



JREEC

**JOURNAL OF RENEWABLE ENERGY,
ELECTRONICS AND CONTROL**

homepage URL : <https://ejurnal.itats.ac.id/jreec>



Sistem Informasi *Point Of Sale* (POS) Penjualan Pada Kedai Qoff.Coffe Berbasis Web –

*Risky Adam Malik*¹, *Satrianansyah*²

*Universitas Bina Insan*¹, *Universitas Bina Insan*²

INFORMASI ARTIKEL

Jurnal JREEC – Volume 04
Nomer 02,

Halaman:
1 – 14
Tanggal Terbit :
30 Oktober 2024

DOI:
10.31284/j.JREEC.2024.v41
2.6596

ABSTRACT

The culinary business is always available in every region both on a small and large scale. The culinary industry based on food and beverages is said to be a business with high potential. In this study using qualitative research methods. Qualitative research is descriptive research and tends to use analysis. Process and meaning (subject perspective) are more highlighted in qualitative research. The theoretical foundation is used as a guide so that the focus of the research is in accordance with the facts in the field. In addition, this theoretical basis is also useful for providing an overview of the research background and as a discussion of research results. There is a fundamental difference between the role of the theoretical basis in quantitative research and qualitative r-esearch. In quantitative research, research departs from theoretical data, and ends in acceptance or rejection of the theory used while in qualitative research the researcher departs from the data, utilizes existing theory as explanatory material, and ends with a "theory" The results showed that this information system can be used as a guide to relate to recording goods services to customers and the existence of a system in the warehouse can help to ease the performance of recording employee data, recording customer data, the number of stock items, the number of transactions that can be viewed by date and can make it easier for employees to make recording reports.

Kata kunci: *Application; Business; Technology; POS; Web*

EMAIL

Tachibanahinata19@gmail.com
m1
satrianansyah@univbinainsan
.ac.id2

PENERBIT

Jurusan Teknik Elektro-
ITATS
Alamat:
Jl. Arief Rachman Hakim
No.100,Surabaya 60117,
Telp/Fax: 031-5997244

*Jurnal JREEC by
Department of Elecreical
Engineering is licensed under
a Creative Commons
Attribution-ShareAlike 4.0
International License.*

ABSTRAK

Bisnis kuliner selalu tersedia di setiap wilayah baik dalam skala kecil maupun skala besar. Industri kuliner yang bertumpu pada makanan dan minuman dikatakan sebagai bisnis dengan potensi yang tinggi. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna (perspektif subjek) lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan. Selain itu landasan teori ini juga bermanfaat untuk memberikan gambaran umum tentang latar belakang penelitian dan sebagai bahan pembahasan hasil penelitian. Terdapat perbedaan mendasar antara peran landasan teori dalam penelitian kuantitatif dengan penelitian kualitatif. Dalam penelitian kuantitatif, penelitian berangkat dari data teori, dan berakhir pada penerimaan atau penolakan terhadap teori yang digunakan sedangkan dalam penelitian kualitatif peneliti bertolak dari data, memanfaatkan teori yang ada sebagai bahan penjelas, dan diakhiri dengan suatu "teori" Hasil penelitian menunjukkan bahwa Sistem informasi ini dapat dimanfaatkan sebagai pedoman untuk berkaitan dengan pencatatan jasa barang terhadap pelanggan dan adanya sistem di Gudang dapat membantu untuk meringankan kinerja pencatatan data karyawan, pencatatan data pelanggan, jumlah stok barang, jumlah transaksi yang dapat dilihat berdasarkan tanggal dan bisa mempermudah karyawan dalam membuat pencatatan laporan.

Kata kunci: *Aplikasi; Bisnis; Teknologi; POS; Web*

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan jaman yang sangat cepat di masa yang serba modern ini, teknologi komputer berguna sebagai alat media informasi yang akurat dan tepat bagi masyarakat, perkembangan ilmu komputer untuk di dunia bisnis pada saat ini mengalami kemajuan yang begitu cepat untuk mengolah suatu data agar bisa menjadi suatu informasi, selain itu teknologi komputer juga berguna sebagai faktor pendukung untuk sebuah perusahaan dalam pemrosesan sebuah data dan informasi, untuk saat ini penjualan melalui internet juga berguna untuk memasarkan produk – produk yang di jual agar mudah di kenal oleh kalangan masyarakat untuk mencari barang yang ingin dibeli[1]. Dengan banyaknya usaha kecil yang bersaing satu sama lain, setiap unit bisnis harus menawarkan yang terbaik dalam hal layanan dan fasilitas. Namun UMKM industri makanan dan minuman (restoran dan kafe) di kawasan Gunung Pati khususnya Kafe Dangau Kopi masih menawarkan pelayanannya secara manual. Misalnya, jika pelanggan memesan dengan pramusaji atau kasir, mereka mencatat semua pesanan, tetapi pesanan tidak dicatat dan pelanggan bahkan mungkin sedang menunggu pesanan siap diantar ke meja pelanggan. Setelah makan, pelanggan membayar tagihan. Masalah umum, terutama saat pesanan sibuk, adalah kurangnya staf. Akibatnya, beberapa staf bingung, beberapa pesanan salah, stok menu tidak jelas, dan banyak restoran dan kafe yang merupakan UMKM yang memiliki banyak outlet, belum lagi transaksi yang terjadi banyak. Jika transaksi tidak dicatat atau bahkan dicatat tetapi secara manual, maka laporan penjualan akan semakin sulit ditemukan[2].

