

# Sistem Informasi Penjualan Makanan dan Minuman Berbasis Web di Cafe Angkringan

Ardi Fazar Fauzi<sup>1</sup>, Rahmat Tullah<sup>2</sup>, Ferawati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global, Tangerang, Indonesia

Email: <sup>1</sup>ardisukijan@gmail.com, <sup>2</sup>bimbingan.global@gmail.com, <sup>3</sup>ferawati.071009@gmail.com

**Abstrak** – Pengembangan Usaha Café melalui studi kasus Café Angkringan Bobot. Keberhasilan pembangunan identik dengan terciptanya laju pertumbuhan perekonomian dan penyerapan tenaga kerja yang tinggi, salah satu sector riil yang dapat mengurangi tingkat pengangguran. Pengembangan secara internal dari kelompok usaha “Café Angkringan Bontot” dalam meningkatkan potensi penjualan dengan cara menggunakan modal awal dengan tabungan sendiri, melakukan inovasi dengan membuat sistem informasi penjualan berbasis web untuk memperluas jaringan pemasaran dan dilengkapi sarana dan prasarana usahanya. Dengan adanya sistem informasi ini sehingga diharapkan dapat meningkatkan kegiatan promosi makanan dan minuman serta memperluas pemasaran makanan dan minuman yang ada di Café Angkringan Bontot. Namun hal ini masih terkendala dari segi permasalahan dalam modal dan pemahaman pada teknologi sistem informasi pada segelintir masyarakat. Model yang dilakukan dalam penulisan ini adalah Metode *Waterfall* dengan hasil penelitian yaitu berupa sistem informasi penjualan makanan dan minuman berbasis web di Café Angkringan Bontot.

**Kata Kunci** – UKKM, Potensi Internal, Bisnis, PHP

*Abstract - Café Business Development through the case study of Café Angkringan Bobot. The success of development is identical with the creation of a high rate of economic growth and absorption of labor, one of the real sectors that can reduce the unemployment rate. Internal development of the "Café Angkringan Bontot" business group in increasing sales potential by using initial capital with own savings, innovate by creating a web-based sales information system to expand the marketing network and equipped with business facilities and infrastructure. With this information system, it is hoped that it can increase food and beverage promotion activities and expand the marketing of food and beverages at Café Angkringan Bontot. However, this is still constrained in terms of problems in capital and understanding of information system technology in a handful of people. The model used in this paper is the Waterfall method with the results of the research in the form of a web-based food and beverage sales information system at Café Angkringan Bontot.*

**Keywords** – UKKM, Internal Potential, Business, PHP

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi[1] dunia usaha E-Commerce[2] di Indonesia sat ini sangat berkembang pesat, dan persaingan pun menjadi ketat dalam usaha dibidang Start App atau E-Commerce berbasis web[3] dikarenakan mempunyai keunggulan tersendiri misalkan seperti desain[4] maupun keunikan konten website untuk menarik daya tarik pelanggan. Website merupakan halaman-halaman yang berisi informasi yang dapat diakses oleh browser dan mampu memberikan informasi yang berguna bagi para pengaksesnya. Toko atau kedai adalah sebuah tempat tertutup yang di dalamnya terjadi kegiatan

perdagangan dengan jenis benda atau barang yang khusus misalnya toko buku, toko buah, dan sebagainya. Secara bangunan fisik toko lebih terkesan mewah sehingga dengan begitu banyak perusahaan kedai menjadikan pelanggan mempunyai kriteria tersendiri dalam hal melakukan pembelian ataupun pemesanan, mulai dari pemesanan[5] dengan langsung datang ke kedai untuk pembelian menu makanan dan minuman.

