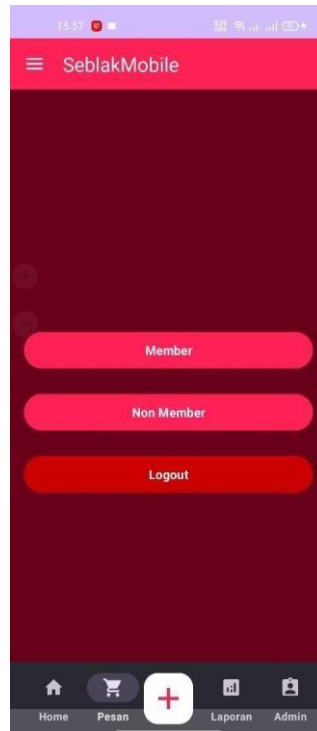
Gambar 3.2 Menu Proses Pemesanan Seblak

Pada Gambar 3.2 dijelaskan menu proses pemesanan seblak yang digunakan untuk pesan dan laporan data serta admin sebagai pengelola data, oleh pengguna aplikasi.



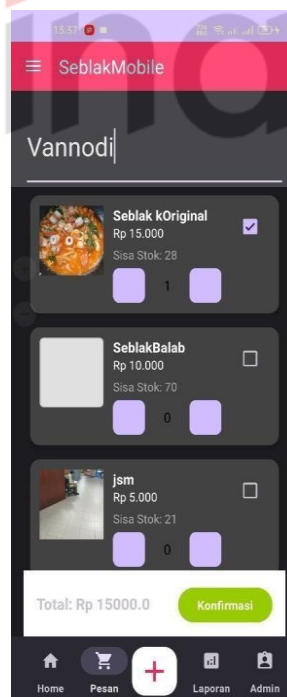
Gambar 3.3. Halaman Pesan

Login kasir di gunakan untuk pegawai kasir seperti pada gambar 3.3. Kemudian akan masuk ke tampilan pemilihan seblak.



Gambar 3.4. Member dan NonMember

Untuk memilih pembeli yang memiliki member atau belum jika pembeli belum memiliki member maka klik tombol NonMember. Agar bisa lanjut ke pembelian seblak.



Gambar 3.5 Pesan Seblak

Masukkan nama pembeli dan klik tombol untuk melakukan pemilihan seblak, setelah memilih seblak maka klik tombol **Konfirmasi** bila sudah memilih seblak yang ingin di beli



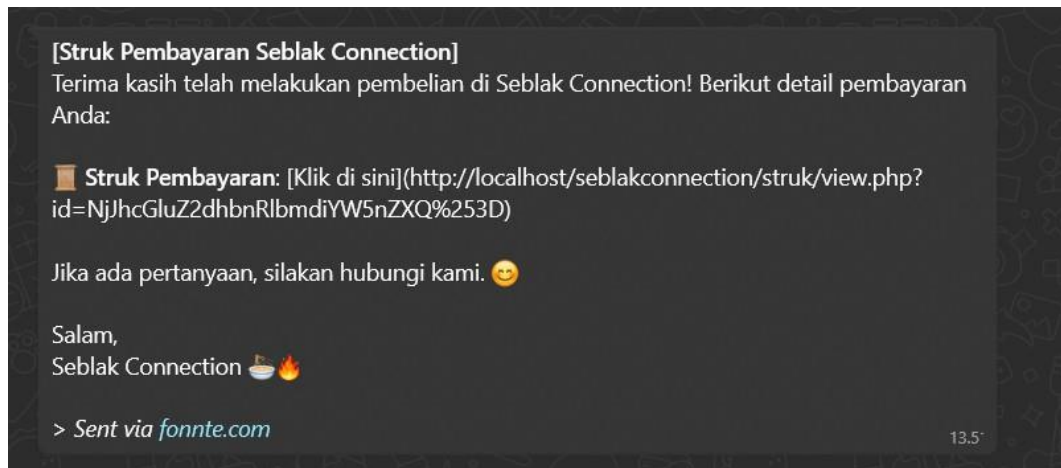
Gambar 3.6 Pembayaran Seblak

Nama pembeli, Produk, dan total menampilkan seperti pada Gambar 3.6, lalu memasukkan nominal uang yang di bayar oleh pembeli klik **Konfirmasi Pembayaran** Untuk melakukan pembayaran



