

Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan pada Rumah Makan

Achmad Sumbaryadi¹, Rahmat Hidayat², Riswandi Ishak³, Siti Nur Khasanah⁴

¹*Program Studi Informatika, Universitas Bina Sarana Informatika, Indonesia

²Program Studi Sistem Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika, Indonesia

³Program Studi Sistem Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika, Indonesia

⁴Program Studi Informatika, Universitas Bina Sarana Informatika, Indonesia

e-mail: ^{1*}achmad.acs@bsi.ac.id

e-mail: ²rahmat.rhh@bsi.ac.id

e-mail: ³riswandi.rik@bsi.ac.id

e-mail: ⁴siti.skx@bsi.ac.id

Keywords:

Information System;
Sales;
Restaurant;
Waterfall;
UML.

ABSTRACT

The development of information technology has had a major influence on various business sectors, including the culinary and restaurant industry. Galiga Dramaga Restaurant still carries out sales processes and data management manually, resulting in recording errors, service delays, and difficulties in preparing sales reports. This study aims to design and develop a Sales Information System for the restaurant in order to make sales data management more effective and efficient. The research method used is the waterfall model with data collection methods including observation, interviews, and literature studies to obtain the data needed for system development. Meanwhile, the system development method uses the waterfall approach consisting of requirements analysis, system design, implementation, and system testing stages. The system is designed using UML modeling such as use case diagrams, activity diagrams, sequence diagrams, and Entity Relationship Diagrams (ERD). The results of the study indicate that the developed sales information system is able to assist in processing customer data, food menu data, ordering, payment transactions, and generating computerized sales reports. The system can also minimize data recording errors and accelerate customer service processes. Based on the testing results, the system can run properly according to user requirements and is able to support the operational activities of Galiga Dramaga Restaurant optimally. Therefore, this sales information system is expected to improve work effectiveness and service quality at Galiga Dramaga Restaurant.

Kata Kunci:

Sistem Informasi;
Penjualan;
Rumah Makan;
Waterfall;
UML.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi memberikan pengaruh besar terhadap berbagai bidang usaha, termasuk pada bidang kuliner dan rumah makan. Rumah Makan Galiga Dramaga masih melakukan proses penjualan dan pengolahan data secara manual sehingga sering terjadi kesalahan pencatatan, keterlambatan pelayanan, dan kesulitan dalam pembuatan laporan penjualan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun Sistem Informasi Penjualan pada Rumah Makan agar proses pengelolaan data penjualan menjadi lebih efektif dan efisien. Metode penelitian yang digunakan adalah waterfall dengan metode pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan studi pustaka untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem. Sedangkan metode pengembangan sistem menggunakan pendekatan waterfall yang terdiri dari tahapan analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, dan pengujian sistem. Sistem ini dirancang menggunakan pemodelan UML seperti *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *entity relationship diagram (ERD)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem informasi penjualan yang dibangun mampu membantu proses pengolahan data pelanggan, data menu makanan, pemesanan, transaksi pembayaran, serta pembuatan laporan penjualan secara terkomputerisasi. Sistem juga dapat meminimalisir kesalahan pencatatan data dan mempercepat proses pelayanan kepada pelanggan. Berdasarkan hasil pengujian Black Box Testing, seluruh fungsi utama sistem memperoleh tingkat keberhasilan sebesar 100% sesuai dengan kebutuhan fungsional. Selain itu, hasil evaluasi kepuasan pengguna yang melibatkan 20 responden menunjukkan tingkat kepuasan rata-rata sebesar 91,6% (Sangat Puas), sehingga sistem dinilai mampu mendukung aktivitas operasional Rumah Makan Galiga Dramaga secara efektif dan efisien..

Korespondensi Penulis *):

Sandra Jamu Kuryanti

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi pada era globalisasi saat ini berkembang dengan sangat pesat dan memberikan dampak yang besar terhadap berbagai bidang kehidupan, terutama dalam dunia bisnis dan usaha. Teknologi informasi menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung kegiatan operasional perusahaan agar dapat berjalan lebih efektif, efisien, dan terorganisir dengan baik. Hampir seluruh sektor usaha saat ini memanfaatkan teknologi untuk membantu proses pengolahan data, transaksi, penyimpanan informasi, hingga penyusunan laporan. Penggunaan teknologi informasi tidak hanya diterapkan pada perusahaan besar, tetapi juga pada usaha kecil dan menengah, termasuk usaha kuliner seperti rumah makan dan restoran.

Komputer merupakan sekumpulan perangkat elektronik yang terdiri atas ribuan hingga jutaan komponen yang saling terhubung dan bekerja sama membentuk suatu sistem, yang dikenal sebagai perangkat keras (*hardware*) [1]. Dengan adanya komputer, proses pengolahan data dapat dilakukan dengan lebih cepat, tepat, dan akurat dibandingkan dengan sistem manual. Selain komputer, perkembangan internet juga memberikan pengaruh besar terhadap sistem informasi. Internet sendiri merupakan contoh jaringan terbesar yang menghubungkan jutaan komputer yang tersebar di seluruh penjuru dunia dan tidak terikat pada suatu organisasi serta dapat digunakan oleh siapa pun yang ingin bergabung pada internet. Melalui internet, informasi dapat diakses dengan mudah dan cepat sehingga mendukung berbagai aktivitas bisnis dalam meningkatkan kualitas pelayanan dan pengelolaan data. [2]

Sistem merupakan sekumpulan proses kerja yang saling berhubungan dan terintegrasi untuk mencapai tujuan tertentu serta menjalankan suatu aktivitas. Menurut (Andrianof, 2018), sistem adalah gabungan dari berbagai elemen, komponen, atau variabel yang saling berkaitan dan membentuk satu kesatuan utuh sehingga tujuan dan sasaran yang diinginkan dapat tercapai. [3]