Perkembangan teknologi informasi yang pesat membawa kemudahan bagi masyarakat khususnya kedai kopi. Terdapat beberapa aplikasi POS yang dapat membantu mengelola penjualan produk di kedai kopi. Namun, aplikasi ini memiliki beberapa kelemahan yang perlu diimplmentasikan di Kafe Kopi ini, seperti harga relatif tinggi, fungsional terbatas, penundaan proses transaksi yang lama, dan tidak dukungan untuk toko online[3]. Mengenai Sistem Informasi POS (point of sale) kasir menggunakan konsep bahasa pemrograman berorientasi objek diterapkan untuk meningkatkan kinerja dan layanan. Hal ini dikarenakan seluruh proses pemasukan transaksi penjualan, pengumpulan data persediaan, pengambilan data, pengolahan data, pelaporan, dan penyimpanan data dapat dilakukan secara efektif. Semua data transaksi penjualan disimpan dalam database yang terkomputerisasi, menghilangkan keterlambatan dalam memberi informasi pada pemilik kafe dan pelanggan [4]. Perancangan aplikasi point of sale (POS) berbasis web dengan pendekatan siklus hidup pengembangan sistem meminimalkan kesalahan dan kehilangan faktur pembelian dan penjualan, meyimpan data lengkap, dan memudahkan administrator, untuk melakukan transaksi pemeriksaan tingkat persediaan, verifikasi harga produksi, data penjualan, data pembelian dan laba rugi perusahaan. Pengembangan aplikasi point of sale berbasis web menggunakan metode waterfall di toko sumber komputer yang digunakan untuk memudahkan dan mempercepat kinerja administrasi membuat memo dan laporan bulanan [5].

Point of sale (POS) merupakan suatu sistem yang digunakan untuk transaksi dan termasuk penggunaan register kas. Dalam sistem point of sale (POS) ini, mesin kasir memiliki perangkat lunak pendukung dan perangkat lainnya. Sistem point of sale (POS) ini tidak hanya melakukan transaksi pembelian dan penjualan, tetapi juga dapat melakukan perhitungan keuangan secara built-in, manajemen persediaan dan produk, modul penggajian karyawan, dan perhitungan lainnya [2]. Sistem informasi adalah sekumpulan komponen pembentuk sistem yang menghubungkan satu komponen dengan komponen lainnya untuk tujuan menghasilkan informasi dalam suatu area tertentu. Dalam suatu sistem informasi perlu dilakukan pengklasifikasian aliran informasi berdasarkan keragaman kebutuhan informasi pengguna informasi. Kriteria sistem informasi antara lain fleksibilitas, efektifitas dan efisiensi [6].

Pada kedai tersebut masih memiliki kendala dalam hal transaksi kepada pelanggan, dimana proses transaksi yang dilakukan antara kasir dan pembeli masih menggunakan cara manual yaitu masih menggunakan nota tertulis yang dapat memungkinkan sering terjadinya kesalahan pada sistem pembayaran dan data-data dari hasil penjualan tersebut. Dari permasalahan tersebut perlu dibuat sebuah aplikasi yang mampu melakukan pendataan transaksi menggunakan mesin yang dapat membantu dan mempermudah pekerjaan seorang kasir, serta membuat data-data hasil penjualan tersebut tersimpan dengan baik untuk dapat digunakan kembali pada saat data-data penjualan tersebut dibutuhkan. Berdasarkan permasalahan yang ada, dapat diketahui bahwa dalam proses

penjualan di Kedai Qoff Coffe membutuhkan sebuah Sistem Informasi *Point Of Sale* yang dapat membantu menangani permasalahan atau kelemahan dari sistem terdahulu [7], [8].

Adapun dari permasalahan yang dipaparkan diatas memerlukan solusi untuk mengatasinya. Solusi yang penulis tawarkan yaitu dengan merancang “Sistem Informasi Manajemen Penjualan” yang dapat digunakan untuk mengolah data-data yang dibutuhkan. Sistem ini juga diharapkan akan memaksimalkan cafe dalam program pemasaran dan pelayanan kepada para pelanggan, sehingga dapat memberi kemudahan bagi para konsumen dalam mendapatkan informasi Kafe Dangau Kopi. Tujuan akhir dari penelitian ini adalah merancang sistem informasi manajemen penjualan pada Kafe Dangau Kopi dan mengimplementasikannya dengan kerangka kerja CodeIgniter agar dapat mengolah data dengan mudah [9], [10]

TINJAUAN PUSTAKA

TAHAPAN PENELITIAN

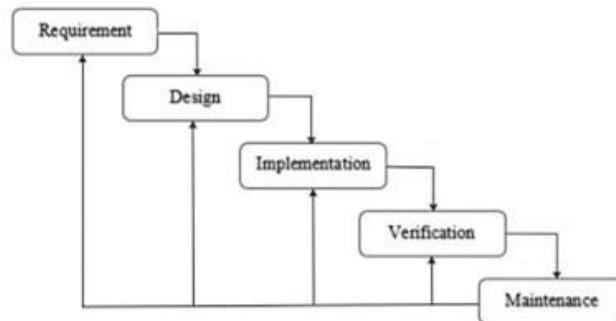
Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna (perspektif subjek) lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan. Selain itu landasan teori ini juga bermanfaat untuk memberikan gambaran umum tentang latar penelitian dan sebagai bahan pembahasan hasil penelitian. Terdapat perbedaan mendasar antara peran landasan teori dalam penelitian kuantitatif dengan penelitian kualitatif. Dalam penelitian kuantitatif, penelitian berangkat dari teori menuju data, dan berakhir pada penerimaan atau penolakan terhadap teori yang digunakan; sedangkan dalam penelitian kualitatif peneliti bertolak dari data, memanfaatkan teori yang ada sebagai bahan penjelas, dan berakhir dengan suatu “teori”. Penelitian yang menggunakan metode kualitatif biasanya memperoleh data yang dibutuhkan lewat berbagai cara, dimulai dari wawancara, observasi, ataupun pemeriksaan dokumen. Perbedaan dari metode ini dengan metode yang lainnya adalah lingkup penelitian yang lebih terbatas, sehingga memungkinkan peneliti untuk melakukan penelitiannya secara lebih mendalam. Data yang diperoleh kemudian akan diolah dan dianalisis setelah sebelumnya peneliti terlebih dahulu melakukan koding merangkai variabel-variabel yang saling berkaitan untuk kemudian dianalisis, baik secara manual maupun dengan bantuan dari perangkat lunak pengolahan data. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif karena untuk mengumpulkan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan studi literatur untuk menganalisis kebutuhan dan perancangan sistem informasi penjualan dengan POS.

