

SISTEM INFORMASI PENJUALAN MAKANAN BERBASIS WEB PADA RUMAH MAKAN JAGOSORE



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada
Program Studi informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika**

Oleh:

NUR FADLILAH AZZIS

L200180113

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN MAKANAN BERBASIS WEB
PADA RUMAH MAKAN JAGOSORE**

PUBLIKASI ILMIAH

oleh:

NUR FADLILAH AZZIS
L200180113

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:
Dosen Pembimbing



Dimas Arvo Anggoro, S.Kom., M.Sc.

NIK.1811

HALAMAN PENGESAHAN

SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA RUMAH MAKAN JAGOSORE

OLEH

NUR FADLILAH AZZIS

L200180113

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Sabtu, 14 Januari 2022
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Dimas Aryo Anggoro, S.Kom., M.Sc.
(Ketua Dewan Penguji)
2. Devi Afriyantari Puspa Putri, S.Kom., M.Sc.
(Anggota 1 Dewan Penguji)
3. Ihsan Cahyo Utomo, S.Kom., M.Kom.
(Anggota 2 Dewan Penguji)

(.....)
(.....)
(.....)

Dekan
Fakultas Komunikasi dan Informatika



Nurhayatna, S.T., M.Sc., Ph.D.
NIK. 881

Ketua
Program Studi Informatika



Prad Gunawan, S.T., M.Sc., Ph.D.
NIK. 1305

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 30 Desember 2022

Penulis



NUR FADLILAH AZZIS

L200180113

SISTEM INFORMASI PENJUALAN MAKANAN BERBASIS WEB PADA RUMAH MAKAN JAGOSORE

Abstrak

Sistem informasi penjualan makanan berbasis web merupakan perkembangan dari sistem informasi penjualan dalam dunia kuliner. Rumah Makan Jagosore merupakan suatu usaha menengah milik perorangan di Boyolali, Jawa Tengah. Rumah Makan Jagosore menyediakan tempat makan untuk pelanggan yang menghadirkan berbagai jenis menu khususnya masakan soto dan kare. Sebelumnya sistem penjualan pada rumah makan jagosore masih menggunakan cara konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sistem informasi penjualan berbasis web yang dapat menangani sistem informasi penjualan untuk rumah makan jagosore. Penelitian ini menggunakan metode *waterfall* dalam pengembangan sistem. Metode *waterfall* memiliki keunggulan pada prosesnya yang runtut dan bertahap sehingga dapat meminimalisir kesalahan dalam proses pengembangan sistem. Metode *waterfall* yang digunakan memiliki tahapan diantaranya analisis kebutuhan, desain sistem, pengkodean, pengujian, dan pemeliharaan. Hasil pengujian *black box testing* didapatkan bahwa sistem telah berhasil untuk menjalankan setiap fungsinya sedangkan pengujian UAT (*user acceptance testing*) diperoleh presentase 77,3 % atau memperoleh skor "Jelas/Baik" yang artinya sistem sudah dapat diterima oleh pengguna di rumah makan jagosore. Diharapkan penelitian ini dapat berkontribusi untuk meningkatkan kemajuan dalam lingkup penjualan serta dapat menangani sistem penjualan yang sebelumnya masih dengan cara konvensional yang memakan waktu lama untuk dokumentasi dan dalam alur penjualan.

Kata Kunci: sistem informasi, sistem informasi penjualan makanan berbasis web, *waterfall*, *black box testing*, *user acceptance testing*.

Abstract

A web-based food sales information system is the development of a sales information system in the culinary world. Jagosore Restaurant is a medium-sized business owned by individuals in Boyolali, Central Java. Rumah Makan Jagosore provides a place to eat for customers, which presents various types of menus, especially soups and curry dishes. Previously, the sales system at the Jagosore restaurant still used conventional methods. This study aims to produce a web-based sales information system that can handle sales information systems for the Jagosore restaurant. This study uses the waterfall method in system development. The waterfall method has the advantage of being a consistent and gradual process that reduces errors during the system development process. The waterfall method used has stages including requirements analysis, system design, coding, testing, and maintenance. The results of black box testing found that the system has succeeded in carrying out each of its functions, while the UAT (user acceptance testing) test obtained a percentage of 77.3% or a score of "Clear/Good," which means that the system can be accepted by users at the Jagosore restaurant. It is hoped that this research can contribute to increasing progress in the scope of sales and can handle sales systems that were previously still handled in the conventional way, which took a long time for documentation and in the sales flow.

Keywords: information system, web-based food sales information system, *waterfall*, *black box testing*, *user acceptance testing*.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan sistem informasi di era digital adalah suatu kemajuan dibidang teknologi. telah banyak sistem informasi yang bermunculan guna memudahkan manusia untuk mengerjakan pekerjaan dalam kehidupan sehari-hari. Berkembangnya teknologi informasi yang cepat hingga kini manusia berdampingan dengan teknologi untuk menjalani kehidupan. Manusia kini telah menggunakan teknologi informasi untuk membantu memenuhi kebutuhan pribadi dan unit usaha serta dalam segi kehidupan yang lain. Penggunaan teknologi informasi kini tidak hanya dalam skala perusahaan dan organisasi dalam lingkup yang besar kini teknologi informasi sudah dapat merambat ke dunia kuliner seperti restoran, pemesanan online, dan rumah makan (Rismaniah et al., 2020). salah satunya adalah munculnya sistem informasi penjualan makanan berbasis web yang merupakan perkembangan dari sistem informasi penjualan dalam dunia kuliner.

Sistem informasi penjualan merupakan suatu sub sistem informasi bisnis yang digunakan untuk menjalankan penghitungan, pencatatan, kalkulasi, memberikan informasi penjualan dapat berupa barang, harga barang, dan jenisnya, membuat dokumen laporan, dan menangani penjualan dari didapatnya suatu pesanan hingga akan muncul suatu tagihan (Sinaga & Malau, 2018). Perkembangan yang tinggi pada sistem informasi tersebut bukan tanpa alasan didasarkan pada keinginan manusia dengan layanan yang cepat, mudah, efisien dan praktis (Gunawan et al., 2018). Efisiensi pekerjaan dapat lebih mudah tercapai dengan meninggalkan cara konvensional dan menggunakan cara yang lebih moderen sesuai dengan perkembangan zaman (Leovin et al., 2020).

Rumah Makan Jagosore merupakan suatu usaha menengah milik perorangan di Boyolali, Jawa Tengah. Rumah Makan Jagosore menyediakan berbagai jenis menu khususnya masakan soto dan kare. Sebelumnya sistem penjualan pada rumah makan jagosore masih menggunakan cara konvensional dengan bantuan kertas dan bolpoin untuk mencatat nota penjualan serta penghitungan harga pesanan dilakukan dengan menggunakan kalkulator. Kemudian untuk laporan penjualan ditulis pada lembar kerja ms excel berdasarkan nota penjualan yang telah ditulis sebelumnya tentunya hal tersebut memakan waktu yang lama dalam penulisan.

