

SKRIPSI
RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PRODUK
BERBASIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK
CODEIGNITER 4
(STUDI KASUS RUMAH MAKAN SAYUR ASEM BETAWI)



Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sistem Informasi

Fakultas Sains dan Teknologi

Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

Disusun oleh :

Junanda Firdaus

11180930000107

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH
JAKARTA
2023 M / 1444 H

SKRIPSI
RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
PRODUK BERBASIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN
FRAMEWORK CODEIGNITER 4
(STUDI KASUS RUMAH MAKAN SAYUR ASEM BETAWI)



Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sistem Informasi

Fakultas Sains dan Teknologi

Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

Disusun oleh :

Junanda Firdaus

11180930000107

Universitas Islam Negeri
SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH
JAKARTA
2023 M / 1444 H

HALAMAN JUDUL

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
PRODUK BERBASIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN
FRAMEWORK CODEIGNITER 4
(STUDI KASUS RUMAH MAKAN SAYUR ASEM BETAWI)**



Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sistem Informasi

Fakultas Sains dan Teknologi

Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

Disusun oleh :

Junanda Firdaus

11180930000107

Universitas Islam Negeri
SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH

JAKARTA

2023 M / 1444 H

LEMBAR PERNYATAAN

DENGAN INI SAYA MENYATAIKAN BAHWA SKRIPSI INI BENAR-BENAR HASIL KARYA SENDIRI YANG BELUM PERNAH DIAJUKAN SEBAGAI SKRIPSI ATAU KARYA ILMIAH PADA PERGURUAN TINGGI MANAPUN.

Jakarta, 1 Mei 2023



Handwritten signature of Junanda Firdaus in black ink.

Junanda Firdaus
11180930000107



Universitas Islam Negeri
YARIF HIDAYATULLAH JAKARTA

ABSTRAK

JUNANDA FIRDAUS - 11180930000107, Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Produk Berbasis Web Dengan Menggunakan *Framework Codeigniter 4* (Studi Kasus Rumah Makan Sayur Asem Betawi). Dibawah bimbingan **Zulfiandri dan Nuryasin**.

Saat ini perkembangan teknologi informasi sangatlah pesat dan cepat termasuk di Indonesia. Dengan adanya teknologi pada dasarnya adalah untuk mempermudah manusia dalam menjalankan sesuatu hal. Pada saat ini di dunia bisnis persaingannya semakin ketat, sehingga suatu perusahaan di tuntut untuk melakukan pembaharuan terhadap sistem yang digunakan dalam berbisnis agar dapat bersaing dengan perusahaan lainnya. Untuk menghadapi persaingan bisnis tersebut, perusahaan perlu sistem teknologi informasi yang terstruktur dengan baik. Akan tetapi masih ada rumah makan yang belum menerapkan sistem tersebut, salah satunya adalah Rumah Makan Sayur Asem Betawi. Saat ini sistem yang berjalan di Rumah Makan Sayur Asem Betawi masih bisa dikatakan sangat tradisional yang menyebabkan kesulitan mendapatkan keuntungan yang maksimal. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki tujuan untuk membuat sebuah sistem informasi penjualan produk berbasis web menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework codeigniter 4* sebagai media penjualan yang dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna sistem terkait. Penelitian pada Rumah Makan Sayur Asem Betawi ini menggunakan metode *waterfall* dan UML (*Unified Model Language*) diagram untuk memperlihatkan aliran proses dan data pada sistem yang akan dirancang. *Waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, serta berurutan dalam membangun sebuah *software*. Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem informasi penjualan produk berbasis web menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework codeigniter 4* sebagai media penjualan. Sehingga dapat memudahkan pemilik rumah makan dalam mencatat, mengelola, dan melihat semua hal tentang penjualannya serta mempermudah para pengguna sistem terkait dalam melakukan pemesanan makanan dan tempat.

Kata Kunci: Rancang Bangun, Sistem Informasi, Penjualan, *Codeigniter 4*, *Waterfall*, *Unified Model Language* (UML)

V Bab + lxxvii Halaman + 249 Halaman + 97 Gambar + 29 Tabel + 6 Daftar Simbol + Daftar Pustaka + Lampiran

Pustaka Acuan 51 (2014 – 2023)

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warrahmatullahi wabarakatuh.

Alhamdulillah, segala puji dan syukur atas kehadiran dan rahmat Allah SWT yang telah memberikan berkah, rahmat, serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Produk Berbasis Web Dengan Menggunakan *Framework Codeigniter 4* (Studi Kasus Rumah Makan Sayur Asem Betawi)” dengan lancar. Shalawat beserta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat dan kerabat serta muslimin dan muslimat, semoga kita semua mendapatkan syafa'at dari beliau di akhirat kelak. Aamiin.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan bantuan, saran, bimbingan, dukungan, serta do'a dari berbagai pihak yang tidak dapat diukur oleh materi. Karena itu, sebagai bentuk apresiasi dan terima kasih, peneliti ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Bapak Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, Ph.D. selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
2. Ibu Dr. Qurrotul Aini, M.T. selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
3. Bapak Ir. Eri Rustamaji, MBA selaku Sekretaris Program Studi S1 Sistem Informasi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
4. Bapak Zulfiandri, S.Kom., M.MSI. sebagai Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing peneliti selama

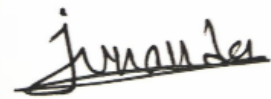
penelitian skripsi ini sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

5. Bapak Nuryasin, S.Kom., M.Kom. sebagai Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing peneliti selama penelitian skripsi ini sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Bapak H. Matalih yang telah mengizinkan saya untuk melaksanakan riset secara langsung di Rumah Makan Sayur Asem Betawi.
7. Dosen – dosen Program Studi Sistem Informasi yang telah memberikan wawasan pengetahuan yang sangat berguna bagi saya selama kuliah ini.
8. Kedua orang tua dan keluarga besar peneliti yang selalu memberikan doa, semangat, dan dukungan yang terus mengalir kepada peneliti.
9. Teman-teman kelas D Prodi Sistem Informasi Angkatan 2018 yang selalu mendukung peneliti dari semester 1 sampai sekarang. Terima kasih selalu memberikan pengaruh yang positif dan selalu berbagi pengetahuan tanpa pamrih, serta telah mendukung peneliti sampai saat ini.
10. Adit, Lin, David, Rulla, Sabiq, Raja, Ghozi, Surya, Haykal, yang memberikan saran terbaik-nya kepada peneliti dan selalu bersedia membantu peneliti disaat mengalami kesulitan. terima kasih telah menjadi tempat terbaik untuk bercerita dan berbagi keluh kesah, semoga kita selalu menjadi teman yang saling mendukung satu sama lain sampai tua nanti.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, serta masih banyak kekurangan baik dalam penulisan materi maupun dalam susunan bahasanya. Untuk itu kiranya, pembaca dapat

memaklumi atas kekurangan dalam laporan ini. Akhir kata, peneliti mengucapkan terima kasih sekali lagi dan semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat yang baik sekaligus memberikan kita tambahan pengetahuan yang bermanfaat bagi peneliti khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya. Aamiin.

Wassalamu'alaikum warrahmatullahi wabarakatuh.



Junanda Firdaus

11180930000107



Universitas Islam Negeri
YARIF HIDAYATULLAH JAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xx
DAFTAR SIMBOL	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Rumusan Masalah.....	10
1.4 Batasan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian	11
1.6 Manfaat Penelitian	11
1.7 Metodologi Penelitian.....	13
1.7.1 Metodologi Pengumpulan Data	13

1.7.2	Metodologi Analisis Sistem	14
1.7.3	Metodologi Pengembangan Sistem.....	15
1.8	Sistematika Penulisan	17
BAB II LANDASAN TEORI		21
2.1	Definisi Rancang Bangun	21
2.2	Konsep Dasar Sistem	22
2.2.1	Definisi Sistem.....	22
2.2.2	Karakteristik Sistem.....	22
2.2.3	Klasifikasi Sistem	25
2.3	Konsep Dasar Informasi	27
2.3.1	Definisi Data	27
2.3.2	Definisi Informasi	27
2.3.3	Nilai Informasi	28
2.3.4	Karakteristik Data atau Informasi	29
2.4	Konsep Dasar Sistem Informasi	31
2.4.1	Definisi Sistem Informasi	31
2.4.2	Komponen Sistem Informasi	32
2.5	Konsep Dasar Penjualan	34
2.5.1	Definisi Penjualan	34
2.5.2	Tujuan Penjualan.....	35
2.5.3	Definisi Sistem Informasi Penjualan.....	36

