

SISTEM INFORMASI E-KASIR PADA CAFE UNICO TEMBILAHAN

M. Sahrul Rozi ^{1*}, Muh. Rasyid Ridha ², Usman ³, Febri Aditia ⁴

^{1,2,3,4}Universitas Islam Indragiri; Jl. Provinsi, Prt. 1, Tembilahan, Riau; 08117595444

Received: 1 September 2024

Accepted: 5 Oktober 2024

Published: 12 Oktober 2024

Keywords:

Sistem Informasi;
SDLC;
Waterfall;
E-Kasir.

Correspondent Email:

sahrolrozi18@gmail.com

Abstrak. Saat ini banyak sistem kasir yang masih menggunakan cara manual atau tradisional sehingga dapat membuang waktu pelanggan terutama yang sedang terburu-buru. Kesalahan dalam menghitung total pengeluaran juga dapat merugikan restoran dan pelanggan. Oleh karena itu, inovasi terbaru membuat proses perhitungan di kasir menjadi lebih cepat dan efisien. Sistem informasi ini dirancang menggunakan metode System Development Life Cycle (SDLC) dengan model Waterfall. Implementasinya menggunakan bahasa pemrograman PHP dan web server XXAMP dan MySql untuk pengelolaan database. Sistem E-Cashier memberikan banyak manfaat bagi perusahaan, seperti memudahkan dalam memantau data produk terkini, mempercepat proses jual beli, memproses laporan keuangan di kasir, dan membantu pengarsipan data keuangan. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa E-Kasir sangat bermanfaat bagi para pelaku bisnis.

Abstract. Currently, many cashier systems still use manual or traditional methods, which can waste customers' time, especially those in a hurry. Mistakes in calculating total expenditure can also be detrimental to restaurants and customers. Therefore, the latest innovations have made the calculation process at the cashier faster and more efficient. This information system was designed using the System Development Life Cycle (SDLC) method with the Waterfall model. The implementation uses the PHP programming language and XXAMP and MySql web servers for database management. The E-Cashier system offers many benefits for companies, such as making it easier to monitor current product data, speeding up the buying and selling process, processing financial reports at the cashier, and helping with archiving financial data. The conclusion of this research shows that E-Kasir is very useful for business people.

1. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang teknologi informasi telah membawa kemajuan besar diberbagai bidang kehidupan, diantaranya bidang industri, pendidikan, politik, ekonomi, pemerintahan dan lain sebagainya. Pemanfaatan teknologi informasi dengan berbagai fitur yang bertujuan untuk membantu masyarakat dalam melakukan aktivitas sehari-hari tidak hanya diperkotaan tetapi sampai di pedesaan [1]. Perkembangan teknologi informasi semakin maju yang diakibatkan Faktor globalisasi yang telah masuk berbagai aspek kehidupan. Dengan

adanya perkembangan teknologi informasi ini memunculkan memunculkan berbagai alternatif kemudahan dalam proses penggunaanya [2]. Café UNICO Tembilahan menyadari bahwa penggunaan teknologi komputer sebagai alat pengolah data yang canggih memberikan peluang untuk meningkatkan efisiensi dalam berbagai aspek operasional, termasuk dalam sistem pemesanan makanan di kafe.

Usaha bisnis adalah kegiatan organisasi yang menyediakan barang dan jasa yang dibutuhkan masyarakat sehari-hari yang bertujuan untuk memperoleh keuntungan. Bisnis dibidang kuliner makanan merupakan

salah satu peluang usaha yang memiliki prospek yang sangat bagus dan menguntungkan jika dikelola secara baik dan benar. Menurut Ketua Gabungan Pengusaha Makanan dan Minuman Indonesia menjelaskan bahwa bisnis makanan dan minuman selalu masuk lima jenis investasi di Indonesia. Hal itu memicu banyaknya daya tarik investor atas bisnis makanan dan minuman. Saat ini banyak sekali remaja bahkan orang dewasa menjadikan restoran ataupun café tidak hanya sebatas tempat untuk makan dan minum, tetapi juga menjadikannya sebagai tempat untuk meeting ataupun berkumpul bersama kerabat [3]. Café UNICO merupakan salah satu cafe yang ramai diminati oleh remaja dan orang dewasa. Persaingan dalam industri kuliner yang semakin ketat mendorong Café UNICO Tembilahan untuk terus berinovasi. Dalam upaya mempertahankan dan meningkatkan pangsa pasar, fokus pada efektivitas pelayanan, terutama dalam pemesanan dan penghidangan menu, menjadi kunci strategis yang harus diperhatikan dengan serius. Dalam era digital ini, kecepatan dan efisiensi dalam proses pemesanan menu menjadi krusial. Café UNICO Tembilahan menyadari bahwa pengalaman pelanggan tidak hanya bergantung pada kualitas makanan, tetapi juga pada sejauh mana kafe dapat memberikan pelayanan yang cepat dan tanpa kesalahan [4].

