

Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Alun-Alun Coffee Jakarta

Yunika Lestari ¹⁾ Harfebi Fryonanda ²⁾

Sistem Informasi, Fakultas Industri Kreatif Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis
Jalan Pulomas Selatan Kav. 22, Jakarta 13210

¹⁾Email: yunika.lst@gmail.com

²⁾Email: harfebi.fryonanda@ids.ac.id

Abstract : *Alun Coffee Jakarta is one of the Coffee Shops in East Jakarta. Alun-Alun Coffee sells several variants of Nusantara coffee brewing. In addition, Alun-Alun Coffee also sells several Non-Coffee menus as well as heavy meals, snacks, and desserts. For a few years this added coffee shop business significantly increased growth so that Alun-Alun Coffee increased the number of customers. But now the business activities carried out are less than optimal and focus on the sales process and not involved in it. Requiring companies need an information system as a tool for recording data, processing data, and doing data integration. The development method used for system installation uses prototype. The results of this study are web-based Coffee Sales Information System that online ordering and records, processes, integrates data and becomes a structured data repository so as to increase effectiveness and improve performance and time. Based on the results of research and evaluation of research, the system that has been built provides complete information about online orders by customers and sales transactions at Alun-Alun Coffee.*

Keywords: *coffee shop, sales information system, prototype, web.*

Abstrak: *Alun –Alun Coffee Jakarta merupakan salah satu Kedai Kopi yang berada di Jakarta Timur. Alun-Alun Coffee menjual beberapa varian seduhan kopi Nusantara. Selain itu Alun-Alun Coffee juga menjual beberapa menu Non-Coffee serta makanan berat, makanan ringan, dan makanan penutup. Karena beberapa tahun belakangan ini usaha kedai kopi mengalami pertumbuhan yang cukup signifikan maka Alun-Alun Coffee mengalami peningkatan jumlah pelanggan. Namun saat ini kegiatan bisnis yang dilakukan kurang optimal dan bersifat konvensional terutama pada saat proses penjualan dan unsur-unsur yang terlibat di dalamnya. Sehingga perusahaan membutuhkan sebuah sistem informasi sebagai alat bantu pencatatan data, pengolahan data, dan melakukan integrasi data. Metode pengembangan yang digunakan untuk merancang sistem menggunakan pendekatan Prototype. Hasil dari penelitian ini berupa Sistem Informasi Penjualan Alun-Alun Coffee berbasis web yang mampu menyediakan pemesanan online dan melakukan pencatatan, pengolahan, mengintegrasikan data serta menjadi tempat penyimpanan data yang terstruktur sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi kinerja dan waktu. Berdasarkan hasil pengujian dan evaluasi dari penelitian, sistem yang telah dibangun mampu memberikan informasi lengkap mengenai pemesanan online oleh pelanggan dan transaksi penjualan di Alun-Alun Coffee.*

Kata Kunci: *kedai kopi, prototype, system informasi penjualan, web.*

I. PENDAHULUAN

Meningkatnya perkembangan industri kopi dunia sangat berdampak pada industri kopi Indonesia. Industri kopi Indonesia mengalami peningkatan sebagaimana terlihat pada maraknya kafe-kafe dan kedai kopi dewasa ini. Saat ini, Indonesia merupakan produsen dan juga sekaligus konsumen penting komoditas

kopi. Sebagai produsen, Indonesia menempati urutan keempat setelah Brasil, Vietnam dan Kolombia, dan sebagai konsumen berada dalam urutan ketujuh dalam International Coffee Organization (ICO) pada tahun 2017. Bagi masyarakat Indonesia pada umumnya, minum kopi telah menjadi bagian dari kehidupan

sehari-hari terutama bagi orang-orang tua maupun remaja [1].

Alun-Alun Coffee salah satu Kedai Kopi di Jakarta Timur yang telah berdiri sejak tahun 2016. Berdasarkan wawancara kepada Bapak David sebagai pemilik kedai tersebut, lebih dari 100 pelanggan yang berkunjung setiap harinya. Namun, banyak pelanggan yang harus menunggu lama dalam pelayanan mereka karena kurangnya jumlah karyawan. Selain itu sistem pelayanan yang digunakan masih bersifat konvensional, dimana pelanggan datang dan duduk di meja mereka, kemudian pelayan menghampiri dan mencatat pesanan menggunakan form kertas pesanan pelanggan yang kemudian akan diserahkan ke kasir untuk dicatat ulang kedalam bon dan dihitung manual, kemudian diserahkan kepada pembuat minuman atau barista dan juru masak untuk segera dibuatkan pesannya. Tidak ada sistem kasir terkomputerisasi yang mencatat dan membuat laporan transaksi. Oleh sebab itu sering terjadi kesalahan saat mencatat pesanan dengan form pesanan oleh pelayan, kesalahan perhitungan saat pembayaran oleh kasir karena dilakukan manual dengan bon dan kalkulator, serta laporan harian maupun bulanan yang dibuat oleh admin.