Pengumpulan data dalam penelitian & pengembangan ini dilakukan dengan beberapa teknik yaitu: Wawancara (wawancara), kuesioner (kuesioner) dan observasi (observasi). Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dalam studi awal untuk mengetahui kebutuhan Sistem informasi Point Of Sale Penjualan pada kedai Qoff.Coffe, baik wawancara dari komite dan peserta tes dan setelah produk dalam mengembangkan wawancara diberikan kepada ahli. untuk menguji validitas produk yang dikembangkan. Setelah wawancara, peneliti menganalisis poin-poin penting dan menjelaskan hasil wawancara. Berikut adalah Panduan Wawancara yang digunakan dalam penelitian Pengembangan Aplikasi. Kemudian hasil kuesioner dilakukan analisis data untuk melihat tingkat validitas dan Sistem informasi Point Of Sale Penjualan pada kedai Qoff.Coffe,yang dikembangkan oleh peneliti yang telah diuji oleh para ahli. Data telah diperoleh dari para ahli yang digunakan sebagai referensi untuk merevisi produk sehingga menghasilkan produk yang valid. Desain produk dinilai oleh para ahli dengan mengisi kuesioner yang disiapkan. Sistem informasi Point Of Sale Penjualan pada kedai Qoff.Coffe., aliran aplikasi tetap sebagai kondisi awal, baik menjalankan sistem dan diagram aktivitas tetapi akan dikembangkan dalam hal Tools, Layout, grafik, konten, video dan animasi kemudian itu membuat perubahan dalam hal flowchart flow Uji Sistem informasi Point Of Sale Penjualan pada kedai Qoff.Coffe, baru.

METODE PENGEMBANGAN SISTEM

Pengembangan system pada penelitian ini yaitu menganalisis data yang digunakan dalam merancang sistem informasi ini adalah dengan menggunakan SDLC (*system development life cycle*) atau siklus hidup pengembangan sistem. SDLC yang digunakan yaitu *Waterfall SDLC*. Metode air terjun atau

yang sering disebut metode *waterfall* dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), permodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem ke para pelanggan/pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan. Tahapan metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini [11].



Gambar 1. Tahapan Metode *Waterfall*

Dengan tahapan *waterfall* *System Development Life Cycle* (SDLC) uraian penelitian atau penyelesaian masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisa (Requirement)
 Tahap ini adalah tahap dimana keterkaitan dan sinkronisasi transaksi pada perangkat lunak tertentu dengan data yang ada sangat dibutuhkan untuk perjalanan prosesnya
2. Desain (Design)
 Tahap ini adalah tahap dimana perangkat keras dan keseluruhan arsitektur komputer terkait satu sama lain untuk dirancang menjadi sebuah alur sistem.
3. Pengkodean (Implementation)
 Tahap ini adalah tahap dimana sistem dibuat dan dirancang dalam sebuah program kecil atau biasa disebut unit yang dapat diuji secara fungsionalnya.
4. Pengujian (Verification)
 Unit yang terimplementasi nantinya harus melalui tahap pengujian ini untuk mengetahui bentuk kesalahan atau kegagalan sistem yang dibuat.
5. Pengembangan (Maintenance)
 Perangkat lunak yang terbentuk akan diproses untuk dijalankan serta akan dilakukan upaya pemeliharaan yang nantinya dijadikan sebagai titik tolak aksi selanjutnya dalam proses evaluasi

METODE PENGUJIAN

Metode pengujian sistem yang digunakan adalah pengujian sistem black box testing yaitu pada pengujian ini, perangkat lunak di uji untuk persyaratan fungsionalnya. Pengujian fungsional ini sudah sering dilakukan dibagian akhir dari siklus pengembangan, masing masing komponen dan proses dapat diuji pada awal pengembangan, bahkan seluruh sitem berfungsi, pengujian ini sudah dapat dilakukan pada seluruh sistem. Pengujian fungsional meliputi beberapa baik sistem melaksanakan fungsinya, termaksud perintah pengguna, manipulasi data, pencarian data dan proses bisnis, penggunaan layar dan integritas. Berikut ini adalah tabel hasil pengujian sistem menggunakan metode black box berdasarkan requirement pada rencana pengujian.

Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
User name dan password : terisi dengan benar	Akan menampilkan form utama	Menampilkan form utama	[v] diterima [] ditolak
User name dan password kosong atau user name atau password salah	Akan menampilkan pesan “ password salah !!”	Akan menampilkan pesan “ password salah	[v] diterima [] ditolak