Penggunaan metode penulisan transaksi secara manual sering kali menimbulkan masalah akurasi dan memakan waktu yang lama. Oleh karena itu, UNICO Tembilahan melihat perlunya solusi modern berupa sistem informasi kasir untuk memperbaiki efisiensi operasional sekaligus mengurangi potensi kesalahan [5]. Munculnya gagasan untuk mengadopsi sistem berbasis aplikasi kasir menjadi langkah logis. UNICO Tembilahan menyadari bahwa aplikasi kasir berbasis web dapat menjadi solusi terbaik untuk mengelola transaksi dan laporan keuangan secara lebih efektif dan terkomputerisasi. Penelitian ini memiliki tujuan dalam pengetahuan mengenai sistem informasi manajemen khususnya sistem informasi manajemen kasir. Dengan sistem informasi manajemen kasir, diharapkan operasional dalam bertransaksi akan lebih efisien. Selain itu, dengan adanya sistem informasi manajemen kasir ini diharapkan dapat membantu berkembangnya bisnis Café UNICO dalam meningkatkan kualitas

pelayanan terhadap konsumen. Tujuan lain dari penelitian ini adalah pengenalan mengenai aplikasi berbasis web serta implementasi dari aplikasi kasir berbasis web

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 E-Kasir

E-kasir adalah sebuah sistem kasir berbasis digital yang digunakan untuk mencatat, memproses, dan mengelola transaksi penjualan di sebuah toko atau bisnis[6]. Sistem ini biasanya mencakup perangkat lunak dan perangkat keras, seperti komputer atau tablet, yang menggantikan fungsi kasir tradisional yang menggunakan mesin kasir manual. Dengan e-kasir, pemilik bisnis dapat dengan mudah mengelola stok barang, menghitung harga total pembelian, mencatat penjualan, dan menghasilkan laporan keuangan secara real-time.

2.2 Sistem Informasi

Sistem Informasi merupakan teknologi informasi yang memiliki banyak fungsi untuk membantu pekerjaan manusia dalam mengambil keputusan, serta berpengaruh terhadap hasil pekerjaan manusia sehingga manusia mendapatkan hasil yang maksimal dalam menyelesaikan pekerjaannya[7].

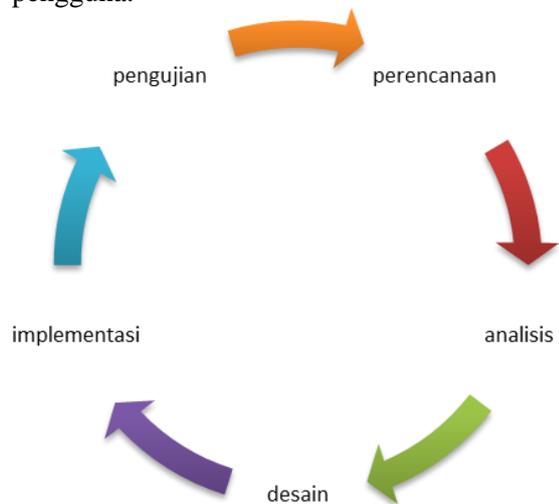
2.3 Sistem Informasi E-Kasir

Sistem informasi e-kasir adalah sebuah perangkat lunak atau aplikasi yang digunakan untuk mengelola transaksi keuangan, khususnya dalam bisnis ritel atau layanan[8]. Sistem ini memungkinkan penjual untuk mencatat penjualan, mengelola stok barang, dan melacak transaksi keuangan secara efisien. Biasanya, sistem ini terintegrasi dengan berbagai fitur, seperti manajemen inventaris, pelacakan penjualan, pelaporan keuangan, dan sering kali dapat berhubungan langsung dengan metode pembayaran elektronik. Dengan adanya sistem informasi e-kasir, bisnis dapat meningkatkan efisiensi operasional dan mengurangi kesalahan manusia dalam proses transaksi.