Pada dasarnya, sistem merupakan kumpulan elemen yang saling berkaitan dan bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu. Secara sederhana, sistem dapat diartikan sebagai sekumpulan unsur yang saling berhubungan, saling bergantung, berinteraksi, dan terintegrasi satu sama lain dalam suatu kesatuan. [4] Sistem merupakan sekumpulan elemen atau proses pengolahan yang terdiri atas aktivitas maupun prosedur yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan yang sama dalam mengelola data pada waktu tertentu, sehingga menghasilkan informasi, energi, ataupun barang. [5]

Sistem informasi adalah suatu sistem yang mampu mengumpulkan data dari berbagai sumber serta memanfaatkan beragam media untuk menyajikan informasi [6]. Sistem informasi merupakan suatu sistem dalam organisasi yang berfungsi untuk mengelola transaksi harian serta mendukung aktivitas operasional, administrasi, dan strategis sehingga mampu menghasilkan informasi maupun laporan yang dibutuhkan oleh pihak internal maupun eksternal organisasi. [7] Rumah Makan Galiga merupakan salah satu usaha kuliner yang bergerak di bidang penyediaan makanan dan minuman. Rumah makan ini menyediakan berbagai jenis menu makanan yang ditujukan untuk memenuhi kebutuhan pelanggan di wilayah Dramaga dan sekitarnya. Dalam kegiatan operasionalnya, proses transaksi penjualan masih dilakukan secara manual, mulai dari pencatatan pesanan pelanggan hingga pembuatan laporan penjualan harian. Sistem yang masih konvensional tersebut menyebabkan proses pelayanan menjadi kurang optimal, terutama ketika jumlah pelanggan meningkat. Selain itu, pengolahan data yang dilakukan secara manual berisiko menimbulkan kesalahan dalam perhitungan transaksi, kehilangan data, serta keterlambatan dalam penyusunan laporan penjualan.

Beberapa penelitian terkait :

Martin (2020) dijelaskan bahwa dengan adanya website yang dibangun, pengguna dapat mendapatkan informasi seputar penjualan dan penyewaan properti dengan lebih mudah, fleksibel dan akurat, dan dapat membantu masyarakat mengetahui harga jual dan harga sewa properti tanpa harus mendatangi lokasi. [8]

Primayudya (2024) dijelaskan bahwa Penelitian ini membahas mengenai perancangan serta penerapan sistem informasi penjualan makanan berbasis web pada Toko Fidza. Sistem dikembangkan menggunakan metode Waterfall dengan memanfaatkan XAMPP sebagai basis data, serta menggunakan bahasa pemrograman HTML, PHP, CSS, dan JavaScript. Pemodelan sistem dilakukan dengan menggunakan DFD (Data Flow Diagram). Hasil implementasi menunjukkan bahwa sistem mampu meningkatkan efektivitas pemasaran produk, mempermudah proses transaksi online bagi pelanggan, serta membantu penjual dalam mengelola data pemasukan dan pesanan dengan lebih baik. [9]

Kusumo, dkk (2021) dijelaskan bahwa dengan adanya website yang telah dibuat akses informasi secara cepat dan keakuratan data, dan pengolahan data dapat lebih cepat. [10]

Christian, dkk (2024) diejelaskan bahwa Sistem informasi inventaris ini memungkinkan pengguna untuk melihat ketersediaan barang serta melakukan proses peminjaman. Pengujian pada website sistem informasi inventaris dilakukan menggunakan metode Blackbox Testing, dengan hasil pengujian yang menunjukkan bahwa sistem berjalan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya. [11]

Permasalahan lain yang sering terjadi pada sistem manual adalah sulitnya proses pencarian data transaksi ketika dibutuhkan kembali. Data yang dicatat menggunakan buku atau kertas mudah rusak maupun hilang sehingga

keamanan data menjadi kurang terjamin. Selain itu, proses rekapitulasi laporan penjualan membutuhkan waktu yang cukup lama karena harus dilakukan secara satu per satu. Hal tersebut tentu dapat menghambat kinerja pegawai dan mempengaruhi kualitas pelayanan kepada pelanggan. Di tengah persaingan usaha kuliner yang semakin ketat, rumah makan dituntut untuk memberikan pelayanan yang cepat, tepat, dan berkualitas agar mampu mempertahankan pelanggan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu sistem informasi penjualan yang mampu membantu proses pengelolaan data secara terkomputerisasi. Sistem informasi penjualan dapat mempermudah pengelolaan data menu, transaksi penjualan, pencetakan struk, serta penyusunan laporan penjualan secara cepat dan akurat. Dengan adanya sistem yang terintegrasi, proses operasional rumah makan diharapkan menjadi lebih efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan kualitas pelayanan kepada pelanggan. Selain itu, sistem informasi juga dapat membantu pemilik usaha dalam melakukan pengawasan terhadap data penjualan dan perkembangan usaha secara lebih mudah.

Rancang bangun sistem informasi penjualan ini dibuat dengan tujuan untuk menghasilkan sebuah aplikasi yang mampu mendukung kegiatan operasional pada Rumah Makan Galiga Dramaga. Sistem ini dirancang agar dapat membantu admin maupun kasir dalam mengelola transaksi penjualan, data pelanggan, serta laporan penjualan secara otomatis. Selain itu, sistem yang dibangun juga diharapkan mampu meminimalkan kesalahan pencatatan data, meningkatkan keamanan penyimpanan data, serta mempermudah proses pencarian informasi yang dibutuhkan. Dengan penerapan sistem informasi penjualan ini, diharapkan kinerja pegawai menjadi lebih optimal dan pelayanan kepada pelanggan dapat meningkat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis mengangkat penelitian dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Rumah Makan”. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan efektivitas pengelolaan penjualan serta mendukung perkembangan usaha rumah makan melalui pemanfaatan teknologi informasi.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi *waterfall* dalam proses pengembangan sistem. Metode waterfall merupakan salah satu model pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara bertahap dan berurutan sehingga setiap tahapan harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Model ini dikembangkan untuk membantu proses pembuatan perangkat lunak agar lebih terstruktur, sistematis, dan mudah dikendalikan. Pada metode waterfall, alur pengerjaan digambarkan seperti air terjun yang mengalir dari atas ke bawah, sehingga proses pengembangan dilakukan secara berkesinambungan mulai dari tahap analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, hingga pemeliharaan sistem. Setiap tahapan memiliki tujuan dan dokumentasi yang jelas sehingga dapat meminimalkan kesalahan dalam pengembangan perangkat lunak. Selain itu, metode ini juga memudahkan pengembang dalam melakukan evaluasi terhadap setiap proses yang telah dilakukan. Oleh karena itu, metodologi waterfall dipilih karena sesuai untuk pengembangan sistem yang memiliki kebutuhan terstruktur dan jelas sejak awal penelitian dilakukan [12]. Tahapan penelitian yang dilakukan :