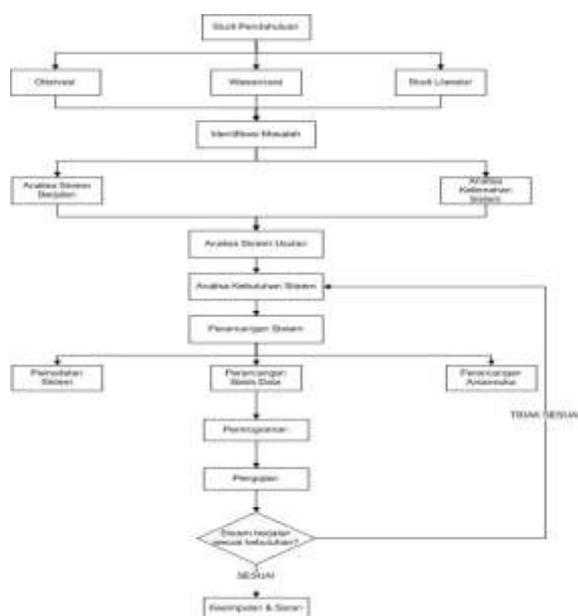
Pelanggan yang asing terhadap menu kopi juga sering mengajukan banyak pertanyaan sehingga pelayan membutuhkan lebih dari 5 menit untuk menjelaskan menu tersebut. Proses ini cukup memakan waktu karena pelanggan yang lainnya harus menunggu lama untuk dilayani, terutama saat hari libur yang dimana kondisi kedai dua kali lebih ramai dibandingkan setiap harinya. Banyak pelanggan yang tidak berkunjung kembali karena hal tersebut. Bapak David sebagai pemilik kedai menginformasikan kemungkinan masalah tersebut terjadi karena belum tersedianya informasi digital yang memberikan informasi menu di Alun-Alun Coffee, keterangan menu khususnya menu kopi. Sehingga pelanggan masih banyak melakukan pertanyaan kepada pelayan. Kemudian belum tersedia fasilitas untuk melakukan pemesanan dengan cepat atau

terkomputerisasi untuk mengatasi kondisi seperti ini yang dimana pelanggan yang datang juga sering tidak mendapatkan meja untuk duduk dan berkumpul.

Dari uraian permasalahan yang ada, dapat disimpulkan bahwa Alun-Alun Coffee memiliki keinginan menggunakan Sistem Penjualan berbasis web diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang terjadi. Hal ini menjadi dasar perencanaan pembuatan sistem penjualan yang multifungsi dan berbeda dari yang lain karna dalam sistem penjualan ini tidak hanya memmanage transaksi, melainkan memberikan fitur pemesanan secara online, fitur tambahan ini juga menjadi salah satu alasan pembuatan sistem penjualan berbasis web. Dengan tersedianya sistem penjualan web diharapkan, pelanggan yang datang telah melakukan pemesanan online, kemudian melakukan konfirmasi ke kasir. Kasir akan merubah status pesanan dan memberikan daftar pesanan ke bagian dapur atau bar. Pelanggan dapat duduk di meja yang telah dipesan pada saat pemesanan online setelah melakukan konfirmasi pesanan di kasir. Pesanan akan disiapkan oleh bagian dapur atau bar dan kemudian diantar oleh pelayan ke meja pelanggan. Pelanggan juga dapat menambah pesanan dan melakukan pembayaran di kasir setelah selesai menikmati pesanan. Dengan adanya sistem penjualan berbasis web ini diharapkan dapat mengefektifkan dan mengefesienkan waktu pelayanan serta mencegah terjadinya kesalahan pencatatan, perhitungan maupun laporan penjualan di Alun-Alun Coffee.

II. METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode penelitian untuk menggambarkan dan menjelaskan tahap-tahap yang dilakukan oleh peneliti dari awal hingga akhir untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan penelitian ini. Tahapan penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Kerangka Pemikiran

A. Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan merupakan cara yang dilakukan untuk memperoleh data dan informasi mengenai detail kebutuhan yang diperlukan dalam penelitian. Dalam penelitian ini terdapat tiga tahap yang dilakukan secara langsung oleh peneliti terhadap permasalahan yang menjadi objek penelitian dan pengumpulan data, diantaranya:

1. Studi Lapangan

a) Observasi, melakukan observasi secara langsung ke Alun-Alun Coffee guna melihat seluruh aktivitas yang sedang berjalan.

b) Wawancara, melakukan wawancara terhadap Bapak David sebagai owner Alun-Alun Coffee guna mendapatkan informasi terkait sistem yang berjalan yang nantinya informasi tersebut akan digunakan untuk tahap proses analisa untuk mencari tahu permasalahannya.

2. Studi Literatur

Dalam tahapan ini penulis melakukan analisa perbandingan dari penelitian sejenis sebelumnya. Sebagai referensi literatur sejenis ada di akhir BAB II.

3. Studi Pustaka

Dalam tahapan ini, peneliti membaca buku dan jurnal yang relevan terkait dengan objek penelitian guna menambah pengetahuan untuk penelitian yang sedang dikerjakan.

B. Metode Pengembangan Sistem

Peneliti melakukan pengembangan sistem dengan metode Prototyping. Prototyping merupakan metode pengembangan sistem berupa model fisik kerja sistem dan berfungsi sebagai gambaran awal dari sistem yang akan dibuat. Dengan metode prototyping ini akan dihasilkan prototype sistem sebagai perantara pengembang dan pengguna agar dapat berinteraksi dalam proses kegiatan pengembangan sistem informasi penjualan.

Ada 4 metodologi prototyping yang paling utama yaitu :

1. *Illustrative*, menghasilkan contoh laporan dan tampilan layar.
2. *Simulated*, mensimulasikan beberapa alur kerja sistem tetapi tidak menggunakan data real.
3. *Functional*, mensimulasikan beberapa alur sistem yang sebenarnya dan menggunakan data real.

4. *Evolutionary*, menghasilkan model yang menjadi bagian dari operasional system [2].