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam perancangan sistem ini adalah *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan model waterfall. Seperti yang terlihat pada gambar 1, terdapat beberapa tahap dalam model waterfall, dimulai dari tahap perencanaan yang mencakup

identifikasi masalah dan pengumpulan data. Ada tiga metode pengumpulan data yang digunakan, yaitu observasi, wawancara, dan studi literatur. Tahap kedua adalah analisis, di mana dilakukan perbandingan antara sistem lama dengan sistem baru menggunakan metode analisis PIECES. Tahap ketiga adalah desain, di mana akan dibuat gambaran mengenai aplikasi yang akan dikembangkan menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) yang mencakup *use case* diagram, *activity* diagram, *class* diagram, dan *sequence* diagram. Tahap keempat adalah implementasi, di mana gambaran yang telah dibuat akan direalisasikan menggunakan bahasa pemrograman PHP, Visual Studio Code sebagai *framework*, dan MySQL sebagai database[9]. Tahap terakhir adalah pengujian sistem, di mana setelah semuanya direalisasikan, sistem akan diuji menggunakan metode blackbox untuk menguji fungsionalitas sistem serta pengujian usability. Jika sudah diuji, maka akan diketahui kelayakan sistem untuk digunakan oleh pengguna.



Gambar 1 Waterfall Model

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisa Kebutuhan

Pada Analisa Kebutuhan terdapat dua tahapan yaitu peneliti melakukan pengumpulan data dan analisis sistem.

4.1.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara; (1) Observasi secara langsung dilakukan di café UNICO Jl. Sungai Beringin, Kec. Tembilahan, kabupaten Indragiri Hilir Riau. dan berlangsung pada 10 Oktober 2023. (2) Wawancara dilakukan pada 10 Oktober 2023

berlokasi di Jl. Sungai Beringin, Kec. Tembilahan, kabupaten Indragiri Hilir Riau ke café Unico Jl. Sungai Beringin, yang menjadi objek dari penelitian yang dilakukan. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan Rihsan Danu selaku karyawan cafe, mengenai sistem pemesanan menu, proses transaksi, dan pengarsipan keuangan. (3) Studi Literatur, Peneliti melakukan kajian literatur dengan mencari data dari sumber-sumber terpercaya untuk melengkapi data yang belum didapatkan selama studi lapangan. Data yang dikumpulkan berupa literatur dari artikel jurnal yang relevan, sehingga dapat dijadikan acuan dalam menyusun penelitian ini.

4.1.2 Analisis Sistem

Peneliti menggunakan metode atau teknik analisis sistem PIECES, analisis PIECES yang menganalisis sebuah sistem dengan enam parameter yaitu *Performance*, *Information*, *Economy*, *Control*, *Efficiency*, dan *Service*. Teknik PIECES digunakan untuk mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan pada sistem yang lama dan menghasilkan solusi terhadap permasalahan tersebut dengan menggunakan parameter sistem yang baru [10].

Tabel 1 Hasil Analisis Sistem

Param eter	Sistem Lama	Sistem Usulan
Perfor mance	Transaksi penjualan dicatat menggunakan buku kas atau catatan manual yang mencatat jenis produk, jumlah, harga, dan total pembayaran.	Dalam sistem informasi kasir, pencatatan transaksi penjualan dilakukan secara otomatis setelah setiap transaksi selesai. Data seperti item yang dibeli, jumlah, harga, dan total pembayaran disimpan dalam database.
Inform ation	Stok barang diperiksa secara manual dengan melakukan inventarisasi reguler. Pengelola menghitung	Sistem informasi kasir menyediakan manajemen inventori otomatis. Setiap kali ada transaksi

Param eter	Sistem Lama	Sistem Usulan
	barang yang tersisa dan mencatatnya untuk mengetahui kapan harus memesan ulang.	penjualan, sistem akan mencatat berapa jumlah barang yang terjual.
Econo mi	Keuangan cafe dicatat secara manual menggunakan buku besar atau spreadsheet untuk mencatat pengeluaran dan pemasukan, serta memonitor profitabilitas.	Sistem informasi kasir menyediakan laporan keuangan otomatis berdasarkan data transaksi harian.
Control	Kontrol terhadap stok barang dan keuangan cafe terbatas pada kemampuan pengelola untuk melakukan inventarisasi secara manual dan memantau transaksi.	Sistem informasi kasir memberikan kontrol yang lebih baik dengan manajemen inventori otomatis dan laporan keuangan yang terstruktur. Ini memungkinkan pengelola untuk memantau keuangan secara real-time, dan dengan cepat mengidentifikasi masalah atau peluang.
Efficie ncy	Efisiensi operasional terbatas oleh proses manual yang memerlukan waktu dan upaya ekstra untuk melakukan transaksi, pencatatan, dan manajemen inventori.	Implementasi sistem informasi kasir meningkatkan efisiensi dengan mempercepat proses transaksi, mengurangi kesalahan manusia, dan memungkinkan akses yang lebih cepat terhadap data penting. Ini membantu cafe untuk meningkatkan produktivitas dan mengoptimalkan sumber daya yang tersedia.

Param eter	Sistem Lama	Sistem Usulan
Service	Pelayanan pelanggan mengandung interaksi langsung antara kasir dan pelanggan	Sistem informasi kasir dapat meningkatkan pelayanan pelanggan dengan menyediakan akses cepat ke riwayat pembelian pelanggan dan memfasilitasi komunikasi yang lebih baik antara karyawan cafe dan pelanggan.

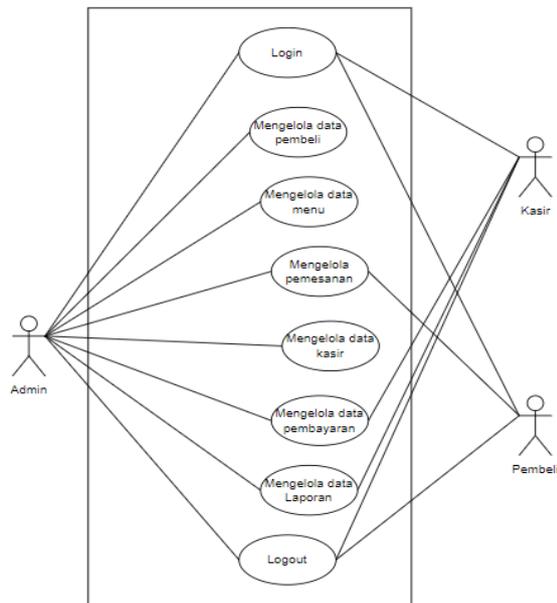
Berdasarkan Tabel 1 Dapat disimpulkan bahwa sistem lama memiliki banyak kekurangan dalam hal kinerja, informasi, biaya, keamanan, efisiensi waktu, dan pelayanan yang diberikan oleh pihak café. Analisis terhadap sistem ini menjadi dasar bagi peneliti untuk merancang sistem baru yang lebih baik.

4.2 Perancangan Sistem

Peneliti menggunakan *tools development* berorientasi objek berbasis *Unified Modelling Language* (UML) untuk merancang sebuah sistem yang baru, perancangan sistem dengan UML yang terdiri dari *Use Case Diagram*, *Activity diagram*, *Sequence Diagram* dan *Class Diagram*.

4.2.1 Use Case Diagram

Penggambaran Use Case Diagram bertujuan untuk memberikan gambaran visual tentang bagaimana pengguna berinteraksi dengan system [11]. Diagram ini memvisualisasikan aksi-aksi dan interaksi yang dilakukan oleh aktor terhadap sistem, sehingga memperjelas bagaimana sistem tersebut digunakan dalam berbagai skenario.



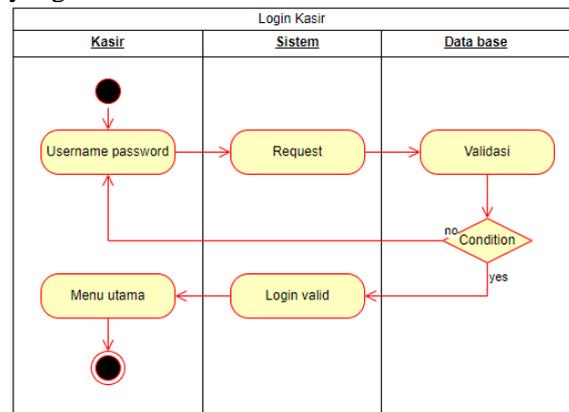
Gambar 2 Use Case Diagram Sistem Informasi E-Kasir pada Café Unico Tembilihan

Pada Gambar 2 terlihat *Use Case Diagram* sistem yang akan dibangun, terdapat tiga aktor yang akan saling berinteraksi di dalam sistem, yaitu *Administrator* (Admin), Kasir (Kariawan) dan Pembeli (User). Menjelaskan menjelaskan tentang fasilitas yang dapat digunakan oleh admin yaitu admin dapat login, dapat mengelola data pembeli, data menu, data pemesanan, data kasir, data pembayaran, dan mengelola data laporan dan cetak laporan. Dan kasir yaitu dapat Login, mengelola data pembayaran, mengelola data laporan dan logout. Dan pembeli dapat Login, mengelola pemesanan dan logout.

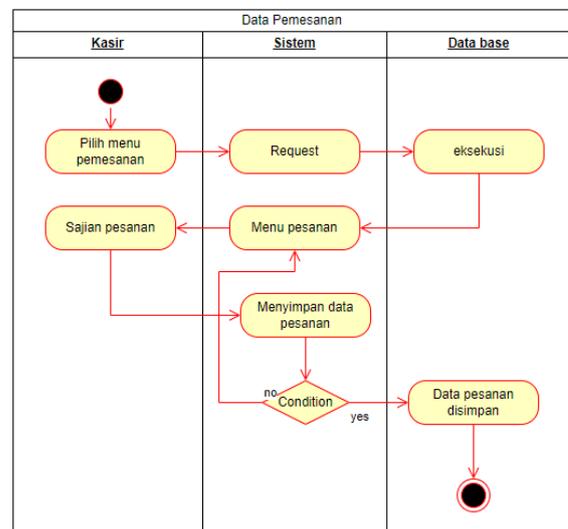
4.2.2 Activity Diagram

Activity diagram merupakan diagram aktivitas yang menunjukkan secara umum aliran kerja yang terjadi pada Sistem Informasi E-Kasir pada Bagian Kasir Café Unico Tembilihan yang akan dibangun[12]. pada rancangan diagram ini menggambarkan proses

sebenarnya yang terjadi pada rancangan sistem yang dibuat.



Gambar 3 Activity Diagram Login Kasir



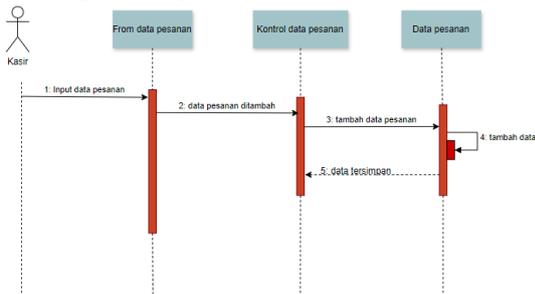
Gambar 4 Activity Diagram Pemesan Menu

Pada Gambar 3 dan 4 di menjelaskan yaitu pertama kali kasir memasukkan username dan password ke dalam sistem yang kemudian sisitem tersebut mengirimnya ke dalam database lalu dari database username dan password yang dimasukkan tadi divalidasi apakah data tersebut benar atau salah, jika username dan password yang dimasukkan benar maka login valid dan kemudian akan langsung kepada tampilan menu utama, tetapi kalau username dan passwornya salah akan kembali ke halaman pertama untuk mengisi username dan password lagi, dan kemudian seorang kasir yang adan menyajikan pesanan konsumen, lalu menyimpan data tersebut di database untuk dijadikan acuan laporan pembelian dan keuangan

4.2.3 Sequence Diagram

Sequence diagram yaitu menggambarkan suatu interaksi antar objek di dalam dan di

sekitar sistem (termasuk pengguna, display, dan sebagainya) berupa message yang digambarkan terhadap waktu[13]. Sequence diagram terdiri antar dimensi vertikal atau waktu dan dimensi horizontal. Berikut ini akan digambarkan mengenai sequence diagram pada sistem berkaitan dengan proses login aktor dalam hal ini yang menjadi aktor adalah kasir,berikut adalah gambarnya :

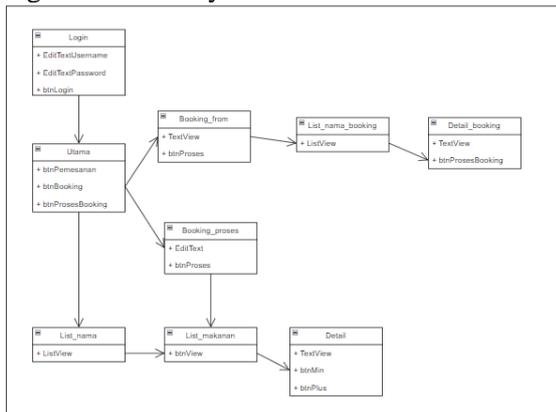


Gambar 5 Sequence Diagram Proses Input Data Pesanan

Pada gambar 5 dijeskan proses kasir melakukan penginputan data pemesan yang dilakukan pembeli, pertama kasir akan menambahkan data pesanan yang telah dipesan oleh pembeli kemudian sistem akan menyimpan data tersebut..

4.2.4 Class Diagram

Penggambaran class diagram menggambarkan sebuah diagram kelas terkait media penyimpanan data pada sistem yang akan digunakan nantinya.



