

Perancangan Aplikasi E-Kedai Pada Desa Sampali

Design of E-Store Application In Sampali Village

Amin Kudbi Harahap^{a,1}, Khairani Puspitab²

^aUniversitas Poteni Utama, Jl. Kl. Yos Sudarso Km 6,5 No.3A, Medan, 20241, Indonesia

^bUniversitas Potensi Utama, Jl. Kl. Yos Sudarso Km 6,5 No.3A, Medan, 20241, Indonesia
aminkudbi26@gmail.com¹, khairan.adwa@gmail.com²

ABSTRAK

Dalam dunia bisnis, Produsen maupun konsumen akhir – akhir ini sangat bergantung pada informasi. Produsen yang membutuhkan informasi mengenai pangsa pasar dan kebutuhan konsumen pada masa pandemi. Banyak pedagang atau pemilik kedai mendapatkan masalah yaitu sedikit menurunnya penjualan sembako dan sayuran sehingga masyarakat sulit melakukan belanja secara langsung di kedai di saat pandemi, untuk mengetahui sembako dan sayuran yang ada di kedai menjadi salah satu informasi yang penulis dapat setelah melakukan observasi di beberapa kedai. Salah satu nya di kabupaten Deli Serdang yang terkhusus Di Desa Sampali Kec. Percut Sei Tuan, Kedai merupakan sebuah tempat jual-beli sembako dan juga sayuran yang dipergunakan oleh masyarakat sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan pokok dalam kehidupan sehari-hari. Penulis melakukan wawancara kepada penjual dan juga masyarakat di beberapa kedai yang menjual sembako dan sayuran di Desa Sampali, hal ini menjadi acuan bagi pedagang untuk bisnis jual-beli yang memberikan omset cukup besar. Oleh karena itu usaha jual-beli sembako dan juga sayuran memiliki beberapa aturan yang digunakan dalam berniaga. untuk mempermudah masyarakat dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari. Tujuan penulis dalam hal ini ialah, membuat suatu aplikasi yang bertujuan untuk mempermudah masyarakat dalam mencari kebutuhan pokok sehari-hari pada masa pandemi seperti sembako dan sayuran lainnya, sarana yang di dapat merupakan keuntungan dari masyarakat Desa Sampali Kec. Percut Sei Tuan.

Kata Kunci : Ekedai, Penjualan, Android, Java, Mysql

ABSTRACT

In the business world, producers consume less and less – this is a very important information. Producers who provide information about market share and consumption during the pandemic. Many people, particularly those who eat bland food, are worried that the menu is full of savoury dishes and the menu is full of tasty treats, especially during the pandemic, to ensure that the food and drink available to them is as healthy as possible. only in the old English village of Serdang can you find the Sampali Kec district. Be careful, some people think that the weather is pretty good and also that they think the weather is pretty good for making a decision in the morning. In addition, the pennies are sent to the recipient as soon as possible and the parcels are returned to the Sampali District, as this provides an opportunity for a business to sell out quickly. Because it is so beautiful and also contains lots of beautiful flowers that are found in the garden. To make matters worse, it is best to order the flowers in advance. In this case, the app is designed to help you organize your activities in the mornings, like in the pandemic, and outside, while the app can help you get started with the Kec Sampali District. Percut Sei Tuan.

Keywords: Ekedai, Sales, Android, Java, Mysql

Info Artikel :

Disubmit: 03 Juni 2024

Direview: 05 Juli 2024

Diterima : 07 Agustus 2024

Copyright © 2025 - Journal UPU. All rights reserved.

1. PENDAHULUAN

Electronic Marketplace (e-marketplace) adalah ruang online virtual di mana pembeli dan penjual bertemu untuk melakukan transaksi yang melibatkan barang atau jasa[1]. *E-marketplace* adalah platform

yang menawarkan produk dan layanan dari banyak penjual, yang bisa dibeli oleh klien. Transaksi antara pembeli dan penjual terjadi pada *platform* yang dikelola oleh operator *marketplace* yang berperan untuk menyediakan lingkungan yang transparan, menginspirasi kepercayaan, dan aman bagi para pemain yang berbeda, dengan menyediakan alat dan layanan yang menghasilkan lalu lintas arus bebas di antara mereka dalam pembayaran online, katalog dan manajemen stok, informasi terverifikasi tentang penjual atau pembeli, berbagai jaminan, dan lain sebagainya[2].

Dalam dunia bisnis, produsen maupun konsumen sangat bergantung pada informasi[3]. Produsen membutuhkan informasi mengenai pangsa pasar dan kebutuhan konsumen akan jenis dan model barang khususnya dalam mengetahui perangkat komputer, sedangkan konsumen membutuhkan informasi tentang karakteristik dan spesifikasi barang perangkat komputer[4]. Banyak perusahaan atau instansi pemerintah membuat website yang bisa diakses di internet yang digunakan untuk pembelajaran, promosi, informasi, penjualan, pelayanan bagi masyarakat luas, dan lain - lain.