Oleh karena itu rumah makan jagosore memerlukan adanya suatu sistem informasi penjualan yang lebih cepat dalam proses transaksi dan dokumentasi penjualan sehingga lebih efisien waktu. Penelitian ini menghasilkan suatu sistem informasi penjualan berbasis web dalam lingkup penjualan di rumah makan jagosore contohnya berfungsi untuk mendapatkan informasi jenis dan harga dari makanan yang akan dipesan oleh pelanggan kemudian pemilihan

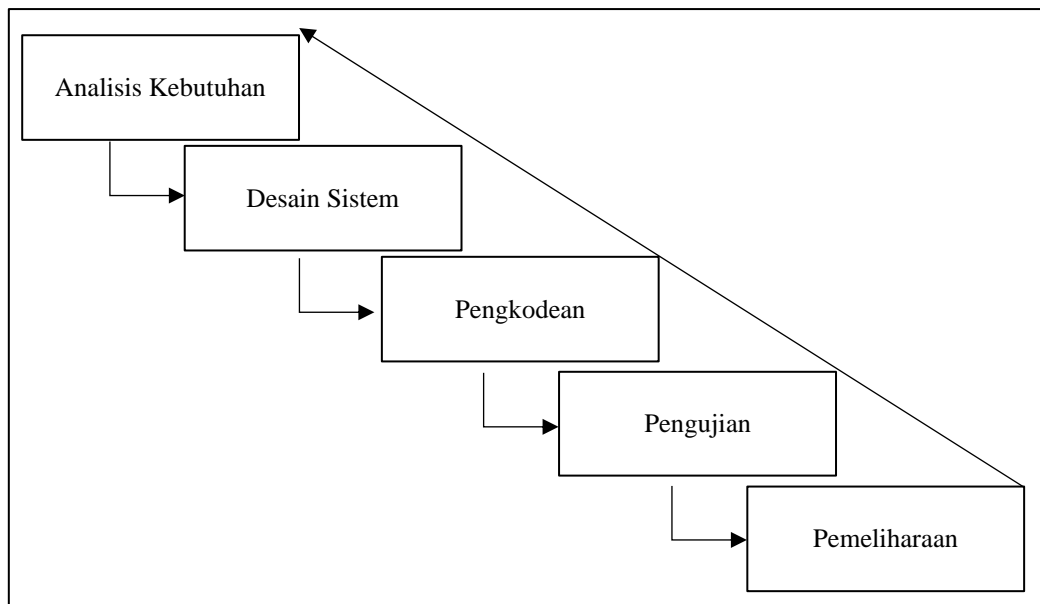
pesanan, penghitungan harga, penulisan nota, dan penulisan laporan penjualan akan dibantu oleh sistem sehingga memudahkan penjual dalam bertransaksi dan dokumentasi.

Penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh (Alhamidi et al., 2020) berjudul Implementasi Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web menyatakan bahwa sistem informasi pemesanan akan menghasilkan informasi yang lebih akurat dan relevan serta mempermudah pemimpin dalam mengambil keputusan. Kemudian penelitian oleh (Anwari dkk., 2020) berjudul Implementasi Sistem Informasi Kasir Pada Rakab Mercon Berbasis Web dan (Simanullang et al., 2021) berjudul Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Pada Rm Sedep Roso Rantauprapat Berbasis Web menghasilkan sistem informasi berbasis web yang dapat memberikan kemudahan dalam proses transaksi. Penelitian kedua dan ketiga memiliki kasus yang sama dengan metode penelitian yang berbeda. Penelitian pertama dan kedua menggunakan metode *waterfall* dalam pengembangan sedangkan penelitian ketiga menggunakan metode observasi. Metode *waterfall* dalam proses pengembangan akan menghasilkan sistem yang baik karena dilakukan bertahap serta bersifat *face one by one* sehingga meminimalkan kesalahan meskipun metode *waterfall* cenderung memerlukan waktu pengembangan yang lama dan manajemen pengembangan yang baik (Wahid, 2020) sehingga peneliti memutuskan untuk menggunakan metode *waterfall*.

Sebagai sistem informasi penjualan yang akan digunakan di rumah makan jagosore diharapkan penelitian ini dapat berkontribusi untuk meningkatkan kemajuan dalam lingkup penjualan serta dapat menangani sistem penjualan yang sebelumnya masih dengan cara konvensional yang memakan waktu lama untuk dokumentasi dan dalam alur penjualan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sistem informasi penjualan berbasis web yang dapat memberikan kemudahan dalam transaksi dan dokumentasi penjualan di rumah makan jagosore serta agar penjualan dapat berjalan dengan lebih modern, mudah dan efisien.

2. METODE

Metodologi dalam penelitian ini menggunakan metode SDLC dengan model *waterfall*. Peneliti menggunakan metode *waterfall* dalam proses pengembangan karena cenderung dilakukan secara urut dan bertahap sehingga dapat menghasilkan sistem yang baik dan meminimalisir kesalahan. Model *waterfall* memiliki tahap-tahap yang runtut dalam pengembangan sistem informasi diantaranya Analisis kebutuhan, Desain Sistem, Pengkodean, Pengujian, dan Pemeliharaan (Taufik, 2019). Model *waterfall* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan model *waterfall*

2.1 Analisis Kebutuhan

Kebutuhan sistem dianalisa dengan cara observasi, wawancara. Pada tahap observasi dilakukan pengamatan secara langsung di rumah makan jago sore untuk mendapatkan data yang diperlukan untuk pengembangan sistem. Data observasi tersebut dapat berupa informasi perilaku penjual dan pembeli di rumah makan jago sore. Kemudian wawancara akan dilakukan dengan pemilik rumah makan jago sore untuk mendapatkan data yang di perlukan. Data wawancara dapat berupa gambaran pemilik rumah makan dalam konsep sistem informasi penjualan. Hasil dari observasi didapatkan bahwa pembeli cenderung sudah cukup nyaman dengan sistem penjualan yang ada akan tetapi penjual mengalami kesulitan saat terdapat banyak pesanan yang hadir karena dokumentasi dan transaksi dilakukan dengan cara manual. Kemudian hasil dari wawancara didapatkan bahwa pemilik rumah makan jago sore membutuhkan suatu sistem yang dapat menangani dokumentasi penjualan dengan terstruktur, membuat laporan penjualan dan membuat nota penjualan. Dari hasil tersebut didapatkan kebutuhan fungsional dan non fungsional sebagai berikut.

- a. Kebutuhan fungsional sistem antara lain sistem dapat membuat laporan penjualan, sistem dapat membuat nota penjualan, sistem dapat menangani dokumentasi dan transaksi penjualan.
- b. Sedangkan kebutuhan non fungsional antara lain *webserver*, *text editor* dan *web browser*. Pada penelitian kali ini menggunakan *webserver Xampp*, bahasa pemrograman PHP, dan *Mysql Database*. Sedangkan *user* membutuhkan laptop atau pc dengan sistem operasi windows.