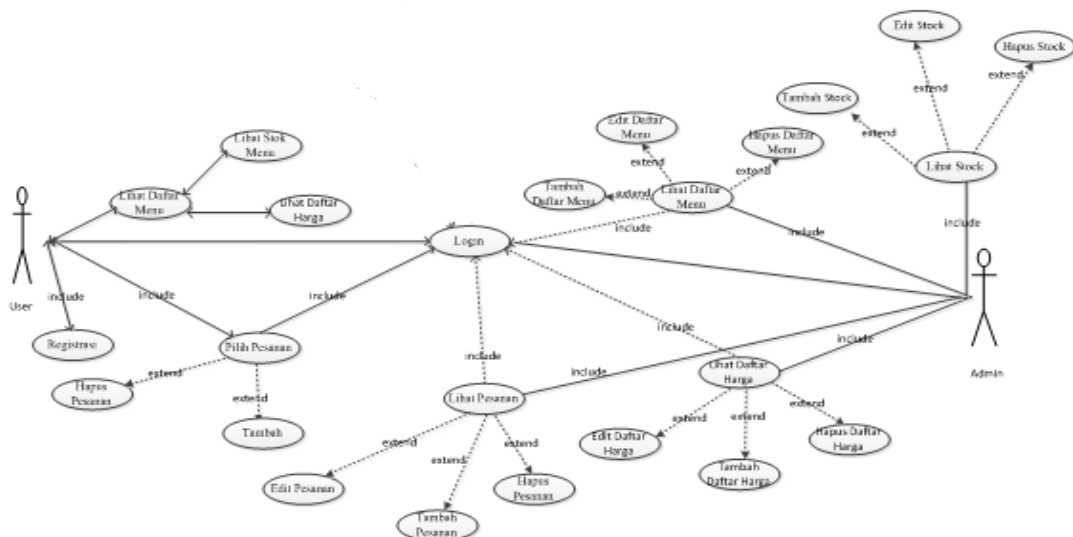
Tabel 1. Pengujian Login

Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tombol tambah	Data menu otomatis bertambah	No menu bertambah secara otomatis	[v] diterima [] ditolak
Pengisian Data menu yang baru	Data tersimpan di tampilan user	Tombol “Simpan” dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	[v] diterima [] ditolak
Data menu (form terisi lengkap) tombol simpan di kli	Akan menampilkan pesan “menu barutersimpan”	Menampilkan pesan data menu baru tersimpan	[v] diterima [] ditolak
Klik “Cari “	Masukan pencarian berdasarkan nama atau no. menu, jika ada maka akan muncul data menu tersebut, jika tidak	Tombol “Cari” dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	[v] diterima [] ditolak

Tabel 2. Pengujian Penginputan Pesanan

Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tombol tambah	Data pesanan otomatis bertambah	No pasien bertambah secara otomatis	[v] diterima [] ditolak
Pengisian Data pesanan yang baru membuat laporan	Data tersimpan di table user	Tombol “Simpan” dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	[v] diterima [] ditolak
Data pesanan (form terisi lengkap) tombol simpan di kli	Akan menampilkan pesan “pesanan tersimpan”	Menampilkan pesan data pesanan tersimpan	[v] diterima [] ditolak
Klik “Cari “	Masukan pencarian berdasarkan nama atau no. pesanan, jika ada maka akan muncul data pesanan tersebut, jika tidak	Tombol “Cari” dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	[v] diterima [] ditolak

Tabel 3. Pengujian Penginputan Daftar Menu



Gambar 2. Use Case Diagram.

Use case diagram bekerja dengan cara mendeskripsikan tipe interaksi antara *actor* dengan sebuah sistem, *use case* merupakan konstruksi untuk mendeskripsikan bagaimana sistem akan terlihat dimata pengguna, *use case diagram* menjelaskan manfaat website jika dilihat dari sudut pandang orang yang berada di sekitar sistem (*actor*), diagram ini menunjukkan fungsionalitas suatu sistem atau kelas dan bagaimana sistem akan berinteraksi dengan dunia luar seperti terlihat pada gambar diatas. Adapun definisi Use case ada pada tabel berikut:

NO	Use Case	Definisi
1	Login	Halaman utama admin dan yang menampilkan <i>username</i> dan <i>password</i> .
2	Register	Mengisi formulir pendaftaran agar dapat memesan menu coffe seperti nama dan no hp/Telp,
3	Pesanan	User menyelesaikan pesanan menu Coffe
3	Kelola pesanan	Kumpulan data pesanan yang diinput oleh user
4	Kelola data Menu	Kumpulan data menu dan stok barang yang dikelola oleh admin
5	Kelola daftarharga	Kumpulan data harga yang dikelola oleh admin
6	Kelola data login	Data login admin yang dikelola oleh admin

Tabel 4. Definisi Use Case Diagram.

HASIL DAN PEMBAHASAN

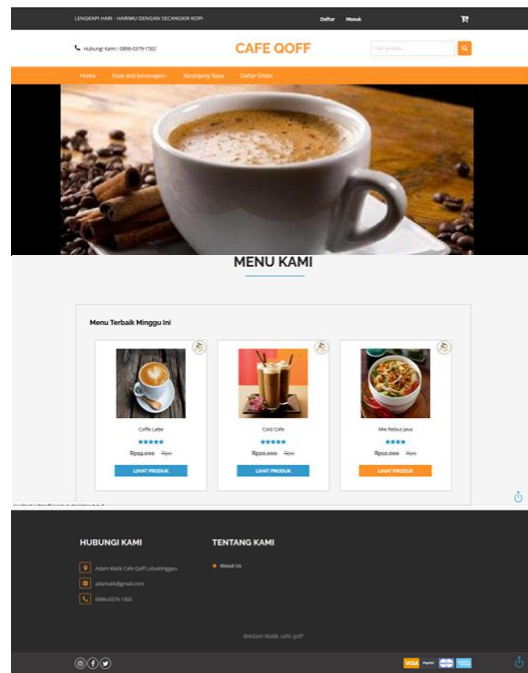
Perkembangan teknologi dan sistem informasi perkembangan yang relevan dengan era Industrial. Kebutuhan informasi menjadi kebutuhan yang primer bagi kehidupan masyarakat saat ini. Pencapaian kebutuhan akan informasi ini tak lepas dari perkembangan teknologi internet yang memungkinkan berbagai jenis informasi diperoleh tanpa mengenal batas ruang dan waktu [12]. Dalam penggunaan aplikasi yang berbasis pada sistem informasi POS (*Point of sale*) untuk diterapkan di kedai penjualan sangatlah baik. Hal ini dilakukan tentunya bukan tanpa alasan melainkan para pelaku usaha menginginkan hal yang optimal pula dalam mengatur keberlangsungan usaha dan optimalisasi kualitas pelayanan terhadap *customer*. Dengan adanya aplikasi ini sangat memudahkan *customer* dan *owner* usaha dalam mempercepat pelayanan dari registrasi sampai dengan pembayaran. Dengan demikian akan lebih mengefisienkan waktu dan juga biaya produksi.[13]

Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Sistem informasi ini dapat dipergunakan sebagai pedoman untuk berkaitan dengan pencatatan jasa barang terhadap pelanggan dan adanya sistem di Gudang dapat membantu untuk meringankan kinerja pencatatan data karyawan, pencatatan data pelanggan, jumlah stok barang, jumlah transaksi yang dapat dilihat berdasarkan tanggal berapa hingga tanggal berapa dan bisa mempermudah karyawan dalam membuat pencatatan laporan yang selama ini masih belum berjalan dengan baik [14].