Pasar harga elektronik adalah segala upaya, jumlah yang dilakukan di pasar suatu barang atau jasa melalui atau menggunakan Internet [5]. Sedangkan *place even* dalam kamus bahasa Inggris berarti tempat. Di sini dapat disimpulkan bahwa E-commerce adalah suatu tempat memasarkan barang dan jasa melalui atau dengan menggunakan media internet [6].

Akhir – akhir ini usaha kedai banyak kita temui di kabupaten salah satu nya di kabupaten Deli Serdang yang terkhusus Di Desa Sampali Kec. Percut Sei Tuan, Kedai merupakan sebuah tempat jual-beli sayuran dan juga sembako yang dipergunakan oleh masyarakat sebagai tempat untuk memenuhi kebutuhan pokok dalam kehidupan sehari-hari[7]. Penulis melakukan observasi di sebuah kedai yang menjual sembako dan sayuran di Desa Sampali, Hal ini merupakan bisnis jual-beli yang memberikan omset cukup besar. Biasanya, Usaha jual-beli sembako dan juga sayuran memiliki beberapa prinsip yang digunakan dalam berniaga sarana sebagai sumber kebutuhan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari, Sarana untuk mempermudah masyarakat dalam mencari kebutuhan pokok seperti sayuran dan juga sembako, Sarana untuk mendapatkan keuntungan dari masyarakat[8].

Untuk menguatkan dasar dalam pembuat sistem, dikutip beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan permasalahan pengarsipan dokumen. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Tommi Suryanto dengan peneliti melakukan penelitian pada *Distro Silver Squad* untuk membantu dalam proses pelayanan, yang tujuannya mempermudah dalam proses transaksi. Pada penelitian ini, metode yang peneliti gunakan dalam penelitian serta pengembangan adalah metode *Research and Development*. Teknik dalam pengumpulan data yang tepat dalam implementasi dilapangan adalah Observasi, Wawancara, Studi Dokumentasi. Proses perancangan *E-Marketplace* pada *Distro Silver Squad* menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, *Database MySQL*, *HTML* dan *script* lainnya yang berfungsi untuk merancang interface yang *user friendly*[9]. Berdasarkan penelitian dari Muhammad Andrean (2019) dengan judul Penelitian ini menggunakan System Development Life Cycle dengan model Desain terstruktur sebagai sistem siklus pengembangan sistem dan penggunaannya Bahasa pemodelan terpadu sebagai desain pemodelan. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa *PHP*. Dengan adanya *E-Marketplace Catering* memudahkan pengusaha catering dalam memasarkan produknya. Serta mempermudah konsumen yang sedang mencari jasa catering[10].

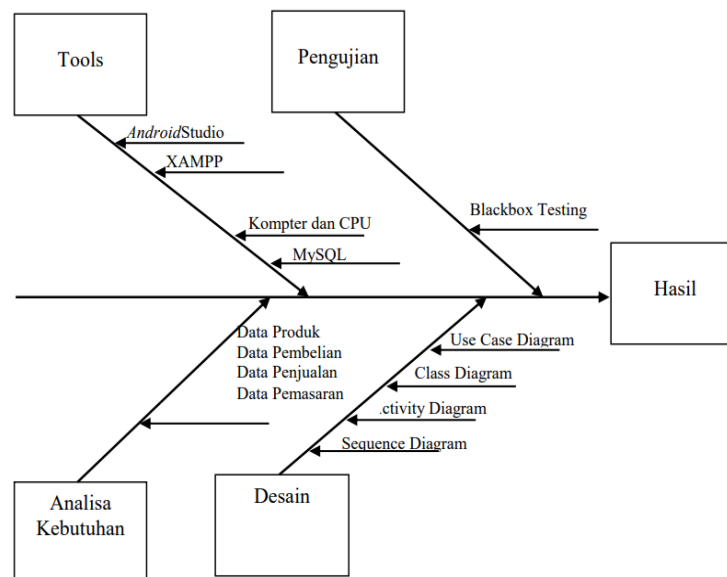
Berdasarkan dari beberapa penelitian sebelumnya, maka penulis menawarkan Solusi dengan membuat Perancangan Aplikasi E-Kedai Berbasis Android Di Desa Sampali. Tujuannya untuk merancang dan membangun sistem aplikasi E-kedai berbasis Android guna membantu penjual dapat melakukan penjualan produk perangkat komputer dengan lebih cepat. Dengan adanya aplikasi E-Kedai berbasis Android, diharapkan dapat mempermudah pemilik usaha dalam menaikkan omzet penjualan tiap harinya dengan memanfaatkan fitur internet.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah mengkaji teori-teori dasar yang mendukung penelitian, mencari dan mengumpulkan data yang diperlukan. Untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan, penulis menggunakan teknik: [11]

- 1) Observasi, yaitu melakukan pengamatan secara langsung tentang penjualan, pemasaran produk untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan penelitian[12].
- 2) Wawancara, yaitu langsung bertatap muka dengan beberapa kedai yang bergerak di bidang penjualan perangkat komputer untuk mendapatkan data-data yang lebih lengkap dan kurang jelas melalui wawancara[13].
- 3) *Sampling*, yaitu memilih data yang tersedia dan sesuai dengan penelitian, yaitu aplikasi penelitian terdahulu dan makalah penelitian terdahulu untuk dijadikan sampel dalam penelitian ini [14].