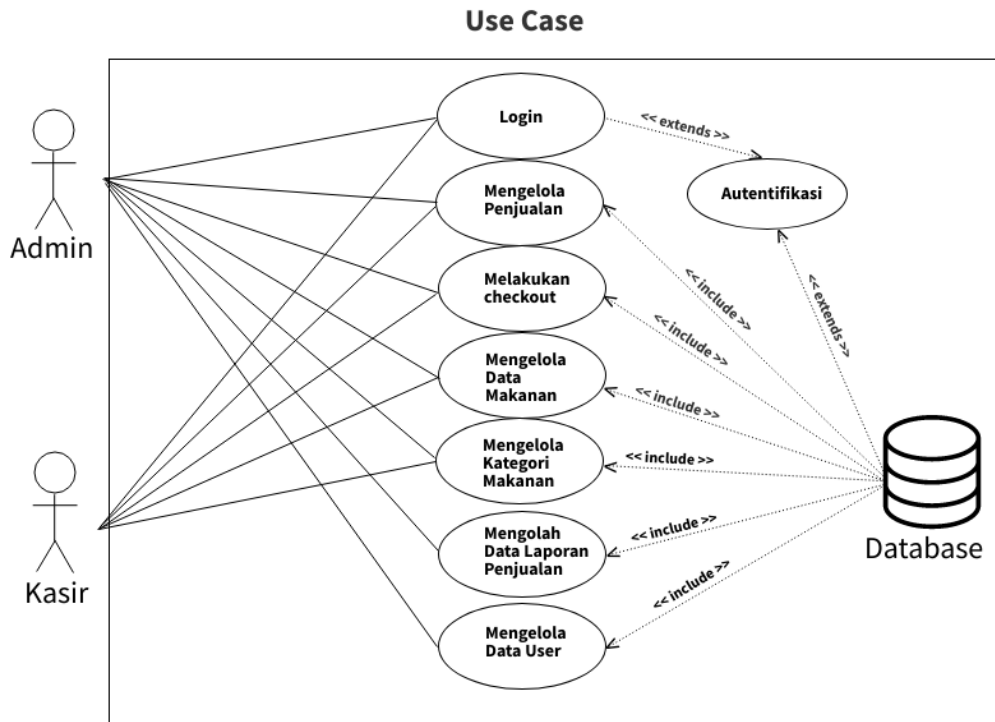
2.2 Desain Sistem

Tahap selanjutnya yaitu desain sistem pada tahap ini akan menghasilkan suatu desain arsitektur dari sistem yang di buat untuk mempermudah pengembangan dalam tahap pengkodean sistem, seperti :

- a. Desain sistem dengan *UML (Unified Modelling Language)* menggunakan *use case* dan *activity diagram*.
- b. Desain database dengan *Relational Diagram*.
- c. Desain *interface system*.

2.2.1 Use Case Diagram

Merupakan salah satu bagian dari *UML (Unified Modelling Language)* yang berfungsi untuk menggambarkan peran user dengan sistem yang dirancang. *User admin* mewakili pemilik rumah makan jago sore sedangkan user kasir mewakili orang yang bekerja pada bagian penjualan. *Use case* login merupakan pintu masuk ke dalam sistem. *Use case* mengelola penjualan merupakan gambaran *user* melakukan transaksi penjualan. *Use case* melakukan checkout merupakan gambaran *user* mengakhiri transaksi untuk mendapat nota dan tagihan yang akan dibayar. *Use case* mengelola data makanan merupakan gambaran dari *user* melakukan *CRUD (create, read, update, delete)* pada data makanan. *Use case* mengelola kategori makanan merupakan gambaran dari user melakukan *CRUD* pada data kategori makanan. *Use case* mengelola stok makanan merupakan gambaran dari user melakukan *CRUD* pada data stok makanan. *Use case* mengolah data laporan penjualan merupakan gambaran dari user admin yang akan melihat, mencetak, dan menghapus data laporan penjualan. *Use case* mengolah data *user* merupakan gambaran dari *user* admin untuk menambah, mengubah akses, menghapus data *user*. Berikut merupakan desain dari *use case* pada gambar 2.