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Gambar di atas menunjukkan tahapan dalam proses pengembangan sistem atau perangkat lunak yang terdiri dari tiga tahap utama, yaitu:

1. Analisa Kebutuhan

Analisa kebutuhan merupakan tahap awal dalam proses pengembangan sistem yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan pengguna serta mengidentifikasi permasalahan pada sistem yang sedang berjalan. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi agar sistem yang dirancang dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mendukung proses bisnis secara efektif. Kegiatan yang dilakukan meliputi observasi terhadap proses kerja, wawancara dengan pihak terkait, serta pengumpulan data yang berhubungan dengan aktivitas dan prosedur yang berjalan. Hasil dari analisa kebutuhan ini menjadi dasar dalam perancangan dan pengembangan sistem sehingga sistem yang dibuat dapat memberikan solusi yang tepat, efisien, dan sesuai dengan tujuan organisasi atau pengguna [13].

2. Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan serangkaian kegiatan yang menjelaskan secara detail mengenai cara kerja suatu sistem dengan tujuan menghasilkan perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tahap ini mencakup proses identifikasi terhadap alur dan pengolahan data yang dibutuhkan oleh sistem baru. Apabila sistem yang dikembangkan berbasis komputer, maka perancangan juga meliputi penentuan spesifikasi perangkat keras maupun perangkat pendukung yang akan digunakan [8].

3. Pengujian

Tahapan pengujian dilakukan setelah proses pengembangan sistem selesai dilaksanakan. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk memastikan bahwa sistem dapat berjalan dengan baik sesuai kebutuhan pengguna serta meminimalkan terjadinya kesalahan atau gangguan pada aplikasi. Pada tahap ini dilakukan pengecekan terhadap

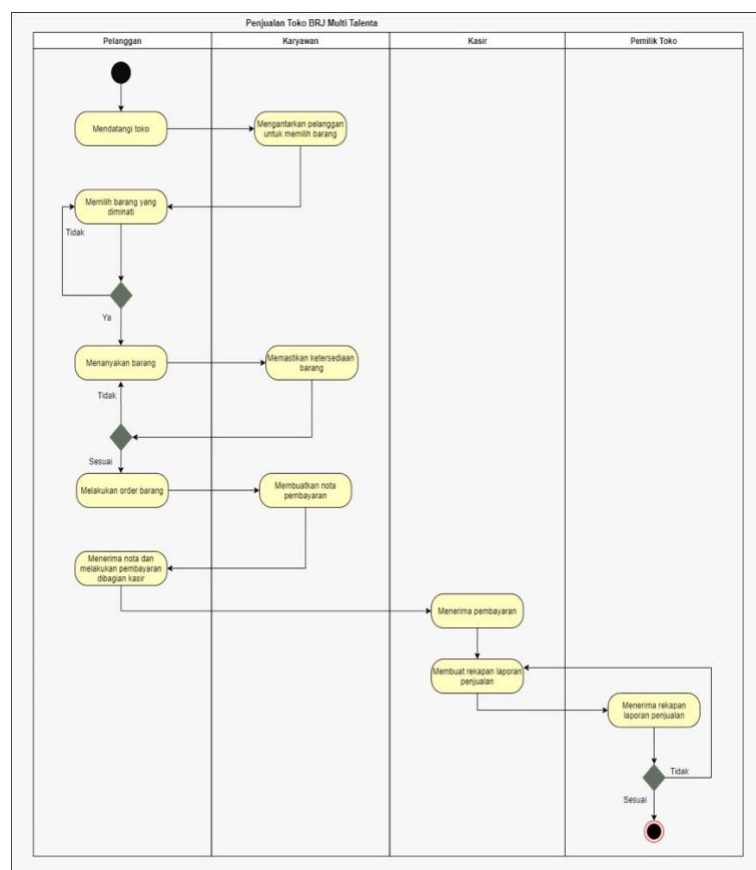
seluruh fungsi sistem, mulai dari proses input data, pengolahan data, hingga output yang dihasilkan oleh sistem. Selain itu, pengujian juga bertujuan untuk mengetahui apakah setiap fitur telah berfungsi dengan benar dan sesuai rancangan. Dengan adanya proses pengujian, sistem diharapkan dapat digunakan secara optimal, efektif, dan memberikan kemudahan bagi pengguna dalam menjalankan aktivitas yang diperlukan..[14]

Berdasarkan gambar tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan sistem dilakukan secara bertahap, terstruktur, dan sistematis agar menghasilkan sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tahapan dimulai dari proses analisa kebutuhan untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan sistem yang diperlukan. Selanjutnya dilakukan tahap perancangan sistem sebagai dasar dalam pembuatan aplikasi atau program. Setelah proses pengembangan selesai, dilakukan tahap pengujian untuk memastikan seluruh fungsi sistem berjalan dengan baik dan sesuai tujuan yang diharapkan. Dengan tahapan yang tersusun secara berurutan, proses pengembangan sistem menjadi lebih terarah, mudah dikendalikan, serta dapat meminimalkan kesalahan yang mungkin terjadi selama proses pembuatan sistem berlangsung.