2.5.4	Faktor Mempengaruhi Penjualan	37
2.5.5	Faktor yang Mempengaruhi Volume Penjualan	39
2.6	Metodologi Penelitian	44
2.6.1	Metodologi Pengumpulan Data	44
2.6.2	Metodologi Analisis Sistem	47
2.6.3	Metodologi Pengembangan Sistem	50
2.7	<i>Unified Modelling Language (UML)</i>	54
2.7.1	<i>Use Case Diagram</i>	54
2.7.2	<i>Activity Diagram</i>	55
2.7.3	<i>Class Diagram</i>	56
2.7.4	<i>Sequence Diagram</i>	57
2.8	<i>Website</i>	58
2.9	<i>PHP</i>	59
2.10	<i>Framework CodeIgniter</i>	60
2.10.1	Perbandingan <i>Framework CodeIgniter</i> dan <i>Framework Laravel</i>	61
2.11	<i>XAMPP dan PHPMyAdmin</i>	63
2.12	<i>Database</i>	63
2.12.1	<i>MySQL</i>	64
2.13	<i>Blackbox Testing</i>	64
2.14	<i>Studi Literatur</i>	66

BAB III METODOLOGI PENELITIAN 73

3.1 Objek Penelitian..... 73

3.2 Metode Pengumpulan Data..... 73

3.2.1 Wawancara..... 73

3.2.2 Observasi..... 74

3.2.3 Studi Pustaka..... 75

3.3 Metode Analisis Sistem 76

3.3.1 Analisis SWOT 76

3.4 Metode Pengembangan Sistem..... 77

3.4.1 Tahap Kebutuhan (*Requirements*) 78

3.4.2 Tahap Proses Desain (*Workshop Design*)..... 78

3.4.3 Tahap Implementasi (*Implementation*) 80

3.4.4 Tahap Verifikasi (*Verification*)..... 81

3.4.5 Tahap Perawatan (*Maintenance*) 81

3.5 Kerangka Berfikir 81

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN..... 84

4.1 Tahap Kebutuhan (*Requirements*) 84

4.1.1 Gambaran Umum Rumah Makan Sayur Asem Betawi 84

4.1.2 Visi dan Misi..... 85

4.1.3 Struktur Organisasi 85

4.1.4 Tugas Pokok Organisasi Perusahaan 86

4.1.5	Analisis Sistem Berjalan	88
4.1.6	Analisis SWOT	91
4.1.7	Analisis Sistem Usulan	97
4.2	Tahap Proses Desain (<i>Workshop Design</i>).....	104
4.2.1	Desain Proses	104
4.2.2	Desain <i>Database</i>	171
4.2.3	Desain <i>Interface</i>	185
4.3	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	207
4.3.1	<i>Coding</i> (Pengkodingan)	207
4.4	Tahap Verifikasi (<i>Verification</i>).....	208
4.4.1	Pengujian Sistem.....	208
4.5	Tahap Perawatan (<i>Maintenance</i>)	236
4.5.1	Perawatan Sistem	236
BAB V PENUTUP		239
5.1	Kesimpulan	239
5.2	Saran	239
DAFTAR PUSTAKA		242
LAMPIRAN		xxix

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Ilustrasi data jumlah pengguna internet di Indonesia per Januari 2023.	3
Gambar 1.2 Tampilan Utama <i>Website</i> RM Babeh Sadeli	6
Gambar 1.3 Tampilan <i>Home E-Order</i> Solaria	7
Gambar 2.1 Metode Pengembangan Model <i>Waterfall</i>	50
Gambar 2.2 Contoh <i>Usecase</i> Transaksi Penjualan	55
Gambar 2.3 Contoh <i>Activity Diagram</i> Laporan Penjualan	56
Gambar 2.4 Contoh 1 <i>Class Diagram</i>	57
Gambar 2.5 Contoh <i>Sequence Diagram</i> Laporan	58
Gambar 3.1 Kerangka Berfikir	82
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Rumah Makan Sayur Asem Betawi	85
Gambar 4.2 <i>Rich Picture</i> Analisis Sistem Berjalan	88
Gambar 4.3 <i>Rich Picture</i> Sistem Usulan	98
Gambar 4.4 <i>Rich Picture</i> Cara Memesan	103
Gambar 4.5 <i>Use Case</i> Sistem Informasi Penjualan	110
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Register	134
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Verifikasi Register	135
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Pegawai	136
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Pelanggan	137
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram</i> Login	138
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram</i> Logout	139
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram</i> Landing Page	140
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Produk	141

Gambar 4.14 <i>Activity Diagram</i> Membuat Pesanan Tempat.....	142
Gambar 4.15 <i>Activity Diagram</i> Melihat Pesanan Tempat.....	143
Gambar 4.16 <i>Activity Diagram</i> Verifikasi Pesanan Tempat	144
Gambar 4.17 <i>Activity Diagram</i> Membuat Pesanan Makanan	145
Gambar 4.18 <i>Activity Diagram</i> Melihat Pesanan Makanan	146
Gambar 4.19 <i>Activity Diagram</i> Verifikasi Pesanan Makanan	147
Gambar 4.20 <i>Activity Diagram</i> Cetak Pesanan.....	148
Gambar 4.21 <i>Activity Diagram</i> Melihat Laporan Penjualan.....	149
Gambar 4.22 <i>Activity Diagram</i> Mencetak Laporan Penjualan	149
Gambar 4.23 <i>Class Diagram</i> Sistem Informasi Penjualan Produk.....	151
Gambar 4.24 <i>Mapping Class Diagram</i>	152
Gambar 4.25 <i>Sequence Diagram</i> Register	153
Gambar 4.26 <i>Sequence Diagram</i> Verifikasi Register	154
Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Data Pegawai	155
Gambar 4.28 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Data Pelanggan	156
Gambar 4.29 <i>Sequence Diagram</i> Login	157
Gambar 4.30 <i>Sequence Diagram</i> Logout	157
Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram</i> Landing Page	158
Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Produk.....	159
Gambar 4.33 <i>Sequence Diagram</i> Membuat Pesanan Tempat.....	160
Gambar 4.34 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Pesanan Tempat.....	160
Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram</i> Verifikasi Pesanan Tempat	161
Gambar 4.36 <i>Sequence Diagram</i> Membuat Pesanan Makanan	164
Gambar 4.37 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Pesanan Makanan	165

Gambar 4.38 <i>Sequence Diagram</i> Verifikasi Pesanan Makanan	166
Gambar 4.39 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Pesanan	167
Gambar 4.40 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Laporan Penjualan	168
Gambar 4.41 <i>Sequence Diagram</i> Mencetak Laporan Penjualan.....	168
Gambar 4.42 <i>Component Diagram</i>	169
Gambar 4.43 <i>Deployment Diagram</i>	170
Gambar 4.44 <i>Skema Database</i>	171
Gambar 4.45 Halaman Sayur Asem Betawi.....	185
Gambar 4.46 Halaman Tentang	186
Gambar 4.47 Halaman Pelayanan	186
Gambar 4.48 Halaman Produk	187
Gambar 4.49 Halaman Kontak.....	187
Gambar 4.50 Halaman <i>Login</i>	188
Gambar 4.51 Halaman <i>Register</i>	188
Gambar 4.52 Halaman Profil	189
Gambar 4.53 Halaman Ubah Profil.....	189
Gambar 4.54 Halaman Ubah <i>Password</i>	190
Gambar 4.55 Halaman <i>Home</i>	190
Gambar 4.56 Halaman Home Pelanggan	191
Gambar 4.57 Halaman Produk <i>Landing Page</i>	191
Gambar 4.58 Halaman Ubah Produk <i>Landing Page</i>	192
Gambar 4.59 Halaman Produk	192
Gambar 4.60 Halaman Tambah Produk	193
Gambar 4.61 Halaman Ubah Produk	193

Gambar 4.62 Halaman Hapus Produk.....	194
Gambar 4.63 Halaman Pesan Tempat.....	194
Gambar 4.64 Halaman Pesan Makanan	195
Gambar 4.65 Halaman Detail Produk	195
Gambar 4.66 Halaman Keranjang.....	196
Gambar 4.67 Halaman Hapus Produk Keranjang	196
Gambar 4.68 Halaman Metode Pembayaran.....	197
Gambar 4.69 Halaman Ringkasan Belanjaan.....	197
Gambar 4.70 Halaman Rincian Belanjaan	198
Gambar 4.71 Halaman Pesanan Tempat	198
Gambar 4.72 Halaman Detail Pesanan Tempat	199
Gambar 4.73 Halaman Hapus Pesanan Tempat	199
Gambar 4.74 Halaman Notif Pesanan Tempat.....	200
Gambar 4.75 Halaman Pesanan Makanan.....	200
Gambar 4.76 Halaman Detail Pesanan Makanan.....	201
Gambar 4.77 Halaman Hapus Pesanan Makanan	201
Gambar 4.78 Halaman Cetak Pesanan Makanan	202
Gambar 4.79 Halaman Notif Pesanan Makanan	202
Gambar 4.80 Halaman Pegawai	203
Gambar 4.81 Halaman Tambah Pegawai	203
Gambar 4.82 Halaman Ubah Pegawai	204
Gambar 4.83 Halaman Hapus Pegawai.....	204
Gambar 4.84 Halaman Pelanggan.....	205
Gambar 4.85 Halaman Ubah Pelanggan	205