Penelitian ini akan melalui beberapa tahapan. Tahapan dalam penelitian ini dapat di modelkan pada diagram Fish Bone. Adapun beberapa tahapan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram *Fish Bone* Metodologi Penelitian

- 1) Analisis Kebutuhan, yaitu analisa terhadap kebutuhan yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian yang akan dilakukan yaitu data produk, daya pembelian, data penjualan dan pemasaran produk[15].
- 2) Desain Sistem, yaitu pemodelan UML seperti *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram* dan *Sequence Diagram*[16].
- 3) Tools, peneliti menggunakan software Android Studio, PHP, Xampp dan peneliti menggunakan layar komputer/laptop. Basis data yang akan digunakan adalah MySQL.
- 4) Pengujian, yaitu menguji sistem yang dibuat dengan menggunakan eksperimen teori dan praktik [17]. Pengujian teori peneliti menggunakan *blackbox testing* dan pengujian praktek peneliti menggunakan *localhost*.
- 5) Hasil, hasil dari penelitian ini yaitu aplikasi *E-Marketpalce* perangkat komputer berbasis Android.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Rancang UML

1) Use Case Diagram

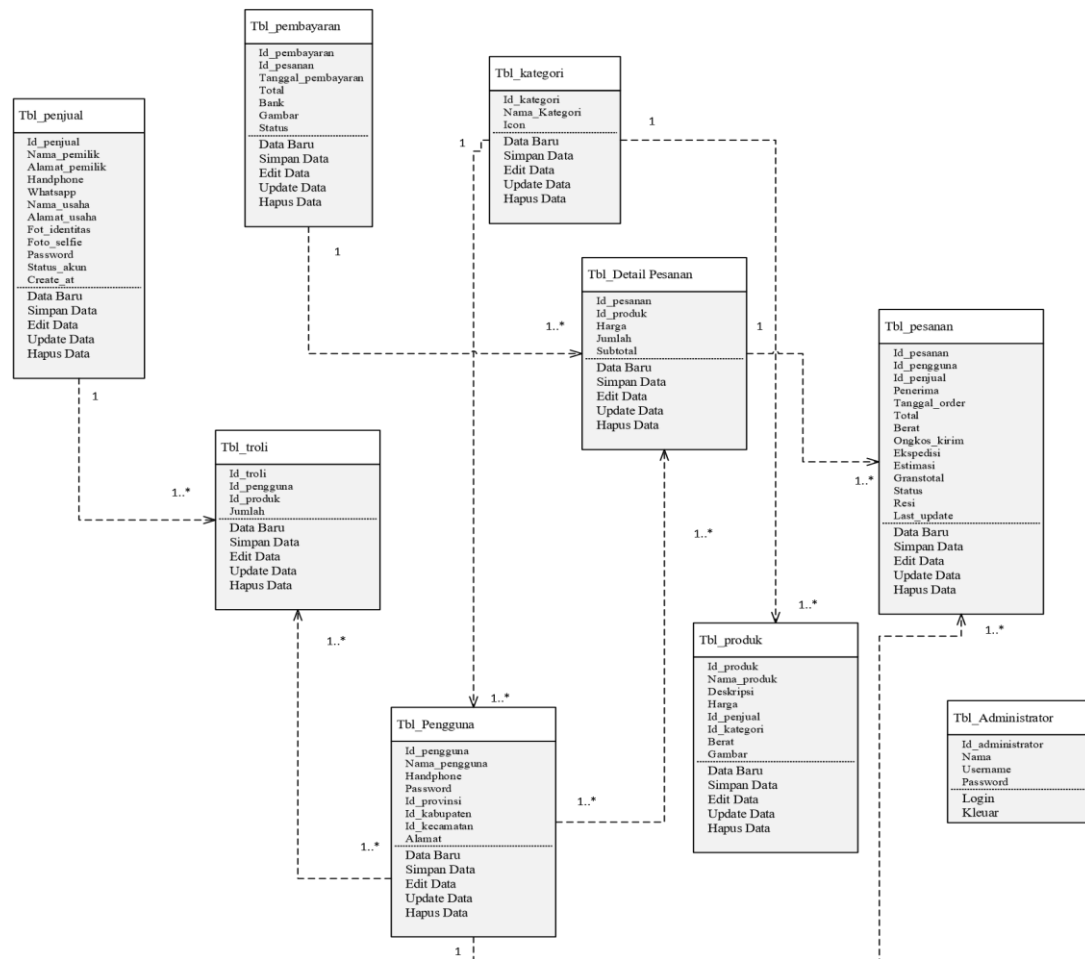
Pada *use case diagram* perancangan aplikasi E-Kedai berbasis android memiliki 3 pengguna yaitu admin, penjual dan konsumen. Admin disini sebagai tenaga ahli pada bidang *IT* yang mengelola aplikasi e-kedai. Sedangkan penjual dan konsumen disini sebagai pengguna dari aplikasi e-kedai.