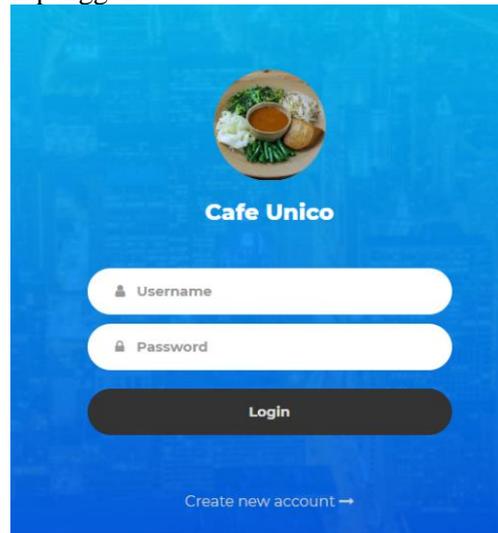
Gambar 6 Class Diagram Sistem Informasi E-Kasir Pada Café Unico Tembilaan

Pada Gambar 6 digambarkan class diagram Melakukan identifikasi dan merancang arsitektur sesuai dengan kebutuhan data dari proses bisnis, lalu menggambar relasi menggunakan use case diagram dan class diagram meliputi data customer, data menu,

data supplier, data pegawai, dan data keuangan yang disajikan dalam bentuk Class diagram

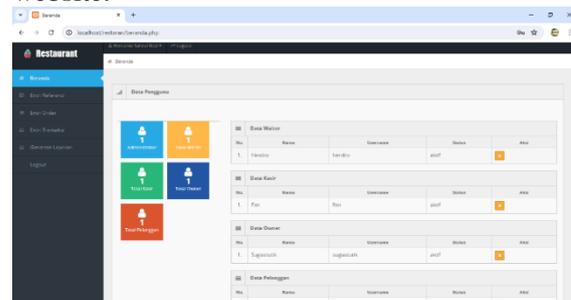
4.3 Implementasi Sistem

File website yang sudah dirancang kemudian di-upload ke web server dan diberi nama domain. Adapun pemberian nama domain untuk cafe yaitu <http://sistemcafe.my.id> hal ini bertujuan supaya website Café dapat diakses oleh pengguna.



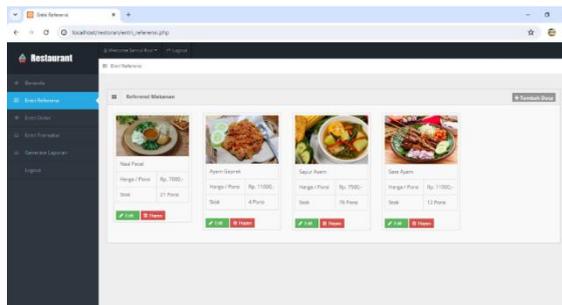
Gambar 7 Tampilan Homepage Sistem

Pada Gambar 7 merupakan tampilan homepage dari sistem informasi e-kasir pada café unico ketika user pertama kali mengakses website.



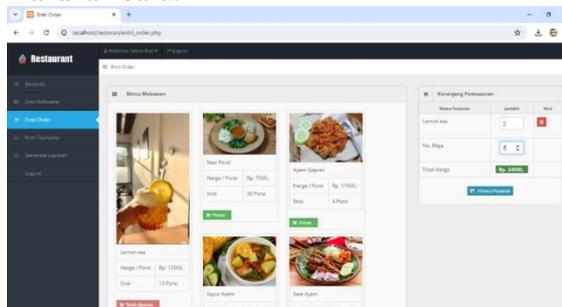
Gambar 8 Tampilan Dashboard Admin

Pada Gambar 8 merupakan tampilan Dashboard Petugas Admin. Terdapat 5 menu utama yaitu menu Beranda, Entri Referensi, Entri Orde, Entri Transaksi dan Generate Laporan.



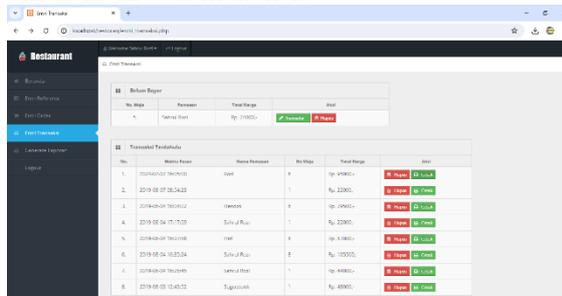
Gambar 9 Tampilan Tampilan Entri Referensi

Pada Gambar 9 merupakan tampilan Entri Referensi, terdapat menu menu makanan yang ada di café unico dan menu menambahkan makanan baru.



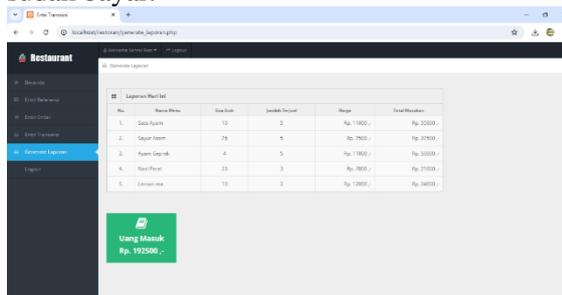
Gambar 10 Tampilan Entri Order

Pada Gambar 10 merupakan tampilan Entri Order, terdapat menu menu yang sudah ditambahkan oleh admin dan terdapat menu untuk memesan makanan.