3. HASIL DAN ANALISIS

3.1 Activity Diagarm

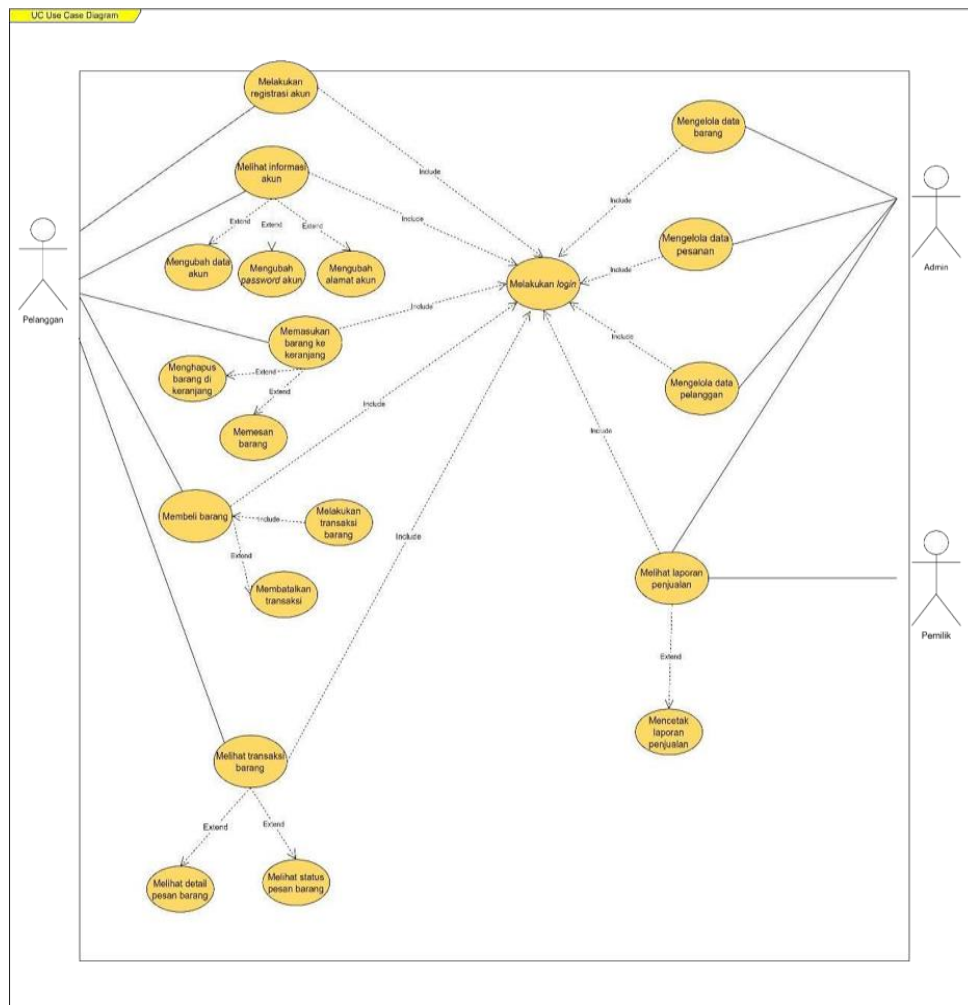
Activity diagram adalah salah satu jenis diagram dalam *Unified Modeling Language* (UML) yang digunakan untuk menggambarkan alur aktivitas atau proses kerja dalam suatu sistem.. [15] Secara sederhana, activity diagram menunjukkan langkah-langkah (*workflow*) dari awal sampai akhir, termasuk keputusan (*decision*), percabangan, dan proses yang berjalan secara paralel.



Gambar 2. Activity Diagram

3.2 Use Case Diagram

Use case diagram merupakan salah satu bentuk pemodelan yang digunakan untuk menggambarkan perilaku (*behavior*) dari sistem informasi yang akan dikembangkan. Diagram ini berfungsi untuk menunjukkan berbagai fungsi yang tersedia dalam sistem serta pihak-pihak yang memiliki hak untuk mengakses dan menggunakan fungsi tersebut [16]. Berisi hasil pembahasan dan bisa perbandingan dari hasil penelitian sebelumnya.