Gambar 2. Use Case Diagram

2) Class Diagram

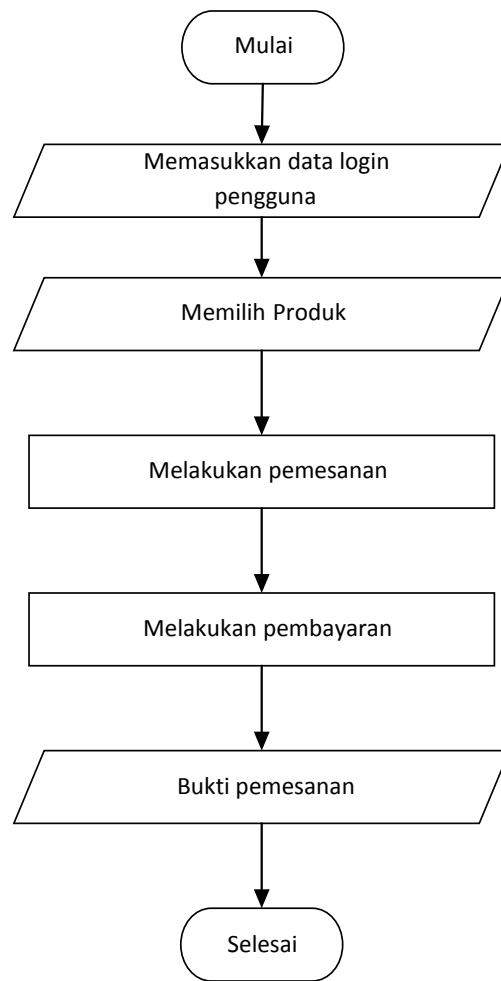
Class Diagram pada perancangan aplikasi E-Kedai berbasis android ini digunakan untuk menggambarkan struktur stasis UML yang menggambarkan struktur sistem dengan menunjukkan sistem class, atributnya, metode, dan hubungan antar objek



Gambar 3. Class Diagram

3) FLOWCHART

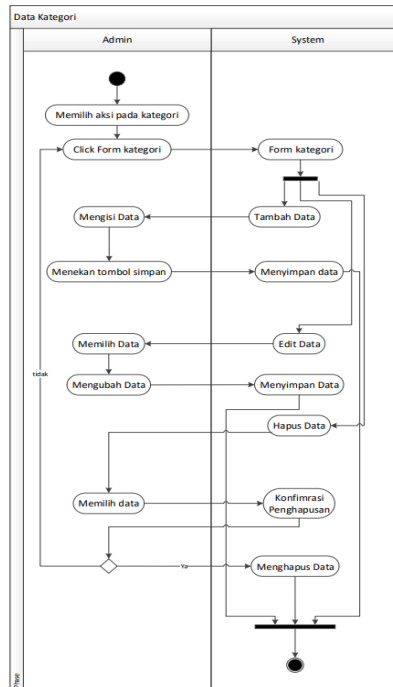
Flowchart adalah diagram dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara detail dan hubungan antara suatu proses (instruksi) dan proses dalam suatu program.



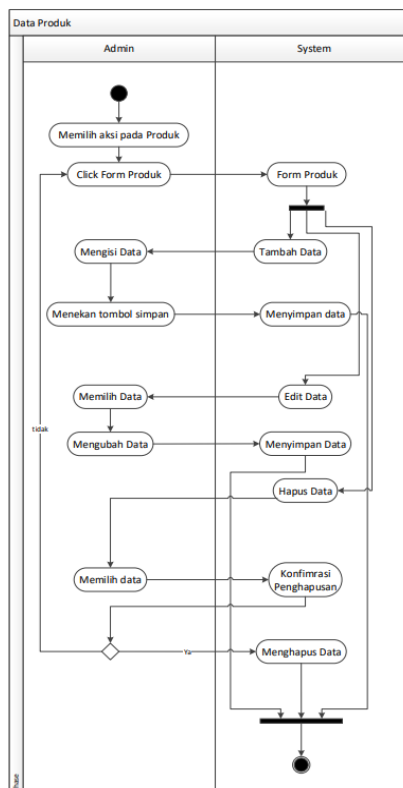
Gambar 4. *flowchart*

4) *Activity Diagram*

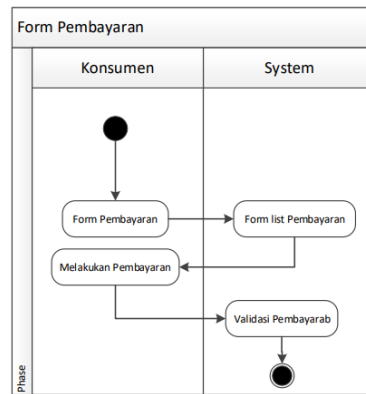
Activity diagram pada perancangan aplikasi E-Kedai berbasis android ini digunakan untuk menggambarkan proses yang ada pada sistem. *Activity diagram* yang digambarkan pada kasus ini adalah proses pengolahan kategori oleh admin, pengolahan produk oleh penjual, dan pembayaran oleh konsumen.