Pembahasan Data I

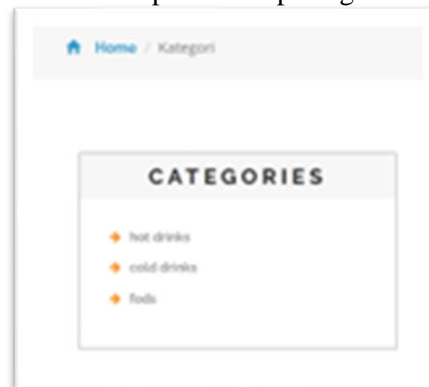
Pada halaman ini *user* dapat memilih berapa menu dari menu utama, tampilan menu utama berbentuk *scrol* yang berisi menu terupdate mingguan dan info kontak, dapat dilihat pada gambar 3[15].



Gambar 3. Halaman Utama

Halaman Food and Beverges

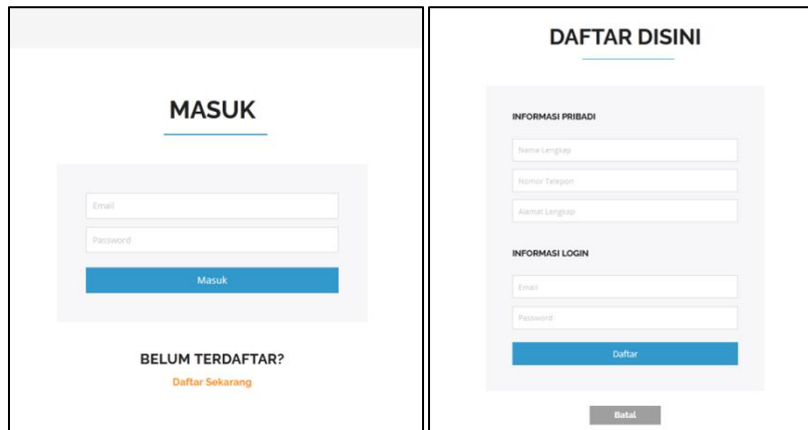
Halaman food and beverages memiliki tiga daftar menu yang terdiri dari hot drinks untuk minuman panas, cold drink untuk daftar menu minuman dingin dan food untuk daftar makanan[16]. Ketiga kategori ini dapat di upload oleh admin. Dapat dilihat pada gambar 4 :



Gambar 4. Halaman Food and Beverges

Halaman Login dan Register User

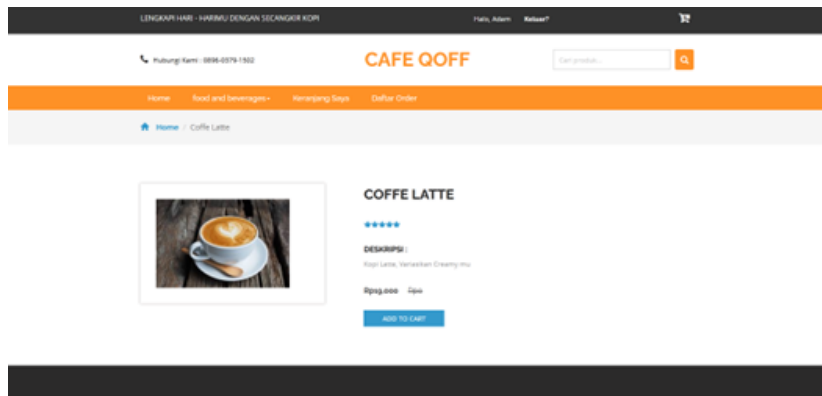
Halaman Login Admin dan merupakan form untuk dapat masuk kedalam website ini untuk melakukan pemesanan dan nantinya akan digunakan sebagai layanan utama untuk Admin dan user, halaman *Login Admin* dan merupakan form untuk dapat masuk kedalam website ini untuk melakukan pemesanan dan nantinya akan digunakan sebagai layanan utama untuk Admin dan *user*[17]. Sedangkan, halaman registrasi adalah halaman dimana user akan mendaftar berupa mengisi biodata yang akan mendapatkan akses login dan dapat memesan serta melakukan transaksi[18]. Dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Halaman Login dan Register

Halaman Lihat Produk

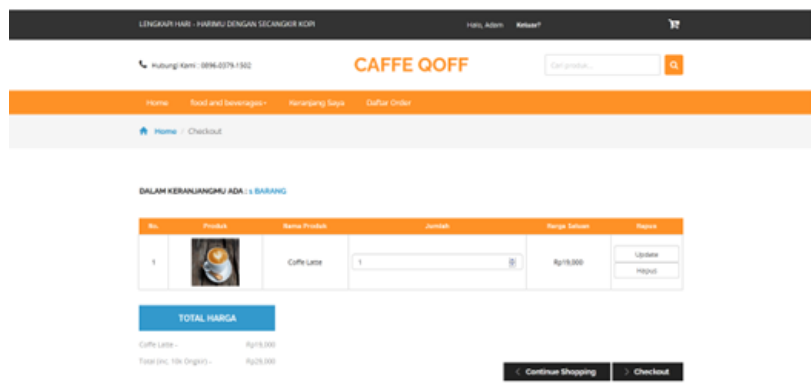
Halaman Lihat Produk adalah dimana *user* dapat melihat secara detail mengenai produk sebelum *user* mememesannya karena admin menampilkan deskripsi dari produk yang dipilih seperti pada gambar 6[19].