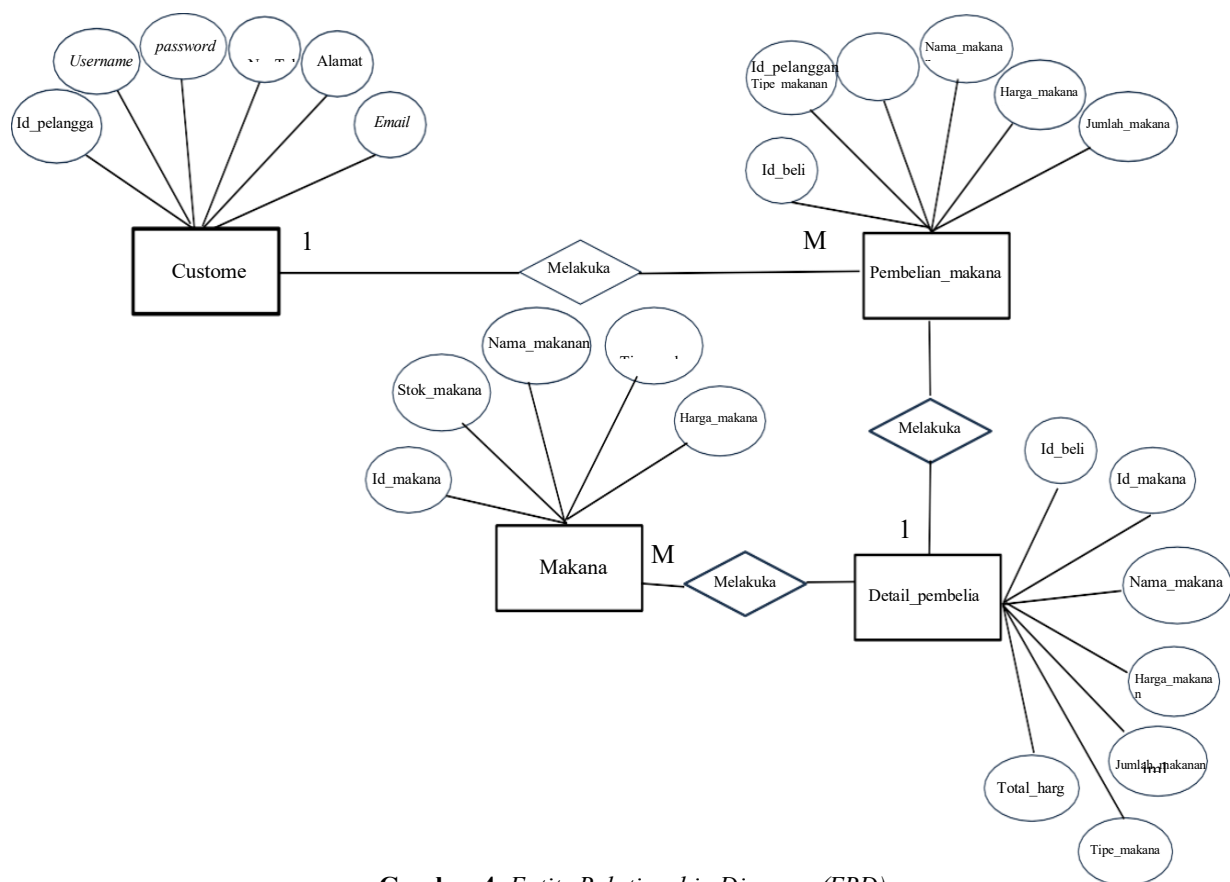


Gambar 3. Use Case Diagram

Gambar 3 diatas menjelaskan tentang *Use Case Diagram* tersebut menggambarkan bagaimana sistem informasi penjualan bekerja serta hubungan antara pengguna dengan sistem. Diagram ini membantu dalam memahami kebutuhan sistem, pembagian hak akses pengguna, dan alur fungsi yang tersedia pada aplikasi penjualan sehingga mempermudah proses perancangan dan pengembangan sistem.

3.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan diagram yang digunakan dalam perancangan basis data untuk menggambarkan hubungan atau relasi antar entitas beserta atribut yang dimilikinya. [17] Dengan demikian, ERD berfungsi sebagai model yang menjelaskan keterkaitan antar data di dalam basis data berdasarkan objek-objek utama yang saling berhubungan satu sama lain [17], [18].

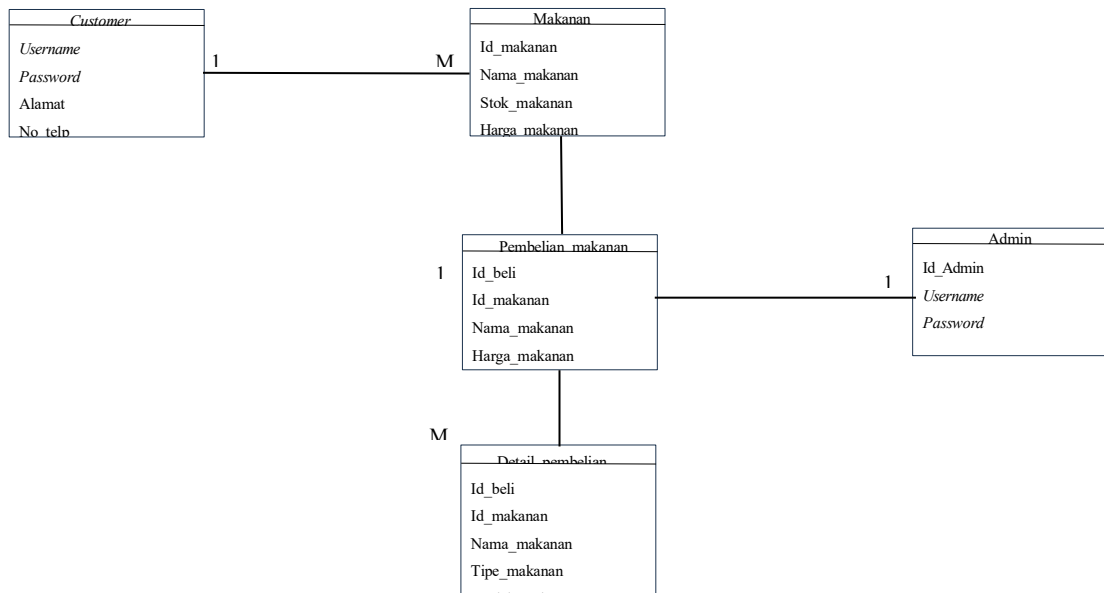


Gambar 4. Entity Relationship Diagram (ERD)

Gambar 4 diatas menjelaskan tentang hubungan antar data pada sebuah sistem pemesanan makanan atau restoran. Diagram ini terdiri dari beberapa entitas utama, yaitu pelanggan, makanan, pemesanan, dan transaksi atau pembayaran. Pada entitas pelanggan terdapat atribut seperti ID pelanggan, *username*, nomor telepon, alamat, dan email yang digunakan untuk menyimpan informasi pengguna sistem. Selanjutnya terdapat entitas makanan yang berisi data menu, seperti nama makanan, harga makanan, dan jumlah makanan. Di bagian tengah terdapat entitas pemesanan yang berfungsi mencatat transaksi pemesanan yang dilakukan pelanggan. Selain itu, terdapat entitas transaksi atau pembayaran yang menyimpan detail pembayaran, total transaksi, maupun informasi lainnya yang berkaitan dengan proses pembayaran. Hubungan antar entitas menunjukkan bahwa pelanggan dapat melakukan pemesanan, kemudian pemesanan tersebut berkaitan dengan data makanan yang dipesan serta proses transaksi pembayaran. Dengan adanya ERD ini, struktur basis data menjadi lebih teratur sehingga memudahkan pengelolaan data pada sistem.