Gambar 5. Activity Diagram Kategori



Gambar 6. Activity Diagram Produk Penjual

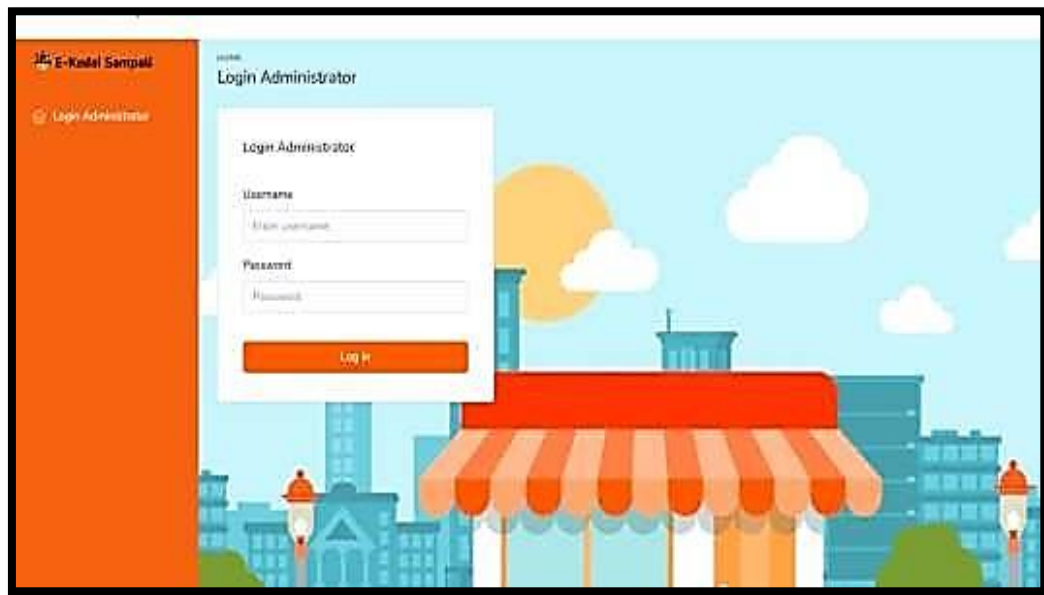


Gambar 7. Activity Diagram Pembayaran

B. Implementasi

1) Login

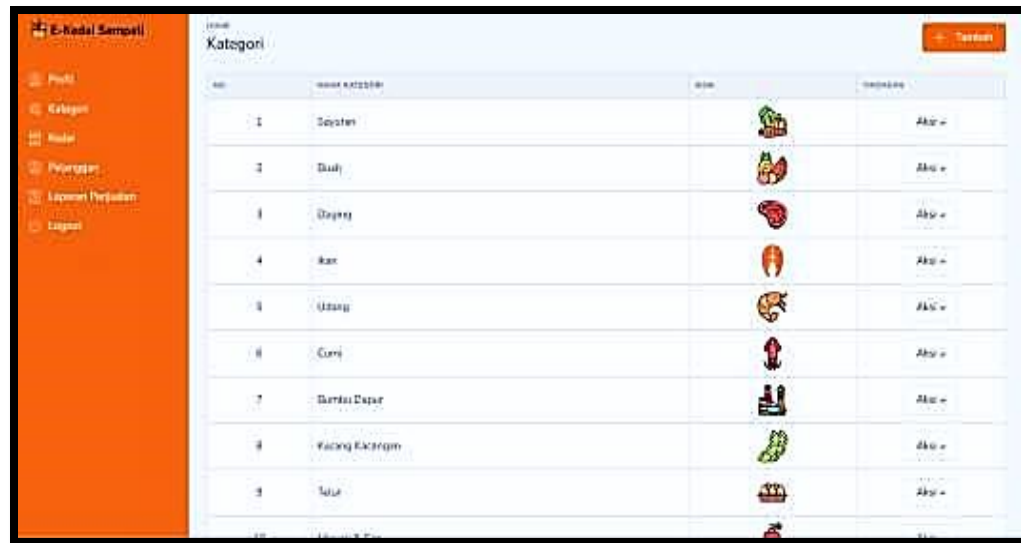
Layar *login* adalah layar pertama yang muncul ketika aplikasi dijalankan. Berfungsi sebagai *form input username* dan *password* admin aplikasi. Tampilan ini diakses oleh admin.



Gambar 8. Tampilan Login

2) Form Data Kategori

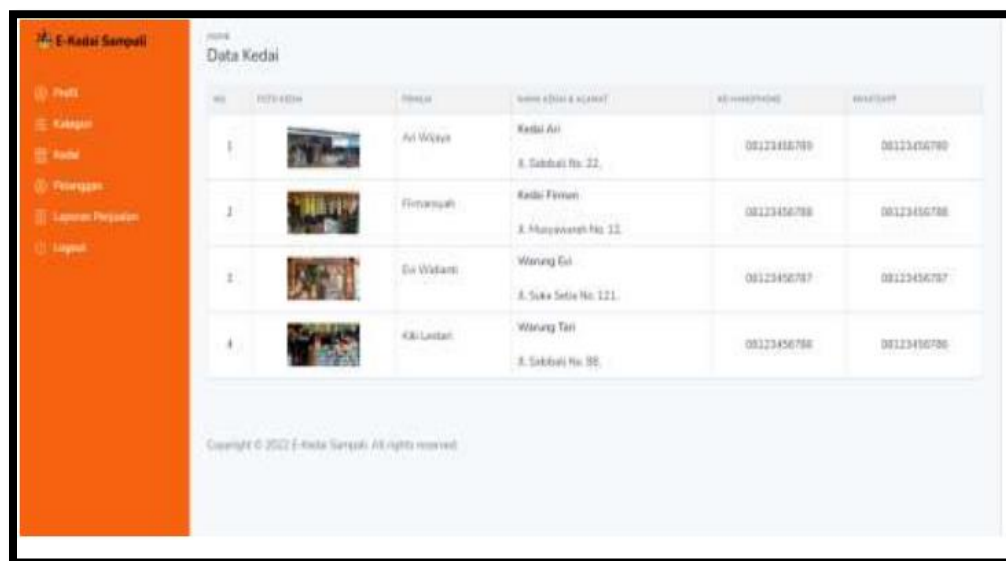
Form ini menampilkan rentang data kelas. Ketika Anda memilih data kategori, program akan menampilkan data kategori. Tampilan ini diakses oleh admin.



Gambar 9. *form data kategori*

3) *Form data kedai*

Form ini menampilkan opsi data ritel. Bila Anda memilih menyimpan data, aplikasi akan menampilkan data penyimpanan. Tampilan ini diakses oleh admin



Gambar 10. *Form Data Kedai*

4) *Form Data Pelanggan*

Form ini menampilkan berbagai data pelanggan. Ketika Anda memilih data pelanggan, aplikasi menampilkan data pelanggan.. Tampilan ini diakses oleh admin.

Data Pelanggan

no	nama pelanggan	nomorhp
1.	Andriansyah	08123456789
2.	Joko	08123456782

Copyright © 2022 S-Roda Sampul. All rights reserved.

Gambar 11. *Form* Data Pelanggan

5) *Form* Data Laporan Penjualan

Form ini menampilkan pilihan data laporan penjualan, ketika memilih data laporan penjualan aktif maka program akan menampilkan data laporan penjualan. Tampilan ini diakses oleh admin.

Cetak

Total 1 lembar kertas

Printer

Cari printer yang akan digunakan

Satuan

1

Tata letak:

☒ Potret
 ☐ Lanskap

Halaman

☒ Semua
 ☐ No. 1-5 & 11-13

Waktu

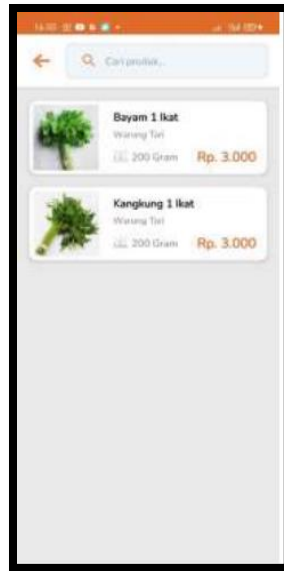
Laporan Transaksi Penjualan (Sudah Diterima)

NO TRANSAKSI	TANGGAL	PEKERJA / KASIR	PELANGGAN	PRODUK TERJUAL	PERINGKATAN & TOTAL
1	12 Sep 2022 17:17	Natali Aji	John	Staples Aeon 2000 x 1	1202 Aji Mulya 081220006780 Rp. 12.000
2	19 Sep 2022 20:23	Natali Aji	John	Staples Aeon 2000 x 2	1202 Aji Mulya 081220006780 Rp. 24.000
3	19 Sep 2022 20:46	Natali Aji	Andharnan	Staples Aeon 2000 x 1 Staples Aeon 2000 x 1	1202 Aji Mulya 081220006780 Rp. 24.000
4	19 Sep 2022 21:45	Natali Aji	Andharnan	Staples Aeon 2000 x 1 Staples Aeon 2000 x 1	1202 Aji Mulya 081220006780 Rp. 24.000

Gambar 12. Tampilan Form Data Penjualan

6) *Form* Data Pesanan

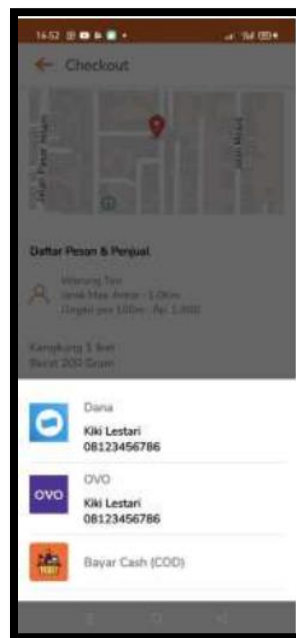
Tampilan ini merupakan tampilan data pesanan yang berfungsi untuk mengetahui dan menampilkan pesanan. Tampilan ini diakses oleh konsumen.



Gambar 13. Tampilan *Form* Pesanan

7) *Form* Pembayaran

Tampilan ini merupakan tampilan form Pembayaran yang berfungsi untuk mengisi data-data pembayaran. Tampilan ini diakses oleh konsumen.



Gambar 14. Tampilan *Form* Pembayaran

8) *Form* Riwayat Transaksi

Tampilan ini merupakan tampilan form riwayat transaksi yang berfungsi untuk mengisi data-data riwayat transaksi. Tampilan ini diakses oleh konsumen.

Gambar 15. Tampilan *Form* Riwayat Transaksi9) *Form* Data Produk

Tampilan ini merupakan tampilan data produk yang berfungsi untuk mengetahui dan menampilkan data produk. Tampilan ini diakses oleh penjual.

C. *Pengujian*

Adapun scenario dari pengujian dari *form* login dari sistem dapat dilihat pada Tabel 1 berikut :

Tabel 1. Pengujian Sistem Login

Kasus hasil uji (Data normal)				
No	Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1.	Username:Pengguna Password:Pengguna Klik tombol login	Form menampilkan masuk untuk bagian Penguna, sebagai halaman pusat data sistem akuntansi	Dapat masuk ke tampilan utama Pengguna	[] diterima [] ditolak
Kasus hasil uji (Data salah)				
No	Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1.	Username:pengguna Password:pengguna Klik tombol login	Tidak dapat login dan masuk kehalaman pengguna dan pesan error	Pindah ke halaman pesan error	[] diterima [] ditolak

Adapun scenario dari pengujian dari *form* pesanan dari sistem dapat dilihat pada Tabel 2 berikut :

Tabel 2. Pengujian Sisem Pesanan

Kasus hasil uji (Data normal)

No	Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	Tambah data	Data Pesanan yang akan dimasukkan ke dalam database, klik tambah maka Data masuk pada server database	Data Pesanan yang akan dimasukkan ke dalam database, klik tambah maka Data masuk pada server database	[] diterima [] ditolak
2	Ubah data	Data Pesanan yang akan dirubah di dalam database, klik simpan maka Data pada server Database akan berubah	Data Pesanan yang akan dirubah di dalam database, klik simpan maka Data pada server Database akan berubah	[] diterima [] ditolak
3	Hapus data	Data Pesanan yang akan hapus dari dalam database, klik hapus, maka Data pada server Database akan terhapus	Data Pesanan yang akan terhapus dari dalam database, klik hapus, maka Data pada server Database akan terhapus	[] diterima [] ditolak
Kasus hasil uji (Data salah)				
No	Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
	Masukkan data tidak sesuai dengan type data	Ada pesan bahwa pengisian data salah	Muncul pesan bahwa pengisian data tidak lengkap	[] diterima [] ditolak

Adapun scenario dari pengujian dari *form* pembayaran dari sistem dapat dilihat pada Tabel 3 berikut :

Tabel 3. Pengujian Sistem Pembayaran

Kasus hasil uji (Data normal)				
No	Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	Tambah data	Data pembayaran yang akan dimasukkan ke dalam database, klik tambah maka Data masuk pada server database	Data pembayaran yang akan dimasukkan ke dalam database, klik tambah maka Data masuk pada server database	[] diterima [] ditolak

2	Ubah data	Data pembayaran yang akan dirubah di dalam database, klik simpan maka Data pada server Database akan berubah	Data pembayaran yang akan dirubah di dalam database, klik simpan maka Data pada server Database akan berubah	[] diterima [] ditolak
3	Hapus data	Data pembayaran yang akan hapus dari dalam database, klik hapus, maka Data pada server Database akan terhapus	Data pembayaran ang akan terhapus dari dalam database, klik hapus, maka Data pada server Database akan terhapus	[] diterima [] ditolak
Kasus hasil uji (Data salah)				
No	Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
	Masukkan data tidak sesuai dengan type data	Ada pesan bahwa pengisian data salah	Muncul pesan bahwa pengisian data tidak lengkap	[] diterima [] ditolak

4. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan penulis mengenai kelebihan dari sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:

- 1) Proses pendataan dan pemesanan produk dan pembayaran produk bisa dilakukan sekaligus dengan jenis pembayaran untuk via transfer yang diinginkan.
- 2) Sistem yang dibuat mempunyai tampilan yang sangat mudah untuk digunakan dan mampu berinteraksi dengan user.
- 3) Sistem yang dibuat sudah mampu dalam menampilkan proses pemesanan, dan pembayaran produk dengan bayar di tempat dan via transfer.
- 4) Pada sistem ini mencakup sampai ke laporan pemesanan produk setiap kali dibutuhkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis berterima kasih kepada Universitas Potensi Utama yang telah memberikan banyak masukan dan saran untuk menyelesaikan Skripsi ini.

REFERENSI

- [1] A. H. Malahella, I. Arwani, and T. Tibyani, "Pemanfaatan Framework React Native dalam Pengembangan Aplikasi Pemesanan Minuman Kopi pada Kedai Bycoffee," *J. Pengemb. Teknol.* ..., 2020, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/7898>
- [2] B. Sudradjat, "Penggunaan Teknologi Flutter dalam Aplikasi Mobile untuk Pengembangan Kedai Kopi," *REMIK Ris. dan E-Jurnal Manaj. Inform.* ..., 2021, [Online]. Available: <https://polgan.ac.id/jurnal/index.php/remik/article/view/11123> [2] F. Irvansyah, S. Setiawansyah, and ..., "Aplikasi Pemesanan Jasa Cukur Rambut Berbasis Android," *J. Ilm.* ..., 2020, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/teknologiinformasi/article/view/253>
- [3] F. Irvansyah, S. Setiawansyah, and ..., "Aplikasi Pemesanan Jasa Cukur Rambut Berbasis Android," *J. Ilm.* ..., 2020, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/teknologiinformasi/article/view/253>

-
- [4] C. E. Prastio, *Aplikasi Self-Service Menu Menggunakan Metode Scrum Berbasis Android*. jurnal.itpln.ac.id, 2018. [Online]. Available: <https://jurnal.itpln.ac.id/petir/article/view/255>
- [5] B. Hartono and D. Danang, "Sistem Pemesanan dan Pembayaran Menggunakan Teknologi Quick Response Code (QR Code) Berbasis Web pada Kedai Cangkir Gubug," *J. Manaj. Inform. ...*, 2021, [Online]. Available: <https://journal.stiestekom.ac.id/index.php/mifortekh/article/view/34>
- [7] N. K. R. Kumala, A. S. Puspaningrum, and ..., "E-Delivery Makanan Berbasis Mobile (Studi Kasus: Okonomix Kedaton Bandar Lampung)," *J. Teknol. Dan ...*, 2020, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/607>
- [8] F. M. Kurnia and I. Afrianto, "Pembangunan Aplikasi Transaksi Menu Di Kedai XYZ Kopi Menggunakan QR-Code Dan One Time Password Berbasis E-Wallet," *Matrix J. Manaj. Teknol. Dan ...*, 2020, [Online]. Available: <https://ojs.pnb.ac.id/index.php/matrix/article/view/1919>
- [9] E. Ulfada, N. Nurfiana, and ..., "Perancangan Desain UI/UX Pada Implementasi Sistem Kontrol Smart Farming Berbasis Internet of Things (IoT)," *Pros. Semin. ...*, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/PSND/article/view/3222>
- [10] A. Aman, N. Anugraha, and H. Hasni, "Aplikasi Pemesanan Air Minum pada Depot Galon Dinda menggunakan Rest API berbasis Android," *Pros. Semant.*, 2021, [Online]. Available: <http://journal.uncp.ac.id/index.php/semantik/article/view/1601>
- [11] A. R. Yolanda, M. Matahari, and ..., "Perancangan Aplikasi Kasir Pada Kedai Ter_Serah. Ko Sorong," *J. PETISI ...*, 2021, [Online]. Available: <https://unimuda.e-journal.id/jurnalteknologiinformasi/article/view/807>
- [11] A. Najib and M. Y. Zain, "Aplikasi Point Of Sale Multi Outlet Dan Multi Payment Berbasis Web Dan Android," *Journal of Chemical Information and ...*. scholar.archive.org, 2020. [Online]. Available: <https://scholar.archive.org/work/44d23zfjqvcu5d43fflgn524q/access/wayback/http://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/KONVERGENSI/article/download/6/pdf>
- [12] A. Baihaqi and T. Tumini, "Penerapan metode Rapid Application Meotde Rapid Application Development (RAD) Dalam Pengembangan Slstem Pemesanan Menu Berbasis Android," *J. Inf. dan Komput.*, 2021, [Online]. Available: <http://ojs.dcckotabumi.ac.id/index.php/jik/article/view/225>
- [13] N. Handayani, F. Firdaus, and ..., "PROTOTYPE SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KASIR KEDAI KOPI SIDIK BERBASIS ANDROID," *Joutica ...*. download.garuda.kemdikbud.go.id, 2021. [Online]. Available: <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2706759&val=24657&title=PROTOTYPE SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KASIR KEDAI KOPI SIDIK BERBASIS ANDROID>
- [14] J. P. Ashidik, S. Waluyo, and I. Susanti, "Penerapan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pemasaran Produk Pada Haus ...," *SKANIKA Sist. Komput. ...*, 2021, [Online]. Available: <https://jom.fti.budiluhur.ac.id/index.php/SKANIKA/article/view/1936>
- [15] A. Prayoga, "Rancang Bangun Kedai Makanan Minuman Online Berbasis Android Menggunakan Android Studio Pada Area Cikarang." Institut Teknologi Telkom Jakarta, 2018.
- [16] M. Y. Fathoni, R. F. Waliulu, and ..., "Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Client Server Pada Kedai WKWK Kota Purwokerto Menggunakan Metode Prototype," *J. Inform. ...*, 2022, [Online]. Available: <http://ejournal.poltekharber.ac.id/index.php/informatika/article/view/3732>
- [17] B. P. Y. Kurniawan, E. Sugiartono, and ..., "Penguatan Tata Kelola Keuangan Berbasis Android pada Rumah Kopi Banjarsengon (RKB) Jember," *NaCosVi Polije ...*, 2022, [Online]. Available: <https://proceedings.polije.ac.id/index.php/ppm/article/view/402>
-