Gambar 6. Halaman Lihat Produk

Halaman Keranjang Saya

Pada menu keranjang saya menampilkan produk atau barang yang telah dipilih atau dipesan oleh *user* dan *user* dapat mengupdate atau merubah serta dapat menghapus pesannya sebelum dicheckout seperti pada gambar 7[20].



Gambar 7. Halaman Keranjang Saya

Halaman Check Out

Menu checkout adalah dimana user akan melakukan pembayaran dan user mendapatkan kode order dan juga user dapat memilih salah satu bentuk pembayaran dari berbagai bank serta ada perjanjian yang harus disetujui antara user dan admin untuk melanjutkan pembayaran seperti pada gambar 8.

Home / Checkout

Terima kasih, Adam telah memesan 1 f/b di Cafe Qoff

No.	Produk	Nama Produk	Jumlah	Sub Total	Aksi
1		Cafe Latte	1	Rp19,000	Update Hapus

TOTAL HARGA YANG HARUS DIBAYAR SAAT INI

Rp19,000

KODE ORDER ANDA

16NLJHX7L2ldU

TOTAL HARGA YANG TERTERA DI ATAS SUDAH TERMASUK ONGKOS KIRIM SEBESAR Rp68.000

BILA TELAH MELAKUKAN PEMBAYARAN, HARAP KONFIRMASIKAN PEMBAYARAN ANDA.

BCA
Bank BCA - 43131291231
a/n. Cafe Qoff

mandiri
Bank Mandiri - 043240044843
a/n. Cafe Qoff

DANA
DANA - 088233332823
a/n. Cafe Qoff

Onderan anda Akan Segera kami proses 1x24 Jam Setelah Anda Melakukan Pembayaran ke ATM kami dan menyerahkan informasi pribadi yang melakukan pembayaran seperti Nama Pemilik Rekening / Sumber Dana, Tanggal Pembayaran, Metode Pembayaran dan Jumlah Bayar.

I Agree and Check Out

Gambar 8. Halaman Check Out

Setelah melakukan pembayara user wajib melakukan konfirmasi berupa mengisi nama pemilik rekening dan rekening tujuan serta mengisi tanggal tranfer pembayaran seperti gambar 9[14].

KONFIRMASI

Kode Order
16NLJHX7L2ldU

INFORMASI PEMBAYARAN
Nama Pemilik Rekening / Sumber Dana

REKENING TUJUAN
Bank BCA | 13131291231

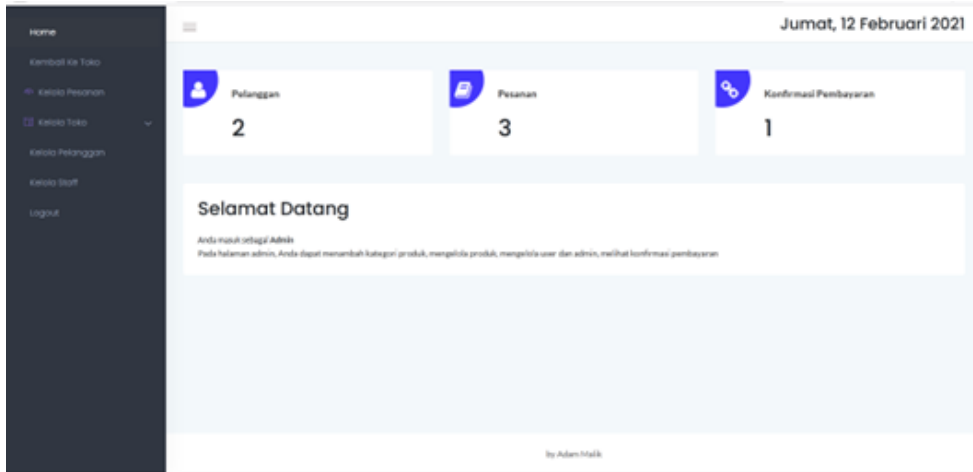
TANGGAL BAYAR
11/02/2021

Kirim

Gambar 9. Halaman Konfirmasi

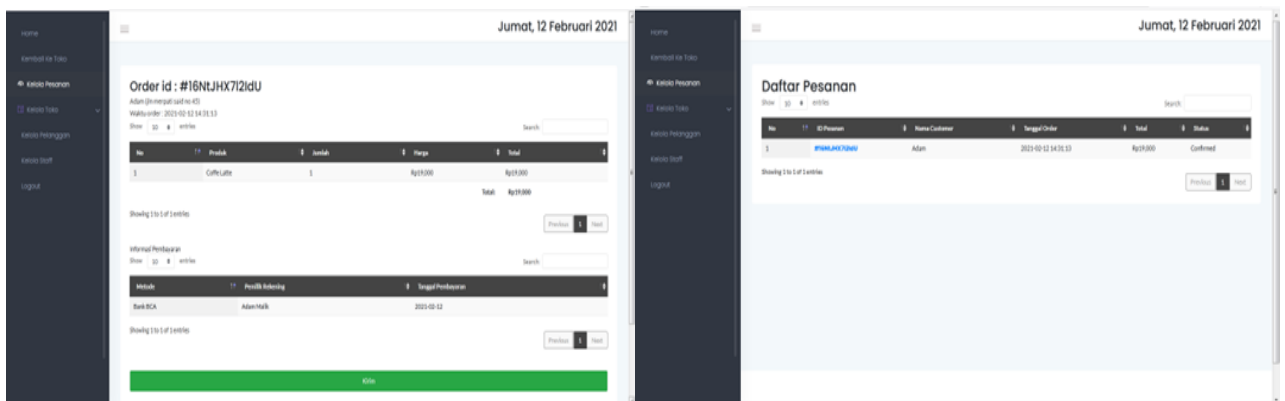
Halaman Utama Admin

Di menu utama admin, admin dapat melihat jumlah pelanggan, jumlah pesanan dan juga dapat melihat konfirmasi pembayaran seperti pada gambar 10[21].



