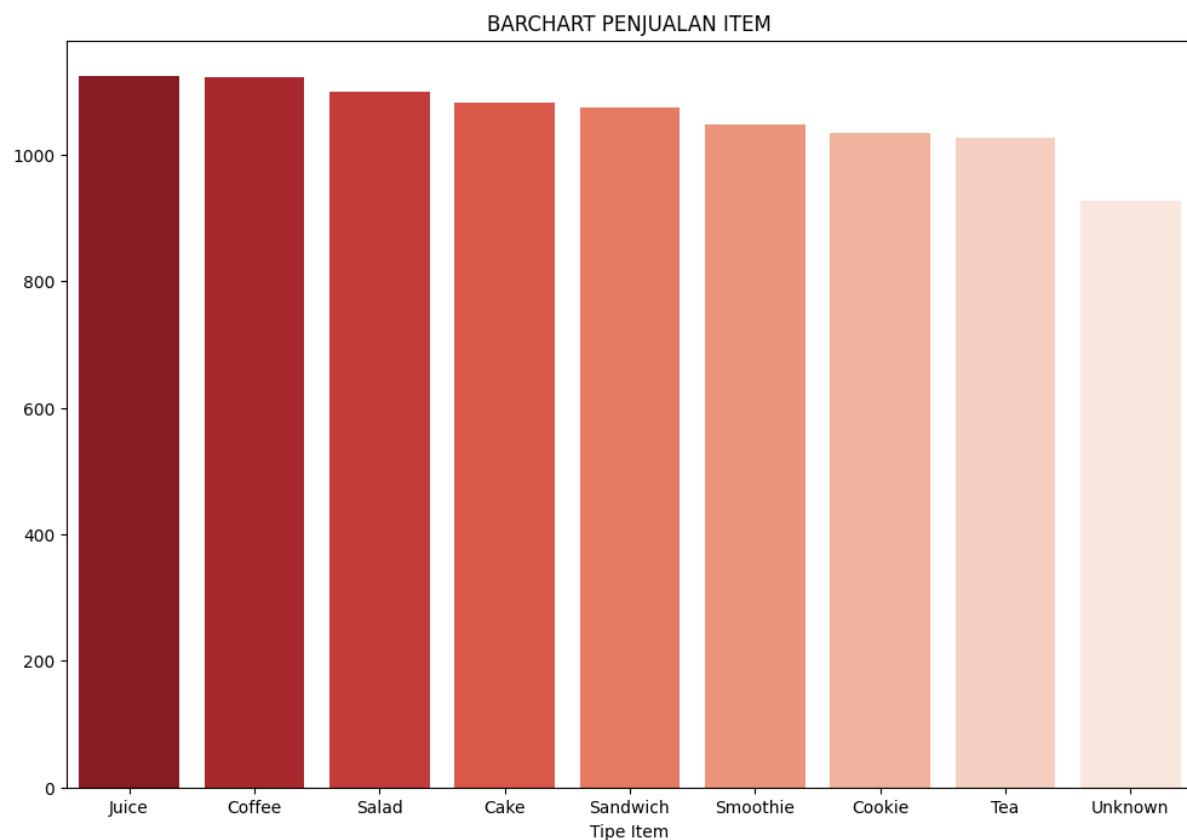


INFORMASI DATA

A. Penjualan Product dan Rata-Rata Per Item



Gambar 1: Tabel Penjualan Item

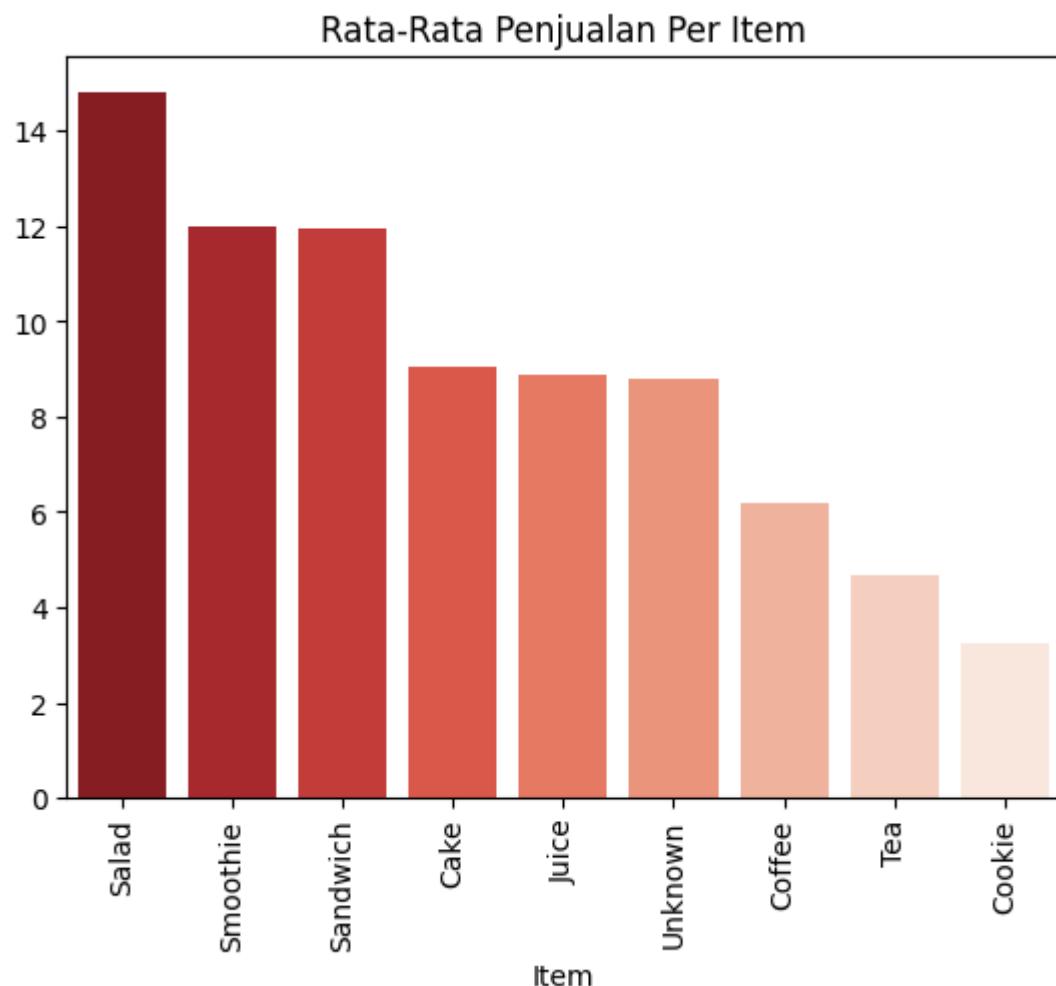
No	Item	Total
1	Juice	1124
2	Coffe	1123
3	Salad	1099
4	Cake	1082
5	Sandwich	1075
6	Smoothie	1048
7	Cookie	1035
8	Tea	1027
9	Unknown*	927

Tabel 1: Total Penjualan Item

Keterangan:

*Item tidak diketahui, disebabkan oleh *human error* yang menyebabkan jenis item tersebut tidak dapat diketahui jenisnya

Tabel Rata-Rata Penjualan Per Item:



Gambar 2 : Tabel rata-rata penjualan per-item

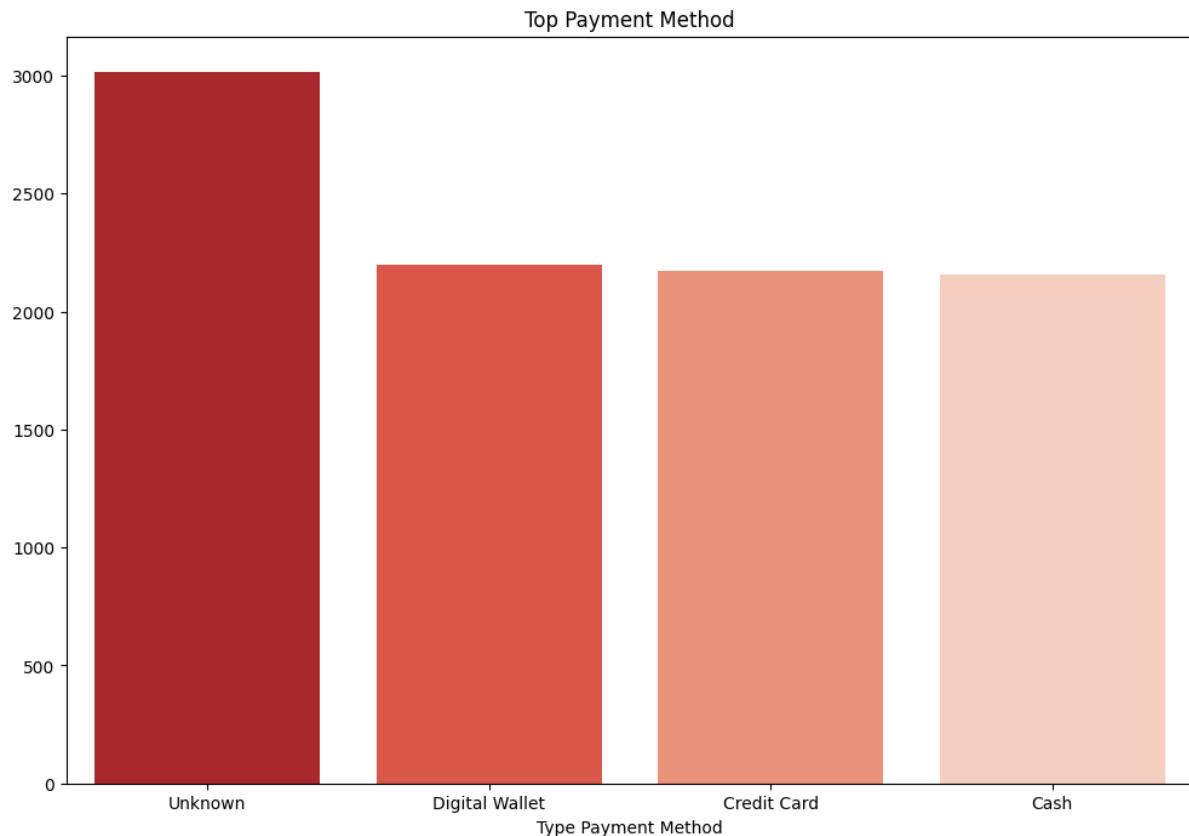
No	Item	Rata-rata Penjualan
1	Salad	14.797998
2	Smoothie	12.000000
3	Sandwich	11.929302
4	Cake	9.036044
5	Juice	8.857651
6	Unknown	8.771305
7	Coffee	6.163847
8	Tea	4.686952
9	Cookie	3.232850

Tabel 2: Tabel rata-rata penjualan per-item

Analisa

1. Pada penjualan per-item, diketahui bahwa Juice memiliki penjualan item terbanyak yaitu sebanyak 1124 dan disusul oleh item coffee yang memiliki jumlah yang beda tipis (1 transaksi) yaitu sejumlah 1123. Dalam statistik, perbedaan ini tidak terlalu signifikan, sehingga keduanya memiliki peforma yang setara
2. Pada rata-rata penjualan, salad memiliki rata-rata yang sangat tinggi yaitu mencapai 14.797, hal ini didapat dari memperhitungkan Item dengan Time Spent yang telah diperoleh. Sehingga dapat disimpulkan dari data tersebut, bahwa salad meskipun bukan termasuk penjualan tertinggi, namun sangat berkontribusi besar terhadap penjualan per-item nya.
3. Terdapat *Human Error*, yaitu *Unknown* yang menyebabkan *Missing values* data.