3.4 Logical Record Structure (LRS)

Logical Record Structure (LRS) merupakan bagian dari model relasi yang menggambarkan tabel-tabel berisi informasi mengenai suatu entitas. Setiap tabel minimal memiliki satu kunci (*key*) yang berfungsi sebagai kumpulan atribut dengan nilai unik untuk membedakan setiap data di dalam tabel tersebut.[19]

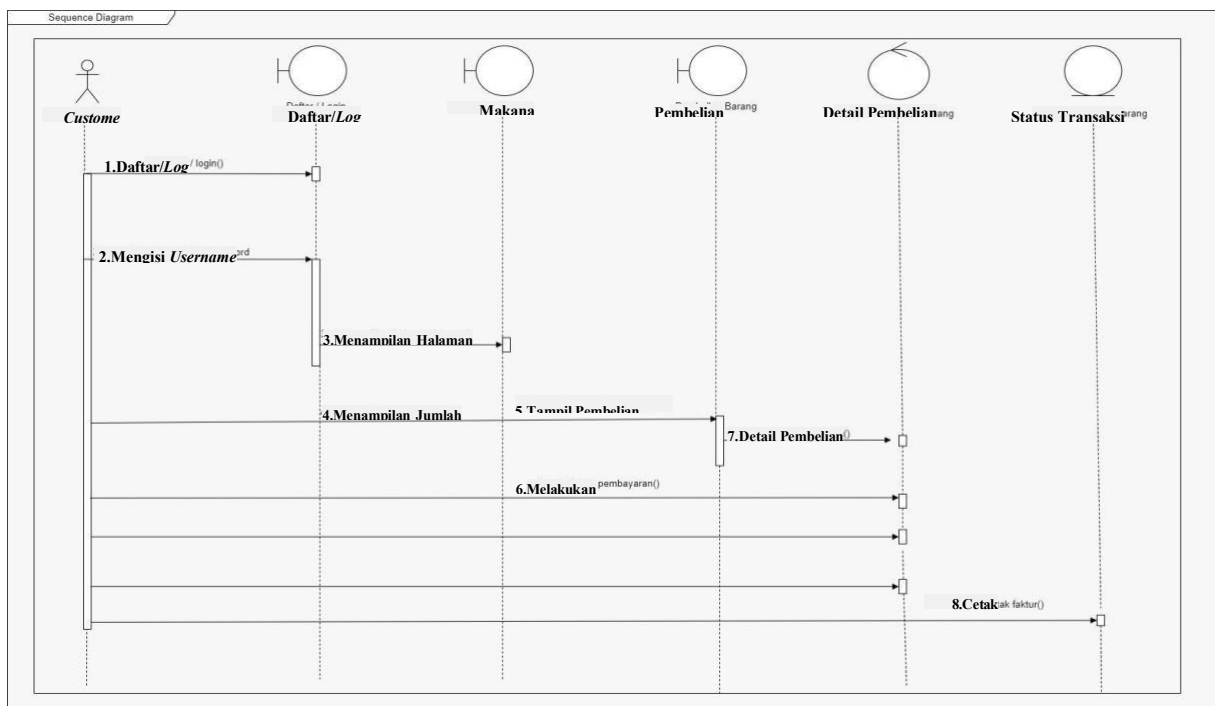


Gambar 5. Logical Record Structure (LRS)

Gambar 5 diatas menggambarkan rancangan awal sistem yang memiliki beberapa bagian utama, seperti data pengguna, data pemesanan, data produk atau makanan, serta data transaksi atau pembayaran. Hubungan antar entitas digunakan untuk menunjukkan proses aliran data dalam sistem, misalnya pengguna melakukan pemesanan, kemudian pemesanan tersebut berkaitan dengan produk dan transaksi pembayaran. Dengan adanya ERD ini, perancangan database menjadi lebih terstruktur sehingga memudahkan proses pengembangan dan pengelolaan sistem informasi.

3.5 Sequence Diagram

Sequence Diagram merupakan model visual yang digunakan untuk menggambarkan bagaimana suatu sistem beroperasi melalui proses pertukaran pesan (message) dan balasan (return) antar objek atau komponen dalam urutan waktu tertentu, sehingga interaksi yang terjadi di dalam sistem dapat terlihat dengan jelas. [20]

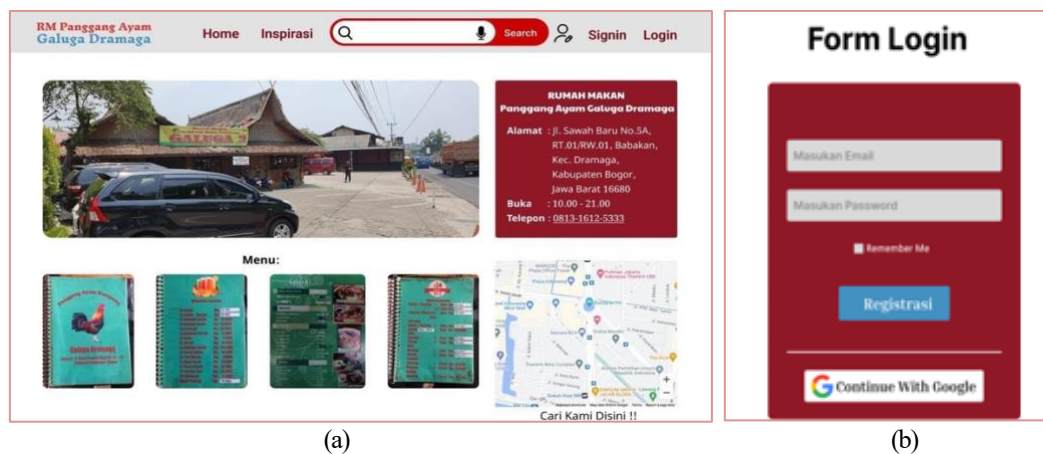


Gambar 6. Sequence Diagram

Gambar 6 menggambarkan alur proses atau interaksi antar objek dalam sistem pemesanan makanan. Diagram ini menunjukkan bagaimana pengguna (*customer*) berinteraksi dengan sistem mulai dari proses login hingga transaksi selesai dilakukan. Pada bagian awal, customer melakukan proses daftar atau login ke dalam sistem dengan mengisi username dan password. Setelah berhasil masuk, sistem akan menampilkan halaman utama yang berisi daftar makanan atau menu yang tersedia. Selanjutnya, customer memilih makanan yang ingin dipesan, kemudian sistem menampilkan jumlah atau detail pesanan. Setelah pemilihan makanan selesai, customer melakukan proses pembayaran. Sistem kemudian memproses detail pembelian dan menyimpan data transaksi. Pada tahap akhir, sistem menampilkan status transaksi atau barang sebagai tanda bahwa proses pemesanan telah berhasil dilakukan. Sequence diagram ini membantu menjelaskan urutan aktivitas dan komunikasi antar bagian sistem sehingga alur proses bisnis dapat dipahami dengan lebih mudah.