Gambar 10. Halaman Konfirmasi

Setelah masuk kedalam menu admin, untuk melihat daftar pesanan dapat masuk ke menu “daftar pesanan” untuk dapat melihat pesanan yang di kirim oleh user. Seperti pada gambar 11[22].



Gambar 11. Halaman Daftar Pesanan

Pengujian Sistem

Metode pengujian sistem yang digunakan adalah pengujian sistem black box testing yaitu pada pengujian ini, perangkat lunak di uji untuk persyaratan fungsionalnya[7]. Pengujian fungsional ini sudah sering dilakukan dibagian akhir dari siklus pengembangan, masing masing komponen dan proses dapat diuji pada awal pengembangan, bahkan seluruh sitem berfungsi, pengujian ini sudah dapat dilakukan pada seluruh sistem[23]. Pengujian fungsional meliputi beberapa baik sistem melaksanakan fungsinya, termaksud perintah perintah pengguna, manipulasi data, pencarian data dan proses bisnis, penggunaan layar dan integrita.[1]

Tabel 5. Pengujian Sistem

No	Requirement yang diuji	Butir Uji
1	Login	Melakukan login
2	Data Pesanan	Menginput data pesanan

3	Daftar Menu	Menginput daftar menu
---	-------------	-----------------------

Berikut ini adalah hasil pengujian sistem menggunakan metode black box berdasarkan requirement pada rencana pengujian yang ditampilkan pada tabel 5 untuk pengujian login, tabel 7 untuk penginputan pemesanan, dan tabel 8 untuk penginputan daftar menu.

Tabel 6. Pengujian Login

Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
User name dan password: terisi dengan benar	Akan menampilkan form utama	Menampilkan form utama	[√] diterima [] ditolak
User name dan password kosong atau user name atau password salah	Akan menampilkan pesan “password salah !!”	Akan menampilkan pesan“password salah !!”	[√] diterima [] ditolak

Tabel 7. Penginputan Pesanan

Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tombol tambah	Data pesanan otomatis bertambah	No pasien bertambah secara otomatis	[√] diterima [] ditolak
Pengisian Data pesanan yang baru membuat laporan	Data tersimpan di table user	Tombol “Simpan” dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	[√] diterima [] ditolak
Data pesanan (form terisi lengkap) tombol simpan di kli	Akan menampilkan pesan “pesanan tersimpan”	Menampilkan pesan data pesanan tersimpan	[√] diterima [] ditolak
Klik “Cari “	Masukan pencarian berdasarkan nama atau no. pesanan, jika ada maka akan muncul data pesanan tersebut, jika tidak	Tombol “Cari” dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	[√] diterima [] ditolak

Tabel 8. Penginputan Daftar Menu

Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tombol tambah	Data menu otomatis bertambah	No menu bertambah secara otomatis	[√] diterima [] ditolak

Pengisian Data menu yang baru	Data tersimpan di tampilan user	Tombol “Simpan” dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	[<input checked="" type="checkbox"/>] diterima [<input type="checkbox"/>] ditolak
Data menu (form terisi lengkap) tombol simpan di kli	Akan menampilkan pesan “menu baru tersimpan”	Menampilkan pesan data menu baru tersimpan	[<input checked="" type="checkbox"/>] diterima [<input type="checkbox"/>] ditolak
Klik “Cari “	Masukan pencarian berdasarkan nama atau no. menu, jika ada maka akan muncul data menu tersebut, jika tidak	Tombol “Cari” dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	[<input checked="" type="checkbox"/>] diterima [<input type="checkbox"/>] ditolak

KESIMPULAN

Dengan dibangunnya sistem informasi pemesanan produk dan outlet pada qoff.coffe ini dapat merubah proses penjualan menjadi lebih cepat dan efisien karena beberapa tahapan proses dapat dipermudah dengan adanya fasilitas online yang terkoneksi dan terintegrasi. Untuk meningkatkan performa sistem informasi ini dimasa mendatang, pengembangan sistem informasi berbasis web ini dapat diimplementasikan ke sistem informasi berbasis mobile, sehingga pihak outlet, distributor dan manajemen kedai dapat berinteraksi secara online lebih smart dan praktis. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan beberapa hal berikut ini : Pengguna Web ini akan mendapatkan kemudahan jika ingin melakukan pemesanan di Cafe Qoff dimana saja, meminimalisir kesalahan yang terjadi karena data tidak dapat diduplikasikan, memudahkan pemilik kedai maupun pegawai untuk menambahkan stok barang-barang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. F. Abdillah and P. Purnaningsih, “Perancangan Dan Impelementasi Sistem Penjualan Berbasis Web Menggunakan Metode Prototype (Studi Kasus : Allawn Archery),” *J. Ilmu Komput. dan Sains*, vol. 1, no. 06, pp. 718–727, 2022.
- [2] Renaldy and A. Rustam, “Perancangan Sistem Informasi Inventory Berbasis Web Pada Gudang Di Pt. Spin Warriors,” *Aisyah J. Informatics Electr. Eng.*, vol. 4, no. 1, pp. 27–32, 2022, [Online]. Available: <http://jti.aisyahuniversity.ac.id/index.php/AJIEE>
- [3] M. Siddik and S. Samsir, “Rancang Bangun Sistem Informasi Pos (Point of Sale) Untuk Kasir Menggunakan Konsep Bahasa Pemrograman Orientasi Objek,” *JOISIE (Journal Inf. Syst. Informatics Eng.*, vol. 4, no. 1, p. 43, 2020, doi: 10.35145/joisie.v4i1.607.
- [4] P. R. Setiawan, “Sistem Pemesanan Menu Pada Restoran Berbasis Android,” *IT J. Res. Dev.*, vol. 5, no. 2, pp. 193–203, 2020, doi: 10.25299/itjrd.2021.vol5(2).5866.
- [5] I. P. Weda, M. Putra, R. Aurelius, N. Diaz, and G. H. Setiawan, “Sistem Informasi Manajemen Coffe Shop Local Origin Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel (Studi Kasus : Coffe Shop Local Origin),” *Pros. Semin. Has. Penelit. Inform. dan Komput. 2023 (SPINTER 2023)*, vol. 1, no. 1, pp. 452–457, 2023, [Online]. Available: <https://spinter.stikom-bali.ac.id/index.php/spinter/article/view/102>
- [6] P. G. S. C. Nugraha, “Rancang Bangun Sistem Informasi Software Point of Sale (Pos) Dengan Metode Waterfall Berbasis Web,” *JST (Jurnal Sains dan Teknol.*, vol. 10, no. 1, pp. 92–103, 2021, doi: 10.23887/jstundiksha.v10i1.29748.
- [7] A. Taufik, “Sistem Informasi Inventory (SITORY) Berbasis Web Dengan Metode Framwork For The Application System Thinking (FAST),” *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist.*