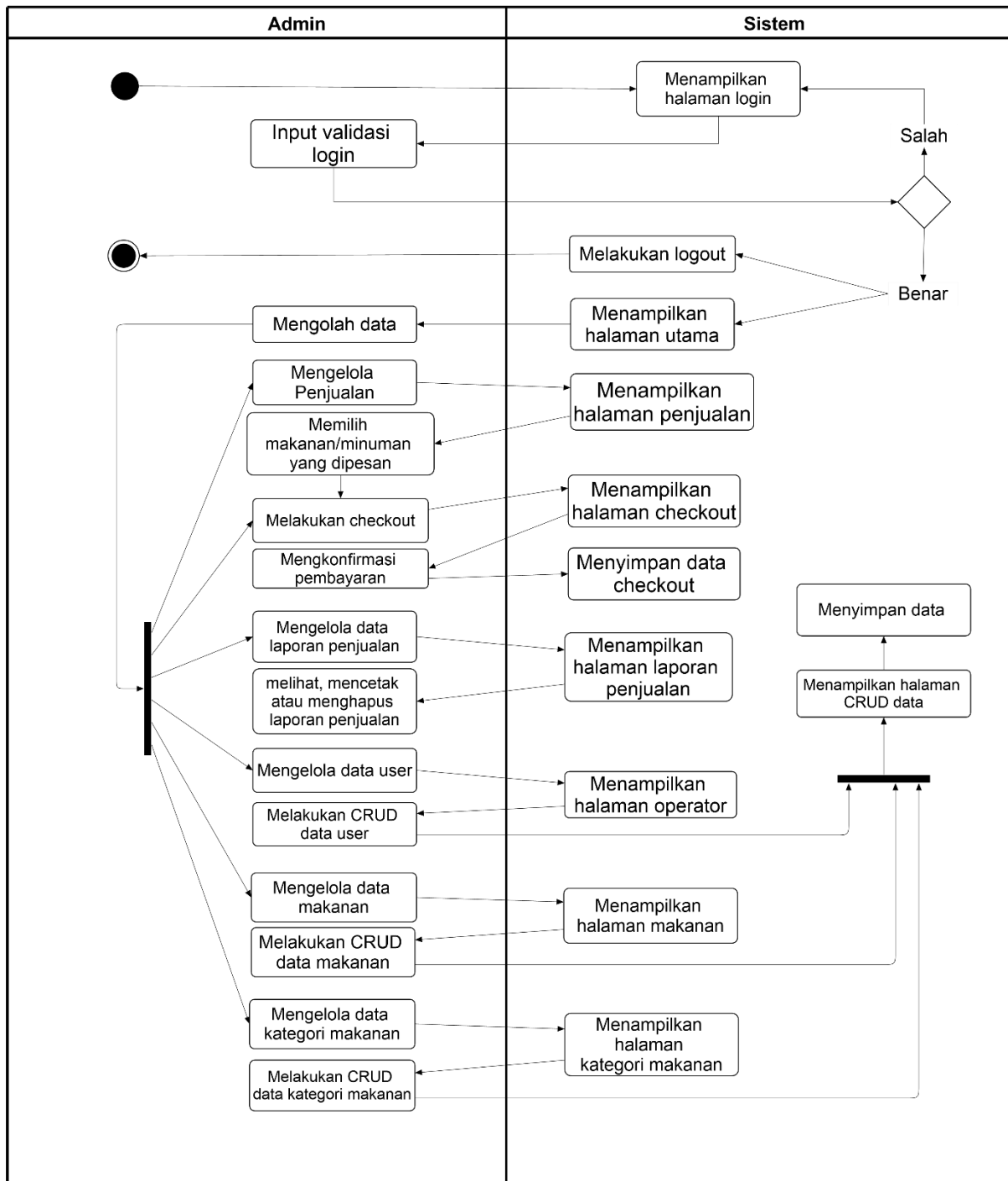


Gambar 2. Use case diagram

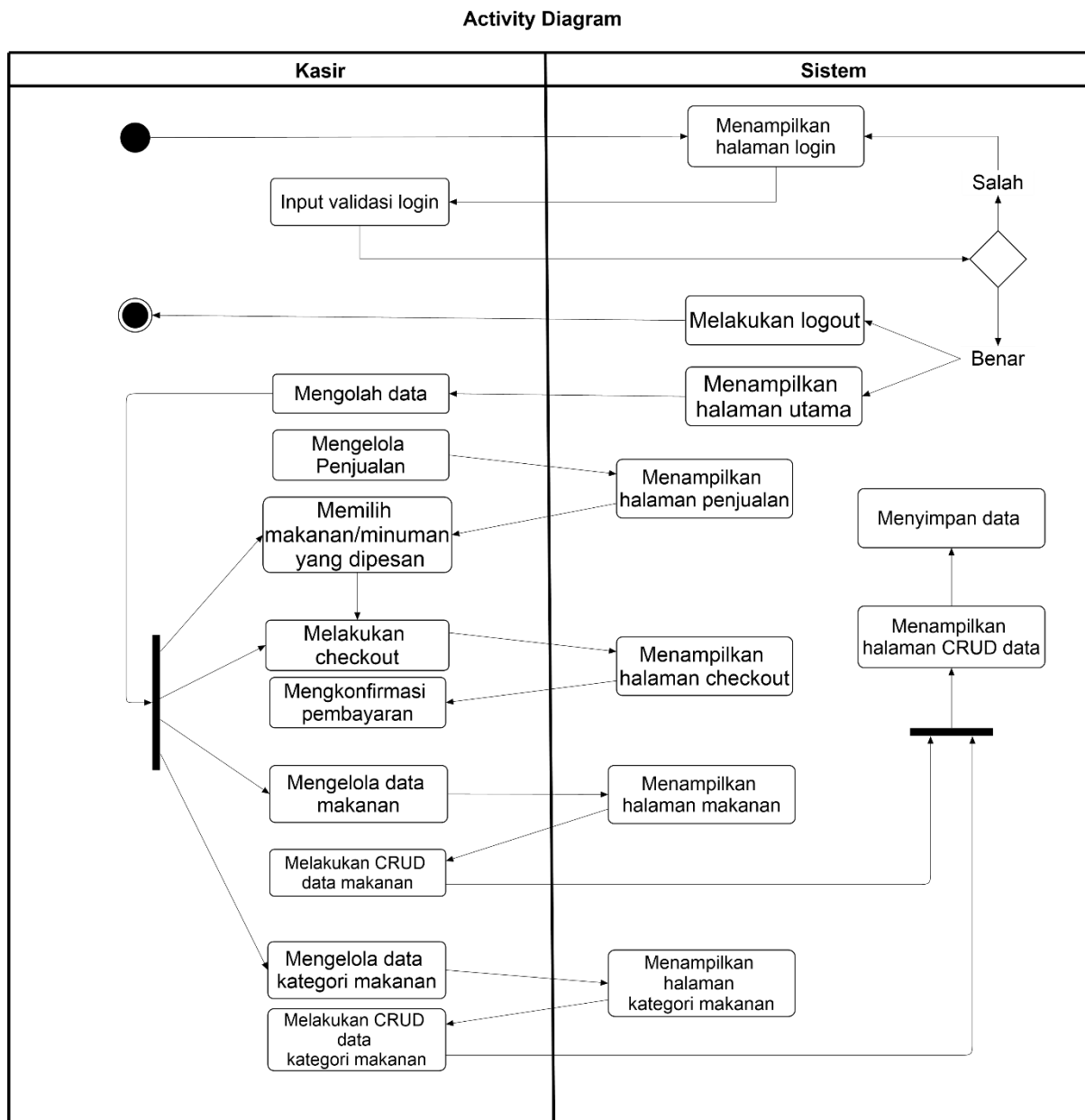
2.2.2 Activity Diagram

Activity Diagram merupakan bagian dari *UML (Unified Modelling Language)* yang berfungsi untuk menggambarkan alur jalannya sebuah sistem. *Activity Diagram* memiliki kesamaan dengan *flowchart* namun dapat menggambarkan alur secara parrarel dan urut pada aktivitas sistem dari awal hingga akhir (Indarti et al., 2019). Terdapat dua *activity diagram* untuk user admin dan kasir. Berikut merupakan model dari *activitiy diagram* pada gambar 3 dan 4.

Activity Diagram



Gambar 3. Activity Diagram Admin

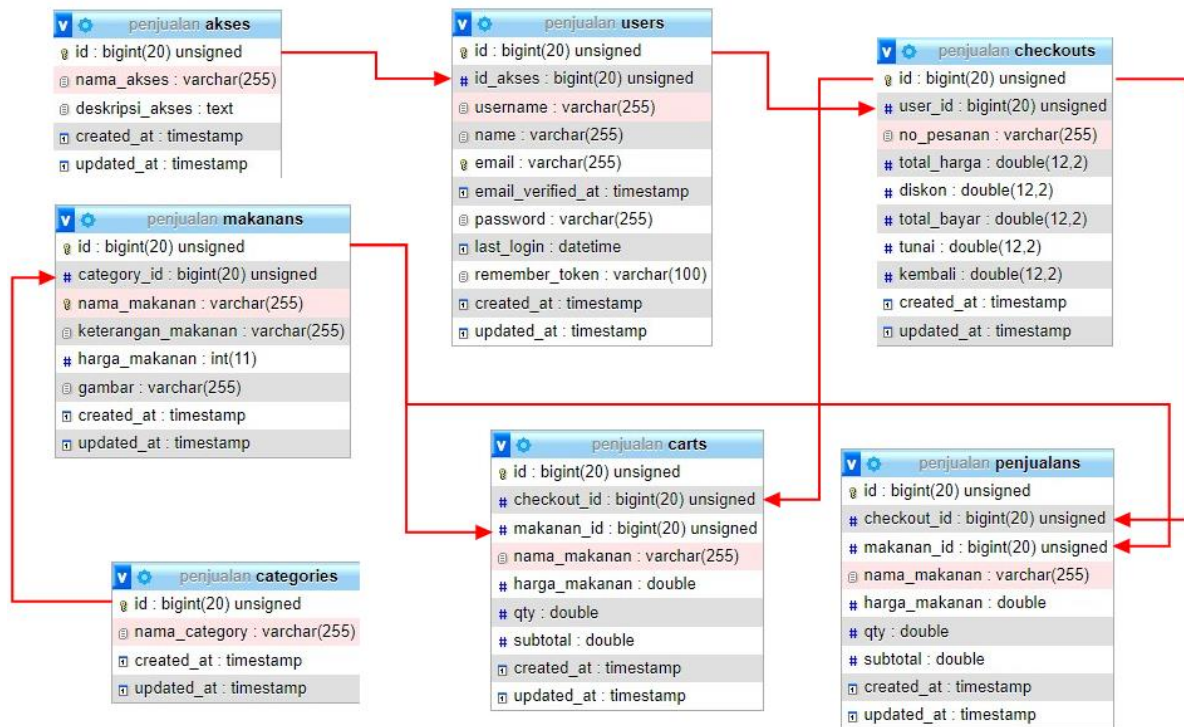


Gambar 4. Activity Diagram Kasir

2.2.3 Relational Diagram

Relational Diagram berfungsi untuk menggambarkan struktur *database*. Terdapat 7 tabel didalam *database* diantaranya tabel *user*, akses, *categories* makanan, *checkout*, *cart* dan penjualan. Tabel *user* berisi informasi mengenai *user* dan tabel akses berisi keterangan user mengenai aksesnya terhadap sistem. Tabel makanan berisi informasi mengenai makanan sedangkan tabel kategori berisi jenis kategori makanan yang tersedia. Tabel *cart*s berisi makanan dan jumlah yang dipesan beserta harganya. Tabel *checkout* dan tabel penjualan berisi informasi lengkap mengenai penjualan yang nantinya akan disimpan sebagai sumber laporan dan nota penjualan. Tabel akses memiliki relasi (*one to one*) dengan tabel *user*, tabel *categories*