Untuk pemodelan sebuah perangkat lunak, metode prototyping memiliki tahapan-tahapan di dalam proses pengembangannya, tahapan-tahapan yang peneliti lakukan adalah:

1. Pada tahap pertama peneliti melakukan pengumpulan kebutuhan, dimana peneliti mengidentifikasi permasalahan yang terjadi secara umum dan menentukan tujuan penelitian merupakan hasil akhir yang akan dicapai untuk membangun sistem informasi penjualan berbasis web pada Alun-Alun Coffee Jakarta. Selanjutnya mengumpulkan dan mempelajari informasi yang diperoleh dari sumber-sumber seperti jurnal dan buku-buku yang berkaitan dengan sistem informasi penjualan, perancangan, pengembangan dan bahasa pemrograman yang digunakan. Peneliti juga mendapatkan informasi dari pengumpulan data dengan metode wawancara dan observasi pada Alun-Alun Coffee untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan proses penjualan.
2. Tahap kedua adalah peneliti melakukan tahap membangun *prototype* dengan membuat desain sistem. Peneliti membuat perancangan sistem dengan pemodelan sistem menggunakan cross functional diagram digunakan untuk menggambarkan proses bisnis yang berjalan, *use case diagram* digunakan untuk menggambarkan aktor yang berhubungan dengan sistem, *activity diagram* digunakan untuk menjelaskan kegiatan yang dilakukan oleh setiap aktor terhadap sistem, dan *class diagram* untuk menggambarkan setiap kelas, atribut dan operasi yang terdapat dalam setiap kelas. Selanjutnya melakukan perancangan *interface* untuk setiap halaman yang ada di dalam sistem. Perancangan tersebut merupakan desain pada setiap halaman *web* yang akan dibangun oleh peneliti.
3. Tahap ketiga adalah peneliti melakukan tahap evaluasi *prototyping*. Evaluasi ini dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui apakah *prototyping* yang sudah dibangun apakah sudah sesuai atau tidak, apabila sudah sesuai maka selanjutnya akan dilanjutkan ke tahap ke empat, kalau tidak maka *prototyping* diperbaiki dengan mengulang tahap 1 dan 2.
4. Tahap empat adalah peneliti melanjutkan ke tahap implementasi dimana peneliti melakukan pemrograman membangun aplikasi *web* dengan menggunakan script bahasa pemrograman *Hypertext Mark Up Language (HTML)*, *Hypertext Preprocessor (PHP)*, dan framework *CodeIgneter* serta dalam penyimpanan data menggunakan database *MySQL*.
5. Tahap kelima adalah peneliti melakukan proses pengujian sistem. Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, sistem tersebut harus diujicoba terlebih dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan *Blackbox Testing*.

C. Metode Perancangan Sistem

Pada penelitian ini, metode perancangan sistem yang digunakan oleh peneliti adalah penggambaran alur dengan permodelan sistem keseluruhan dengan UML (*Unified Modeling Language*) yang didalamnya terdapat *use case diagram*, *class diagram* dan *activity diagram* dan perancangan *interface*. UML (*Unified Modelling Language*) adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik/gambar untuk memvisualisasi, menspesifikasikan, membangun, dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan software. UML sendiri terdiri atas pengelompokan diagram-diagram sistem menurut aspek atau sudut pandang tertentu. Diagram adalah yang

menggambarkan permasalahan maupun solusi dari permasalahan suatu model [3].

pemrograman, seperti koneksi ke basis data, pemanggilan variabel, file, dan lain-lain sehingga pekerjaan developer lebih fokus dan lebih cepat dalam membangun sebuah aplikasi [7].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Sistem Informasi

Sistem Informasi secara universal dapat diartikan sekumpulan dari orang-orang, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, serta sumber daya informasi yang mengumpulkan, merubah, serta menyebarkan data dalam suatu organisasi [4].

B. Sistem Informasi Penjualan

Sistem Informasi Penjualan bisa dimaksudkan sebagai sistem yang terdiri dari prosedur-prosedur dan tata cara yang berperan menciptakan, menganalisa, menyebar, dan mendapatkan data untuk menunjang aktivitas penjualan. serta mampu mendukung keputusan penjualan [5].

C. Website

Website atau *Situs Web* dapat didefinisikan sebagai sejumlah halaman web yang memiliki topik saling terkait, terkadang disertai pula dengan berkas-berkas gambar, video, atau berkas lainnya. Halaman web yang sudah dipublikasikan di jaringan internet dan memiliki domain/URL (*Unifed Resource Locator*) yang dapat diakses semua pengguna internet dengan cara mengetikkan alamatnya [6].

D. Framework

Framework merupakan kumpulan script (terutama class dan function) yang dapat membantu developer/programmer dalam menangani berbagai masalah-masalah dalam

E. CodeIgniter

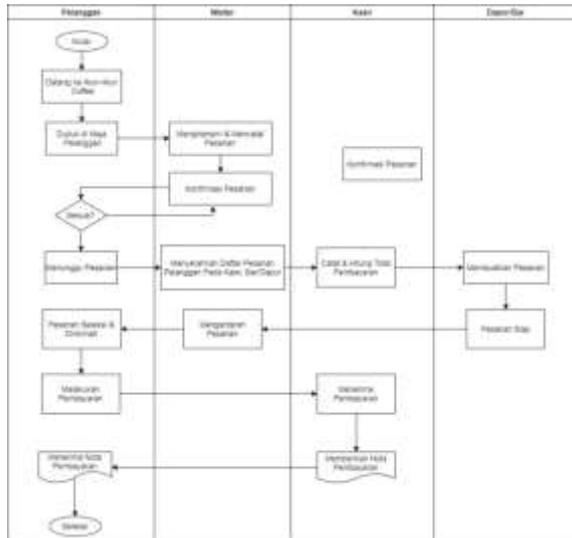
CodeIgniter merupakan salah satu framework PHP dengan model MVC (Model, View, Controller) untuk membangun website dinamis dengan menggunakan PHP yang dapat mempercepat pengembang untuk membuat sebuah aplikasi web.

F. Analisa Sistem

Pada bagian ini, peneliti melakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan yang akan dipergunakan untuk mencari tahu lebih dalam mengenai permasalahan serta solusi dari permasalahan yang terjadi. Setelah menemukan solusi atas permasalahannya, kemudian peneliti akan melanjutkan dengan analisis sistem usulan.

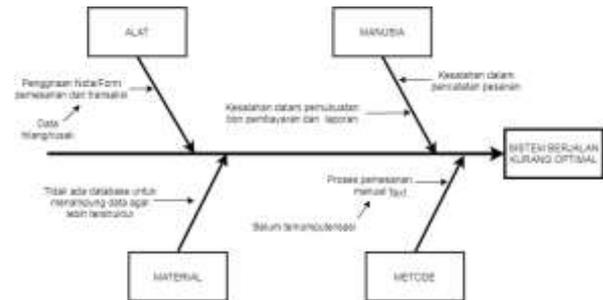
1. Cross Fungtional Sistem Berjalan

Dalam sistem yang berjalan pembeli hanya bisa melakukan pemesanan langsung ketika datang ke Alun-Alun Coffee. Proses pemesanan digambarkan menggunakan Cross Functional Diagram sebagai berikut :



Gambar 2 Cross Fungntional Sistem Berjalan

kasir dan pelayan, (3) Alat; Proses penjualan yang terjadi masih menggunakan form atau buku catatan dengan resiko hilang ataupun rusak, (4) Material; Tidak ada database untuk menampung data agar lebih terstruktur. *Fishbone diagram* dapat dilihat pada gambar 3 dibawah ini :



Gambar 3 Fishbone Diagram

Berikut penjelasan sistem yang berjalan pada Alun-Alun Coffee : (1) Pelanggan datang ke Alun-Alun Coffee, (2) Pelanggan duduk di meja pelanggan, (3) Pelayan menghampiri dan mencatat pesanan, (4) Pelayan mengkonfirmasi pesanan, jika sesuai daftar pesanan diserahkan ke kasir, dapur, dan bar, (5) Pelanggan menunggu pesanan, (6) Kasir mencatat pesanan kedalam nota, (7) Dapur atau Bar membuat pesanan, setelah pesanan jadi diserahkan ke pelayan, (8) Pelayan mengantarkan pesanan jadi dan pelanggan menikmati, (9) Setelah selesai pelanggan melakukan pembayaran di kasir, (10) Kasir memberikan nota pembayaran dan mencatat di buku catatan transaksi harian.

2. Fishbone Diagram

Peneliti menggunakan fishbone diagram untuk menjelaskan faktor yang menyebabkan masalah dalam sistem berjalan dengan penjelasan sebagai berikut: (1) Metode; Alur proses pencatatan pesanan dan riwayat transaksi yang manual karena proses presensi masih menggunakan form dan buku catatan, (2) Manusia ; Kesalahan dalam pencatatan pesanan maupun transaksi yang biasa sering terjadi oleh

3. Kelemahan Sistem Berjalan

Peneliti melakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan pada proses penjualan di Alun-Alun Coffee, dan ditemukan beberapa kelemahan diantaranya sebagai berikut:

1. Dalam melakukan pemesanan, pelanggan harus datang langsung ke Alun-Alun Coffee terlebih dahulu dan harus menanyakan mengenai informasi produk jika ada beberapa yang belum diketahui.
2. Dalam hal pemesanan pelayan sering merasa kewalahan karena setiap pelanggan akan memakan waktu lebih dari 5 menit dan pelanggan lainnya merasa lama untuk menunggu.
3. Dalam melakukan pencatatan pesanan oleh pelayan sering terjadi kesalahan karena masih menggunakan cara tulis tangan ke dalam form pesanan, dalam pembayaran sering terjadi kesalahan karena kasir mencatat ulang pesanan kedalam bon dan menghitung secara

manual dengan kalkulator, kemudian dalam pembuatan laporan oleh admin sering terjadi kesalahan karena laporan penjualan dicatat dalam buku catatan transaksi harian maupun bulanan. Selain itu, resiko kehilangan atau kerusakan tidak bisa dipungkiri apabila masih menggunakan buku catatan transaksi harian maupun bulanan.

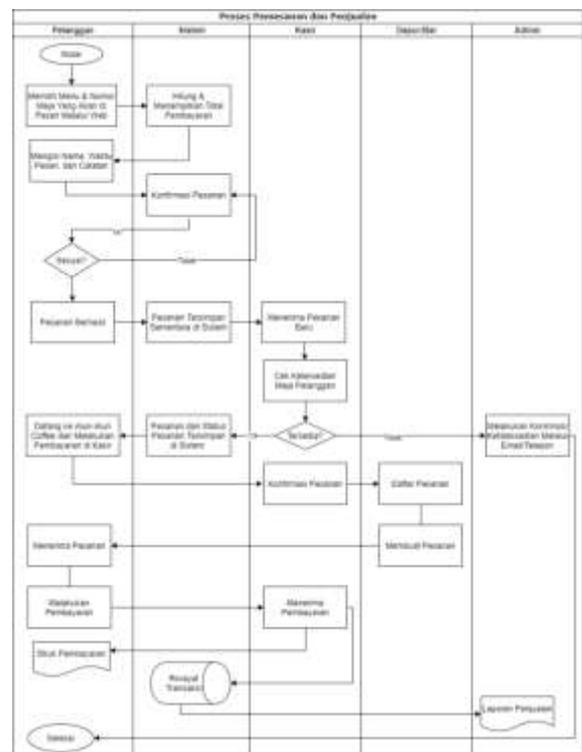
4. Evaluasi Sistem

Berdasarkan dari hasil analisis sistem berjalan diatas pada Alun-Alun Coffee, peneliti perlu untuk melakukan evaluasi sistem berjalan tersebut. Hasil evaluasi terhadap sistem berjalan tersebut adalah:

1. Merancang dan membangun sistem informasi untuk melakukan pemesanan layanan sehingga mempermudah dan membuat data lebih terstruktur dalam hal pencatatan transaksi.
2. Merancang dan membangun sistem informasi untuk mempermudah Alun-Alun Coffee dalam mengelola berbagai informasi yang tersedia agar dapat di sampaikan dengan jelas ke pelanggan.
3. Merancang dan membangun sistem berbasis Web untuk mempermudah pelanggan dalam mendapatkan informasi seperti menu, harga, penjelasan mengenai menu dari Alun-Alun Coffee.
4. Perancangan menggunakan metode yang sesuai dengan keadaan di ruang lingkup penelitian serta waktu yang dimiliki oleh peneliti. Peneliti menyarankan untuk menggunakan metode Prototyping sehingga perancangan dan pengembangan dapat dilakukan dengan cepat dan tepat.

5. Cross Fungtional Sistem Usulan

Cross functional diagram sistem usulan merupakan rancangan sistem baru sesuai dengan hasil analisis pada sistem yang sedang berjalan. Sistem ini akan memudahkan karyawan Alun-Alun Coffee dalam pencatatan transaksi dan memudahkan pelanggan melakukan pemesanan. Hasil rancangan sistem usulan ini akan dijelaskan dengan prosedur sebagai berikut:



Gambar 4 Cross Fungtional Sistem Usulan

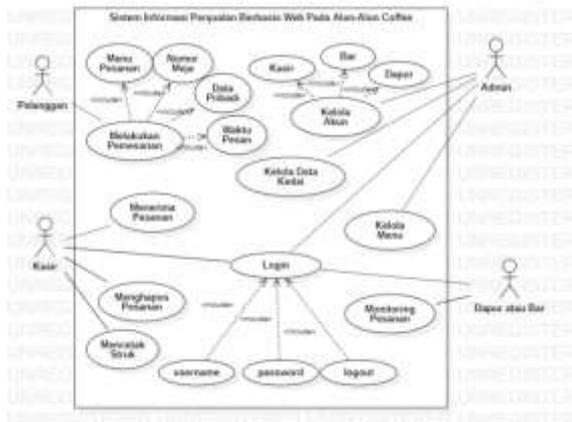
G. Perancangan Sistem

Pembuatan system informasi penjualan yang dibuat oleh peneliti meliputi pembuatan UML (*use case*, *class diagram*) dan perancangan antar muka.

1. Use Case

Use case merupakan rangkaian kelompok yang saling terkait dan membentuk sistem secara teratur yang dilakukan atau diawasi oleh sebuah aktor. *Use case* digunakan untuk membentuk tingkah-laku aktor dalam

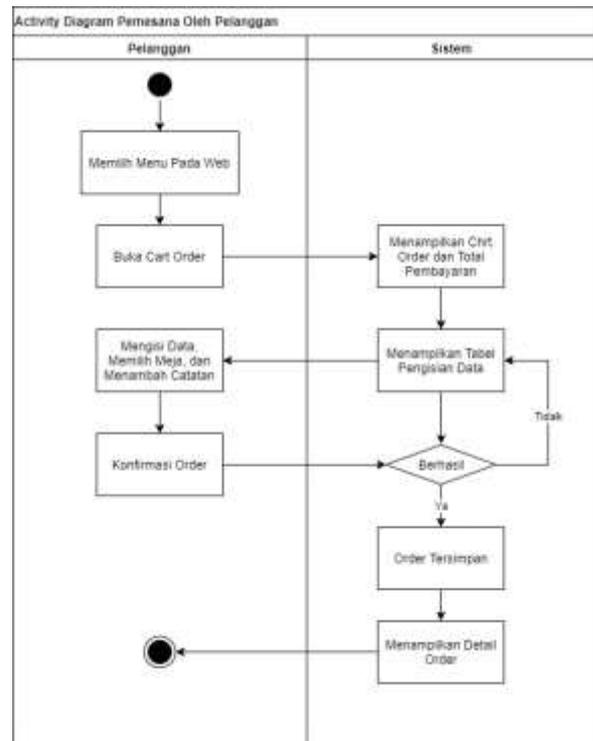
sebuah model serta di realisasikan oleh sebuah kolaborasi [8]. Rancangan *use case diagram* untuk system informasi penjualan yang terdapat pada Gambar 3.



Gambar 5 Use Case Diagram

2. Activity Diagram Pemesanan

Dalam *Activity Diagram* Pemesanan menjelaskan untuk melakukan pemesanan pelanggan tidak perlu melakukan login. Pelanggan dapat langsung melihat menu dan melakukan pemesanan yang akan masuk kedalam keranjang pesanan. Kemudian konfirmasi pesanan dan proses pemesanan selesai. Activity Diagram Pesanan ditunjukkan pada gambar 6.