- Informasi*), vol. 8, no. 2, pp. 859–869, 2021, doi: 10.35957/jatisi.v8i2.930.
- [8] Suprianto, M. Fadlan, and D. Prayogi, “Perancangan Aplikasi Point of Sale Berbasis Web Pada,” *J. Sebatik*, vol. 25, no. 2, pp. 624–631, 2023.
- [9] M. Iswandari Putri, S. Dewi Andriana, and S. Informasi, “PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN CATERING MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL (Studi Kasus: Catering Bunda Cut),” *Wahana Inov. Vol.*, vol. 12, no. 2, pp. 140–148, 2023.
- [10] F. Putri Aulia Pratami, Y. Silviana, and S. Healtha Rukiman, “Perancangan Antarmuka Aplikasi Layanan Pemesanan Makanan Dengan Metode User Centered Design,” *J. Siliwangi*, vol. 9, no. 1, p. 2023, 2023.
- [11] A. Fatchur Rochim and I. Pertiwi Windasari, “Rancang Bangun dan Implementasi Sistem Informasi Manajemen Penjualan Berbasis Website Menggunakan Kerangka Kerja CodeIgniter pada Kafe Dangau Kopi di Daerah Gunung Pati, Kota Semarang, Jawa Tengah,” *J. Tek. Komput.*, vol. 2, no. 1, pp. 31–38, 2023, doi: 10.14710/jtk.v2i1.38083.
- [12] Y. Handrianto and B. Sanjaya, “Model Waterfall Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Produk Dan Outlet Berbasis Web,” *J. Inov. Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 153–160, 2020, doi: 10.51170/jii.v5i2.66.
- [13] F. Yudianto, M. A. Firdaus, F. A. Susanto, and T. Herlambang, “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Toko Online Galeri Nada Berbasis Website,” *Remik Ris. dan E-Jurnal Manaj. Inform. Komput.*, vol. 6, no. 3, pp. 575–585, 2022.
- [14] M. R. Perkasa, R. Kridalukmana, and E. D. Widiyanto, “Perancangan Sistem Manajemen Restoran dengan Aplikasi Pemesanan Restoran Berbasis Mobile dalam Jaringan Lokal,” *J. Teknol. dan Sist. Komput.*, vol. 4, no. 2, p. 289, 2016, doi: 10.14710/jtsiskom.4.2.2016.289-294.
- [15] A. Kurniawan, N. W. Karyanto, S. T. Informatika, F. Teknik, U. Wijaya, and K. Surabaya, “Sistem informasi point of sale (pos) pada rumah makan berkah illahi,” *Informatian Technol. J.*, vol. 3, no. 2, pp. 27–34, 2017.
- [16] S. Suprianto, M. Fadlan, and D. Prayogi, “Perancangan Aplikasi Point of Sale Berbasis Web Pada Toko Project Salfa Tarakan,” *Sebatik*, vol. 25, no. 2, pp. 624–631, 2021, doi: 10.46984/sebatik.v25i2.1519.
- [17] P. Juventauricula, B. T. Hanggara, and D. Pramono, “Pengembangan Sistem Informasi Point of Sale (POS) berbasis Web menggunakan Pendekatan Metode Waterfall (Studi Kasus : Restoran Altari),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 1, pp. 97–106, 2024, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/13199%0Ahttps://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/download/13199/5954>
- [18] M. S. Wahyudin, N. Lestari, T. H. B. Aviani, and S. T. Faulina, “Sistem Informasi Point Of Sales Berbasis Web Pada Toko Sismaret Menggunakan Framework Codeigniter,” *J. Teknol. Inf. Mura*, vol. 16, no. 1, pp. 44–53, 2024, doi: 10.32767/jti.v16i1.2120.
- [19] D. A. Putra *et al.*, “Sistem Informasi Pembayaran SPP Berbasis Website Pada SMK Muhammadiyah 3 Tegaldlimo,” *RESI J. Ris. Sist. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 88–95, 2023, doi: 10.32795/resi.v1i2.3637.
- [20] M. Y. Saan, Y. A. Dalimunthe, and D. Irwan, “Rancang Bangun Aplikasi Point of Sale Penjualan Kopi Dengan Menggunakan Framework Codeigniter Berbasis Web,” *Syntax J. Softw. Eng. Comput. Sci. Inf. Technol.*, vol. 4, no. 1, pp. 314–319, 2023, doi: 10.46576/syntax.v4i1.2892.
- [21] N. Situmorang and G. Sirait, “Jurnal Comasie,” *Comasie*, vol. 6, no. 2, pp. 107–118, 2020.
- [22] A. Mulyana and U. Rusmawan, “Rancang Bangun Sistem Informasi Point of Sale (POS) Berbasis Web (Studi Kasus Toko Andorio),” *Maj. Ilm. UNIKOM*, vol. 21, no. 1, pp. 43–50, 2023, doi: 10.34010/miu.v21i1.10689.
- [23] E. Bagaskoro, “Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Catering Berbasis Website Pada Rahayu Catering Madiun,” *Siminar Nas. Teknol. Inf. Dan Komun.*, vol. 5, no. 1, pp.

359–365, 2022, [Online].
<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENATIK/article/view/2867>

Available: