
PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM APLIKASI KASIR BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (STUDI KASUS: TOKO AHZA PLASTIK)

Rikko Budi Saputra^{1*}, Samsu Supriyatna²

Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Banten, Indonesia

E-mail: rikkobudisaputra28@gmail.com¹, dosen02830@unpam.ac.id²

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang bisnis dan perdagangan. Toko Ahza Plastik menghadapi tantangan dalam manajemen transaksi dan pencatatan penjualan yang masih dilakukan dalam buku catatan, yang mengakibatkan ketidakakuratan data dan lambatnya proses transaksi. Oleh karena itu, diperlukan solusi berbasis teknologi untuk meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam pengelolaan transaksi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan sistem aplikasi kasir berbasis web menggunakan metode Rapid Application Development (RAD) di Toko Ahza Plastik. Metode RAD dipilih karena mampu mempercepat proses pengembangan aplikasi dengan tahapan yang iteratif, melibatkan pengguna dalam setiap siklus pengembangan, serta memungkinkan adanya perubahan kebutuhan secara dinamis. Sistem aplikasi kasir yang dikembangkan mencakup fitur-fitur utama seperti manajemen produk, pencatatan transaksi penjualan, laporan penjualan, serta pengelolaan stok barang. Penelitian ini menghasilkan aplikasi yang mendukung efisiensi kinerja karyawan, yang dapat digunakan oleh admin dan kasir untuk melakukan transaksi, manajemen stok barang, serta penyajian laporan penjualan secara real time sehingga membantu Toko Ahza Plastik dalam meningkatkan efisiensi operasional, meminimalisir kesalahan pencatatan transaksi, dan menyediakan informasi penjualan yang akurat.

Kata kunci: Sistem Aplikasi Kasir, Web, Rapid Application Development, Manajemen Transaksi, Toko Ahza Plastik.

ABSTRACT

The development of information technology has brought significant changes in various aspects of life, including in the fields of business and trade. Ahza Plastik Store faces challenges in transaction management and sales recording, which are still carried out in a notebook, resulting in inaccurate data and slow transaction processes. Therefore, a technology-based solution is needed to improve efficiency and accuracy in transaction management. This study aims to design and implement a web-based cashier application system using the Rapid Application Development (RAD) method at Ahza Plastik Store. The RAD method was chosen because it can accelerate the application development process through iterative stages, involve users in each development cycle, and allow dynamic changes in requirements. The developed cashier application system includes key features such as product management, sales transaction recording, sales reporting, and inventory management. This research produces an application that supports employee performance efficiency, which can be used by admins and cashiers to conduct transactions, manage stock, and present sales reports in real time, thereby helping Ahza Plastik

Shop to improve operational efficiency, minimize transaction recording errors, and provide accurate sales information.

Keywords: Cashier Application System, Web, Rapid Application Development, Transaction Management, Ahza Plastik Store.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi mendorong efektivitas kinerja dibandingkan metode konvensional di berbagai sektor, salah satunya bidang perdagangan ritel seperti Toko Ahza Plastik. Sayangnya, Toko Ahza Plastik masih menggunakan sistem pencatatan manual untuk transaksi, stok barang, dan laporan penjualan sehingga berpotensi menimbulkan kesalahan pencatatan, proses yang lambat, serta ketidakakuratan data. Oleh karena itu, diperlukan perancangan dan implementasi sistem aplikasi kasir berbasis web menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD) untuk meningkatkan efisiensi dan akurasi pengelolaan transaksi di Toko Ahza Plastik.

Penelitian terdahulu berargumen bahwa potensi toko ritel tradisional dapat dimaksimalkan melalui penerapan sistem informasi modern yang saling terintegrasi (Suryo Nugroho Setyo Aji et al. 2023). Penelitian serupa juga menunjukkan bahwa adanya komputerisasi dalam sistem pencatatan penjualan, khususnya kasir, dapat meningkatkan kualitas pelayanan hingga tingkat kepuasan pengguna mencapai 92% (Ade Irmayanti 2025; Arifin et al. 2022). Lebih lanjut, penelitian lain mengungkapkan bahwa adanya sistem tersebut meningkatkan efisiensi terhadap pengelolaan data dan transaksi secara signifikan dibandingkan sistem manual (Erlangga and Avorizano 2023)(Putra and Tanaem 2022). Ditambah lagi, adanya sistem yang terintegrasi dapat menjadi bahan evaluasi bagi pihak manajemen dalam mengambil keputusan bisnis yang lebih tepat (M Dinul Haq and Yulef Dian 2024).

Sehubungan dengan hal tersebut, metode *Rapid Application Development* (RAD) dipilih karena terbukti dapat mempercepat proses pengembangan hingga 40% dibandingkan metode konvensional, dengan tingkat kesalahan sistem yang rendah (kurang dari 1%) (Rahmawati, Sari, and Fauzi 2021). Selain itu, metode ini juga tercatat memiliki waktu pengembangan yang relatif singkat yaitu sekitar 60 hingga 90 hari (Suryo Nugroho Setyo Aji et al. 2023).

Dengan demikian, penerapan RAD diharapkan dapat meningkatkan efektivitas operasional Toko Ahza Plastik, khususnya terkait manajemen produk, pencatatan transaksi penjualan, laporan penjualan, serta pengelolaan stok barang. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penulis menetapkan judul penelitian: "Perancangan dan Implementasi Sistem Aplikasi Kasir Berbasis Web Menggunakan Metode *Rapid Application Development* (Studi Kasus: Toko Ahza Plastik)" Judul tersebut dipilih karena mampu menggambarkan fokus penelitian yang bertujuan memberikan solusi digital yang terintegrasi dalam pengelolaan data transaksi dan manajemen produk, serta menjawab tantangan modernisasi sistem informasi. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata, baik bagi instansi maupun pengembangan ilmu terkait sistem informasi di masa mendatang.

1.2 Identifikasi Penelitian

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, dapat diambil identifikasi masalahnya sebagai berikut:

- a Pencatatan transaksi yang dilakukan menggunakan buku catatan, sering kali mengakibatkan terjadinya kesalahan dalam penulisan atau penghitungan.
- b Penggunaan transaksi buku catatan dalam proses transaksi, terutama saat terjadi antrian panjang, yang dapat menurunkan kepuasan pelanggan.
- c Pengelolaan stok menggunakan buku catatan mengakibatkan kesulitan dalam memantau ketersediaan barang secara real-time, sehingga sering terjadi ketidakcocokan antara stok yang tersedia dengan yang tercatat.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a Bagaimana merancang sistem aplikasi kasir berbasis web yang dapat mengurangi kesalahan dalam pencatatan transaksi penjualan di Toko Ahza Plastik?
- b Bagaimana sistem aplikasi kasir berbasis web dapat membantu meningkatkan kecepatan proses transaksi dan pengelolaan stok barang secara real-time dan lebih akurat?
- c Bagaimana sistem aplikasi kasir berbasis web dapat mempermudah pembuatan laporan penjualan secara otomatis ?

2. LANDASAN TEORI

2.1 Metode *Rapid Application Development* (RAD)

RAD adalah suatu pendekatan berorientasi objek terhadap pengembangan sistem yang mencakup suatu metode pengembangan serta perangkat-perangkat lunak, Model RAD merupakan gabungan dari berbagai teknik terstruktur dengan teknik dan teknik prototyping. (Supriyatna & Farizy, 2024). Tujuan RAD adalah untuk memangkas waktu dari sistem tradisional melalui penerapan sistem informasi dan berusaha memenuhi syarat-syarat bisnis yang berubah secara cepat (Murdiani and Sobirin 2022). Tahapan RAD adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Tahapan Metode *Rapid Application Development*

3. METODE

3.1 Metodologi Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif yaitu penelitian yang dilakukan untuk memecahkan suatu masalah yang ada berdasarkan pada data-data yang dikumpulkan, analisa yang dilakukan, serta menginterpretasi sehingga langkah- langkah yang dilakukan secara terperinci tersebut diantaranya:

- a. Metode Observasi

Pada bagian ini penulis melakukan pengumpulan data dengan mengamati bagaimana proses transaksi berjalan, mulai dari pencatatan barang yang dibeli pelanggan hingga perhitungan total harga dan pencatatan keuangan harian di Toko Ahza Plastik.

b. Metode Wawancara

Di dalam penelitian ini, penulis juga menggunakan wawancara sebagai sarana untuk mengumpulkan data. Penulis mengajukan pertanyaan kepada responden yaitu pemilik dan karyawan Toko Ahza Plastik mengenai apa saja fitur utama yang harus ada dalam sistem.

3.2 Metode Pengembangan Sistem

Pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode RAD (*Rapid Application Development*). Metode RAD adalah salah satu pendekatan dalam pengembangan perangkat lunak yang menekankan kecepatan dalam proses pembangunan aplikasi. RAD dikembangkan sebagai alternatif dari model pengembangan tradisional seperti *Waterfall* yang cenderung kaku dan lamban.

Metode RAD memiliki empat fase utama, dan pada tahap penilaian melibatkan penganalisis dan pengguna yaitu :

a. Tahapan *Trequirements Planning* (Perencanaan Syarat-Syarat)

Pada tahap ini, pengguna dan penganalisis bersama-sama mengidentifikasi tujuan aplikasi atau sistem serta untuk megidentifikasi syarat-syarat informasi yang ditimbulkan dari tujuan tersebut. Orientasi dalam fase ini adalah mencapai tujuan-tujuan perusahaan (Murdiani and Sobirin 2022).

b. Tahapan RAD *Design Workshop*

Penganalisis dan pemrogram membangun dan menunjukkan representasi visual desain dan pola kerja kepada pengguna. Selama *workshop* desain RAD, pengguna merespon prototipe yang ada dan penganalisis memperbaiki modul-modul yang dirancang berdasarkan respon pengguna. Pengembangan dapat mencapai tingkat akselerasi jika pihak yang terlibat berpengalaman (Murdiani and Sobirin 2022).

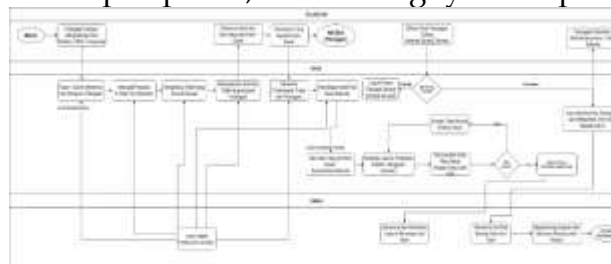
c. Tahapan *Implementation*

Setelah aspek-aspek bisnis dan nonteknis perusahaan dirancang oleh penganalisis dan pengguna di *workshop* kemudian didetujui, sistem-sistem baru atau bagian dari sistem diujicoba dan kemudian diperkenalkan kepada organisasi (Murdiani and Sobirin 2022).

3.3 Analisa dan Perancangan

3.3.1 Analisa Sistem Berjalan

Analisis sistem dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi dalam pengelolaan transaksi penjualan di Toko Ahza Plastik. Berdasarkan kondisi saat ini, pencatatan masih dilakukan dengan cara konvensional yang berpotensi menimbulkan banyak masalah, seperti keterlambatan dalam pencatatan, risiko *human error*: pengelolaan stok tidak *real-time*, kesulitan pelaporan, dan kurangnya transparansi.

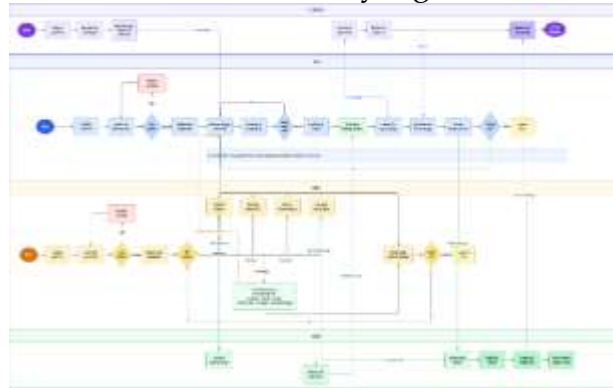


Gambar 2. Alur Sistem Berjalan

3.3.2 Analisa Sistem usulan

Berdasarkan evaluasi sistem yang berjalan, diusulkan pengembangan sistem aplikasi kasir berbasis web menggunakan metode *Rapid Application Development*. Dalam sistem berbasis web milik Toko Ahza Plastik, Aktivitas diklasifikasikan ke dalam dua kategori utama berdasarkan jenis pengguna, yaitu kasir dan admin

Berikut analisis sistem yang diusulkan:

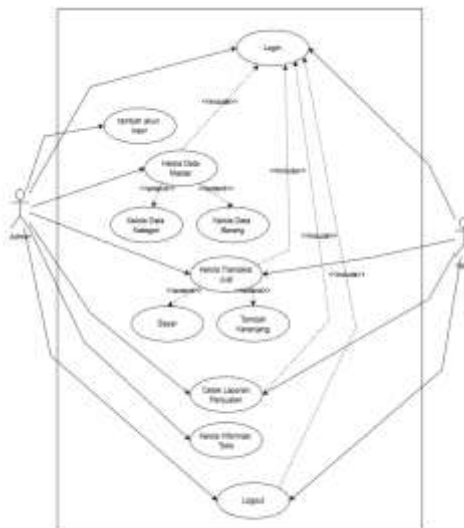


Gambar 3. Alur Sistem Usulan

3.4 Perancangan UML

a. Use case diagram

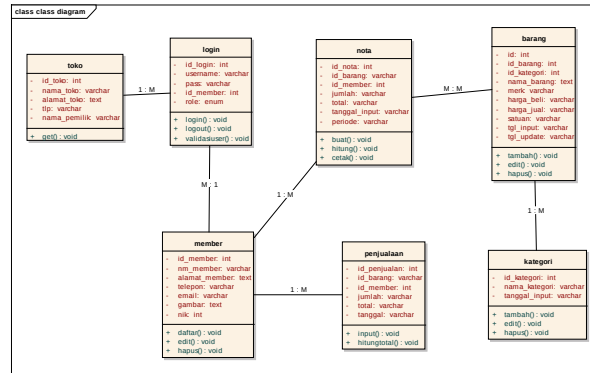
Use case diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu (Munandar et al. 2021).



Gambar 4. Use case diagram Sistem Usulan

b. Class Diagram

Class Diagram merupakan gambaran struktur dan deskripsi dari class, package, dan object yang saling berhubungan seperti diantaranya pewarisan, asosiasi dan lainnya (Ramdany et al. 2024).

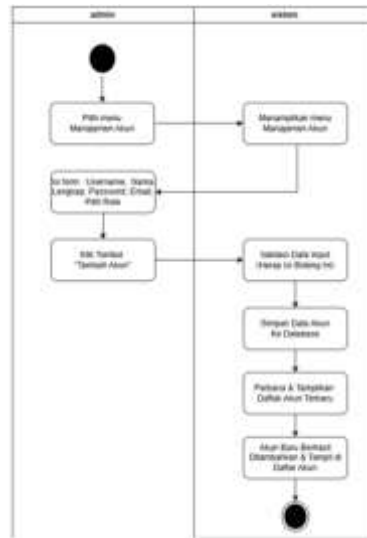


Gambar 5. Class Diagram

c. Activity Diagram

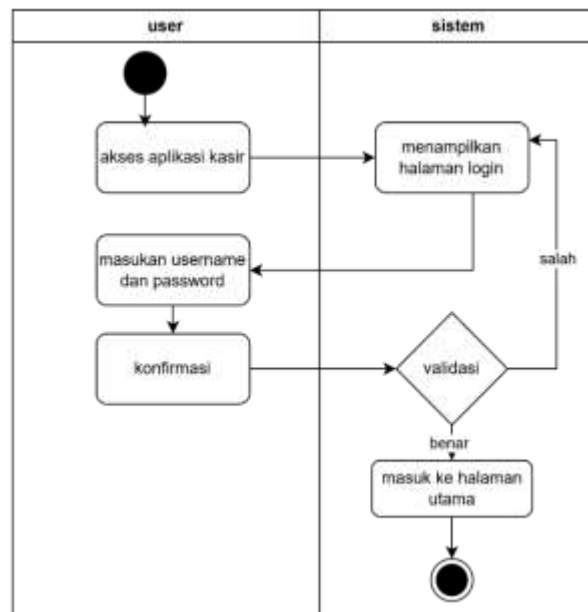
Activity diagram merupakan suatu diagram yang memvisualisasikan sifat dinamis secara alamiah sebuah sistem dalam bentuk *flow & control* dari aktivitas-aktivitas lainnya (Andiko and Cahyono 2022)

1. Activity Diagram Proses Tambah Akun



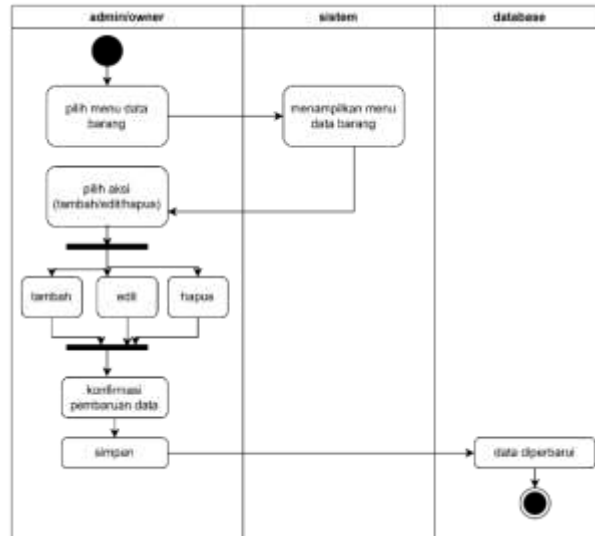
Gambar 6. Activity Diagram Proses Tambah Akun

2. Activity Diagram Login



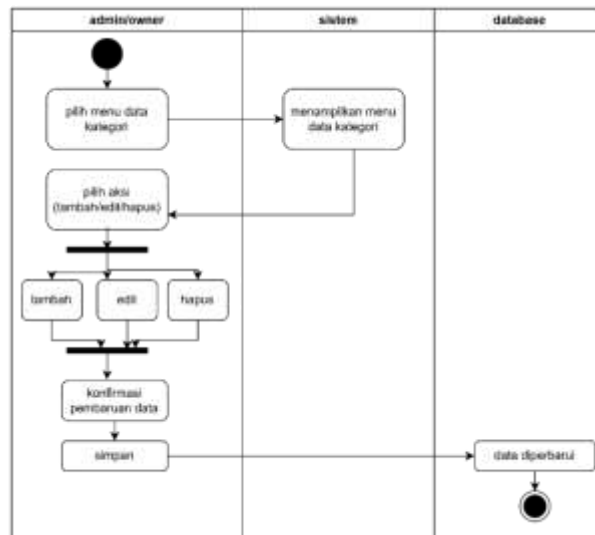
Gambar 7. Activity Diagram Login

3. Activity Diagram Data Barang



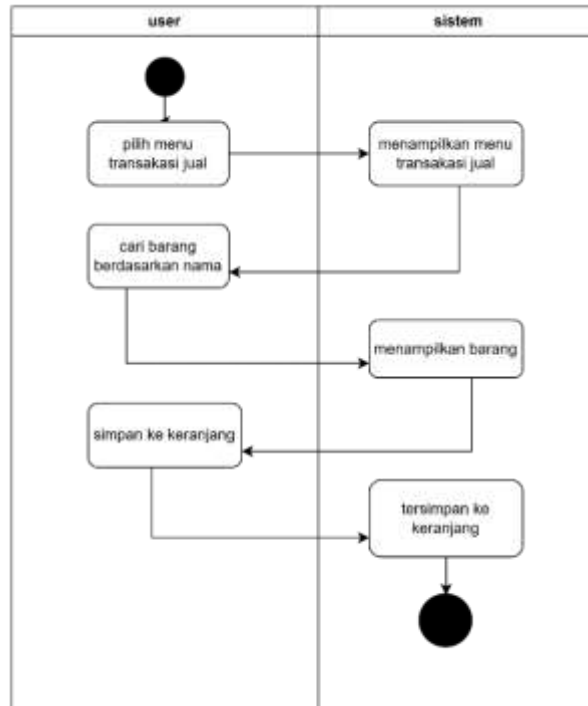
Gambar 8. Activity Diagram Data Barang

4. Activity Diagram Kelola Data Kategori



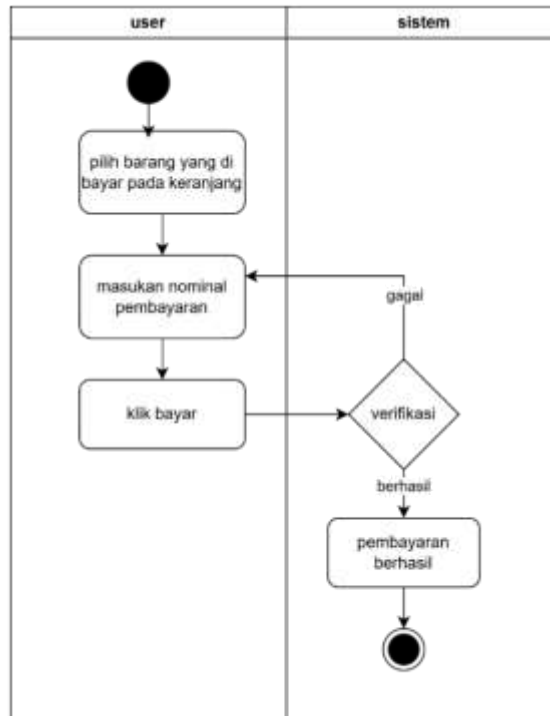
Gambar 9. Activity Diagram Kelola Data Kategori

5. Activity Diagram Tambah Barang Ke Keranjang



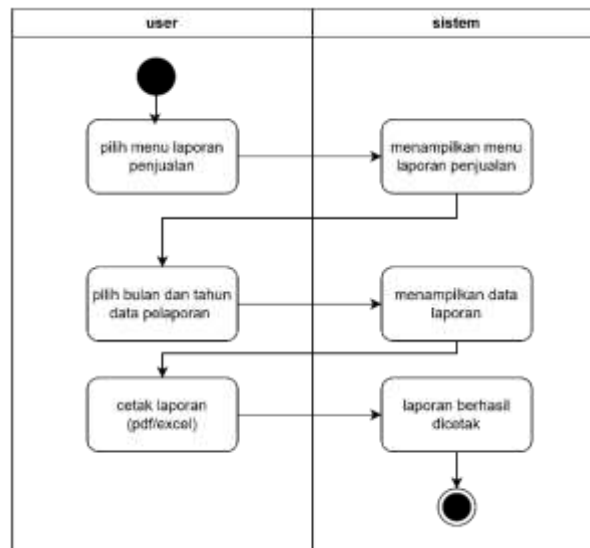
Gambar 10. Activity Diagram Tambah Barang Ke Keranjang

6. Activity Diagram Proses Pembayaran



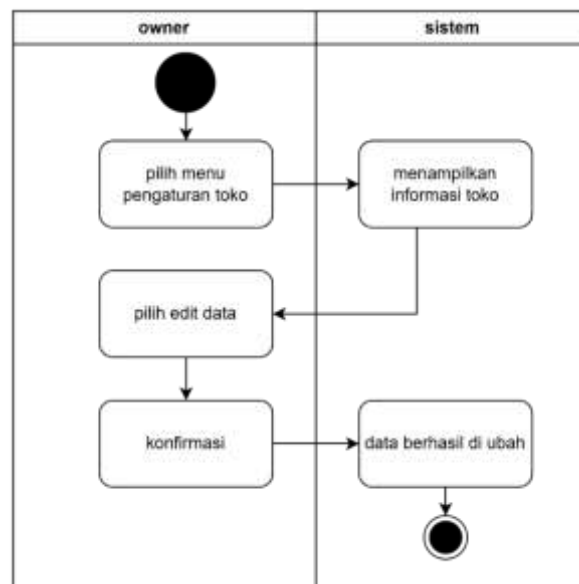
Gambar 11. Activity Diagram Proses Pembayaran

7. Activity Diagram Cetak Laporan



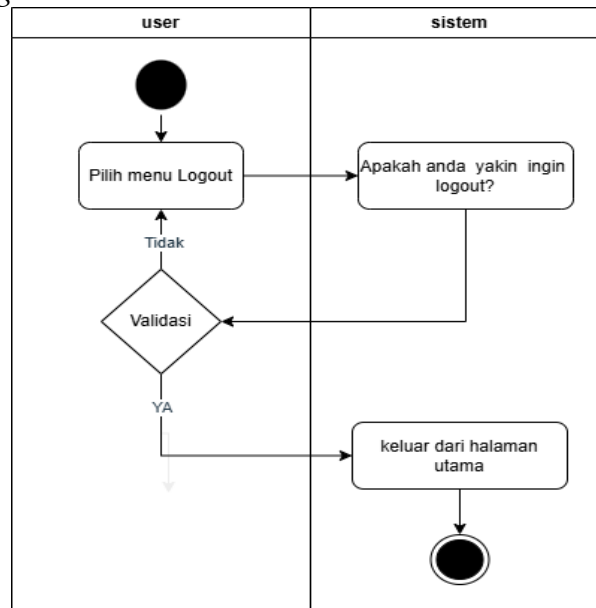
Gambar 12. Activity Diagram Cetak Laporan

8. Activity Diagram Kelola Informasi Toko



Gambar 13. Activity Diagram Kelola Informasi Toko

9. Activity Diagram Logout

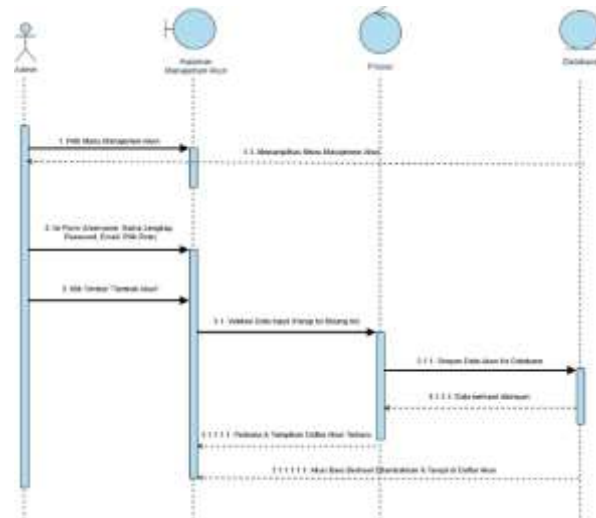


Gambar 14. Activity Diagram Logout

d. Sequence Diagram

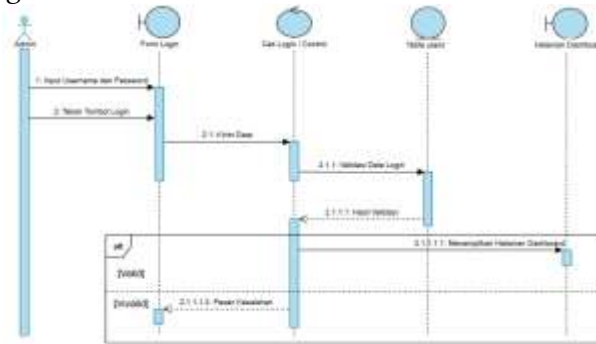
Sequence diagram digunakan menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem yang berupa pesan yang digambarkan. Berikut adalah gambar Sequence diagram.

1. Sequence Diagram Tambah Akun



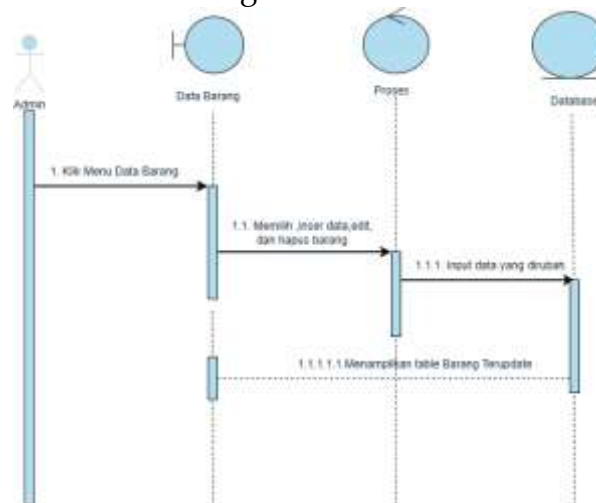
Gambar 15. Sequence Diagram Tambah Akun

2. Sequence Diagram Login



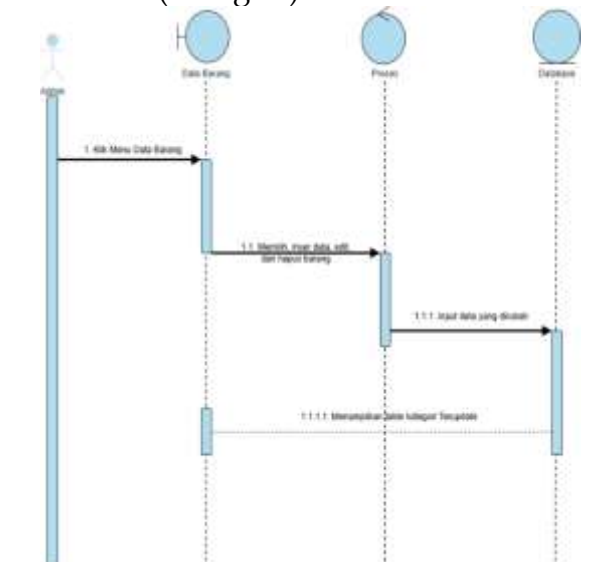
Gambar 16. Sequence Diagram Login

3. Sequence Diagram Master Data Barang



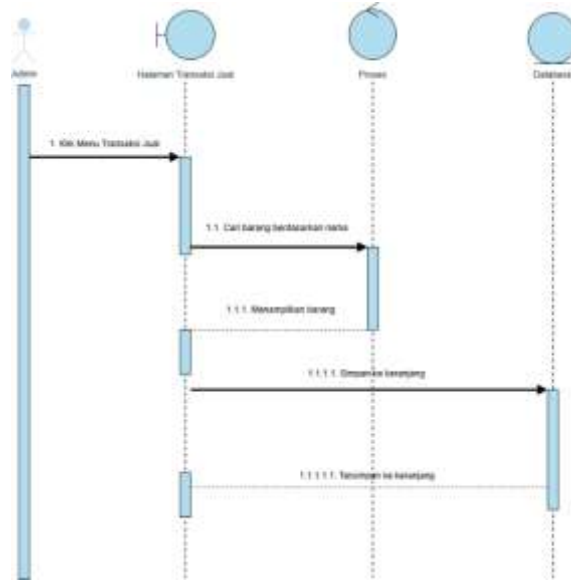
Gambar 17. Sequence Diagram Master Data Barang

4. Sequence Diagram Master Data (Kategori)



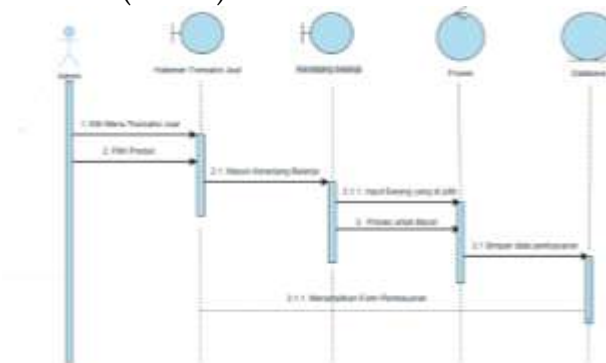
Gambar 18. Sequence Diagram Master Data (Kategori)

5. Sequence Diagram Tambah Barang Ke Keranjang



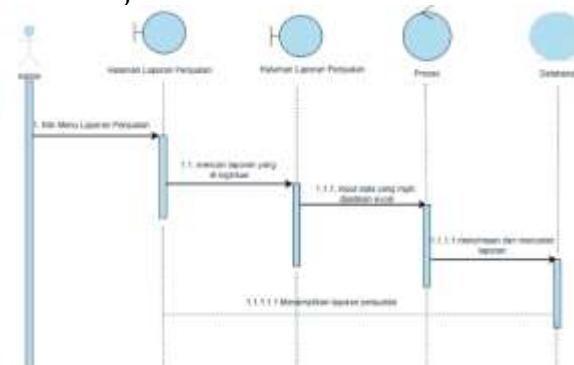
Gambar 19. *Sequence Diagram* Tambah Barang Ke Keranjang

6. *Sequence Diagram* Transaksi (Order)



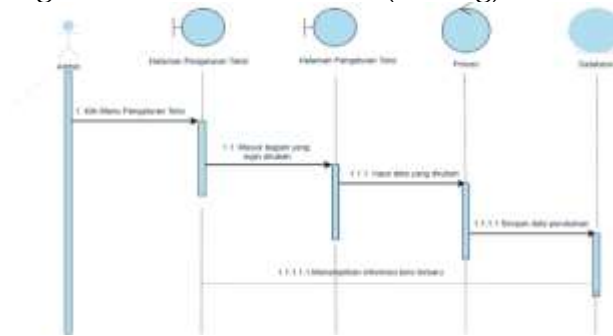
Gambar 20. *Sequence Diagram* Transaksi (Order)

7. *Sequence Diagram* Laporan Penjualan



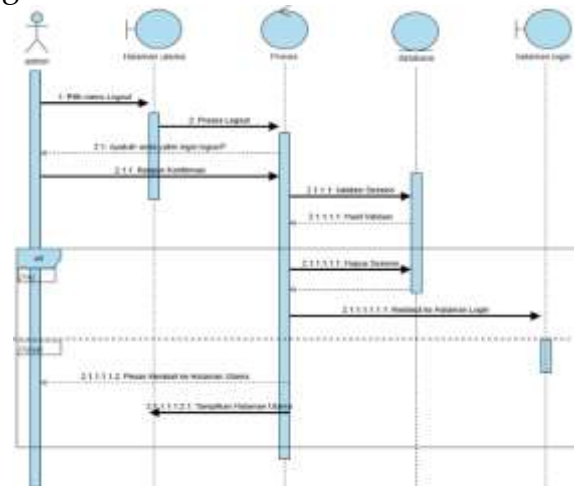
Gambar 21. *Sequence Diagram* Laporan Penjualan

8. *Sequence Diagram* Pengolahan Informasi Toko (Setting)



Gambar 22. *Sequence Diagram* Pengolahan Informasi Toko (Setting)

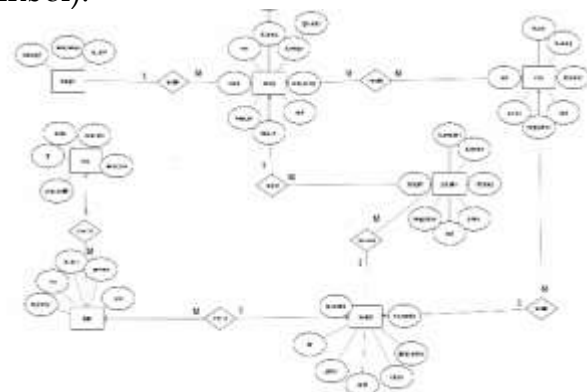
9. Sequence Diagram Logout



Gambar 23. *Sequence Diagram Logout*

3.5 Perancangan Basis Data

Menurut (Nugroho 2022), basis data adalah kumpulan data yang saling terkait. Data itu sendiri adalah fakta tentang objek, orang, dan lain-lain. Data diwakili oleh nilai (angka, urutan karakter, atau simbol).



Gambar 24. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

3.6 Perancangan User Interface

Perancangan antarmuka (*interface*) menggambarkan bagaimana tampilan aplikasi yang akan dibangun.

a. Halaman Registrasi dan Login



Gambar 25. Halaman Login Admin

b. Dashboard Admin



Gambar 26. Dashboard Admin

c. Halaman Daftar Harga Barang



Gambar 27. Daftar Harga Barang

d. Halaman Daftar Kategori



Gambar 28. Daftar Kategori

e. Halaman Transaksi Jual



Gambar 29. Halaman Transaksi Jual

f. Halaman Laporan Penjualan



Gambar 30. Halaman Laporan Penjualan

g. Halaman Manajemen Akun



Gambar 31 Halaman Manajemen Akun

4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahapan penting dalam proses pengembangan sistem informasi, karena pada tahap ini seluruh desain dan perancangan yang telah dibuat sebelumnya mulai diubah menjadi bentuk nyata dan dapat dijalankan.

Pada sistem aplikasi kasir berbasis web menggunakan metode rapid application development (studi kasus : Toko Ahza Plastik) Implementasi dilakukan secara bertahap

dimulai dari pembangunan database, pengkodean program menggunakan aplikasi berbasis PHP *native* (tanpa *framework*), menggunakan *template* SB Admin 2 untuk tampilan admin, dan menerapkan metode CRUD, *session*, serta *prepared statement* untuk pengelolaan data dan keamanan. integrasi antar modul, serta pengujian awal untuk memastikan setiap modul dapat berjalan sesuai dengan fungsinya.

4.1.1 Hasil Implementasi User Interface

Tampilan Antarmuka admin pada sistem aplikasi kasir Toko Plastik Ahza dirancang untuk memudahkan pengelolaan data serta proses transaksi penjualan toko. Berikut merupakan implementasi dari setiap tampilan:

a. Halaman Login Admin



Gambar 32. Halaman Login Admin

b. Halaman *Dashboard* Admin



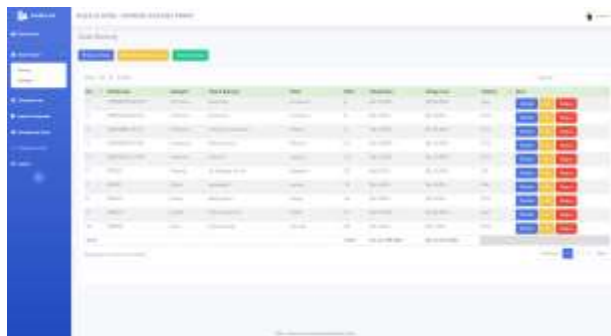
Gambar 33. Halaman Dashboard Admin

c. Halaman Profile Pengguna Aplikasi



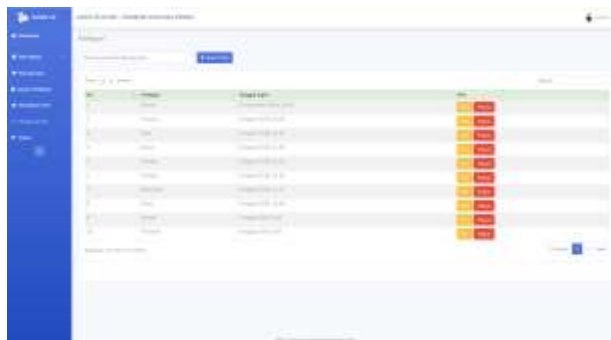
Gambar 34. Halaman Profile Pengguna Aplikasi

d. Halaman Data Master



Gambar 35. Halaman Data Master

e. Halaman Kategori



Gambar 36. Halaman Kategori

f. Form Tambah Barang



Gambar 37. Halaman Tambah Barang

g. Form Tambah Kategori



Gambar 38. Halaman Tambah Kategori

h. Halaman Transaksi Jual



Gambar 39. Halaman Transaksi Jual

i. Halaman Print Bukti Pembayaran



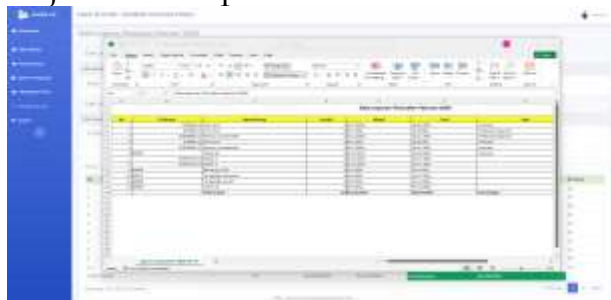
Gambar 40. Halaman Print Bukti Pembayaran

j. Halaman Laporan Penjualan



Gambar 41. Halaman Laporan Penjualan

k. Halaman Laporan Penjualan diekspor ke Excel



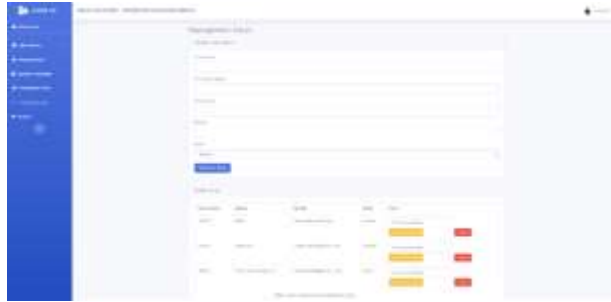
Gambar 42. Halaman Laporan Penjualan diekspor ke Excel

l. Halaman Laporan Penjualan diekspor ke PDF



Gambar 43. Halaman Laporan Penjualan diekspor ke PDF

m. Halaman Manajemen Akun



Gambar 44. Halaman Manajemen Akun

5. KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan sistem aplikasi berbasis web di Toko Ahza Plastik, dapat disimpulkan hal-hal berikut:

1. Sistem yang dirancang berhasil meningkatkan efisiensi dalam proses pelaporan dan evaluasi penjualan pada Toko Ahza Plastik yang sebelumnya manual kemudian berproses menjadi digital, terstruktur, *real-time*, dan saling terintegrasi.
2. Aplikasi berbasis web yang dikembangkan menggunakan metode berbasis PHP *native* (tanpa *framework*) ini mampu menjawab kebutuhan pengguna, baik di level manajerial maupun operasional.
3. Penerapan aplikasi ini mendukung manajemen dalam proses pengambilan keputusan terkait penilaian dan pengembangan manajerial toko serta berkontribusi dalam mengurangi potensi kesalahan maupun manipulasi data kinerja.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, penulis memberikan beberapa saran untuk pengembangan dan perbaikan sistem di masa mendatang, antara lain:

- a. Disarankan agar sistem dilengkapi dengan fitur notifikasi *real-time*, dan mengembangkan fitur yang berbasis mobile agar lebih fleksibel dan mudah diakses oleh admin dimanapun.
- b. Dalam sistem pelaporan masih terbatas di laporan penjualan bulanan, kedepannya penulis berharap pengembangan dapat berlanjut hingga dapat mendeteksi laporan penjualan tahunan
- c. Untuk memastikan bahwa aplikasi berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan, evaluasi dan pemeliharaan sistem harus dilakukan secara teratur.
- d. Dengan adanya aplikasi berbasis web ini, diharapkan dapat meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan objektivitas dalam memantau serta menilai kinerja di Toko Ahza Plastik, sehingga dapat mendukung tercapainya target.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Irmayanti, Desi Ruspita. 2025. "Rancangan Aplikasi Kasir Toko Kelontong Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall ." *IKRAITH-INFORMATIKA* 9(1).
- Andiko, Reza Shafirul Dwi, and Muhammad Ridwan Arif Cahyono. 2022. "Rancang Bangun Aplikasi Transaksi Barcode Berbasis Java Dan Melalui Metode Unified Modeling Language (UML)." *Jurnal Instrumentasi Dan Teknologi Informasi (JITI)* 3(2):160–66.

- Arifin, Nofri Yudi, S. Kom, M. Kom, Sari Setyaning Tyas, S. Kom, Heni Sulistiani, M. Kom, Alim Hardiansyah, Ghea Paulina Suri, and M. Kom. 2022. *Analisa Perancangan Sistem Informasi*. Cendikia Mulia Mandiri.
- Erlangga, Rafli, and Arry Avorizano. 2023. "KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website Menggunakan Framework CodeIgniter." *Media Online* 4(1):1-10. doi: 10.30865/klik.v4i1.973.
- M Dinul Haq, and Yulef Dian. 2024. "Perancangan Aplikasi Pencatatan Penjualan Berbasis Web Dengan Fitur Analisis Penjualan Pada Toko Fadhil Elektronik." *JEKIN - Jurnal Teknik Informatika* 4(2).
- Munandar, Arif, Heni Sulistiani, Qadli Jafar Adrian, and Agus Irawan. 2020. "Penerapan Sistem Informasi Pembelajaran Online Di Smk Al-Huda Lampung Selatan." *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)* 1(1).
- Murdiani, Deni, and Muhamad Sobirin. 2022. "Perbandingan Metodologi Waterfall Dan Rad (Rapid Application Development) Dalam Pengembangan Sistem Informasi." *Jurnal Informatika Teknologi Dan Sains (Jinteks)* 4(4):302-6.
- Nugroho, Agung. 2022. "ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KEUANGAN PADA DESA KAUMAN BERBASIS WEBSITE." *Journal of Information System Management (JOISM)* 4(1):27-35.
- Putra, Dhandy Joenathan Kurnia, and Penidas Fiodinggo Tanaem. 2022. "Perancangan Aplikasi Pembukuan Menggunakan Metode Agile Scrum." *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi* 8(3). doi: 10.28932/jutisi.v8i3.5060.
- Rahmawati, Indah Sari, and Ahmad Fauzi. 2021. *Implementasi Sistem Point of Sale Berbasis Web Menggunakan Metode Rapid Application Development Pada UMKM Batik Trusmi*.
- Ramdany, Sandy Wahyu, S. Aulia Kaidar, Banly Aguchino, C. Amelia, A. Putri, and R. Anggie. 2024. "Penerapan UML Class Diagram Dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web." *Journal of Industrial and Engineering System* 5(1):30-41.
- Suryo Nugroho Setyo Aji, Aditya Restu Adji, Dwi Setiaji, and Tinuk Agustin. 2023. "PERANCANGAN SISTEM KASIR DAN INVENTORY BERBASIS WEB DENGAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT UNTUK MENINGKATKAN MANAJEMEN STOK BARANG PADA TOKO RITEL SKALA KECIL." *Prosiding Seminar Nasional Amikom Surakarta* 1.
- Supriyatna, S., & Farizy, S. (2024). Perancangan dan Implementasi Aplikasi Monitoring Berkas Pencairan Dana Berbasis Web Menggunakan Metode Rapid Application Development. *Sainstech: Jurnal Penelitian dan Pengkajian Sains Dan Teknologi*, 34(3), 1-8.