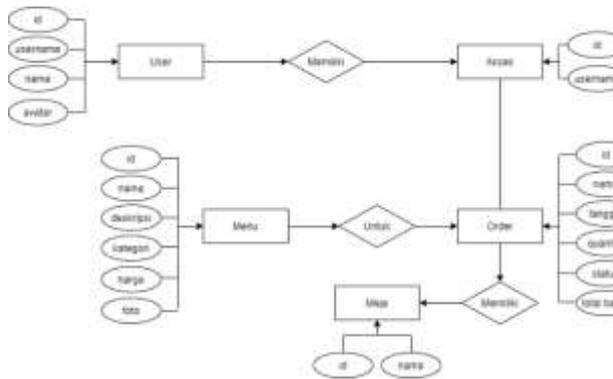
Gambar 6 Activity Diagram Pemesanan

3. Activity Diagram Kasir

Dalam *Activity Diagram* Kasir menjelaskan untuk melihat pesanan kasir perlu melakukan login terlebih dahulu. Kemudian melihat daftar pesanan dan mengecek ketersediaan, apabila tidak tersedia maka kasir akan konfirmasi ke admin dan admin yang akan mengeksekusi pembatalan pesanan dengan menghubungi pelanggan. Jika tersedia maka kasir akan mengkonfirmasi pesanan setelah pelanggan sampai di lokasi dan menerima pembayaran setelah pelanggan selesai serta dapat mencetak struk pembayaran. Activity Diagram Kasir ditunjukkan pada gambar 7.

6. Entity Relational Diagram

ERD digunakan untuk menggambarkan interaksi dan relasi entitas dalam sistem pada sebuah perancangan basis data [10]. Berikut adalah rancangan ERD yang telah dibuat oleh peneliti :



Gambar 10 ERD

H. Implementasi

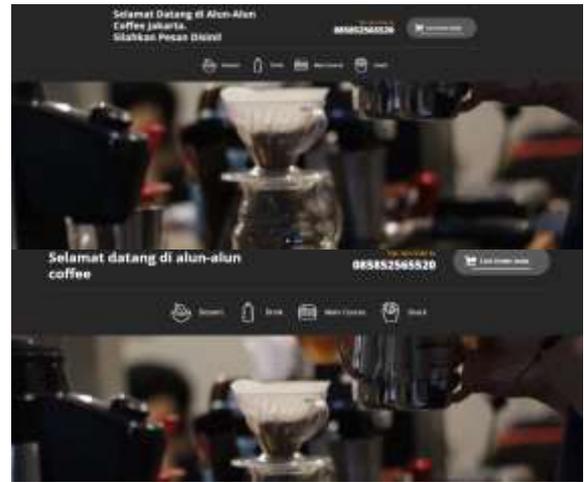
Dalam pengembangan sistem diperlukan tahap implementasi agar setiap pengguna dapat melihat hasil dari pengembangan sistemnya. Implementasi berisi interface dari setiap modul pada sistem yang telah dibuat. Berikut ini adalah hasil implementasi dari perancangan interfaces yang sudah di buat oleh peneliti.

1. Implementasi Interface Pelanggan

Peneliti akan mengimplementasikan interface untuk pelanggan dimana terdapat beberapa halaman, yaitu halaman utama, cart order, konfirmasi order, dan order selesai.

a). Implementasi Interface Halaman Utama

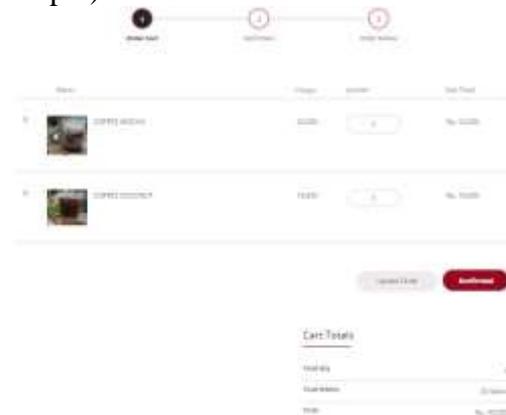
Pada halaman ini menampilkan informasi kedai dan beberapa menu umum yang sudah langsung bisa diklik order oleh pelanggan. Kemudian daftar order akan masuk ke dalam cart order dimana saat diarahkan ke button cart order sudah bisa menampilkan total harga. Tampilan dari implementasi Interface Halaman Utama ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 10 Implementasi Interface Halaman Utama

b) Implementasi Interface Cart Order

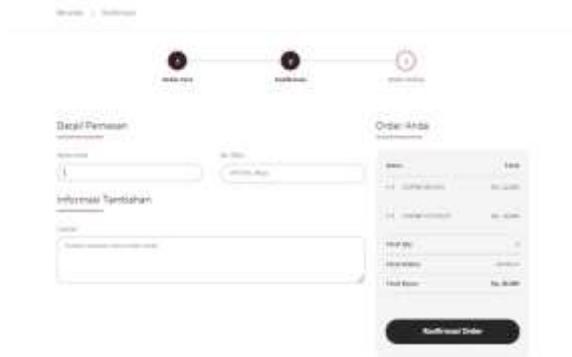
Pada halaman ini menampilkan informasi menu yang sudah dipilih dan akan dipesan, menampilkan total harga dan tombol konfirmasi awal. Berikut tampilan dari Implementasi Interface Cart Order (Tahap 1) :



Gambar 11 Implementasi Interface Cart Order

c) Implementasi Interface Konfirmasi Order

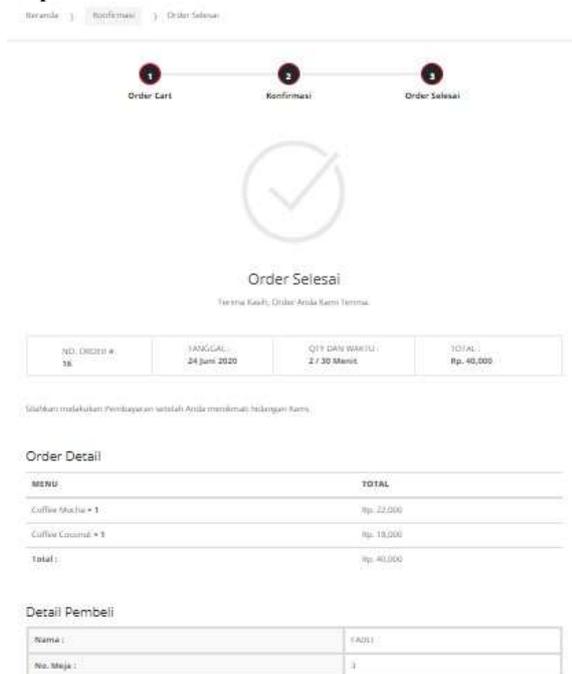
Pada halaman ini menampilkan form pengisian identitas pribadi, pilihan meja, catatan tambahan serta informasi menu yang sudah dipilih dan akan dipesan, menampilkan total harga dan tombol konfirmasi untuk mengirim permintaan pesanan. Berikut tampilan dari Implementasi Interface Konfirmasi Order:



Gambar 12 Implementasi Interface Konfirmasi Order

d) Implementasi Interface Order Selesai

Pada halaman ini menampilkan informasi pemesanan berhasil serta menampilkan detail pemesanan. Berikut tampilan dari Implementasi Interface Order Selesai:



Gambar 13 Implementasi Interface Order Selesai

2. Implementasi Interface User Backend

Pada Implementasi Interface User Backend, digunakan untuk penerimaan pesanan dan riwayat transaksi serta pengaturan untuk menampilkan informasi di Interface Pelanggan.

a) Implementasi Interface Login

Implementasi interface Login berisikan form login yang diakses oleh admin, kasir dan dapur/bar menggunakan username dan password. Berikut Interface Login :



Gambar 14 Implementasi Interface Login

b) Implementasi Interface Dashboard Admin

Implementasi interface Dashboard Admin berisikan ringkasan jumlah menu, jumlah pendapatan per bulan dan total pendapatan. Berikut Interface Dashboard Admin :



Gambar 15 Implementasi Interface Dashboard Admin

c) Implementasi Interface Setting App

Implementasi interface Setting oleh Admin berisikan form untuk mengisi data nama aplikasi dan deskripsinya. Berikut Interface Setting App :



Gambar 17 Implementasi Interface Setting App



Gambar 20 Implementasi Interface Kategori

d) Implementasi *Interface Kontak Kami*

Implementasi interface Kontak Kami oleh Admin berisikan form untuk mengisi data nama perusahaan, alamat, nomor telepon dan email. Berikut Interface Kontak Kami:



Gambar 18 Implementasi Interface Kontak Kami

g) Implementasi *Interface Pengaturan Menu*

Pada halaman Implementasi interface Pengaturan Menu oleh Admin berisikan form untuk mengisi, mengedit, dan menghapus data menu di Alun-Alun Coffee. Berikut Interface Pengaturan Menu :



Gambar 21 Implementasi Interface Pengaturan Menu

e) Implementasi *Interface Sosial Media*

Implementasi interface Sosial Media oleh Admin berisikan form untuk mengisi data akun social media Alun-Alun Coffee. Berikut Interface Sosial Media:



Gambar 19 Implementasi Interface Sosial Media

h) Implementasi *Interface Order*

Implementasi *interface Order* oleh Admin berisikan daftar pesanan pelanggan. Admin dapat menerima atau menolak dengan cara menghapus pesanan. Berikut *Interface Order*:



Gambar 22 Implementasi Interface Order Admin

f) Implementasi *Interface Kategori*

Pada Halaman Implementasi interface Kategori oleh Admin berisikan form untuk mengisi data kategori menu di Alun-Alun Coffee. Berikut Interface Kategori :

i) Implementasi User

Pada halaman implementasi *interface User* oleh Admin berisikan form untuk admin menambahkan, mengedit dan menghapus user. Berikut *Interface User*:



Gambar 23 Implementasi Interface User

l) Implementasi Monitoring Dapur

Implementasi *interface Monitoring* oleh Dapur berisikan daftar monitoring pesanan. Dapur dapat merubah status pesanan pada menu monitoring ini. Berikut *Interface Monitoring Dapur*:



Gambar 26 Implementasi Interface Monitoring Dapur

j) Implementasi Monitoring

Implementasi *interface Monitoring* oleh Kasir berisikan daftar monitoring pesanan. Kasir dapat merubah status pesanan pada menu monitoring ini. Berikut *Interface Monitoring* :



Gambar 24 Implementasi Interface monitoring

k) Implementasi Interface Order Kasir

Implementasi *interface Order* oleh Kasir berisikan daftar pesanan pelanggan. Kasir dapat menerima atau menolak dengan cara menghapus pesanan. Berikut *Interface Order*:



Gambar 25 Implementasi Interface Order Kasir

I. Pengujian Sistem

Peneliti melakukan pengujian pada sistem informasi penjualan berbasis web menggunakan black-box testing. Black-box testing dilakukan langsung kepada pengguna akhir terhadap fungsi dari setiap menu, yaitu login dari setiap user backend, melakukan proses order oleh pelanggan, menerima order, menghapus order, mengubah status order. Kemudian fungsi khusus admin yaitu edit menu, update menu, hapus menu, tambah menu, edit kategori, tambah kategori, hapus kategori, edit user, tambah user, hapus user, ubah informasi kedai, dan cetak laporan per periode. Pengujian ini juga dilakukan oleh peneliti untuk dapat mengevaluasi sistem yang telah dibangun yaitu sistem sesuai dengan harapan dan kebutuhan fungsional yang ingin dicapai.