Gambar 11 Tampilan Entri Transaksi

Pada Gambar 11 merupakan tampilan Entri Transaksi, terdapat dua tabel yang berisi tabel transaksi belum bayar dan tabel transaksi sudah bayar.



Gambar 12 Tampilan Generate Laporan

Pada Gambar 12 merupakan tampilan Generate Laporan, terdapat tabel yang berisi data data transaksi yang sudah diselesaikan dan terdapat total uang masuk dari transaksi yang sudah dilakukan.

4.4 Pengujian Sistem

Setelah sistem diimplementasikan, tahapan selanjutnya yang harus dilakukan adalah pengujian sistem, penilaian terhadap sistem informasi yang telah dibangun guna memberikan pembeda antara informasi yang diberikan dan hasil yang diharapkan. Tujuannya adalah meminimalisir banyaknya *error* dan *bug* pada sistem yang dibangun[14]. Untuk menguji sebuah sistem dibutuhkan teknik atau metode tertentu, metode pengujian sistem yang digunakan pada penelitian ini berupa *Functionality* dan *Usability Test*.

4.4.1 Functionality Test

Pengujian fungsional tidak menitikberatkan pada *source code* tetapi lebih kepada kesesuaian fitur program dengan kebutuhan klien atau dengan proses sistem yang akan diterapkan nantinya. Data instrumen pengujian *Functionality* terhadap Sistem Informasi E-Kasir Pada Café Unico Tembilaan. Hasil pengujian *Functionality* dengan 10 orang responden menghasilkan bahwa semua fungsi sudah berjalan dengan baik dan sistem dapat digunakan secara normal.

4.4.2 Usability Test

Pengujian *usability* test berfokus pada kualitas dan *user interface*. Usability test dilakukan dengan cara memberikan kuesioner kepada pengguna untuk mendapatkan *feedback* sehingga peneliti dapat dengan cepat melakukan koreksi apabila terdapat ketidaksesuaian sistem dengan standar kebutuhan pengguna[15]. Kuesioner pengujian *usability* dengan menggunakan USE Questionnaire. Setiap kuesioner memiliki beberapa pertanyaan dimana setiap pertanyaan diberi beberapa pilihan bobot jawaban dengan berdasarkan perhitungan skala likert 5, misalnya “Sangat Tidak Setuju (STS)” diberi poin 1, “Tidak Setuju (TS)” diberi poin 2, “Kurang Setuju (KS)” diberi poin 3, “Setuju (S)” diberi poin 4, “Sangat Setuju (SS)” diberi poin 5. Data instrumen pengujian usability dapat dilihat pada link berikut <https://forms.gle/X3xf21iw1kPacWSNA> Hasil

pengujian *usability* dengan 18 orang responden dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 2 Hasil Perhitungan Skor Instrumen Pengujian Usability

Keterangan	Skor	Jumlah	Jumlah x Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	0	0
Tidak Setuju (TS)	2	0	0
Kurang Setuju (KS)	3	12	36
Setuju (S)	4	59	236
Sangat Setuju (SS)	5	91	455

Rumus untuk menghitung *Usability*:
Skor Total / Skor Maksimal x 100 %, Skor maksimal didapat dari jumlah semua responden menjawab Sangat Setuju dengan skor 5 sehingga,
 skor Maksimal = jumlah responden x jumlah soal kuesioner x 5

$$= 18 \times 9 \times 5$$

$$= 810$$

Persentase = $727/810 \times 100 \%$
 = 89,7 %

Hasil persentase dari pengujian *Usability* yaitu 89,7%. Kemudian dikonversikan ke dalam skala kualitatif dengan persentase kelayakan berdasarkan Tabel 3 yang dikemukakan oleh Arikunto[16] sebagai berikut.

Tabel 3 Persentase Kelayakan

Persentase Kelayakan	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
< 20%	Sangat Kurang

Hasil persentase dari pengujian *Usability* yaitu 89,7%. Berdasarkan tabel persentase kelayakan, sistem yang dibangun berada pada kategori “Sangat Baik”.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi Surat Masuk dan Surat Keluar yang dibangun mampu memenuhi kebutuhan dalam pengelolaan surat di organisasi. Sistem ini

memberikan berbagai kemudahan dan manfaat sebagai berikut:

- 1) Rancang bangun sistem informasi E-Kasir pada café Unico ini telah berhasil dilakukan dan dapat mengatasi kendala – kendala yang sebelumnya terjadi serta memberikan dampak positif bagi sektor usaha makanan dan minuman.
- 2) Dengan dibangunnya sistem E-Kasir ini membuat meningkatkan efisiensi operasional, meningkatkan akurasi transaksi, dan mengoptimalkan pelayanan kepada pelanggan.
- 3) Metode yang digunakan dalam perancangan sistem yang digunakan adalah System Development Life Cycle (SDLC) dengan model waterfall. Dan direalisasikan menggunakan bahasa pemrograman komputer yaitu PHP, Visual Studio Code sebagai Framework dan MySql sebagai database.
- 4) Hasil analisis data deskriptif kuesioner sebanyak 10 responden, maka diperoleh hasil pengujian black box yaitu menggunakan functionality sebanyak 6 pertanyaan mendapatkan hasil 100% dan dapat dikatakan sangat layak untuk digunakan. Sedangkan hasil pengujian usability sebanyak 9 pertanyaan dan mendapatkan hasil 90,4% yang dapat dikategorikan sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. F. Shiam, D. Syamsianto, M. Pramudia, Y. W. Ananda and T. Desyani, "Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Kasir pada Maxx Coffee," Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi, vol. IV, no. 2, pp. 124-128, 2021.
- [2] M. Afif, A. Ambarwati and E. Setiawan, "Perencanaan Arsitektur Sistem Informasi pada Cafe Warung'e Dony," Jurnal Tata Kelola dan Kerangka Kerja Teknologi Informasi, vol. VIII, no. 1, pp. 32-37, 2022.
- [3] F. P. Putra and A. Tedyyana, "Pendekatan Human Centered Design pada Perancangan User Experience Aplikasi Pemesanan Menu Cafe," Jurnal Sistem Informasi, vol. X, no. 2, pp. 336-345, 2023.
- [4] A. Julianti and A. Mubarak, "Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Pada Café Coffee Holidays," eProsiding Sistem Informasi (POTENSI), vol. II, no. 2, pp. 218-222, 2021.
- [5] F. Yunita, D. Y. Prasetyo, "Sistem Informasi E-Kasir pada Berry Konveksi Tembilaan," Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer, vol. VI, no. 4, pp. 875-885, 2022.

- [6] R. Disnasari and M. R. Ridha, "Sistem Informasi Desa Sialang Panjang Kecamatan Tembilahan Hulu Berbasis Web," *Jurnal Perangkat Lunak*, vol. IV, no. 2, p. 96 – 103, 2022.
- [7] M. Shaleh, Usman and M. R. Ridha, "E-Layanan Jasa Photography Berbasis Web (Amanda Salon Pari 03 Sungai Luar)," *Jurnal Perangkat Lunak*, vol. V, no. 3, p. 333 – 346, 2023.
- [8] D. Meisak, "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Kasir Pada Restoran The Tempoa Jelutung Jambi," *Jurnal Ilmiah MEDIA SISFO*, vol. XV, no. 1, pp. 28-39, 2021.
- [9] W. Pudyawardana, "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Pada Restoran Lamongan Cahaya," *Journal of Al Muslim Information System*, vol. II, no. 1, pp. 21-27, 2021.
- [10] J. Shadiq and R. Wahyudin, "Sistem Informasi Kasir pada Restoran Siap Saji FoofPanda Berbasis Dekstop," *Information Management For Educators And Professionals*, vol. V, no. 1, pp. 85-94, 2020.
- [11] Samsir and M. Siddik, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pos (Point Of Sale) Untuk Kasir Menggunakan Konsep Bahasa Pemrograman Orientasi Objek," *Journal Of Information System And Informatics Engineering*, vol. IV, no. 1, pp. 43-48, 2020.
- [12] N. Caniati, A. L. Ghozali and A. Sumarudin, "Implementasi Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Dan Minuman Pada Kafe Berbasis Web Menggunakan Jaringan Intranet," *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, vol. III, no. 2, pp. 8-13, 2017.
- [13] Z. R. Saputri, A. N. Oktavia, L. S. Ramdhani and A. Suherman, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web Pada Cafe Surabiku," *Jurnal Tegnologi dan Informasi*, vol. IX, no. 1, pp. 66-77, 2019.
- [14] I. M. Arsal, D. R. Wardhani and F. Destiwati, "Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Kasir Pada Restoran Padang Jaya Berbasis Java Netbeans," *Jurnal Ilmiah MEDIA SISFO*, vol. XVII, no. 3, pp. 152-159, 2023.
- [15] Nurchayati and S. Husaini, "Implementasi Sistem Informasi Point Of Sale (Pos) Moka Dengan Metode Pieces (Studi Kasus Kafe Janji Jiwa 995 Comal)," *Soshumdik*, vol. I, no. 3, pp. 45-58, 2022.
- [16] A. Suharsimi, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.