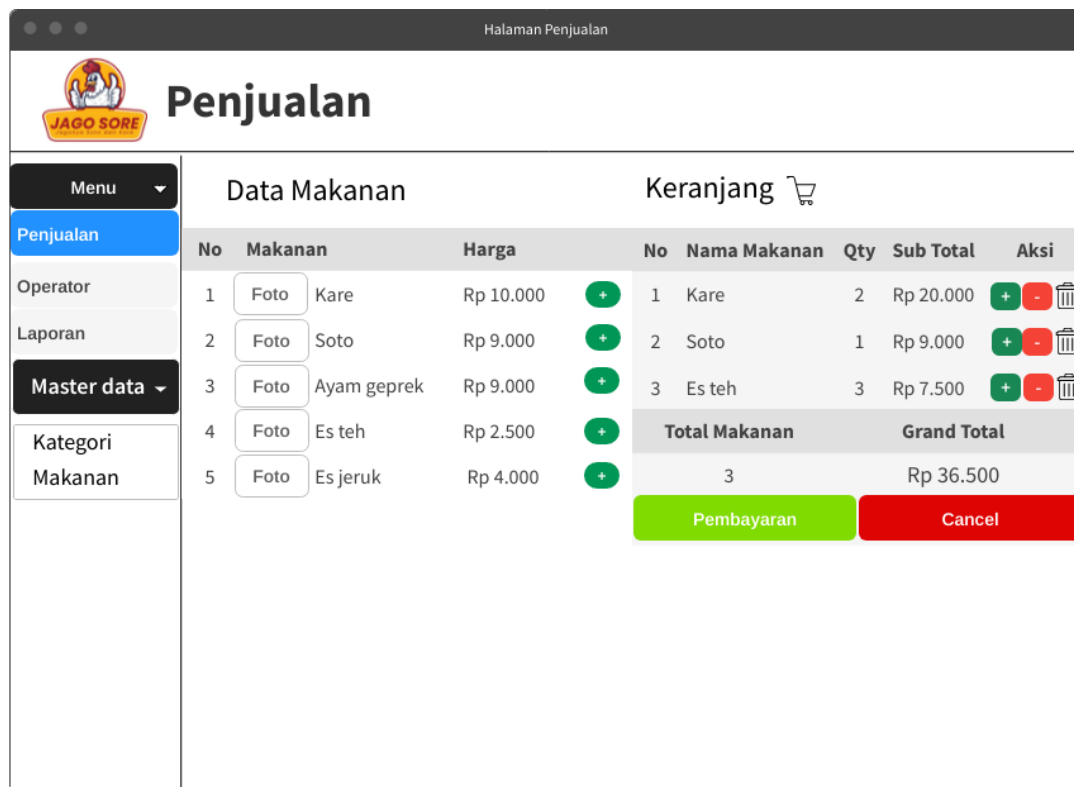
memiliki relasi (*one to many*) dengan tabel makanan, tabel makanan memiliki relasi (*one to many*) dengan tabel carts dan tabel penjualan, tabel *checkout* memiliki relasi (*one to many*) dengan tabel cart dan tabel penjualan, tabel *user* memiliki relasi (*one to one*) dengan tabel *checkout*. Berikut merupakan model dari *database* pada gambar 5.



Gambar 5. *Relational Diagram*

2.2.4 Desain *Inteface System*

Pada halaman penjualan sistem menampilkan daftar data makanan yang tersedia beserta harganya untuk dipilih oleh user dan dimasukkan kedalam keranjang penjualan yang nanti akan diproses oleh user dalam pembayaran dan *checkout*. Berikut merupakan desain *interface system* pada gambar 6.



Gambar 6. Halaman Sistem Penjualan

2.3 Pengkodean

Pada tahap pengkodean akan dimulai pembuatan sistem dengan penulisan kode program berdasarkan desain sistem yang telah dibuat. Penulisan kode program dilakukan menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan JavaScript. Serta menggunakan sejumlah *framework* seperti laravel, bootstrap 5, dan JQuery. Penggunaan *framework* laravel membuat penulisan kode program menjadi lebih terstruktur dengan memanfaatkan modul MVC (*model, view, controller*). *Framework* laravel juga dapat membuat penulisan kode program memiliki dokumentasi dan alur yang baik sehingga menjadi lebih cepat dan mudah. Penggunaan *framework* bootstrap 5 dapat membantu pengembangan tampilan *website* aplikasi. Penggunaan JQuery dapat membantu pengembangan dalam memanipulasi DOM (*document object model*). JQuery merupakan *framework* javascript yang cepat dan ringkas dalam proses dan penulisannya (Su et al., 2021). Penggunaan JQuery Ajax juga dapat digunakan untuk *request* data secara *real time*.

2.4 Pengujian

Apabila sistem telah selesai dibuat pada tahap pengkodean selanjutnya akan dilakukan pengujian terhadap sistem. Pengujian dilakukan dengan metode *black box testing* untuk menguji fungsionalitas dari sistem apabila masih terjadi *error* atau didapatnya suatu *bug* di dalam sistem maka akan dilakukan perbaikan. Pengujian dengan metode UAT (*User*

Acceptance Testing) dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan kuisioner setelah *user* mencoba sistem. Pengujian dilakukan untuk menetapkan tingkat kesiapan sistem yang telah dikembangkan (Azmi, 2022).

2.5 Pemeliharaan

Tahap terakhir setelah pengujian sistem adalah pemeliharaan. Pemeliharaan dilakukan setelah sistem digunakan user di Rumah Makan Jagosore apabila terdapat kesalahan, *bug*, ataupun *error* pada saat sistem telah dijalankan. *Admin* akan melakukan peninjauan terhadap sistem sekali selama enam bulan atau saat sistem mengalami kesalahan, *bug*, atau *error* pada suatu waktu.

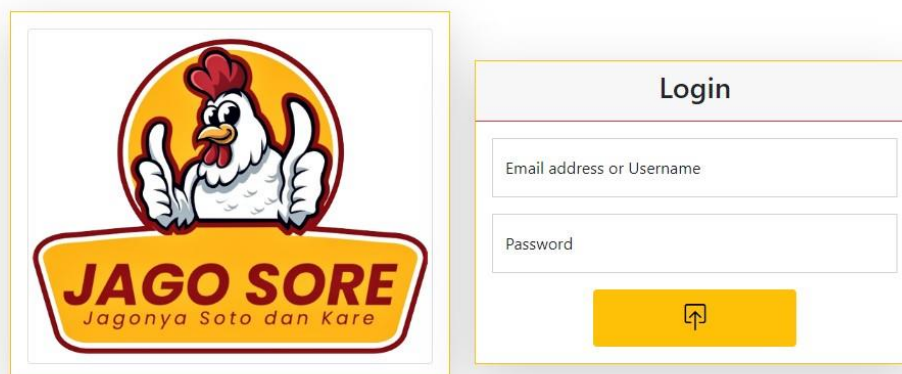
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem informasi penjualan makanan berbasis web yang memiliki 2 jenis *user* yaitu admin dan kasir. Admin dapat mengakses semua fungsi didalam sistem antara lain halaman penjualan, operator, laporan, dan halaman data penjualan berupa halaman makanan dan halaman kategori makanan. sedangkan kasir hanya dapat melakukan fungsi yang terbatas pada penjualan makanan yaitu halaman data penjualan dan halaman penjualan.