No	Kelas Uji	Modul	Kriteri Uji	Hasil					
1	User (Pelanggan)	Pilih menu	User dapat memilih menu yang tampil pada <i>web</i>	Diterima	7	User (Admin, Guru, dan Tata Usaha) memilih tombol <i>logout</i>	Log out	User keluar dari akunnya dan kembali ke menu Halaman Utama	Diterima
2	User (Pelanggan)	<i>Cart Order</i>	User dapat melihat total harga pada <i>chart order</i> (keranjang belanja)	Diterima	8	User (Admin, Kasir dan Dapur) melihat <i>daftar order</i>	Daftar <i>Order</i>	Daftar <i>Order</i> dapat dilihat dan diproses	Diterima
3	User (Pelanggan)	Konfirmasi <i>Order</i>	User megkonfirmasi order dan mengisi data pribadi, pilih meja, dan tambah catatan	Diterima	9	User (Admin, Kasir) memilih tombol ceklis untuk menerima <i>Order</i>	Menerima <i>Order</i>	Data <i>order</i> dapat diterima	Diterima
4	User (Pelanggan)	<i>Order</i> Selesai	User dapat melihat detail pemesanan serta total pembayaran	Diterima	10	User (Admin, Kasir) menolak dengan memilih tombol silan untuk menghapus <i>order</i>	Menghapus <i>order</i>	Data <i>order</i> dapat dihapus	Diterima
5	User (Admin, Kasir, dan Dapur) menggunakan <i>username</i> dan <i>password</i>	<i>Log in</i>	User dapat melakukan Log in berdasarkan kepemilikannya	Diterima	11	User (Admin, Kasir) melakukan print bukti pembayaran dengan memilih tombol print	Print bukti pembayaran	Bukti pembayaran dapat di print	Diterima
6	User (Admin, Kasir dan Dapur) dengan <i>username</i> dan <i>password</i> yang salah	<i>Log in</i>	User diminta untuk memasukan <i>username</i> dan <i>password</i> yang benar	Diterima	12	User (Kasir, Dapur) mengubah status <i>order</i> dengan memilih tombol ubah status	Mengubah status <i>order</i>	Status <i>order</i> dapat dirubah	Diterima

13	User (Admin) mengubah informasi kedai	Mengubah Data Informasi Kedai	Data informasi kedai dapat dirubah	Diterima
14	User (Admin) menghapus data informasi kedai	Menghapus Data Informasi Kedai	Data Informasi Kedai dapat dihapus	Diterima
15	User (Admin) menambahkan menu	Mengambahkan data menu	Data menu dapat ditambahkan	Diterima
16	User (Admin) mengubah data menu	Mengubah data menu	Data menu dapat dirubah	Diterima
17	User (Admin) menghapus data menu	Menghapus data menu	Data menu dapat dihapus	Diterima
18	User (Admin) menambahkan akun user	Mengambahkan akun user	Akun user dapat ditambahkan/ dibuat	Diterima
19	User (Admin) menghapus akun user	Menghapus akun user	Akun user dapat dihapus	Diterima
20	User (Admin) mengubah data akun user	Mengubah data akun user	Data akun user dapat dirubah	Diterima
21	User (Admin) print laporan per periode	Mencetak Laporan per periode	Data laporan dapat diprint	Diterima

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan mengenai pembuatan sistem informasi penjualan berbasis web pada Alun-Alun Coffee Jakarta yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Metode pengembangan sistem prototyping cocok untuk digunakan dalam pengembangan sistem, dikarenakan dalam membangun sistem ini dibutuhkan komunikasi yang baik antara pengembang dan user, dimana user sangat penting mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk mencari solusi dari sumber permasalahan yang terjadi.
2. Perancangan sistem menggunakan model UML (Unified Modelling Language) sangat tepat digunakan dikarenakan penelitian yang dilakukan berorientasi pada objek.
3. Pemesanan dengan melalui web memudahkan pelanggan untuk melakukan pemesanan karena dapat diakses menggunakan handphone dan juga proses pemesanan lebih cepat sehingga pelayanan yang diberikan Alun-Alun Coffee dapat lebih efektif.
4. Informasi tentang menu beserta harganya penting bagi pelanggan sehingga tidak memakan waktu untuk bertanya-tanya pada pelayanan sehingga menyebabkan antrian.
5. Informasi mengenai ketersediaan menu terutama meja pelanggan sangat penting karena pelanggan yang tidak mendapatkan meja dan kemudian merasa kecewa sering terjadi di Alun-Alun Coffee.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Kementerian Perindustrian Republik Indonesia, in *Peluang Usaha IKM Kopi*, vol. 3, Jakarta, Kementerian Perindustrian Republik Indonesia, 2017, pp. 1-2.

- [2] J. Enterprise, Pengenalan HTML dan CSS, Jakarta: PT Alex Media Komputindo, 2016.
- [3] A. Nugroho, "Unified Modelling Language," pp. 1-15, 2016.
- [4] E. Y. Anggraeni, "Informasi," in *Pengantar Sitem Informasi*, Yogyakarta, Andi Offset, 2017, pp. 13-14.
- [5] N. D, "BAB II".
- [6] M. Muslihudin, Analisis Perancangan Sistem Informasi, Yogyakarta: Penerbit Andi, 2016.
- [7] H. A. P. Yudho Yuhanto, in *Mudah Menguasai Framework Laravel*, Jakarta, Alex Media Komputindo, 2019, p. 10.
- [8] [Online]. Available: <https://yulisopianti.staff.telkomuniversity.ac.id/perbedaan-use-case-activity-diagram-sequence-diagram/>. [Accessed 20 April 2020].
- [9] E. Sutanto, Pemograman Android Dengan Menggunakan Eclipse & StarUML, Surabaya: Airlangga University Press, 2018.
- [10] Y. P. Ganda Yoga, "Rekayasa Perangkat Lunak Pemesanan Tiket Berbasis Web," 2016.