Café Angkringan Bontot merupakan salah satu unit usaha yang bergerak dibidang makanan dan minuman. Pada saat ini Café Angkringan Bontot mengalami kesulitan dalam melayani pemesanan dan masih menggunakan pencatatan yang belum terkomputerisasi[6] atau masih menggunakan sistem konvensional, selain itu pelayan juga mengalami kesulitan dalam mencatat secara manual menggunakan kertas. Pencatatan pesanan secara manual kurang efisien dari sisi waktu.

Banyak perusahaan beranggapan bahwa mengaplikasikan internet marketing saja dapat mempermudah dan menambah nilai bagi produknya lebih mudah dan efisien. Dampaknya akan besar terhadap penjualan jika banyak konsumen yang berkunjung ke situs tersebut dan mengetahui merek yang sedang ditawarkan. salah satu tujuan dari pemasaran yang efektif adalah untuk mengenalkan suatu produk kepada konsumennya secara luas dan membuat produk tersebut dapat menjadi puncak tren. Kepuasan pelanggan adalah hal yang terpenting untuk para pengusaha, pengusaha dituntut untuk dapat memberikan sesuatu yang dibutuhkan konsumen sebagai dasar penetapan keputusan konsumen. Dari analisis permasalahan tersebut perlu dibuatkan sebuah perancangan sistem kedai yang berbasis web yang mampu mengatasi masalah dalam pelayanan pemesanan sehingga dapat memberikan kepuasan terhadap konsumen. Perancangan adalah suatu proses yang bertujuan untuk menganalisis, menilai, memperbaiki dan menyusun suatu sistem, baik dari segi fisik maupun non fisik yang optimum untuk waktu yang akan datang dengan memanfaatkan informasi yang ada. Pengembangan sistem baru untuk memenuhi kebutuhan informasi yang lebih baik. Kebutuhan sistem ini ditandai dengan penggunaan komputer dalam perkembangan teknologi informasi. Sistem merupakan kumpulan elemen-elemen yang saling terkait dan bekerja sama untuk memproses masukkan (*input*) yang ditujukan kepada sistem tersebut dan mengolah masukan tersebut sampai menghasilkan keluaran (*output*).

Pengembangan sistem informasi penjualan berbasis web di Café Angkringan Bontot ini diharapkan dapat mengurangi kendala yang ada dan mempermudah pegawai dalam mengelola pemesanan makanan[7] dan

minuman. Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana merancang sistem informasi penjualan yang berjalan di Café Angkringan Bontot yang dapat mempermudah pembeli dan apakah kualitas layanan berpengaruh terhadap kepuasan pelanggan Cafe di Café Angkringan Bontot. Tujuan dari penelitian ini untuk merancang sistem informasi[8] yang berjalan di Café Angkringan bontot yang dapat mempermudah pembeli[9] dan untuk menguji dan membahas pengaruh kualitas produk terhadap kualitas pelanggan di Café Angkringan Bontot.

## II. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini mengambil studi kasus di Café Angkringan Bontot yang beralamat di Block C9 Pondok Sukatani Permai Tangerang. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dengan cara wawancara, observasi dan studi pustaka sedangkan metode pengembangan software[10] menggunakan metode model *waterfall*. Metode *waterfall*[11][12] menggambarkan pendekatan yang simetris dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak dimulai dari spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan (*planning*), pemodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta (*deployment*) yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak[13] lengkap yang dihasilkan. Adapun tahapan metode *waterfall* yaitu:

### 1. Analisis

Analisis sistem merupakan analisis[14] aliran kerja manajemen dan sistem yang sedang berjalan yang digambarkan menggunakan UML diagram seperti *use case diagram*, *activity diagram*, dan *sequence diagram*

### 2. Design

Desain sistem memberikan gambaran atau tampilan dari sistem yang akan dibuat dengan menggunakan perangkat lunak *prototype*.

### 3. Coding

Kodingan perancangan sistem dalam tahap ini dilakukan proses pemrograman menggunakan bahasa pemrograman PHP.

### 4. Testing

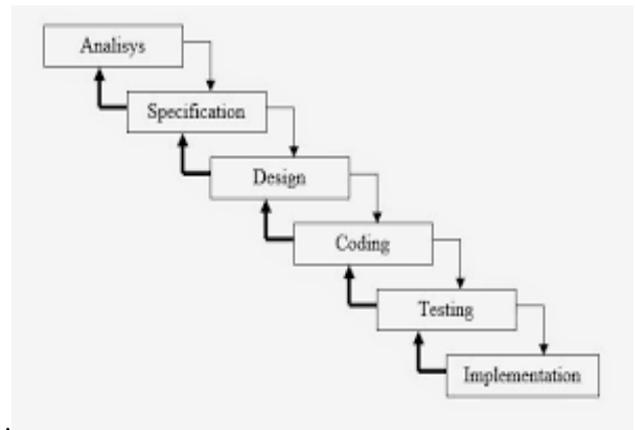
Testing adalah proses pengujian sistem perangkat lunak untuk memastikan bahwa seluruh bagian sistem sudah diuji, memastikan *output* yang dihasilkan sesuai yang diinginkan untuk meminimalisir kesalahan. Pengujian sistem yang dilakukan menggunakan metode *black box*.

### 5. Implementation

Implementasi merupakan tahap menerapkan serta memelihara sistem yang telah dibuat.

### 6. Maintenance

Pemeliharaan termasuk perbaikan terhadap kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.



Gambar 1. *Waterfall*

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

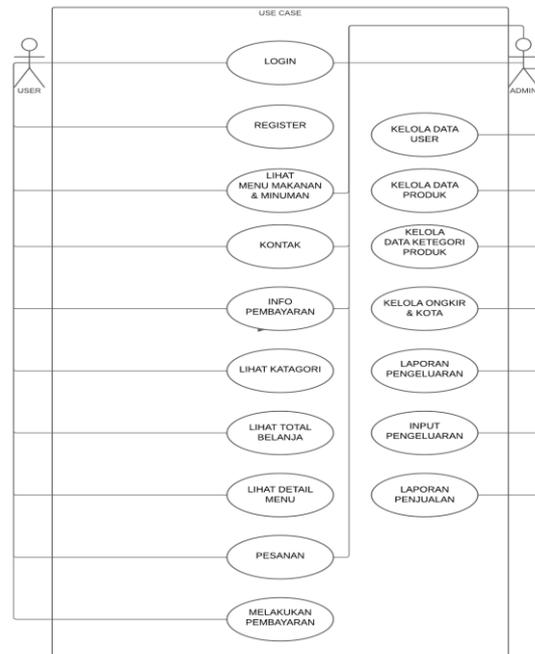
### 1. Usulan Prosedur Baru

Berdasarkan hasil analisis dari tata laksana yang berjalan terdapat beberapa usulan prosedur yang baru. Tujuan dari prosedur baru yang diusulkan yaitu untuk memudahkan transaksi antar pembeli dan penjual dalam kegiatannya.

Untuk merancang sistem yang diusulkan pada penelitian ini penulis menggunakan UML (*Unified Modelling Language*)[15]. Menggunakan *use case*, *ability diagram*, *Sequence diagram* dan *class diagram*. Sistem menggunakan bahasa pemrograman PHP dan PHPMyAdmin untuk *database*.

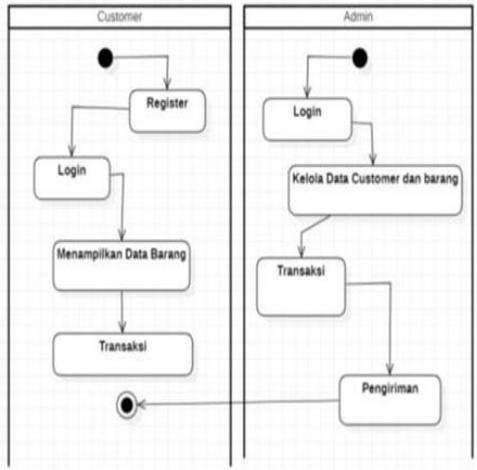
### 2. Diagram Rancangan Sistem

#### a. *Use Case Diagram* yang diusulkan



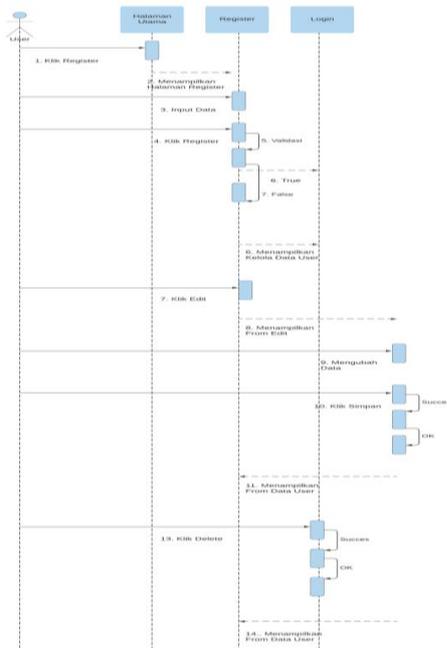
Gambar 2. *Use Case Diagram* Café Angkringan Bontot

b. Activity Diagram yang diusulkan



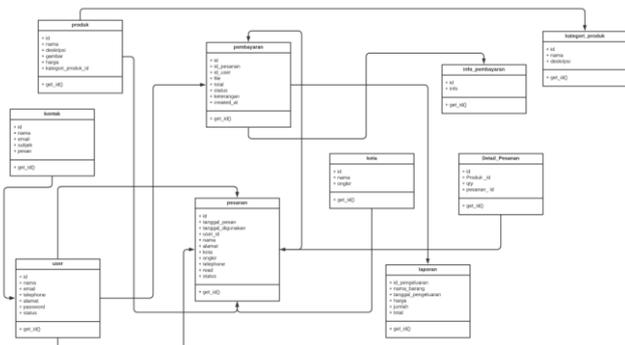
Gambar 3. Activity Diagram Café Angkringan Bontot

c. Sequence Diagram yang diusulkan



Gambar 3. Sequence Diagram Register User

d. Class Diagram yang diusulkan



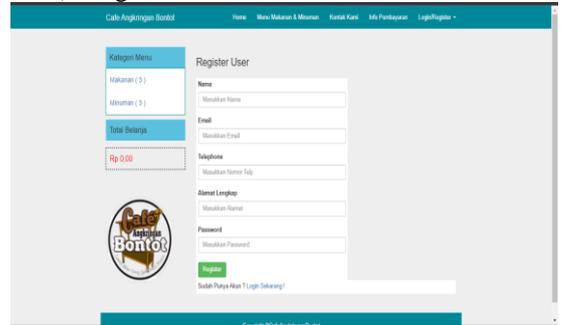
Gambar 4. Class Diagram Café Angkringan Bontot

3. Tampilan Sistem

a. Tampilan User

Tampilan sistem penjualan untuk user di Café Angkringan Bontot yang telah dibuat sebagai berikut:

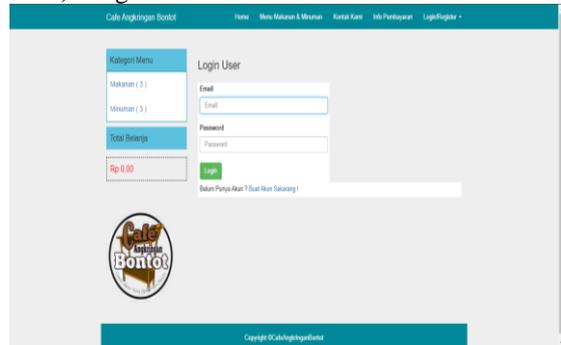
1) Register



Gambar 5. Tampilan halaman register

Gambar di atas adalah halaman yang digunakan untuk mendaftarkan akun.

2) Login



Gambar 6. Tampilan login

Gambar di atas adalah tampilan halaman untuk login jika user sudah mendaftarkan dirinya.

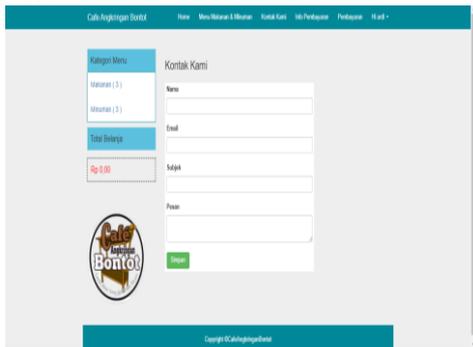
3) Menu makanan dan minuman



Gambar 7. Tampilan menu makanan dan minuman

Gambar ini adalah menu makanan dan minuman pada saat user ingin memesan.

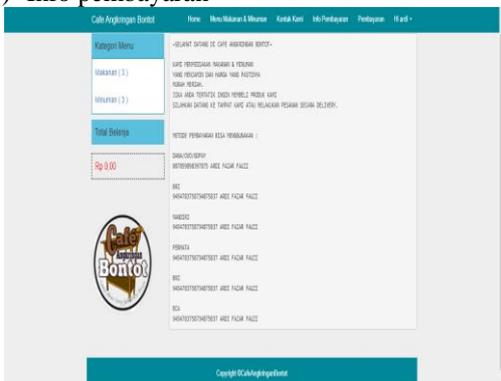
4) Kontak



Gambar 8. Tampilan kontak

Gambar di atas halaman untuk memberi kritik dan saran.

5) Info pembayaran



Gambar 9. Tampilan Info Pembayaran

Gambar di atas untuk info café dan metode pembayaran.

4. Pengujian sistem *black box*

Tabel 1. Pengujian Sistem *Black Box*

No	Pengujian	Hal yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Memasukan <i>username</i> dan <i>password</i> yang sesuai. <i>Username:</i> admin13@gmail.com <i>Password:</i> admin	Dapat login ke aplikasi dan sistem menampilkan halaman home.		Valid
2	Memasukan <i>username</i> dan <i>password</i> yang tidak sesuai. <i>Username:</i> ardi123@gmail.com <i>Password:</i> 210121	Tidak dapat login ke aplikasi dan sistem memuat ulang halaman login.		Valid

No	Pengujian	Hal yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
3	Menambah data, edit, delete	Dapat Menambah data, mengubah data dan menghapus data		Valid
4	Verifikasi	Dapat memverifikasi data dan memberi notif awal pembayaran lunas dan kemudian akan muncul notif kedua pembayaran telah terverifikasi		Valid

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan:

1. Rancangan sistem informasi yang berjalan di Café Angkringan bontot yang dapat mempermudah pembeli berupa website pesan antar makanan dan minuman
2. Kualitas layanan berpengaruh terhadap kepuasan pelanggan café di Café Angkringan Bontot dapat dilihat dari variasi makanan dan minuman yang disajikan dan pelayanan yang disediakan dari pihak café.

B. Saran

Saran yang dapat penulis berikan berdasarkan hasil penelitian untuk peneliti selanjutnya adalah:

1. Butuh terdapatnya peningkatan fitur baru pada sistem penjualan makanan dan minuman yang telah dibuat
2. Kurangnya antivirus yang dapat menjaga *web* agar lebih aman
3. Kurangnya sistem *backup* data tetap aman

DAFTAR PUSTAKA

[1] A. A. Sofyan *et al.*, “Sistem Keamanan Pengendali Pintu Otomatis Berbasis Radio Frequency Identification ( RFID ) Dengan Arduino Uno R3,” vol. 7, no. 1, 2017.