Gambar 4.86 Halaman Hapus Pelanggan.....	206
Gambar 4.87 Halaman Laporan Penjualan	206
Gambar 4.88 Halaman Cetak Laporan Penjualan	207



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>SWOT Strategies Issues</i>	49
Tabel 4.1 <i>Matriks SWOT</i> Rumah Makan Sayur Asem Betawi	96
Tabel 4.2 Identifikasi Aktor	104
Tabel 4.3 Identifikasi <i>Use Case</i>	106
Tabel 4.4 Spesifikasi Tabel <i>User</i>	172
Tabel 4.5 Spesifikasi Tabel Produk.....	174
Tabel 4.6 Spesifikasi Tabel <i>Landing Page</i>	176
Tabel 4.7 Spesifikasi Tabel Pesanan Tempat.....	177
Tabel 4.8 Spesifikasi Tabel Pesanan Makanan	179
Tabel 4.9 Spesifikasi Tabel Detail Pesanan Makanan	181
Tabel 4.10 Spesifikasi Tabel Penjualan	182
Tabel 4.11 Spesifikasi Tabel Detail Penjualan.....	184
Tabel 4.12 Hasil Pengujian <i>Register</i>	208
Tabel 4.13 Hasil Pengujian Verifikasi <i>Register</i>	209
Tabel 4.14 Hasil Pengujian Mengelola Data Pegawai	210
Tabel 4.15 Hasil Pengujian Mengelola Data Pelanggan	214
Tabel 4.16 Hasil Pengujian <i>Login</i>	216
Tabel 4.17 Hasil Pengujian <i>Logout</i>	217
Tabel 4.18 Hasil Pengujian <i>Landing Page</i>	217
Tabel 4.19 Hasil Pengujian Mengelola Produk.....	219
Tabel 4.20 Hasil Pengujian Membuat Pesanan Tempat.....	222
Tabel 4.21 Hasil Pengujian Melihat Pesanan Tempat.....	223
Tabel 4.22 Hasil Pengujian Verifikasi Pesanan Tempat	224




Tabel 4.23 Hasil Pengujian Membuat Pesanan Makana	226
Tabel 4.24 Hasil Pengujian Melihat Pesanan Makanan	229
Tabel 4.25 Hasil Pengujian Verifikasi Pesanan Makanan	231
Tabel 4.26 Hasil Pengujian Cetak Pesanan	232
Tabel 4.27 Hasil Pengujian Melihat Laporan Penjualan	235
Tabel 4.28 Hasil Pengujian Mencetak Laporan Penjualan	235

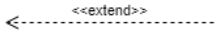
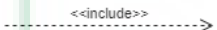


Universitas Islam Negeri
YARIF HIDAYATULLAH JAKARTA



DAFTAR SIMBOL

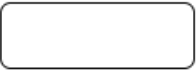

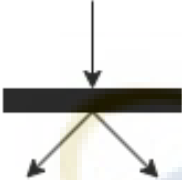
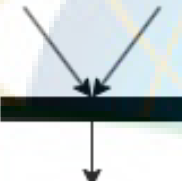
1. Simbol *Use Case Diagram* (Sugiarti, 2018)

Simbol	Deskripsi
<p><i>Use Case</i></p> 	<p>Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai <i>unit-unit</i> yang saling bertukar pesan antar <i>unit</i> atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>use case</i>.</p>
<p>Aktor</p> 	<p>Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri. jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tetapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frasa nama aktor.</p>
<p>Asosiasi/Association</p> 	<p>Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.</p>
<p><i>Extend</i></p>	<p>Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu; mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman</p>

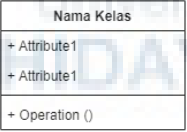
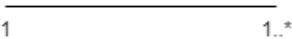
	<p>berorientasi objek; biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan, arah panah menunjuk pada <i>use case</i> yang dituju, contoh:</p>
<p><i>Include</i></p> 	<p>Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini. Ada dua sudut pandang yang cukup besar mengenai <i>include</i> di <i>use case</i>, <i>include</i> berarti <i>use case</i> yang ditambahkan akan selalu dipanggil saat <i>use case</i> tambahan dijalankan. Contoh:</p>


2. Simbol Activity Diagram (Hendini A, 2016)

Simbol	Deskripsi
	<p><i>Start Point</i>, diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktivitas</p>
	<p><i>End Point</i>, akhir aktivitas</p>




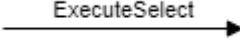
	<i>Activities</i> , menggambar kan suatu proses/kegiatan bisnis
	<i>Decision Points</i> , menggambar kan pilihan untuk pengambilan keputusan, true atau false
	<i>Fork</i> /percabangan, digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu
	<i>Join</i> (penggabungan) atau <i>rake</i> , digunakan untuk menunjukkan adanya dekomposisi

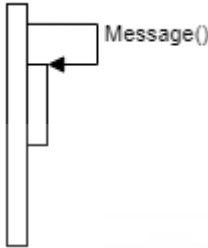
3. Simbol *Class Diagram* (Sugiarti, 2018)

Simbol	Deskripsi
<p>Operasi</p> 	<i>Class</i> pada struktur sistem.
<p>Asosiasi</p> 	Relasi antar <i>class</i> dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .

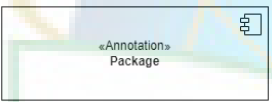
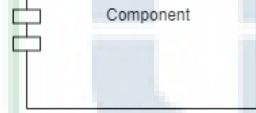

Agregasi 	Relasi antar <i>class</i> dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>).
---	--

4. Simbol *Sequence Diagram* (Rachmaniah M, 2018)


Simbol	Deskripsi
<i>Actor</i> 	Orang yang mendapatkan manfaat dari sistem yang ada, aktor selalu berada diluar dari batasan sistem yang bisa mengirimkan <i>message</i> atau menerima <i>message</i>
Objek 	Objek diletakan di bagian atas <i>sequence diagram</i> seperti aktor dan dapat menerima dan mengirimkan <i>message</i>
<i>Lifeline</i> 	garis putus-putus <i>vertical</i> yang ada di bawah objek dan aktor
Fokus Kontrol / <i>Execution Occurrence</i> 	Kubus yang diletakan di atas <i>lifeline</i> untuk menandakan keadaan saat <i>class</i> menerima atau mengirimkan <i>message</i>
<i>Message</i> 	Komunikasi antar objek yang mengantarkan informasi dan menimbulkan aktivitas. Untuk menghubungkan antar objek, dibutuhkan garis



	panah yang menghubungkan dua objek yang disebut <i>link</i>
<p><i>Self Message</i></p> 	<i>Self Message</i> , relasi ini menunjukkan bahwa suatu objek hendak memanggil dirinya sendiri.

5. Simbol *Component Diagram* (Rachmaniah M, 2018)

Simbol	Deskripsi
	<i>Package</i> , merupakan sebuah tempat untuk membungkus satu komponen atau lebih.
	<i>Component</i> , yaitu komponen sistem.
	<i>Interface</i> , yaitu penghubung antar tiap komponen seperti <i>interface</i> yang terdapat dalam konsep pengembangan sistem berbasis objek.

6. Simbol *Deployment Diagram* (Rachmaniah M, 2018)

Simbol	Deskripsi
	<i>Node</i> , merupakan sebuah <i>diagram</i> yang menggambarkan aktifitas yang mengacu

	pada arsitektur fisik maupun perangkat lunak yang terkait.
	Komponen, merupakan bagian-bagian yang dibutuhkan dalam sebuah <i>node</i> untuk menjalankan aktifitas yang ada di dalam <i>node</i> tersebut. Komponen bisa berupa <i>executable file</i> , basis data dan <i>source code</i>
	<i>Link</i> , yaitu diagram yang menggambarkan relasi antara tiap <i>node</i> .