3.6 Rancangan *Prototype*

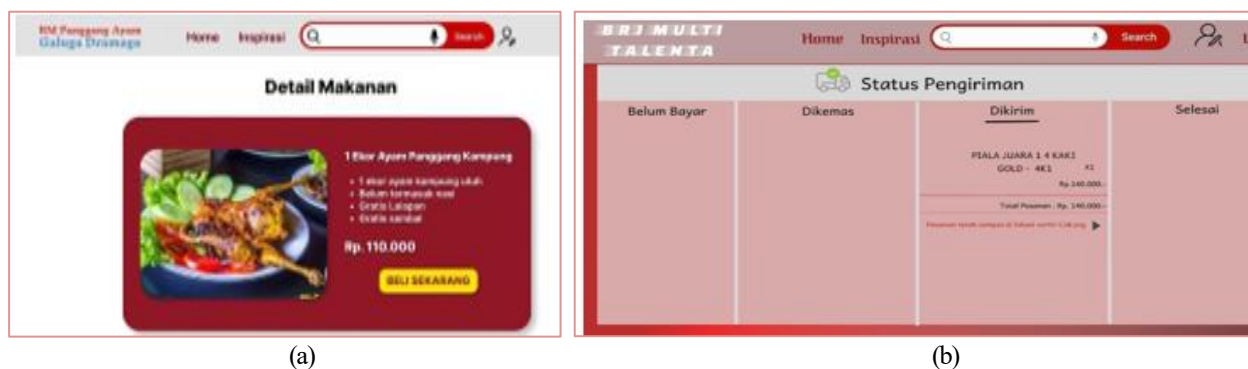
1. Halaman Utama dan Form Login



Gambar 7. (a) Halaman Utama, (b) Halaman Login *Customer*

Gambar 7 (a) menggambarkan tentang halaman utama dari website yang dibuat, yaitu halaman utama dari sistem informasi penjualan pada rumah makan galiga dermaga. Gambar 7 (b) menggambarkan tentang halaman login customer dari website yang dibuat, yaitu halaman login *customer* dari sistem informasi penjualan pada rumah makan galiga dermaga.

2. Halaman Pembelian



Gambar 8. (a) Halaman Pembelian (b) Halaman Pengiriman

Gambar 8 (a) menggambarkan tentang halaman pembelian yang dapat dilihat oleh *customer* pada sistem informasi penjualan pada rumah makan galiga dermaga. Gambar 8 (b) menggambarkan tentang halaman pengiriman yang dapat dilihat oleh *customer* pada sistem informasi penjualan pada rumah makan galiga dermaga.

3. Halaman Laporan Penjualan

Halaman laporan penjualan pada pada sistem informasi penjualan pada rumah makan galiga dermaga, menampilkan seputar laporan penjualan per periode yang dapat ditentukan berdasarkan harian, bulanan dan tahunan.



Gambar 9. Halaman Laporan Penjualan

3.7 Pengujian Sistem dan Kepuasan Pengguna

Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode *Black Box Testing* terhadap seluruh fitur utama sistem, meliputi proses login, pengelolaan data menu, transaksi pemesanan, pembayaran, dan pembuatan laporan penjualan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh 15 skenario pengujian berhasil dijalankan dengan tingkat keberhasilan 100%, sehingga seluruh fungsi sistem telah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Selain pengujian fungsional, dilakukan evaluasi kepuasan pengguna menggunakan kuesioner terhadap 20 responden yang terdiri atas pemilik, kasir, dan pengguna sistem. Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert 1–5 pada lima aspek utama.

Tabel 1. Hasil Kepuasan Pengguna

Aspek Penilaian	Persentase
Kemudahan penggunaan	93%
Tampilan Sistem	90%
Kecepatan Proses	92%
Kelengkapan Fitur	89%
Kesesuaian Kebutuhan	94%
Rata-Rata	91,6%

Berdasarkan hasil tersebut diperoleh tingkat kepuasan pengguna sebesar 91,6% yang termasuk dalam kategori Sangat Puas. Nilai tersebut menunjukkan bahwa sistem yang dikembangkan telah memenuhi kebutuhan operasional Rumah Makan Galiga Dramaga serta mampu meningkatkan efisiensi pengelolaan transaksi dan penyusunan laporan penjualan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa seluruh fungsi utama sistem memperoleh tingkat keberhasilan sebesar 100% sesuai dengan kebutuhan fungsional. Selain itu, hasil evaluasi kepuasan pengguna yang melibatkan 20 responden menunjukkan tingkat kepuasan rata-rata sebesar 91,6% (Sangat Puas), sehingga sistem dinilai mampu mendukung aktivitas operasional Rumah Makan Galiga Dramaga secara efektif dan efisien. Sistem informasi ini dibuat untuk mengatasi berbagai permasalahan yang sebelumnya masih dilakukan secara manual, seperti pencatatan data pelanggan, pengelolaan menu makanan, proses pemesanan, serta transaksi pembayaran yang sering menimbulkan kesalahan pencatatan dan keterlambatan dalam penyajian informasi. Dengan adanya sistem informasi penjualan ini, proses pengolahan data dapat dilakukan dengan lebih cepat, tepat, dan terstruktur sehingga memudahkan pegawai dalam melakukan pelayanan kepada pelanggan. Selain itu, sistem juga mampu membantu pihak rumah makan dalam menyimpan data transaksi secara aman dan rapi sehingga

mempermudah proses pencarian data maupun pembuatan laporan penjualan. Sistem yang dirancang juga memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam melakukan pemesanan makanan dan mengetahui informasi menu yang tersedia. Berdasarkan hasil pengujian sistem yang telah dilakukan, seluruh fitur pada sistem dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mampu mendukung aktivitas operasional Rumah Makan Galiga Dramaga dengan baik. Penerapan sistem informasi penjualan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pelayanan, meminimalisir kesalahan dalam pengelolaan data, serta meningkatkan efektivitas dan produktivitas kerja pada Rumah Makan Galiga Dramaga. Dengan demikian, sistem yang dibangun dapat menjadi solusi yang tepat dalam mendukung proses bisnis rumah makan agar berjalan lebih optimal dan modern

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, serta kontribusi dalam proses penyelesaian penelitian ini. Secara khusus, penulis mengucapkan terima kasih kepada Rumah Makan Galiga Dramaga yang telah memberikan izin penelitian serta membantu dalam proses pengumpulan data yang dibutuhkan.

REFERENSI

- [1] R. Upa And R. Pilu, "Pelatihan Dan Pengenalan Dasar-Dasar Komputer Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Lingkungan Kelurahan Temmalebba," *Madaniya*, Vol. 2, No. 4, Pp. 373–377, 2021, Doi: 10.53696/27214834.104.
- [2] "Raisida+Salwa++3745".
- [3] M. Rasid Ridho, "Rancang Bangun Sistem Informasi Point Of Sale Dengan Framework Codeigniter Pada Cv Powershop," 2021.
- [4] S. Melisa, H. Mayusdilla, R. Zulfanaur, M. R. Alfarizi, And S. Rahayu, "Pengembangan Sistem Informasi Untuk Meningkatkan Pelayanan Pada Coffeeshop," Vol. 5, No. 1, 2024.
- [5] "View Of Konsep Sistem, Jenis-Jenis Sistem Dan Model Sistem".
- [6] M. F. Siahaan, M. Hendri, And S. Lindawati, "Jurnal Armada Informatika Stmik Methodist Binjai Perancangan Sistem Informasi Promosi Dan Penjualan Pada Pt. Gaya Makmur Mulia Menggunakan Metode Prototipe." [Online]. Available: <https://doi.org/>
- [7] D. Angelo And R. Ridho, "Rancang Bangun Penjualan Lisence Key Berbasis Web Pada Pt. Gfsoft Indonesia," *Jurnal Comasie*, 2022.
- [8] R. Haerani, R. Dewi, And M. Farida, "Perancangan Sistem Informasi Media Komunikasi Berbasis Android," *Sistem Informasi* |, Vol. 7, No. 2, Pp. 116–122, 2020.
- [9] K. Buatan, S. Data Di Era Perkembangan Teknologi, T. Serta Peluang, And M. Yohanda Hafidz Primayudya, "Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi-2024 Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Bahan Makanan Berbasis Website (Studi Kasus Toko Fidza)".
- [10] A. T. Kusumo, V. Triantori, And I. Komarudin, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Smooth-Tee Dengan Metode Waterfall".
- [11] C. Christian And A. Voutama, "Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Inventaris Berbasis Website," *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, Vol. 12, No. 2, Apr. 2024, Doi: 10.23960/Jitet.V12i2.4259.
- [12] S. S. H. Wijaya And R. A. Aziz, "Audit Sistem Informasi Menggunakan Metode Framework Cobit 5," *Jurnal Informatika*, Vol. 19, No. 2, Pp. 116–126, 2019, Doi: 10.30873/Ji.V19i2.1681.
- [13] L. Putu Ary Sri Tjahyanti, G. Rai Sutama, And P. Korespondensi, "Peran Analisis Kebutuhan Dalam Menciptakan Sistem Informasi Yang Responsif Dan Berkelanjutan," *Jurnal Komputer Dan Teknologi Sains (Komteks)*, Vol. 3, No. 2, Pp. 1–11, 2024.
- [14] Irsyadunas, A. Anggraini, N. Chairani, N. Yomi, M. R. Fakhri Archani, And M. Fikri, "Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Karyawan Terbaik Pada Pt.Kao Indonesia Menggunakan Metode Saw (Simple Additive Wighting)," *Jurnal Ilmiah Teknik Mesin, Elektro Dan Komputer*, Vol. 3, No. 2, Pp. 292–310, 2023, Doi: 10.51903/Juritek.V3i2.1783.
- [15] F. Salman Ramadan, "Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Inventaris Labolatorium Komputer Berbasis Web Dengan Integrasi Radio Frekuensi Identification (Rfid)."
- [16] N. Musthofa And M. A. Adiguna, "Perancangan Aplikasi E-Commerce Spare-Part Komputer Berbasis Web Menggunakan Codeigniter Pada Dhamar Putra Ccomputer Kota Tangerang," *Oktal : Jurnal Ilmu Komputer Dan Science*, Vol. 1, No. 03, 2022, [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal>
- [17] I. Syafruddin Akbar And T. Haryanti, "Pengembangan Entity Relationship Diagram Database Toko Online Ira Surabaya," 2021.
- [18] M. Abdillah, Ilhamsyah, And R. Hidayati, "Penerapan Metode Analytic Network Process (Anp) Berbasis Android Sebagai Sistem Pendukung Keputusan Dalam Pemilihan Tempat Kos," *Jurnal Coding, Rekayasa Sistem Komputer Untan*, Vol. 6, No. 3, Pp. 12–22, 2018.
- [19] A. Pratama Putra, "Oktal : Jurnal Ilmu Komputer Dan Science Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Kap Lampu Berbasis Web Pada Jaya Lamp", [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal>
- [20] E. Arribe, R. Hafsari, A. Anggi Subekti, And A. Haris Aragati, "Perancangan Sistem Informasi Manajemen Inventory Pada Retail Pt. Stars Internasional," Vol. 10, No. 2, 2023.