1.1 Hasil Sistem

1.1.1 Halaman Login

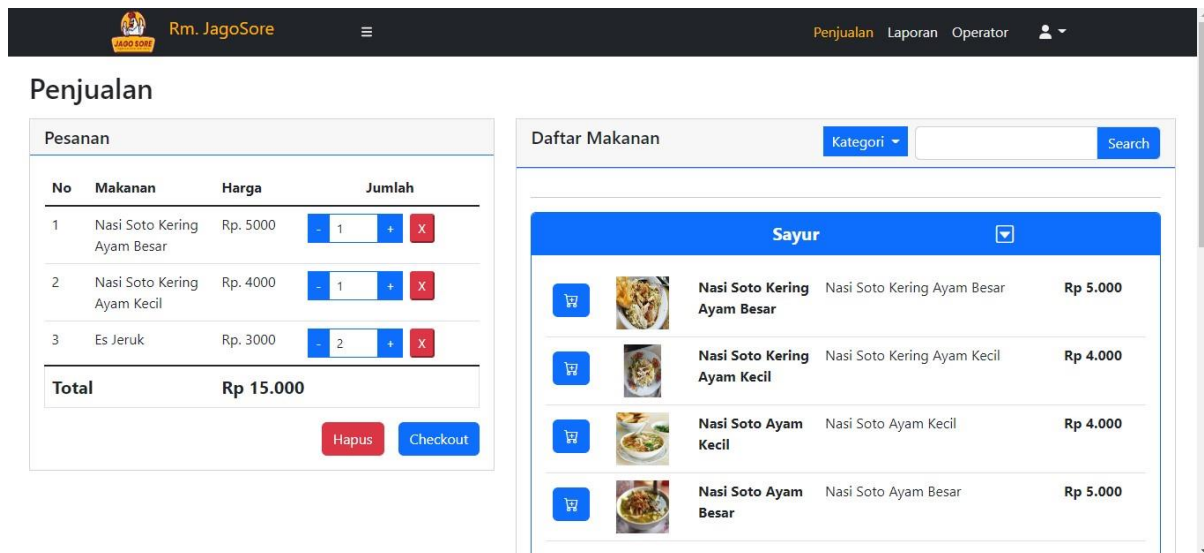
Halaman awal saat *user* membuka web aplikasi adalah halaman login. Web aplikasi menampilkan halaman login yang sama untuk *user*, admin dan kasir. *User* melakukan autentikasi pada halaman login untuk dapat menggunakan web aplikasi. Berikut merupakan tampilan halaman login pada gambar 7.



Gambar 7. Halaman Login

1.1.2 Halaman Penjualan


Halaman selanjutnya setelah *user* berhasil melakukan autentikasi adalah halaman penjualan. Halaman penjualan dapat diakses oleh *user*, admin dan kasir. *User* melakukan fungsi penjualan seperti memilih makanan yang dipesan, melakukan *checkout*, penghitungan pembayaran, dan menampilkan hasil checkout pada halaman ini. Berikut merupakan tampilan halaman penjualan pada gambar 8.



Gambar 8. Halaman Penjualan

1.1.2.1 Penghitungan Pembayaran

User melakukan penghitungan pembayaran didalam sistem. Berikut merupakan tampilan penghitungan pembayaran pada gambar 9.



No	Item	Harga	Jumlah	Subtotal
1	Nasi Soto Kering Ayam Besar	Rp. 5.000	1	Rp. 5.000
2	Nasi Soto Kering Ayam Kecil	Rp. 4.000	1	Rp. 4.000
3	Es Jeruk	Rp. 3.000	2	Rp. 6.000
Total Harga		Rp 15.000		
Diskon		<input type="text" value="0"/>		%
Total Bayar		Rp. 15000		
Tunai		Rp. 20000		
Kembali		Rp. 5000		


Pastikan Pembayaran telah dilakukan sebelum klik OK

Batal ✕
Ok ✓

Gambar 9. Penghitungan Pembayaran


1.1.2.2 Hasil *checkout*

Halaman selanjutnya setelah penghitungan pembayaran adalah menampilkan hasil checkout. Berikut merupakan tampilan halaman hasil *checkout* pada gambar 10.


Rm. JagoSore

Penjualan
Laporan
Operator

Bukti Pembayaran



Rumah Makan Jago Sore
Jl. Nasional 16 RT 1/3 Bangak Bantan Banyudono Boyolali Jawa Tengah 57373

Tanggal Transaksi : 30-11-2022 10:27:27
 Nomer Transaksi : JGS11/22/27/27/27
 Operator : Admin

Nama makanan	Jumlah	Harga	Subtotal
Nasi Soto Kering Ayam Besar	1	Rp.5000	Rp.5000
Nasi Soto Kering Ayam Kecil	1	Rp.4000	Rp.4000
Es Jeruk	2	Rp.3000	Rp.6000
Total		Rp.15,000	
Diskon		0%	
Tunai		Rp.20,000	
Kembali		Rp.5,000	

Kembali
Print Bukti Pembayaran

Copyright © Rm.JagoSore 2022


Gambar 10. Hasil *checkout*

1.1.3 Halaman Data Penjualan

Halaman data penjualan berisi halaman makanan dan halaman kategori makanan.

1.1.3.1 Halaman Makanan

Halaman makanan berisi data makanan. *User* dapat melakukan *crud* (*create, read, update, delete*) data makanan pada halaman ini. Berikut merupakan tampilan halaman makanan pada gambar 11.

 Rm. JagoSore

Penjualan Laporan Operator































Makanan

Makanan

Tambah Data Makanan

Semua Kategori ▼ Pilih Search

Show 10 ▼ entries

No	Gambar	Nama Makanan	Keterangan	Harga	Kategori	Action
1		Es Jeruk	Es Jeruk	Rp. 3000	Minuman	 
2		Es Teh	Es Teh	Rp. 2500	Minuman	 
3		Teh Panas	Teh Panas	Rp. 2000	Minuman	 
4		Paket 3	Ayam Goreng Paha Bawah + Nasi Lalapan + Teh/ Es Teh	Rp. 12000	Penyetan	 
5		Paket 2	Ayam Goreng Paha Atas + Nasi Lalapan + Teh/ Es Teh	Rp. 15000	Penyetan	 
6		Paket 1	Ayam Goreng Dada + Nasi Lalapan + Teh/Es Teh	Rp. 15000	Penyetan	 
7		Nasi Soto Kering Ayam Besar	Nasi Soto Kering Ayam Besar	Rp. 5000	Sayur	 
8		Nasi Soto Kering Ayam Kecil	Nasi Soto Kering Ayam Kecil	Rp. 4000	Sayur	 
9		Nasi Soto Ayam Kecil	Nasi Soto Ayam Kecil	Rp. 4000	Sayur	 
10		Nasi Soto Ayam Besar	Nasi Soto Ayam Besar	Rp. 5000	Sayur	 

Showing 1 to 10 of 10 entries

Previous 1 Next

Copyright © Rm.JagoSore 2022

Gambar 11. Halaman Makanan

1.1.3.2 Halaman Kategori

Halaman kategori berisi data kategori makanan. *User* dapat melakukan *crud* (*create, read, update, delete*) data kategori makanan pada halaman ini. Berikut merupakan tampilan halaman makanan pada gambar 12.

Kategori Makanan

Kategori

Data Kategori Makanan

Tambah Data Kategori

Search.. Search

Show 10 entries

No	Nama Kategori	Action
1	Minuman	
2	Penyetan	
3	Sayur	

Showing 1 to 3 of 3 entries

Previous 1 Next

Copyright © Rm.JagoSore 2022

1.1.4 Halaman Operator

Halaman operator berisi data *user* yang terdaftar. Halaman ini hanya dapat diakses oleh admin. Berikut merupakan tampilan halaman operator pada gambar 13.

Operator

Operator

Tambah Operator

Show 10 entries

Search:

No	Nama Operator	Username	email	Akses	Operasi
1	Admin	admin	admin@gmail.com	Admin	
2	azzis	azzis	azzis@gmail.com	Admin	
3	kasir	kasir	kasir@gmail.com	Kasir	

Showing 1 to 3 of 3 entries

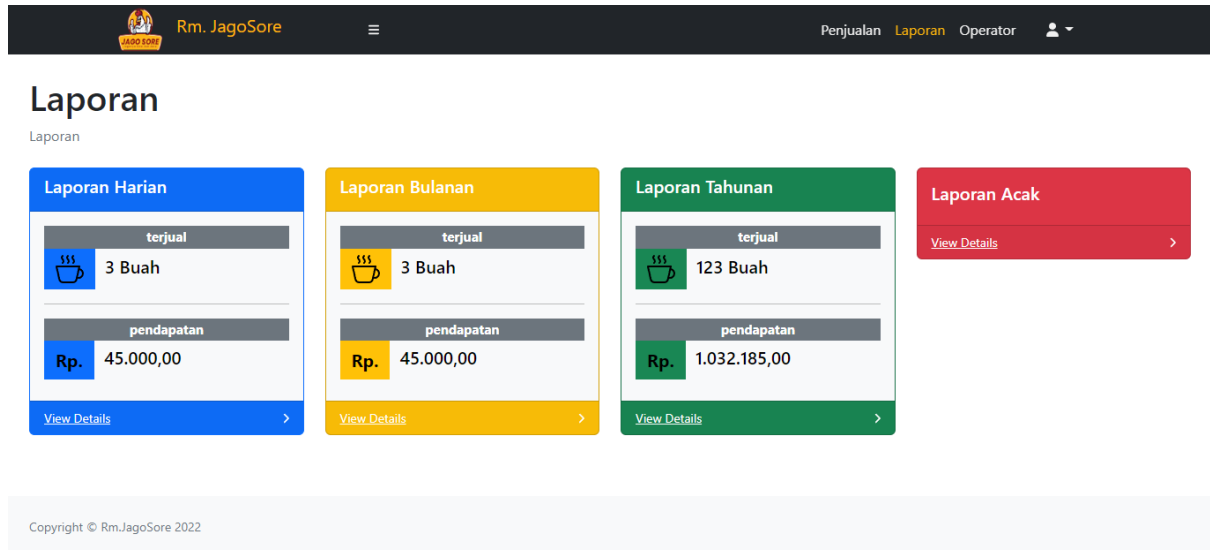
Previous 1 Next

Copyright © Rm.JagoSore 2022

Gambar 13. Halaman Operator

1.1.5 Halaman Laporan

Halaman laporan memiliki 4 jenis kategori yaitu laporan harian, laporan bulanan, laporan tahunan, dan laporan acak. Berikut merupakan tampilan halaman laporan pada gambar 14.



Gambar 14. Halaman Laporan

3.2 Pengujian Sistem

Pengujian web aplikasi menggunakan metode *black box testing* dan SUS (*system usability scale*).

3.2.1 Black Box Testing

Pengujian dengan *black box testing* merupakan pengujian dengan cara menentukan keberhasilan fungsi sistem berdasarkan indikator-indikator yang telah dibuat (Nur Ichsanudin et al., 2022). Berikut merupakan hasil pengujian *black box testing* pada tabel 1.

Tabel 1. *Black Box Testing*

No	Fungsi	Pengujian	Output	Status
1.	<i>Landing Page</i>	User mengakses halaman <i>web</i> pertama kali	Halaman <i>Login</i>	Valid
2.	Melakukan Login	Menginput Username / email dan password	<i>Login</i> dengan <i>user</i> yang sudah terdaftar dan <i>redirect</i> kehalaman penjualan	Valid
3.	Melakukan pesanan	Klik tombol + pada halaman Penjualan	Menampilkan pesanan	Valid
4.	Melakukan <i>checkout</i>	Klik tombol <i>checkout</i>	Menghitung Pembayaran dan menampilkan hasil <i>checkout</i> berupa bukti pembayaran	Valid
5.	Menampilkan semua <i>user</i>	Klik <i>navbar</i> / <i>sidebar</i> Operator	Menampilkan halaman operator dan menampilkan semua daftar <i>user</i>	Valid
6.	Menambah <i>user</i>	Klik tombol tambah operator dan <i>input</i> data <i>user</i>	Menambah data user baru	Valid
7.	Menghapus <i>user</i>	Klik tombol hapus pada data <i>user</i> yang dipilih	Menghapus <i>user</i> yang dipilih	Valid
8.	Mengedit <i>user</i>	Klik tombol edit pada data <i>user</i> yang dipilih	Menampilkan dan mengubah data <i>user</i> yang dipilih	Valid

9.	Menampilkan kategori	Klik <i>sidebar</i> Kategori	Menampilkan halaman kategori dan menampilkan semua data kategori	Valid
10.	Menghapus kategori	Klik tombol hapus pada data kategori yang dipilih	Menghapus data kategori yang dipilih	Valid
11.	Menambah kategori baru	Klik tombol tambah kategori	Menambah data kategori baru	Valid
12.	Mengedit kategori	Klik tombol edit pada data kategori yang dipilih	Menampilkan dan mengubah data kategori yang dipilih	Valid
13.	Menampilkan makanan	Klik <i>sidebar</i> Makanan	Menampilkan halaman makanan dan menampilkan semua data makanan	Valid
14.	Menambah makanan baru	Klik tombol tambah makanan	Menambah data makanan baru	Valid
15.	Mengedit makanan	Klik tombol edit pada data makanan yang dipilih	Menampilkan dan mengubah data makanan yang dipilih	valid
16.	Menghapus makanan	Klik tombol hapus pada data makanan yang dipilih	Menghapus data makanan yang dipilih	Valid
17.	Menampilkan laporan	Klik <i>sidebar/navbar</i> laporan	Menampilkan laporan harian, bulanan, dan tahunan	Valid
18.	Menampilkan laporan harian	Klik <i>view details</i> laporan harian	Menampilkan detail laporan harian	Valid

19.	Menampilakn laporan bulanan	Klik <i>view details</i> laporan bulanan	Menampilkan detail laporan bulanan	Valid
20.	Menampilkan laporan tahunan	Klik <i>view details</i> laporan tahunan	Menampilkan detail laporan tahunan	Valid
21.	Menampilkan laporan acak	Klik <i>view details</i> laporan acak	Menampilkan detail laporan acak dan mengolah lapoaran secara acak	Valid

3.2.2 UAT (*User Acceptance Testing*)

Berikut merupakan kuisioner UAT memiliki 10 pertanyaan dapat dilihat pada tabel 2. (Shofia & Anggoro, 2020).