B. Payment Method



Gambar 3: Tabel Tren Pengguna Metode Pembayaran Tertinggi

No	Payment Method	Total
1	<i>Unknown*</i>	3015
2	<i>Digital Wallet</i>	2197
3	<i>Credit Card</i>	2170
4	<i>Cash</i>	2158

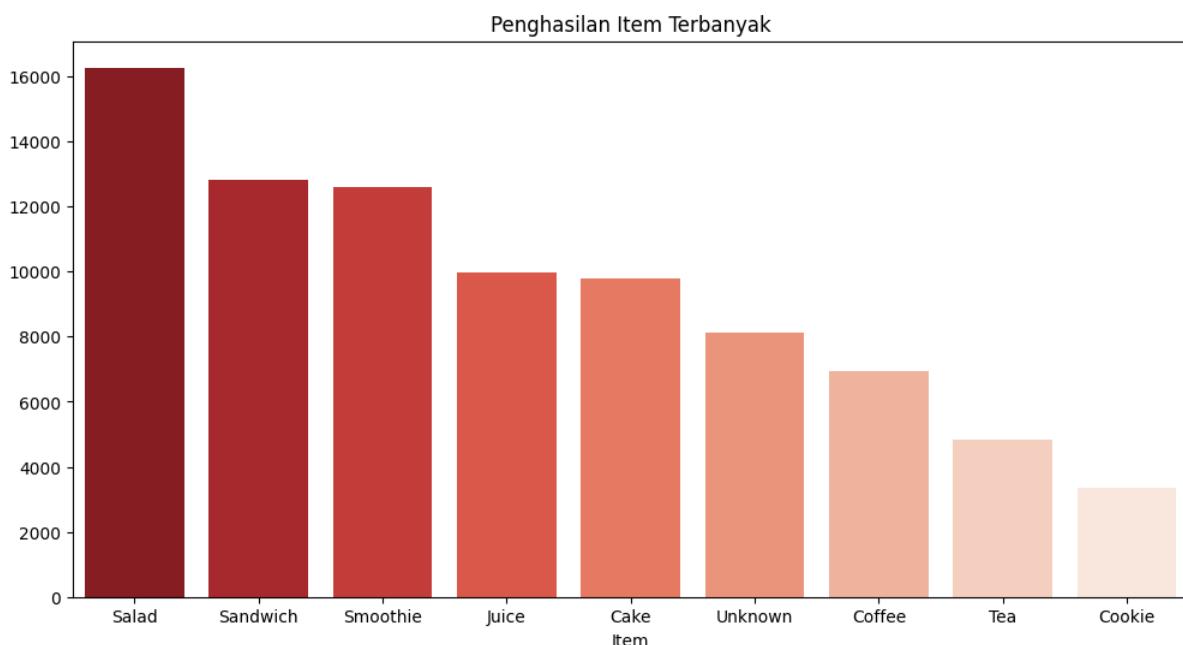
Keterangan:

*Jenis *Payment Method* tidak diketahui, disebabkan oleh *human error* yang menyebabkan jenis item tersebut tidak dapat diketahui jenisnya

Analisa

1. Pada grafik batang tersebut, diketahui bahwa *Unknown* memiliki total tertinggi pada tren pengguna metode pembayaran. Padahal, *unknown* sendiri termasuk dalam kategori *Missing Values* yang dimana tidak bisa diputuskan apakah data tersebut valid atau tidak.
2. Untuk menghindari *Missing Values* tersebut, kategori tersebut dapat diabaikan dengan melihat tertinggi kedua, yaitu *Digital Wallet*. Asumsi *Digital Wallet* lebih tinggi daripada jenis pembayaran lainnya adalah kenyamanan pengguna. Pengguna lebih senang menggunakan *Digital Wallet* karena dari segi keamanan, kenyamanan, dan kecepatan.

C. Total Penghasilan produk paling banyak



Gambar 4: Grafik Penghasilan Item Terbanyak

No	Item	Total
1	Salad	16263.0
2	Sandwich	12824.0
3	Smoothie	12576.0
4	Juice	9956.0
5	Cake	9777.0
6	Unknown*	8131.0
7	Coffe	6922.0
8	Tea	4813.5
9	Cookie	3346.0
Total Penghasilan		84608.5

Tabel 4: Tabel Penghasilan Item Terbanyak

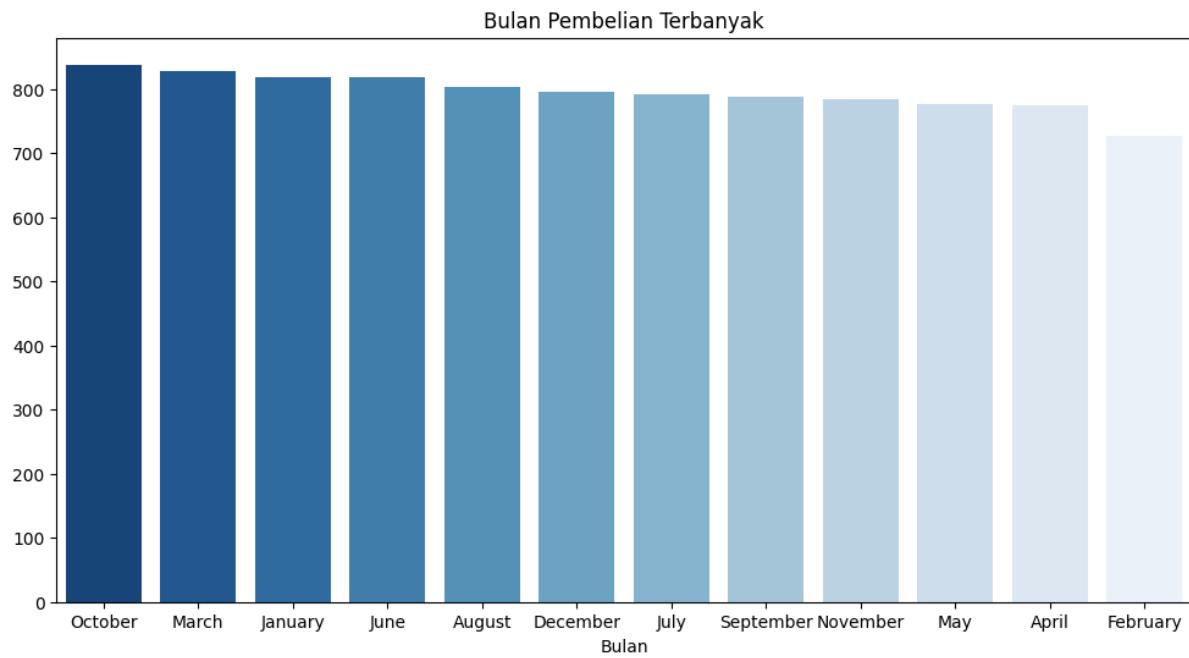
Keterangan:

*Jenis item tidak diketahui, disebabkan oleh *human error* yang menyebabkan jenis item tersebut tidak dapat diketahui jenisnya

Analisa

1. Pengeluaran item terbanyak memiliki tujuan untuk melihat seberapa efektif penjualan per item nya.
2. Pada tabel, penjualan yang memiliki penghasilan paling banyak adalah salad dengan mencapai 16263, meskipun jika dibandingkan dengan *top tren penjualan*. Salad menduduki peringkat 3 yang artinya sedikit jauh dari penjualan Juice. Namun dari data tersebut, bisa disimpulkan jika penjualan salad ini di kembangkan lebih baik maka pihak cafe akan dapat lebih banyak penghasilan.
3. Terjadi *Human Error*, yaitu terdapat *Unknown* yang dimana dapat sedikit merusak hasil interpretasi data.

D. Bulan dengan pembelian terbanyak



Gambar 5: Grafik Pembelian Terbanyak Pada Bulannya

No	Item	Total
1	Oktober	828
2	Maret	827
3	Januari	818
4	Juni	818
5	Agustus	803
6	Desember	795
7	Juli	791
8	September	788
9	November	784
10	Mei	777
11	April	774
12	Februari	727

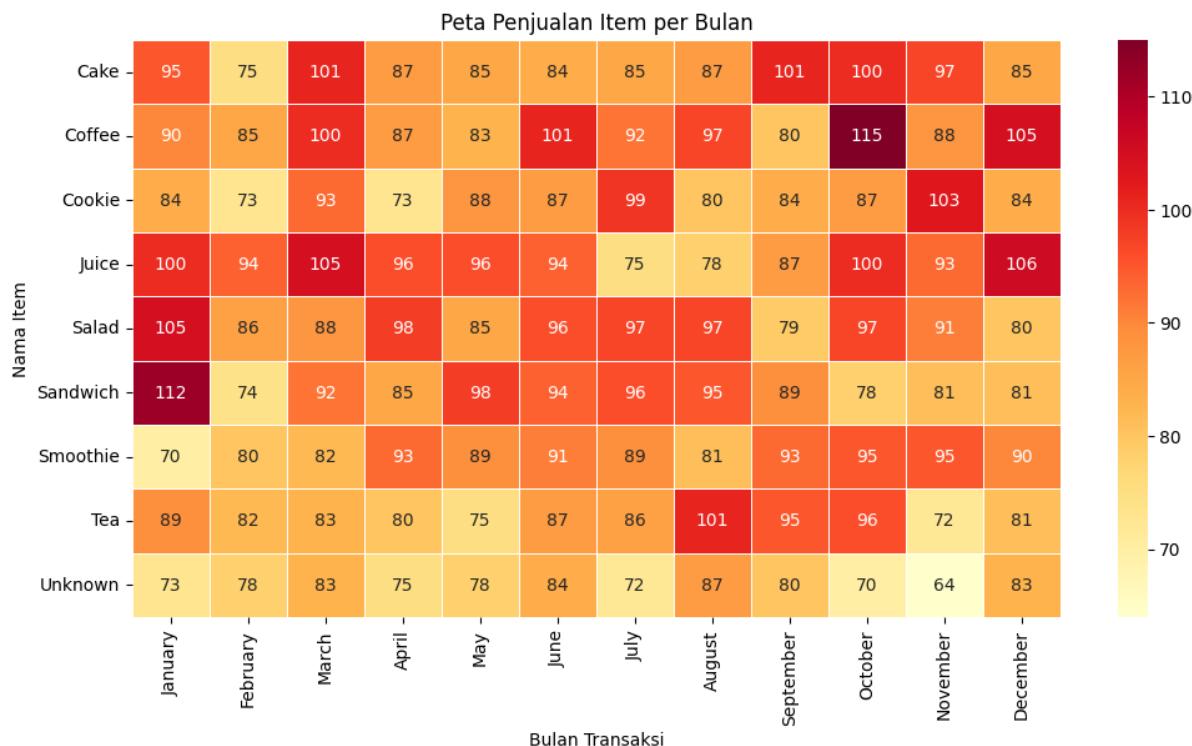
Tabel 5: Tabel Pembeli Terbanyak Pada Tiap Bulannya

Analisa

1. Jumlah pelanggan tertinggi yaitu ada pada bulan Oktober, dan beda 1 pelanggan dengan bulan Maret. Hal ini memberikan asumsi bahwa di bulan tersebut

kemungkinan terdapat suatu kegiatan musim, seperti libur sekolah atau kegiatan yang lain.

E. Penjualan Item Tertinggi Berdasarkan Bulan



Gambar 6: Trend Penjualan tiap Bulan

Diketahui pada tabel tersebut, berikut rangkuman mengenai penjualan terbanyak per-bulannya:

No	Bulan	Item	Total Penjualan
1	Januari	Sandwich	112
2	Februari	Juice	94
3	Maret	Juice	105
4	April	Salad	98
5	Mei	Sandwich	98
6	Juni	Coffee	101
7	Juli	Cookie	99
8	Agustus	Tea	101
9	September	Cake	101
10	Oktober	Coffee	115

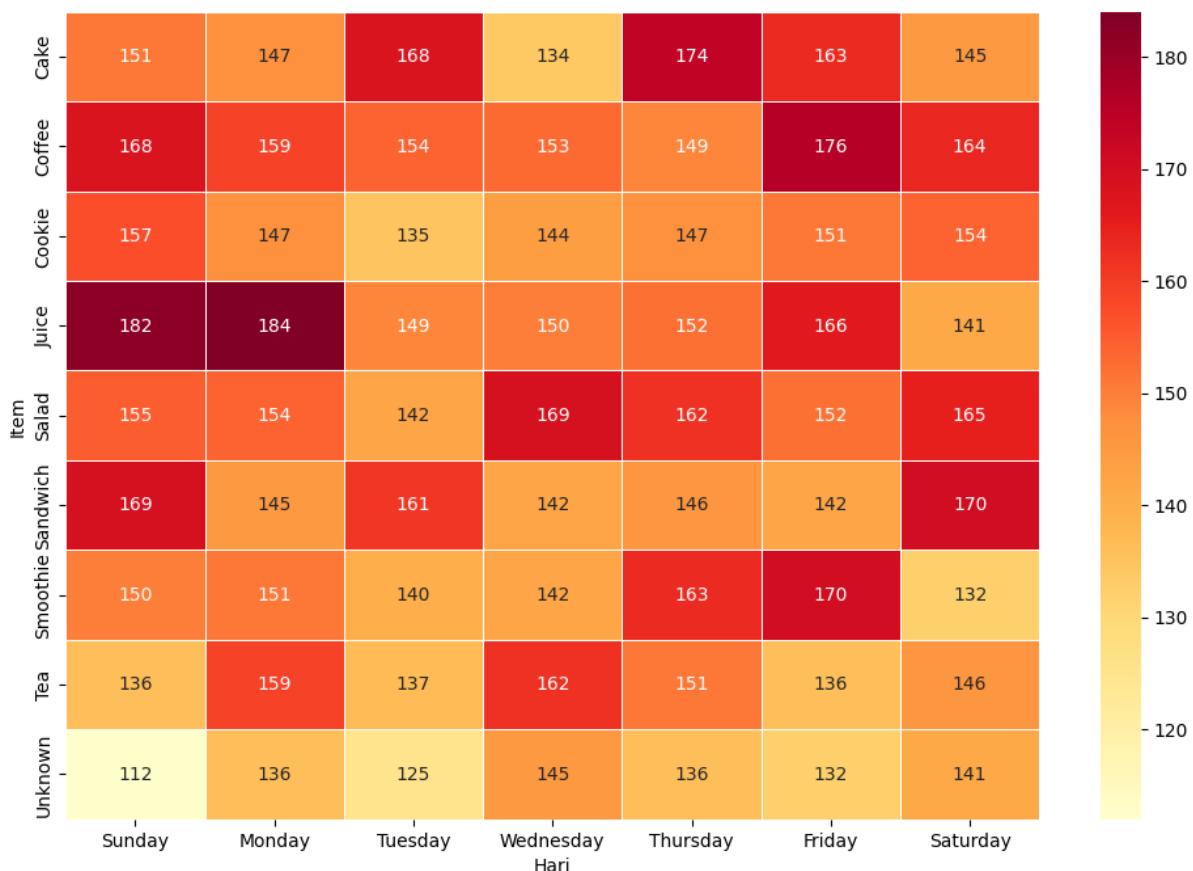
11	November	Cookie	103
12	Desember	Juice	106

Tabel 6: Penjualan item tertinggi per bulannya

Dari tabel tersebut, dapat disimpulkan untuk *top* penjualan item yang konsisten yaitu:

- Sandwich (2)
- Coffee (2)
- Cookie (2)
- Juice (3)

F. Pembelian Item Terbanyak Berdasarkan Hari



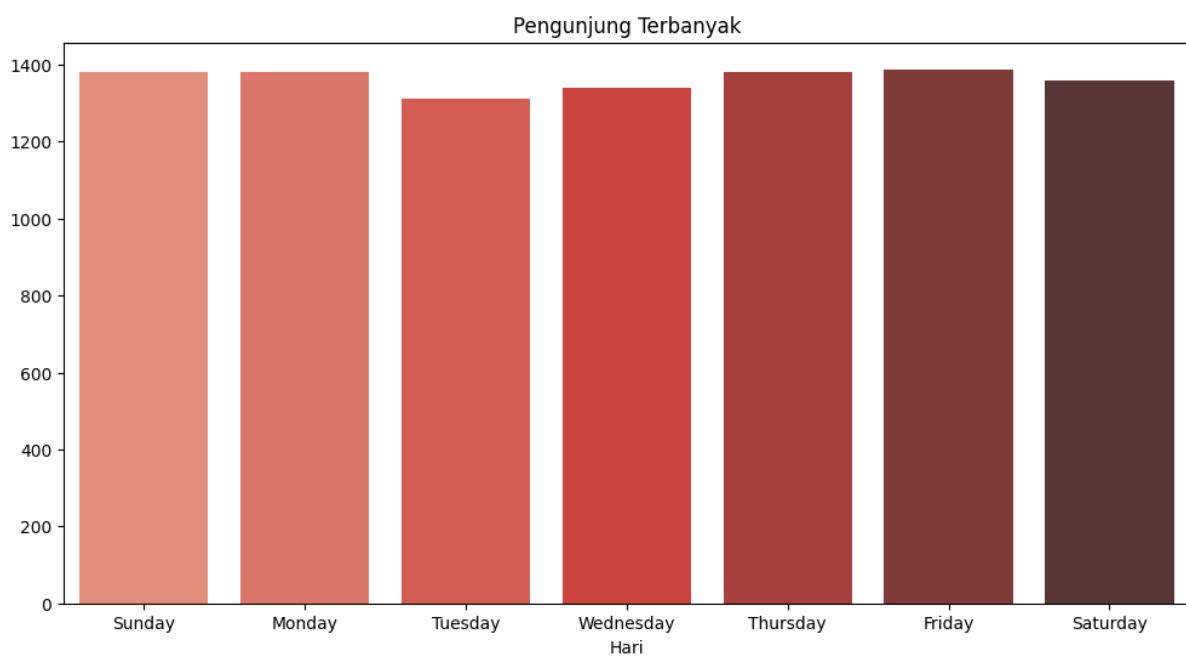
Gambar 7: Pembelian Item Terbanyak tiap Hari nya

No	Hari	Item	Total
----	------	------	-------

1	Senin	Juice	184
2	Selasa	Cake	168
3	Rabu	Salad	169
4	Kamis	Cake	174
5	Jumat	Coffee	176
6	Sabtu	Sandwich	170
7	Minggu	Juice	182

Tabel 6: Tabel Pembelian Item Terbanyak tiap Hari nya

Berikut merupakan pengunjung terbanyak di setiap harinya:



Gambar 8: Pengunjung Terbanyak di setiap harinya

Kesimpulan:

Berdasarkan data, penjualan cafe memiliki jumlah pelanggan yang ramai pada hari Jumat, Sabtu dan puncak ramai ada di hari Minggu dan Senin. Kemudian, berdasarkan item yang sering muncul pada bagian penjualan harian/bulan/tahunan, Item Juice memiliki rating paling tinggi dan sering muncul pada Tren ini.

Pembeli juga lebih sering untuk membeli item dengan menggunakan pembayaran *Digital Wallet*, karena kemungkinan besar metode tersebut lebih mudahkan pengguna untuk melakukan transaksi daripada menggunakan metode lain.

Saran Penjualan:

1. Meningkatkan asset utama dengan item Juice, dengan mengadakan promosi bersamaan dengan meningkatnya tren pembayaran menggunakan metode *Digital Wallet*, seperti penambahan *cashback* pembelian Juice minimal berapa item yang telah ditentukan.
2. Untuk meningkatkan *product* lain, sangat disarankan untuk menambahkan promosi pembelian 2 produk bersamaan dengan penjualan item tertinggi, dan memberikan diskon pembelian.
3. Meningkatkan penjualan *top* item berdasarkan bulan nya.
4. Meningkatkan sistem operasional agar dapat meminimalisir *Human Error* dan agar tidak menghasilkan tabel yang kosong atau *unknown*