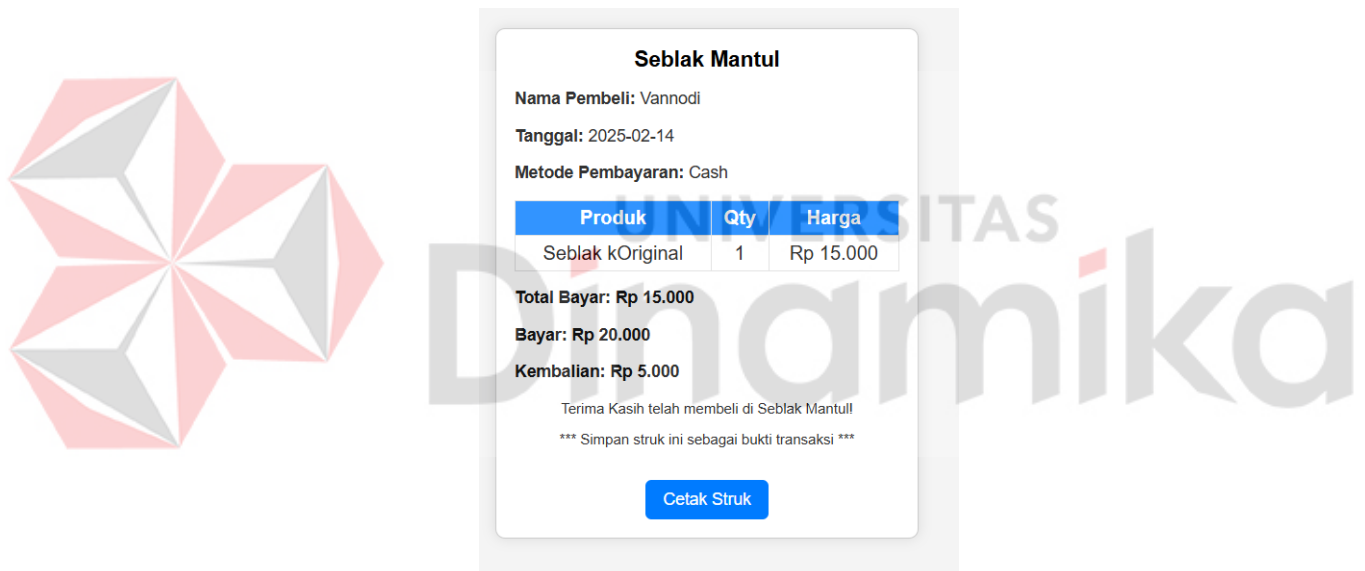
Gambar 3.7 Struk/Nota Pembayaran

Masukkan nomorr telefon atau nomor WA(WhatsApp) untuk mengirim hasil nota pembelian



Gambar 3.8 Pesan Struk masuk

Struk atau nota sudah berhasil terkirim kepada pembeli dan pembeli bisa mengeklik link **Struk Pembayaran** Untuk mengecek hasil nya



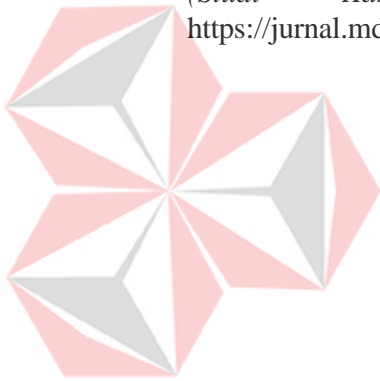
Gambar 3.9 Struk atau Nota pembayaran

3.2.2 Keluar (Logout)

Halaman Keluar digunakan untuk keluar dari halaman utama aplikasi, dimana terdapat dua (2) cara untuk keluar dari aplikasi, yang pertama adalah dengan mengeklik tombol pesan yang ada di pojok bawah seperti yang terlihat pada gambar kemudian klik keluar.

DAFTAR PUSTAKA

- AC Kamilla, N Priyani, VH Pranatawijaya. 2024. Pengembangan Aplikasi Kasir Mobile Yang Efisien [ejournal.itn.ac.id.
https://ejournal.itn.ac.id/index.php/jati/article/view/9829](https://ejournal.itn.ac.id/index.php/jati/article/view/9829).
- CR Pakusadewa. 2023. *Perancangan sistem informasi aplikasi kasir unit pelayanan jasa toko Raya Computer berbasis web*. eprints.umg.ac.id. <http://eprints.umg.ac.id/11251/>.
- D Muheri, S Soni, R Hayami. 2019. *Rancang Bangun Aplikasi Point Of Sale Berbasis Android (Studi Kasus: Sekolah Dharma Yudha)*, [ejurnal.umri.ac.id.
https://www.ejurnal.umri.ac.id/index.php/CTIA/article/view/1824/1093](https://www.ejurnal.umri.ac.id/index.php/CTIA/article/view/1824/1093).
- MT Fikri. 2022. *Sistem Aplikasi Laporan Penjualan dan Informasi Stok Berbasis Androiddan Web (Studi Kasus: Arofah Parfume)*, [semnastera. polteksmi.ac.id.
https://semnastera.polteksmi.ac.id/index.php/semnastera/article/view/561](https://semnastera.polteksmi.ac.id/index.php/semnastera/article/view/561)
- RY Pratama, R Somya. 2021. *Perancangan Aplikasi Point Of Sales (POS) Berbasis Android (Studi Kasus: Warkop Vape Salatiga)*, [jurnal.mdp.ac.id.
https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/jatisi/article/view/1218/496](https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/jatisi/article/view/1218/496)



UNIVERSITAS
Dinamika