Tabel 2. Pertanyaan Kuisioner UAT

ID Soal	Pertanyaan
P1	Bagaimana tingkat kecepatan web ini dalam menjalankan setiap fungsinya ?
P2	Apakah tampilan pada web ini menarik ?
P3	Apakah menu yang tersedia pada web ini berfungsi dengan baik?
P4	Apakah menu yang tersedia pada web ini mudah diakses ?
P5	Apakah web mempermudah penjualan dalam proses transaksi ?
P6	Apakah web telah memenuhi kebutuhan penjualan dalam proses transaksi ?
P7	Apakah web ini mempermudah penjualan dalam proses dokumentasi ?
P8	Apakah web ini memenuhi kebutuhan penjualan dalam proses dokumentasi ?
P9	Apakah web ini mudah digunakan ?
P10	Apakah web ini mudah dipahami ?

Berikut merupakan nilai dari jawaban kuisioner UAT dapat dilihat pada tabel 3. Hasil pengujian UAT akan dihitung dengan rumus pada persamaan (1). Hasil akhir atau presentase skor UAT dapat dilihat pada tabel 4 (Shofia & Anggoro, 2020).

$$Y = \frac{\Sigma (\text{Jawaban} \times \text{Bobot Nilai})}{\Sigma (\text{Responden} \times 5)} \times 100\% \quad (1)$$

Tabel 3. Nilai Pertanyaan Kuisioner UAT

Nilai	Keterangan	Bobot
A	Sangat Baik	5
B	Baik	4
C	Cukup	3
D	Kurang	2
E	Sangat Kurang	1

Tabel 4. Presentase Skor UAT

Presentase	Keterangan
81% - 100%	Sangat Jelas / Sangat Baik
61% - 80%	Jelas / Baik
41% - 60%	Netral
21% - 40%	Sulit / Jelek
0% - 20%	Sangat Sulit / Sangat Jelek

Terdapat 3 responden pada kuisioner UAT yang merupakan calon pengguna sistem. Berikut merupakan hasil penghitungan UAT pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Penghitungan UAT

ID	Jawaban					Nilai					Y
Soal	A	B	C	D	E	Ax5	Bx4	Cx3	Dx2	Ex1	
P1	3					15					100 %
P2		2	1				8	3			73 %
P3		3					12				80 %
P4		2	1				8	3			73 %
P5		2	1				8	3			73 %
P6		2	1				8	3			73 %
P7		2	1				8	3			73 %
P8		2	1				8	3			73 %
P9		2	1				8	3			73 %
P10		3					12				80 %

Rata rata dari skor kuisioner UAT (*User Acceptance Testing*) mencapai presentase 77,3%. Berdasarkan rata-rata presentase kuisioner 77,3% sistem skor “Baik” (Shofia & Anggoro, 2020).

4. PENUTUP

Penelitian ini menghasilkan suatu sistem informasi penjualan berbasis web yang dapat mempermudah penjualan dalam proses transaksi dan dokumentasi pada rumah makan jagosore. Sistem informasi ini telah dapat menangani proses transaksi dan dokumentasi yang sebelumnya masih dengan cara konvensional menjadi lebih canggih. Hasil pengujian sistem dengan metode *black box testing* diperoleh bahwa sistem dapat menjalankan semua fungsinya dengan benar. Hasil pengujian dengan metode kuisioner UAT (*User Acceptance Testing*) diperoleh presentase 77,3 % atau memperoleh skor “Jelas/Baik” yang artinya sistem sudah dapat diterima oleh pengguna di rumah makan jagosore. Terdapat kekurangan pada sistem yang hanya dapat menangani pembayaran secara tunai. Kedepanya sistem akan dikembangkan untuk

dapat menangani pembayaran melalui transfer bank atau dompet digital kemudian sistem juga dapat dikembangkan pada fitur cetak bukti pembayaran dengan *hardware printer* tertentu apabila diperlukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhamidi, A., Budiman, A., Iswandy, E., & Asmara, R. (2020). Implementasi Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web. *Jurnal Sains dan Informatika: Research of Science and Informatic*, 6(2), 104-109.
- Anwari, V. B., Ferdiansyah, F., & Samsinar, S. (2020). Implementasi Sistem Informasi Kasir Pada Rakab Mercon Berbasis Web. *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)*, 4(3), 001–008. <https://doi.org/10.29407/inotek.v4i3.24>
- Azmi, A. I. (2022). Sales And Inventory System For Mapperow Store. *Applied Information Technology And Computer Science*, 3(1), 849–867. Retrieved from <https://publisher.uthm.edu.my/periodicals/index.php/aitcs/article/view/2523>
- Gunawan, D., Hastuti, D., Andriani, R., & Susafa'ati, S. (2018). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Restoran Caki Cake Karawang. *Jurnal Akrab Juara*, 3(1), 1-16. Retrieved from <http://www.akrabjuara.com/index.php/akrabjuara/article/view/139>
- Huda, N. (2019). *Implementasi Metode Usability Testing Dengan System Usability Scale Dalam Penilaian Website RS Siloam Palembang*. www.siloamhospitals.com
- Indarti, Laraswati, D., Supriatna, A. (2019). The Use Of Waterfall Model In Application Design Web-Based Maryam Department Store. *Jurnal Teknologi Dan Open Source*, 4(1), 37-47. <https://doi.org/10.36378/jtos.v4i1.1364>
- Leovin, A., Beng, T. J., & Dewayani, E. (2020). Business To Business E-Commerce Sales System Using Web-Based Quotation: A Case Study On Company X. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 1007 012156. doi:10.1088/1757-899X/1007/1/012156
- Nur Ichsanudin, M., Yusuf, M., & Suraya. (2022). Pengujian Fungsional Perangkat Lunak Sistem Informasi Perpustakaan Dengan Metode Black Box Testing Bagi Pemula. *STOREGE: Jurnal Ilmiah Teknik Dan Ilmu Komputer*, 1(2), 1-8. <https://doi.org/10.55123/STORAGE.V1I2.270>
- Rismaniah, R., Widiyanto, K., & Setiyorini, T. (2020). Sistem Informasi Penjualan Makanan Dan Minuman Di Wejie Kopi Berbasis Web. *Information Management For Educators And Professionals : Journal Of Information Management*, 5(1), 55-64. doi:10.51211/imbi.v5i1.1402
- Shofia, S., & Anggoro, D. (2020). Sistem Informasi Manajemen Administrasi Dan Keuangan Pada Tk-It Permata Hati Sumberrejo-Bojonegoro. *JITK (Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer)*, 5(2), 221-230. <https://doi.org/10.33480/jitk.v5i2.1192>
- Sinaga, M., & Malau, E. P. (2018). Sistem Informasi Penjualan pada Karo Rumah Mode di Simalingkar berbasis Web. *MEANS (Media Informasi Analisa Dan Sistem)*, 3(1), 49–56. <https://doi.org/10.54367/means.v3i1.225>
- Simanullang, N. H., Siregar, A. W. B., Masrizal. (2021). Sistem Informasi Pemesanan Menu

- Makanan Pada Rm Sedep Roso Rantauprapat Berbasis Web. *Journal of Student Development Informatics Management (JoSDIM)*, 1(1), 12–18.
- Su, Y., Chen, G., Li, M., Shi, Tengfei., & Fang, D. (2021). Design and Implementation of Web Multimedia Teaching Evaluation System Based on Artificial Intelligence and jQuery. *Hindawi: Mobile Information Systems*, 2021(7318891), 11. <https://doi.org/10.1155/2021/7318891>
- Taufik, A. (2019). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Makanan Kucing Dan Anjing Berbasis Web. *JUMIKA (Jurnal Manajemen Informatika)*, 6(2).
- Wahid, A. A. (2020). Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi. *Jurnal Ilmu-Ilmu Informatika Dan Manajemen STMIK*, October, 1–5.