[2] Dedi, Triono, and W. Muhajiroh, “Perancangan Sistem E-Commerce Batik Sopiyan Hadi Berbasis

- Web,” *Sisfotek Glob.*, vol. 7, no. 1, pp. 124–129, 2017, [Online]. Available: <https://journal.stmikglobal.ac.id/index.php/sisfotek/article/view/140/144>.
- [3] A. Rochman and Z. Hakim, “Perancangan Sistem Informasi Profile dan Pendaftaran Pasien Rawat Jalan Pada RSIA Pratiwi,” vol. 8, no. 2, pp. 123–129, 2018.
- [4] O. Fajarianto, M. Iqbal, and H. Sanjaya, “Perancangan Aplikasi Untuk Mengecek Perbedaan Lot Barang Ekspor Study Kasus Di PT Victory Chingluh Indonesia,” vol. 8, no. 1, 2018.
- [5] S. Sutarman, P. Utomo, and H. Nurmawan, “Penjualan Jus Berbasis Android Menggunakan Ionic,” *J. Sisfotek Glob.*, vol. 10, no. 2, pp. 40–45, 2020.
- [6] L. Emalia and V. Meidiliana, “Aplikasi Kenaikan Gaji Berkala Berbasis Web Menggunakan Framework CodeIgniter,” *J. Sisfotek Glob.*, vol. 10, no. 2, 2020.
- [7] Santoso, M. R. Julianti, and A. H. Winarto, “Sistem Pakar Penyakit Padi Menggunakan Metode Certainty Factor Di Desa Giling, Pati Jawa Tengah,” *Sisfotek Glob.*, vol. 8, no. 2, pp. 49–55, 2018.
- [8] M. Amri, A. Sidik, and A. Darwis, “Sistem Informasi Pencatatan Pemeriksaan Kendaraan Berbasis Web Pada PT Astra International Tbk Daihatsu,” vol. 10, no. 2, pp. 52–56, 2020.
- [9] J. S. D. Raharjo, M. I. Dzulhaq, and R. Hartono, “Sistem Informasi Promosi Penjualan Kendaraan Motor Berbasis Web di CV Dian Motor Cabang Kronjo – Tangerang,” *J. Sisfotek Glob.*, vol. 8, no. 1, pp. 105–109, 2018.
- [10] J. D. Raharjo, R. Tullah, and H. Setiana, “Sistem Informasi Pemesanan Dan Pembelian Tiket Bus Online Berbasis Web Pada P.O. Budiman,” *Sisfotek Glob.*, vol. 9, no. 2, pp. 120–125, 2019.
- [11] G. Wiro Sasmito, “Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal,” *J. Inform. Pengemb. IT*, vol. 2, no. 1, pp. 6–12, 2017.
- [12] I. Wahyudi, S. Bahri, and P. Handayani, “Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia,” vol. V, no. 1, pp. 135–138, 2019, doi: 10.31294/jtk.v4i2.
- [13] S. Maisaroh, A. Sirumapea, and G. T. Nur Islam, “Media Pembelajaran Mari Menghafal Do’a Harian Menggunakan Augmented Reality di PAUD Delima Kebon Jahe,” *J. Sisfotek Glob.*, vol. 11, no. 1, 2021, doi: 10.38101/sisfotek.v11i1.340.
- [14] B. Rachmadi, T. Triono, and F. Hanni, “Sistem Informasi Nilai Mata Pelajaran Dengan Metodologi Berbasis Objek,” *J. Sisfotek Glob.*, vol. 7, no. 1, pp. 96–100, 2017.
- [15] H. N. Putra, “Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) dalam Perancangan Aplikasi Data Pasien Rawat Inap pada Puskesmas Lubuk Buaya,” *Sink. J. dan Penelit. Tek. Inform.*, vol. 2, no. 2, pp. 67–77, 2018, [Online]. Available: <https://jurnal.polgan.ac.id/index.php/sinkron/article/view/130>.