Universitas Islam Negeri
YARIF HIDAYATULLAH JAKARTA



Universitas Islam Negeri
YARIF HIDAYATULLAH JAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

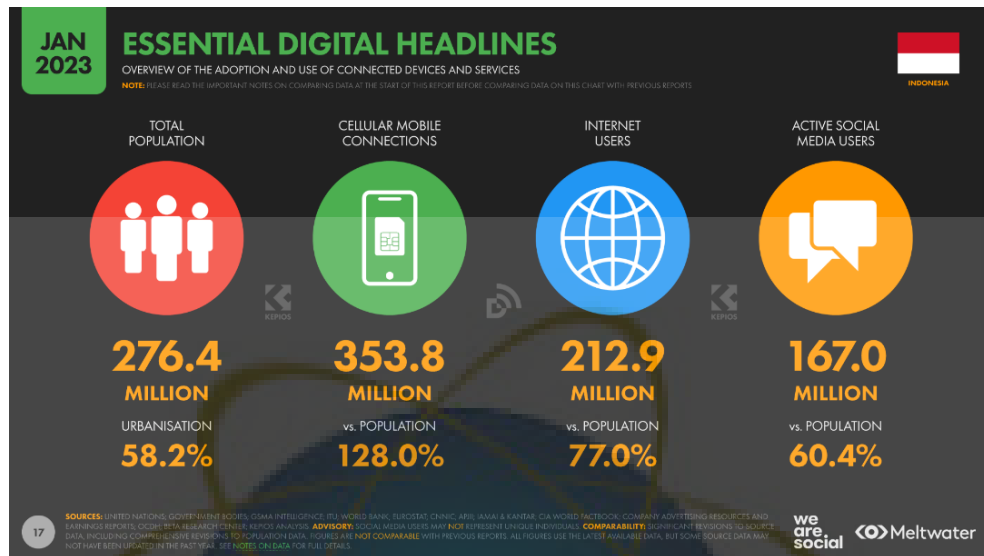
Dunia dikejutkan dengan salah satu fenomena baru yang berasal dari kota yang bernama Wuhan, China. China mengidentifikasi bahwa fenomena tersebut sebagai virus jenis baru *coronavirus* (Hanoatubun S, 2020). Penyebaran dan penambahan jumlah kasus covid-19 telah meluas antar negara termasuk Indonesia. Telah diberlakukan berbagai macam kebijakan oleh Pemerintah Indonesia dalam merespon pandemi covid-19 ini. Salah satu kebijakannya yaitu menjaga kebersihan, *social distancing*, *physical distancing*, dan juga Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) (Hadiwardoyo W, 2020).

Kebijakan PSBB ini dapat menyebabkan kerugian ekonomi terutama untuk Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) seperti rumah makan (*restaurant*) dan *cafe*. Kebijakan PSBB yang diberlakukan oleh pemerintah Indonesia tersebut memiliki dampak lainnya seperti membuat masyarakat menjadi lebih berhati-hati untuk melakukan konsumsi, sehingga masyarakat memilih untuk memenuhi kebutuhan maupun keinginannya melalui belanja online yang biasa digunakan di berbagai aplikasi belanja online, perubahan pola perilaku konsumen tersebut menjadi gaya hidup baru di masa sekarang (Putri L et al, 2022). Oleh karena itu, teknologi informasi sangat penting untuk mendukung bisnis dan meningkatkan kinerja suatu organisasi atau perusahaan.

Saat ini perkembangan teknologi informasi sangatlah pesat dan cepat termasuk di Indonesia. Dengan adanya teknologi pada dasarnya adalah untuk mempermudah manusia dalam menjalankan sesuatu hal. Teknologi informasi merupakan suatu alat yang di ciptakan dalam suatu bisnis, dengan melihat saat ini di dunia bisnis persaingannya semakin ketat, sehingga suatu perusahaan di tuntut untuk melakukan pembaharuan terhadap sistem yang di gunakan dalam berbisnis agar dapat bersaing dengan perusahaan lainnya. Untuk menghadapi persaingan bisnis tersebut, perusahaan perlu sistem teknologi informasi yang terstruktur dengan baik, sehingga dapat melakukan tindakan dan merealisasikan peluang dan terhindar dari ancaman yang menerpa perusahaan. Salah satu teknologi informasi yang digunakan dalam bisnis adalah internet. Saat ini sedang marak pengusaha menggunakan internet sebagai alat untuk pemasaran produknya (Siregar L Y et al, 2020).

Dikutip dari kompas.com yang menyatakan bahwa "jumlah pengguna internet di Indonesia per januari 2023 ini tercatat mencapai 212,9 juta, menurut laporan terbaru dari *We Are Social* dan *Meltwater* bertajuk "Digital 2023", jumlah ini naik dari tahun sebelumnya. Pada 2022 lalu, *We Are Social* menyebut jumlah pengguna internet di Indonesia berkisar 202 juta. Artinya, jumlah pengguna internet di Indonesia naik sekitar 10 juta pengguna atau 5 persen dari tahun sebelumnya. Dalam data yang sama, total populasi Indonesia disebut mencapai 276,4 juta jiwa per januari 2023, meningkat 1,8 juta dari total populasi per 2022 lalu. Dengan kata lain, penetrasi internet di Indonesia saat ini mencapai 77 persen (212,9 juta

jiwa). Sementara sisanya, yaitu sekitar 23 persen (63,51 juta jiwa), belum terhubung dengan jaringan internet." (Bill Clinton, 2023).



Gambar 1.1 Ilustrasi data jumlah pengguna internet di Indonesia per Januari 2023.

(DataReportal, 2023)

Teknologi informasi dapat diartikan sebagai seperangkat teknologi yang dimanfaatkan oleh suatu organisasi atau perusahaan untuk menghasilkan, memproses, dan menyebarkan informasi dalam setiap bentuk. Oleh karena itu, teknologi informasi mempersiapkan dukungan untuk operasional organisasi atau perusahaan secara efektif dan efisien. Teknologi informasi berguna untuk mengurangi biaya dalam kegiatan berbisnis, terutama bagi UMKM untuk mendistribusikan dan menyimpan anggaran mereka untuk kebutuhan lainnya (Roostika R, 2014). Organisasi atau perusahaan yang mengharapkan kelancaran dalam pelaksanaan kegiatan yang pada perusahaannya dapat menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media yang tepat digunakan untuk

memenuhi hal tersebut. Teknologi informasi yang saat ini banyak dipakai adalah teknologi berbasis *web* (Suharyanto, 2017).

Teknologi informasi yang dikelola secara komputerisasi dapat memberikan banyak keunggulan serta manfaat seperti dalam perihal pengelolaan, penyimpanan dan pencarian data dalam skala besar bisa diproses lebih cepat serta akurat sehingga dapat memaksimalkan kinerja yang lebih efektif dan efisien (Halim R N, 2020). Menggunakan teknologi informasi pada perusahaan akan meningkatkan produktivitas, serta pekerjaan lebih cepat selesai dikerjakan sehingga teknik penjualan perlu dilakukan perubahan dengan menggunakan teknologi informasi. Implementasi teknologi informasi yang banyak digunakan di bidang bisnis adalah implementasi sistem informasi penjualan berbasis web. Hal tersebut terjadi karena mengurangi redudansi data, mengurangi kesalahan manusia, mempercepat pencarian data serta data tersebut dapat dirubah (Simamora H I T, 2020). Dengan adanya penggunaan teknologi informasi dalam melakukan pemasaran serta penjualan produk yang ada pada UMKM dapat menjangkau pelanggan lebih banyak sehingga dapat meraih keuntungan yang lebih besar dari sebelumnya.

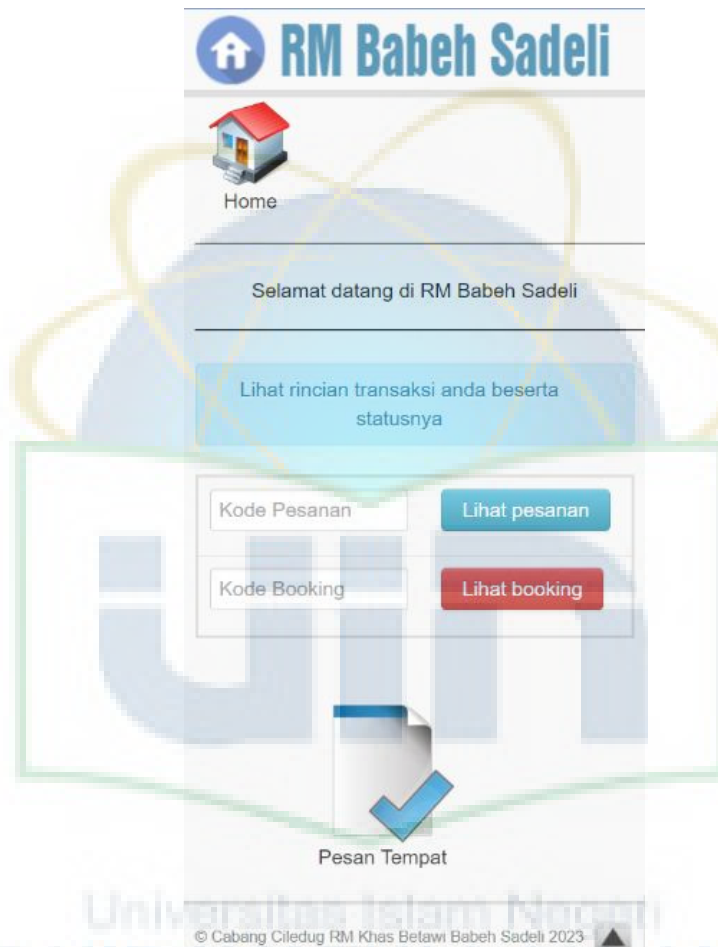
Teknologi informasi memang memiliki banyak manfaat bagi sebuah bisnis. Namun, masih ada perusahaan atau rumah makan yang belum menggunakan teknologi informasi dalam menjalankan bisnisnya yaitu Rumah Makan Sayur Asem Betawi. Rumah Makan Sayur Asem Betawi merupakan salah satu usaha yang bergerak di bidang makanan dan berlokasi di Jl. Joglo Raya No.88, RT.10/RW.6, Joglo, Kec. Kembangan,

Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11640. Rumah Makan Sayur Asem Betawi ini sudah berdiri sejak tahun 1970-an dan sudah diwariskan dari generasi ke generasi yang sekarang Rumah Makan Sayur Asem Betawi ini dikelola oleh bapak H. Matalih (Sumber Data Primer, 2022).

Rumah Makan Sayur Asem Betawi ini menjual berbagai jenis makanan mulai dari ikan goreng, tempe goreng, tahu goreng, bakwan udang, berbagai macam pepes-pepesan, serta memiliki menu utama yang dijadikan nama dari rumah makannya yaitu sayur asem. Rumah Makan Sayur Asem Betawi masih menjalankan proses yang tradisional dalam hal transaksi jual belinya yaitu pemesanan makanan hanya bisa dilakukan di tempat saja serta pembayaran hanya bisa dilakukan dengan *cash* saja. Tidak hanya transaksinya saja, Rumah Makan Sayur Asem Betawi juga memiliki konsep tempat yang berbeda dengan rumah makan lainnya yaitu lantai yang digunakan masih berwujud tanah tanpa adanya keramik yang dipasang serta menjual makanan khas daerah Betawi yang sudah jarang untuk ditemukan pada zaman modern seperti saat ini. Ditambah dengan ketertarikan saya dengan dunia bisnis terutama bisnis di bidang kuliner membuat saya memutuskan melakukan penelitian pada Rumah Makan Sayur Asem Betawi (Sumber Data Primer, 2022).

Rumah Makan Sayur Asem Betawi memang belum menggunakan teknologi informasi dalam menjalankan bisnisnya. Namun, ada beberapa perusahaan atau rumah makan yang sudah menggunakan teknologi informasi dalam menjalankan bisnisnya yaitu Rumah Makan Khas Betawi

Babeh Sadeli dan Rumah Makan Solaria. Rumah Makan Khas Betawi Babeh Sadeli yang berlokasi di Jl. KH Hasyim Ashari Gg. Kancil No.Depan, RT.003/RW.005, Nerogtog, Kec. Pinang, Kota Tangerang, Banten 15145. Rumah Makan Babeh Sadeli ini sudah menerapkan sistem informasi penjualan berbasis web dalam menjalankan bisnisnya.



Gambar 1.2 Tampilan Utama Website RM Babeh Sadeli

(Babeh Sadeli, 2022)

Berfokus pada gambar 1.2 yang didapatkan dari hasil *screenshot* pada website “<http://cabang.rmbabehsadeli.com/>” dapat diketahui bahwa memiliki fitur seperti dapat melihat apa yang sudah dipesan oleh

pelanggan hanya dengan memasukkan kode pesanan yang terdapat dalam struk yang telah tercetak, selain itu sistem tersebut juga memiliki fitur untuk pelanggan dapat memesan tempat sebelum pelanggan tersebut datang ke tempat rumah makan kemudian melihat status dari *booking* yang telah dilakukan sebelumnya hanya dengan memasukkan kode *booking*. Dari sekian banyak fitur yang tersedia, ternyata masih terdapat beberapa fitur yang kurang seperti pelanggan tidak dapat mendaftar serta masuk ke dalam sistem sehingga mengakibatkan pelanggan tidak dapat melihat menu apa saja yang tersedia di rumah makan tersebut, pelanggan tidak dapat membuat pesannya sendiri, pelanggan tidak dapat melihat riwayat pemesanan yang sebelum-sebelumnya telah dilakukan.



Gambar 1.3 Tampilan Home E-Order Solaria

(Solaria Resto, 2022)

Solaria merupakan suatu perusahaan yang bergerak di bidang makanan yang sudah menerapkan konsep sistem informasi penjualan seperti yang tergambar pada gambar 1.3 di atas yang diperoleh dari hasil *screenshot* pada halaman website “<https://eorder.solariaresto.co.id/home>” dari

gambar tersebut dapat diketahui bahwa sistem tersebut memiliki fitur seperti pelanggan dapat melakukan pemesanan sendiri, pelanggan dapat melihat menu apa saja yang tersedia di solaria, serta dapat melihat pesanan yang telah dibuat sebelumnya. Dari sekian banyak fitur yang tersedia, ternyata masih terdapat beberapa fitur yang kurang seperti pelanggan tidak dapat mendaftar serta masuk ke dalam sistem sehingga pelanggan tidak dapat melihat riwayat pemesanan yang sebelum-sebelumnya telah dilakukan.

Berdasarkan permasalahan diatas yang mengatakan bahwa pada saat ini persaingan yang ada pada dunia bisnis semakin ketat sehingga pelaku bisnis harus melakukan adaptasi untuk mempertahankan bisnisnya dengan cara menerapkan sistem teknologi informasi yang terstruktur dengan baik. Walaupun suatu perusahaan atau rumah makan sudah menerapkan sistem teknologi informasi, pada kenyataannya masih memiliki kekurangan pada sistemnya seperti yang ada pada kasus Rumah Makan Khas Betawi Babeh Sadeli dan Rumah Makan Solaria diatas sehingga peneliti memutuskan melakukan penelitian dengan topik rancang bangun sistem informasi penjualan produk berbasis web dengan menggunakan *framework codeigniter 4* pada Rumah Makan Sayur Asem Betawi.

Penelitian ini akan menggunakan suatu metode pengembangan bernama *waterfall* karena sistem yang akan dibuat nantinya sudah jelas memiliki fitur-fitur apa saja yang akan dikemas ke dalam satu sistem yang utuh sehingga kedepannya meminimalisir perubahan-perubahan pada fitur-fitur apa saja yang akan dibuat. Maka penelitian ini sangat cocok

menggunakan metode pengembangan *waterfall* yang memiliki cara kerja yang terstruktur, sistematis, berurutan untuk setiap tahap pengembangannya, sehingga kita bisa menganalogikan seperti layaknya air terjun yang turun dari atas menuju ke bawah.

Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat berguna untuk membuat suatu sistem informasi penjualan produk agar bisa melakukan pemesanan di mana pun dan kapan pun karena Rumah Makan Sayur Asem Betawi membutuhkan penggunaan teknologi informasi untuk efektivitas dan efisiensi pemasaran yang sebelumnya tidak ada. Informasi produk dapat secara mudah diperoleh pelanggan sehingga dapat memberikan kepuasan dengan mempertahankan hubungan yang baik dengan pelanggan sehingga secara tidak langsung akan menaikkan jumlah pelanggan.

Berdasarkan pembahasan sebelumnya serta permasalahan yang ditemukan pada Rumah Makan Sayur Asem Betawi maka peneliti akan membuat penelitian yang berjudul “**Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Produk Berbasis Web Dengan Menggunakan *Framework Codeigniter 4* (Studi Kasus Rumah Makan Sayur Asem Betawi)**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang ada sebagai berikut :

1. Kesulitan dalam bersaing meningkatkan jumlah pelanggan karena semua proses penjualan produk masih dengan cara yang tradisional sehingga membutuhkan sistem informasi penjualan produk.

2. Setiap ringkasan informasi dari semua produk makanan dan minuman yang tersedia seperti foto produk, harga produk, dan deskripsi produk masih menggunakan media kertas sehingga dirasa kurang efektif dan efisien.
3. Setiap pencatatan laporan penjualan masih dilakukan dengan cara tradisional dengan menggunakan media kertas sehingga dirasa kurang efektif.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana merancang bangun sistem informasi penjualan produk berbasis web dengan menggunakan *framework codeigniter 4*?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, supaya penelitian ini dapat terfokus pada penyelesaian masalah dengan hasil maksimal, maka diperlukan ruang lingkup masalah seperti berikut :

1. Penelitian ini dilakukan di Rumah Makan Sayur Asem Betawi, Jakarta Barat, DKI Jakarta.
2. Rancang bangun sistem informasi penjualan produk ini hanya berfokus pada proses penjualan, pengelolaan manajemen informasi, dan pencatatan laporan penjualan dari produk-produk yang tersedia.
3. Metodologi pengembangan sistem yang digunakan adalah model *waterfall*.

4. Penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap pembuatan aplikasi.
5. Perancangan sistem ini hanya ditujukan untuk sistem berbasis web
6. Tools yang digunakan untuk menggambarkan desain sistem menggunakan *Unified Model Language (UML)*. Diagram yang digunakan pada UML meliputi *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram* dan *Sequence Diagram*.
7. Dalam merancang sistem informasi penjualan produk ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *Framework Codeigniter 4* dan database MySQL
8. Desain dari perancangan *interface* web ini menggunakan Figma.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu :

Menghasilkan sebuah sistem informasi penjualan produk berbasis web menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework codeigniter 4* sebagai media penjualan untuk promosi, mencatat data pelanggan, nota penjualan, dan laporan penjualan, serta ringkasan informasi dari semua produk makanan dan minuman yang tersedia seperti foto produk, harga produk, dan deskripsi produk, serta dapat melakukan pemesanan makanan dan tempat agar memudahkan para pengguna sistem terkait dalam melakukan pemesanan, serta nantinya data tersebut mudah untuk digunakan atau diolah kembali.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

A. Manfaat Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti adalah sebagai berikut :

1. Menambahkan pemahaman tentang identifikasi dan analisis terhadap suatu sistem informasi yang berjalan pada suatu organisasi atau perusahaan.
2. Dapat menambahkan pengetahuan tentang tahapan-tahapan dalam membuat suatu sistem untuk organisasi atau perusahaan

B. Manfaat Bagi Mahasiswa

Manfaat bagi mahasiswa adalah sebagai berikut :

1. Dapat mempelajari tentang cara mengidentifikasi serta menganalisis terhadap suatu sistem informasi yang berjalan pada perusahaan.
2. Dapat mempelajari cara membuat suatu sistem informasi berdasarkan identifikasi, analisis, serta pengetahuan yang didapat selama masa perkuliahan.

C. Manfaat Bagi Perusahaan.

Manfaat bagi perusahaan adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah pengelolaan penyampaian informasi produk kepada konsumen atau masyarakat melalui sistem informasi penjualan agar produk dapat dikenal luas.
2. Dapat menerapkan sistem informasi penjualan produk yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan mengenai informasi produk yang ingin disampaikan.
3. Sebagai rekomendasi bagi perusahaan untuk mengembangkan web sistem informasi penjualannya.

4. Dapat memperkecil kemungkinan resiko terhadap data-data yang dianggap berbahaya.

1.7 Metodologi Penelitian

1.7.1 Metodologi Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data terdiri dari :

1. Wawancara

Metode ini dilaksanakan dengan cara mewawancarai salah satu orang yang terkait dengan Rumah Makan Sayur Asem Betawi untuk mengetahui masalah apa yang sedang dihadapi dan apa saja yang dibutuhkan dalam sistem informasi penjualan produk yang akan dibuat.

2. Observasi

Metode ini dilaksanakan untuk mengumpulkan data dan informasi dengan cara meninjau dan mengamati secara langsung kebutuhan perusahaan dan mencoba untuk merealisasikan kebutuhan perusahaannya, serta diaplikasikan ke dalam sebuah sistem informasi penjualan produk yang dilakukan di Rumah Makan Sayur Asem Betawi.

3. Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara mempelajari literatur dan buku-buku serta situs-situs informasi mengenai rancang bangun sistem, perancangan *interface* serta skripsi-skripsi terkait rancang bangun sistem yang sudah dibuat sebelumnya sebagai referensi dari rancang bangun pada sistem yang akan dibuat nantinya.

1.7.2 Metodologi Analisis Sistem

Dalam menganalisis suatu kebutuhan organisasi atau perusahaan yang berhubungan dengan sistem yang akan dianalisis dan dikembangkan oleh peneliti untuk saat ini menggunakan metode Analisis SWOT. Analisis SWOT sudah menjadi salah satu senjata yang bermanfaat untuk menghadang persaingan tingkat global. Analisis ini juga dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk membantu dalam perihal pengambilan keputusan di dalam suatu organisasi atau perusahaan (Fatimah F N A D, 2016).

Analisis SWOT adalah singkatan dari 4 kata yaitu *strengths*, *weaknesses*, *opportunities*, dan *threats*. Analisis SWOT adalah suatu instrumen pengidentifikasian dari berbagai macam faktor yang terbentuk secara sistematis yang dimanfaatkan untuk menentukan strategi pada suatu perusahaan. Pendekatan analisis ini berlandaskan pada logika yang dapat mengoptimalkan kekuatan (*Strengths*) dan peluang (*Opportunities*) sekaligus dapat mengurangi kelemahan (*Weaknesses*) dan ancaman (*Threats*). Analisis SWOT dapat diterapkan dengan cara menganalisis dan memisahkan hal-hal yang dapat memengaruhi keempat faktor-faktornya. Dengan demikian, perolehan dari suatu analisis mampu membuat perencanaan strategi menurut perolehan analisis terhadap faktor-faktor strategis perusahaan yaitu kekuatan (*Strengths*), kelemahan (*Weaknesses*), peluang (*Opportunities*), dan ancaman (*Threats*) (Fatimah F N A D, 2016).

Analisis SWOT adalah identifikasi berbagai faktor secara terstruktur untuk menentukan strategi. Analisis ini didasarkan pada hubungan atau interaksi antara unsur-unsur internal, yaitu kekuatan dan kelemahan, terhadap unsur-unsur eksternal yaitu peluang dan ancaman (Salim M A et al, 2019). Analisis SWOT merupakan cara mengidentifikasi dari berbagai sudut pandang secara sistematis untuk merumuskan suatu strategi untuk organisasi atau perusahaan. Analisis ini didasarkan pada logika yang dapat mengoptimalkan kekuatan (*Strengths*) dan peluang (*Opportunities*), namun di waktu yang bersamaan dapat juga meminimalkan kelemahan (*weaknesses*) dan ancaman (*Threats*) (Rangkuti Freddy, 2016). Dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa analisis SWOT merupakan suatu cara atau metode perencanaan strategis yang biasa dilakukan oleh perusahaan untuk mengevaluasi kekuatan (*Strengths*), kelemahan (*Weaknesses*), peluang (*Opportunities*), dan ancaman (*Threats*) sehingga hasil yang diperoleh dapat menentukan pengambilan keputusan pada suatu organisasi atau perusahaan kedepannya.

1.7.3 Metodologi Pengembangan Sistem

Dalam pembuatan rancang bangun sistem ini peneliti menganalisis dari sistem yang sudah berjalan saat ini sampai sistem yang akan diusulkan dengan menggunakan metode yang bernama *waterfall* dengan UML (*Unified Model Language*) diagram. Model *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun suatu *software*. Nama model ini sebenarnya

adalah “*Linear Sequential Model*”. Model ini sering disebut juga dengan “*classic life cycle*” atau metode *waterfall*. Model ini termasuk ke dalam model *generic* pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai dalam *Software Engineering* (SE). Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan (Pressman, 2015).

Berikut adalah tahapan dari metode *waterfall*, yaitu :

1. *Requirement*

Pada tahap ini pengembang sistem memerlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.

2. *Design*

Pada tahap ini, pengembang membuat desain sistem yang dapat membantu menentukan perangkat keras (*hardware*) dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

3. *Implementation*

Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut *unit*, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap *unit* dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai *unit testing*.

4. *Verification*

Pada tahap ini, sistem dilakukan verifikasi dan pengujian apakah sistem yang dibuat sepenuhnya atau Sebagian sudah memenuhi persyaratan sistem yang diinginkan, pengujian dapat dikategorikan ke dalam *unit testing* (dilakukan pada kode modul tertentu), sistem pengujian (untuk melihat bagaimana sistem bereaksi ketika semua modul terintegrasi) dan penerimaan pengujian (untuk melihat apakah semua kebutuhan pelanggan sudah terpenuhi semuanya).

5. *Maintenance*

Ini adalah tahap akhir dari metode *waterfall*. Perangkat lunak yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan.

Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.

1.8 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan penelitian ini, pembahasan terbagi ke dalam lima bab yang secara singkat dapat diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan secara singkat yang ada di Rumah Makan Sayur Asem Betawi mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas dasar-dasar teori yang mendukung rancang bangun sistem informasi penjualan produk berbasis web dengan menggunakan *framework codeigniter 4* pada Rumah Makan Sayur Asem Betawi.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas tentang metodologi yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu metodologi pengumpulan data, analisis sistem, dan pengembangan sistem pada Rumah Makan Sayur Asem Betawi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan profil singkat perusahaan serta pembahasan dan hasil-hasil yang diperoleh dari rancang bangun sistem informasi penjualan produk berbasis web dengan menggunakan *framework codeigniter 4* pada Rumah Makan Sayur Asem Betawi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang berkenaan dengan pemecahan masalah serta beberapa saran untuk pengembangan sistem informasi penjualan produk berbasis web dengan menggunakan *framework codeigniter 4* pada Rumah Makan Sayur Asem Betawi lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA



Universitas Islam Negeri
YARIF HIDAYATULLAH JAKARTA



Universitas Islam Negeri
YARIF HIDAYATULLAH JAKARTA

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Definisi Rancang Bangun

Perancangan atau rancang bangun adalah suatu serangkaian langkah-langkah untuk menterjemahkan hasil dari analisis dan identifikasi sebuah sistem ke dalam suatu bahasa pemrograman untuk menjelaskan secara terperinci bagaimana komponen-komponen sistem tersebut dapat diimplementasikan. Tujuan dari perancangan adalah untuk memberikan deskripsi yang jelas serta lengkap kepada *programmer* dan ahli teknik yang terlibat (Sherley Y et al, 2021). Jadi dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa rancang bangun adalah penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi dengan baik sehingga menghasilkan suatu sistem baru ataupun mengganti serta memperbaiki sistem yang sudah ada sebelumnya.

Rancang bangun tersusun dari dua buah kata yaitu “rancang” dan “bangun”. Kata "rancang" dapat didefinisikan sebagai kata sifat yang bersumber dari kata "perancangan" yang bisa dikatakan sekumpulan proses untuk mengartikan hasil analisis sistem menjadi sebuah bahasa pemrograman yang dapat menjelaskan secara rinci bagaimana mengimplementasikan sistem tersebut sedangkan “bangun” dapat diartikan sebagai membuat sesuatu atau membangkitkan sesuatu. Dengan demikian, rancang bangun dapat didefinisikan sebagai sebuah produk yang bersumber dari hasil penerjemahan data-data yang

didapatkan melalui sebuah wawancara, observasi, studi pustaka, serta dokumentasi yang akan dimanfaatkan oleh seorang peneliti untuk mempermudah dalam membuat suatu perancangan (Rahayu W I et al, 2019).

2.2 Konsep Dasar Sistem

2.2.1 Definisi Sistem

Sistem merupakan sekumpulan orang atau bagian yang saling bekerja sama satu dengan yang lainnya menggunakan syarat-syarat atau aturan yang sistematis dan terstruktur untuk membuat satu kesatuan yang melakukan suatu fungsi untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Anggraeni E Y, 2017). Manusia, mobil, rumah yang ditempati, kota, lembaga tempat belajar, dan juga tempat bekerja itu semua merupakan sebuah sistem. Jadi sistem adalah kumpulan-kumpulan komponen yang digabungkan karena satu sama lainnya memiliki hubungan fisik maupun non fisik untuk bekerja agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai secara harmonis (Prehanto D R et al, 2020).

2.2.2 Karakteristik Sistem

Sistem memiliki macam-macam karakteristik atau sifat yang terdiri dari komponen sistem, lingkungan luar sistem, batasan sistem, penghubung sistem, masukan sistem, keluaran sistem, pengolahan sistem dan sasaran sistem (Prehanto D R et al, 2020).

a. Komponen (*Component*)

Sistem memiliki kumpulan-kumpulan komponen yang beberapa diantaranya bisa saling berinteraksi dengan cara membangun satu kesatuan sehingga nantinya akan mampu bekerja sama satu sama lainnya.

b. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)

Lingkungan luar sistem (*Environment*) adalah suatu pengaruh operasi sistem yang diakibatkan dari lingkungan luar sistem itu sendiri. Lingkungan luar sistem ini sangat berpengaruh terhadap sifat yang menguntungkan berarti harus dijaga dan yang bersifat merugikan tetap dijaga tetapi harus dikendalikan.

c. Batasan Sistem (*Boundary*)

Batasan sistem (*Boundary*) adalah ruang lingkup (*scope*) yang dapat membatasi lingkup luar dari suatu sistem atau sistem yang dibatasi dengan suatu sistem lainnya sesuai dengan bundaran daerahnya.

d. Penghubung Sistem (*Interface*)

Penghubung sistem adalah suatu media yang menggabungkan antara satu subsistem ke subsistem lainnya yang memungkinkan untuk mengalirkan sumber-sumber daya dari subsistem ke subsistem lainnya. Keluaran (*output*) dari subsistem ini akan menjadi suatu masukan (*input*) untuk subsistem dengan media penghubung ini.

e. Masukkan Sistem (*Input*)

Masukkan sistem adalah suatu sumber daya yang dimasukkan kedalam sistem, yang dapat berupa masukkan sinyal (*signal input*) dan perawatan (*maintenance input*). *Signal Input* adalah sumber yang dapat diolah untuk mendapatkan keluaran. *Maintenance input* adalah sumber yang dimasukkan agar suatu sistem dapat bekerja. Contohnya yaitu *software* yang di *maintenance* agar sistem tersebut tetap bekerja sebagaimana mestinya. Sedangkan *signal input* merupakan suatu data sinyal pada proyektor.

f. Keluaran Sistem (*Output*)

Keluaran sistem merupakan energi yang sudah dihasilkan setelah melewati berbagai macam proses inputan keluaran yang dibutuhkan maupun dibuang. Contohnya adalah sebuah komputer menghasilkan informasi yang dapat dikatakan sebagai keluaran energi yang dipakai dan suhu panas sebagai keluaran energi yang dibuang.

g. Pengolah Sistem

Pengolahan sistem adalah suatu bagian dari proses yang dapat merubah *input* menjadi *output*. Contohnya adalah pengolahan data menjadi laporan-laporan keuangan dalam suatu sistem akuntansi. Baju kotor yang dapat berubah menjadi baju bersih dalam sebuah sistem mesin cuci.

h. Sasaran Sistem

Sasaran sistem adalah suatu sasaran (*objective*) atau tujuan (*goal*).

2.2.3 Klasifikasi Sistem

Sistem dapat dibagi atau diklasifikasikan menjadi beberapa macam (Hutahaean J, 2015). Klasifikasi sistem terdiri dari :

1. Sistem Abstrak (*Abstract System*)

Sistem yang berisi dari gagasan-gagasan atau pemikiran-pemikiran yang tidak tampak secara fisik merupakan pengertian dari sistem abstrak.

2. Sistem Fisik (*Physical System*)

Sistem yang ada secara fisik merupakan pengertian dari sistem fisik.

3. Sistem Alamiyah (*Natural System*)

Sistem alamiyah merupakan suatu sistem yang dapat terjadi melalui proses alam, tidak dibuat oleh manusia. Contohnya sistem perputaran bumi.

4. Sistem Buatan Manusia (*Human Made System*)

Sistem buatan manusia merupakan suatu sistem yang dapat dibuat oleh manusia serta biasanya melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin (*Human Machine System*).

5. Sistem Tertentu (*Deterministic System*)

Sistem tertentu merupakan suatu sistem yang dapat bekerja dengan tingkah laku yang sudah bisa diprediksi sebelumnya, sebagai keluaran sistem yang bisa diramalkan.

6. Sistem Tak Tentu (*Probabilistic System*)

Sistem tak tentu merupakan suatu sistem yang memiliki kondisi masa depannya tidak bisa diprediksi karena berisi suatu unsur probabilistik.

7. Sistem Tertutup (*Close System*)

Sistem tertutup merupakan suatu sistem yang tidak bisa terpengaruh dan tidak berkaitan dengan lingkungan luar, sistem dapat bekerja secara otomatis tanpa ada ikut campur dari lingkungan luar. Secara teoritis sistem tertutup ini benar adanya, tetapi pada kenyataannya tidak ada sebuah sistem yang benar-benar tertutup, yang ada hanya *relatively closed system*.

8. Sistem Terbuka (*Open System*)

Sistem terbuka merupakan suatu sistem yang memiliki hubungan dan dapat dipengaruhi dengan lingkungan luarnya. Sistem ini dapat menerima *input* serta *output* dari lingkungan luar atau subsistem lainnya. Karena sistem terbuka ini dapat dipengaruhi oleh lingkungan luar maka sistem terbuka ini harus memiliki suatu pengendali yang baik.

2.3 Konsep Dasar Informasi

2.3.1 Definisi Data

Data merupakan penjelasan mengenai kejadian, transaksi, aktivitas, dan benda yang memiliki makna atau tidak terpengaruhi secara langsung kepada pengguna (Anggraeni E Y, 2017). Data adalah sekumpulan fakta atau sesuatu yang dapat dimanfaatkan sebagai input yang bisa diolah dalam suatu proses dan nantinya dapat menciptakan suatu informasi (*output*). Sebuah data dikatakan sah jika data tersebut memiliki ciri yaitu sesuai kenyataannya (*reliable*), akurat, tepat waktu dan mencakup ruang lingkup yang luas. Data bisa didefinisikan dalam suatu pengambilan keputusan, saat ini data tidak hanya berwujud angka, huruf, maupun simbol akan tetapi juga bisa saja berbentuk suara, cahaya, dan gambar (Prehanto D R et al, 2020).

2.3.2 Definisi Informasi

Informasi merupakan suatu data yang diproses menjadi lebih bermakna dan bermanfaat untuk penerimanya, serta untuk meminimalkan ketidakpastian dalam proses pengambilan keputusan perihal suatu keadaan tertentu (Anggraeni E Y, 2017). Informasi merupakan suatu data yang diproses menjadi wujud yang lebih bermakna dan lebih bermanfaat untuk para penerimanya. Sumber dari suatu informasi adalah data yang telah melalui pemrosesan. Data kenyataan adalah suatu data yang

memproyeksikan suatu kejadian-kejadian nyata. Kejadian-kejadian (*event*) tersebut adalah suatu kejadian yang berlangsung pada saat tertentu (Hutahaean J, 2015).

2.3.3 Nilai Informasi

Nilai informasi (*value of information*) didasarkan oleh dua perihal yaitu manfaat dan biaya untuk memperolehnya. Suatu informasi dapat dikatakan lebih bermakna atau bernilai jika manfaatnya dapat melebihi biaya yang dikeluarkan untuk mendapatkan informasi tersebut (Hutahaean J, 2015). Biaya informasi terdiri dari :

1. Biaya Perangkat Keras :

Adalah suatu biaya konsisten atau biaya permanen serta akan selalu meningkat seiring dengan meningkatnya mekanisasi yang lebih tinggi lagi.

2. Biaya Untuk Analisis :

Adalah suatu biaya tertanam, dan biasanya akan selalu meningkat seiring dengan meningkatnya mekanisasi yang lebih tinggi lagi.

3. Biaya Untuk Tempat dan Faktor Kontrol Lingkungan :

Adalah suatu biaya yang dapat berubah setengahnya atau semivariabel. Biasanya biaya ini akan selalu meningkat seiring dengan meningkatnya mekanisasi yang lebih tinggi lagi.

4. Biaya Perubahan :

Biaya ini adalah suatu biaya tertanam dan mencakup setiap jenis perubahan yang terjadi dari satu metode ke metode yang lainnya.

5. Biaya Operasi :

Biaya ini adalah suatu biaya variabel serta mencakup biaya macam-macam karyawan, sistem dan perawatan fasilitas.

2.3.4 Karakteristik Data atau Informasi

Karakteristik Data atau Informasi dapat dibagi-bagi menjadi beberapa macam (Anggraeni E Y, 2017). Karakteristik Data atau Informasi terdiri dari:

1. Akurasi dan Presisi

- Akurasi mendeklarasikan suatu derajat keaslian terhadap suatu informasi yang didapatkan dan mengharuskan kehandalan atau reabilitas informasi. Akurat mendeklarasikan suatu informasi yang benar-benar bebas dari perihai kesalahan.

- Presisi berhubungan dengan tingkat kerincian dari suatu informasi yang didapatkan.

2. Usia dan Rentang Waktu

- Usia dari suatu informasi mendeklarasikan bahwa lama waktu dari informasi itu dihasilkan hingga saat ini.
- Ketepatan waktu mendeklarasikan usia data yang serasi dengan usaha dalam pengambilan keputusan. Dengan

demikian pengertian informasi tersebut tidak using atau kedaluwarsa saat informasi sampai kepada penerimanya sehingga masih memiliki waktu untuk memanfaatkan informasinya sebagai landasan dalam pengambilan keputusan.

- Rentang waktu mendeklarasikan jangka waktu yang dapat bekerja di masa lampau, masa saat ini yang sedang berlangsung, atau masa yang akan mendatang.

3. Tingkat Keringkasan dan Kelengkapan Informasi

Data atau informasi yang telah didapatkan harus diringkas supaya sesuai dengan kepentingan untuk setiap penerima informasi tersebut. Pada dasarnya suatu informasi yang berpengaruh untuk pengambilan keputusan dilandasi oleh kelengkapan dari informasi yang digunakan atau tidak ada informasi yang hilang agar bisa meminimalisir faktor ketidakpastian.

4. Kemudahan Akses

Kemudahan akses dari semua informasi yang didapatkan harus bisa terjamin supaya informasi tersebut dapat diterima oleh penerimanya dengan lancar. Dengan demikian, orang-orang yang berkompeten dengan informasi kebanyakan memiliki suatu komputer pribadi yang dapat terhubung ke *server* yang menyimpan data agar memudahkan dalam mengakses suatu informasi.

5. Sumber

Sumber dari suatu informasi dapat bersifat internal maupun eksternal. Sumber internal bermula dari suatu perusahaan itu sendiri sedangkan sumber eksternal bermula dari luar perusahaan.

6. Relevansi dan Nilai

- Relevansi merupakan suatu informasi yang sangat berguna bagi pemakai atau penerimanya.
- Nilai informasi didasarkan oleh dua hal, yaitu seberapa besar manfaatnya serta seberapa banyak biaya untuk memperoleh informasi tersebut.

7. Kualitas Informasi

Kualitas informasi biasanya dinilai berlandaskan dari relevansi, ketepatan waktu, dan keakurasiannya. Kualitas informasi bisa dianalogikan sebagai tiang-tiang dalam suatu bangunan dan memutuskan bagus atau tidaknya suatu pengambilan keputusan.

2.4 Konsep Dasar Sistem Informasi

2.4.1 Definisi Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan suatu sistem yang menyediakan informasi untuk manajemen organisasi atau perusahaan dalam mengambil suatu keputusan serta untuk menjalankan operasional dalam perusahaan, dimana sistem informasi tersebut adalah gabungan dari orang-orang atau bagian-bagian, teknologi

informasi dan langkah-langkah yang terorganisasi (Anggraeni E Y, 2017). Sistem informasi merupakan suatu sistem yang terdapat didalam suatu organisasi atau perusahaan yang menghubungkan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, membantu operasional, bersifat manajerial, dan aktivitas strategi dari suatu organisasi atau perusahaan dan mempersiapkan laporan-laporan yang dibutuhkan oleh pihak luar (Hutahaeen J, 2015).

2.4.2 Komponen Sistem Informasi

Sistem informasi memiliki beberapa komponen-komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan (*building block*) (Hutahaeen J, 2015). Komponen sistem informasi terdiri dari :

1. Blok Masukkan (*Input Block*)

Input dapat mewakili data yang sudah dimasukkan ke dalam suatu sistem informasi. *Input* yang dimaksud disini meliputi semua metode-metode serta media yang biasa dimanfaatkan untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang bisa berbentuk dokumen dasar.

2. Blok Model (*Model Block*)

Blok ini merupakan gabungan dari suatu kombinasi prosedur, logika dan metode matematik yang nantinya akan memanipulasi data yang input dan data yang sudah disimpan di dalam basis data dengan cara tertentu untuk menciptakan keluaran yang dikehendaki.

3. Blok Keluaran (*Output Block*)

Blok keluaran adalah suatu informasi yang memiliki kualitas serta dokumentasi yang bermanfaat untuk semua tingkatan-tingkatan yang ada dalam manajemen serta semua pengguna sistem.

4. Blok Teknologi (*Technology Block*)

Teknologi dapat dimanfaatkan untuk menerima suatu inputan, mengoperasikan model, menyimpan serta mengakses suatu data, menciptakan dan menyampaikan keluaran dan membangun pengendalian diri secara keseluruhan.

Teknologi terdiri dari beberapa unsur utama yaitu:

- Teknisi (*human ware* atau *brain ware*)
- Perangkat lunak (*software*)
- Perangkat keras (*hardware*)

5. Blok Basis Data (*Database Block*)

Adalah sekumpulan dari suatu data yang sama-sama berkaitan antara satu dengan yang lainnya, disimpan dalam suatu perangkat keras yang bernama komputer dan dimanfaatkan perangkat lunak untuk memanipulasi datanya.

6. Blok Kendali (*Control Block*)

Banyak aspek yang bisa menyebabkan rusaknya suatu sistem informasi, yaitu air, api, debu, bencana alam, temperatur tinggi, kesalahan atas ketidakefisienan, manipulasi-manipulasi, keanehan sistem itu sendiri, sabotase dan sebagainya. Dengan

demikian, perlu banyak pengendalian dalam pencegahan-pencegahan yang diterapkan untuk perihal yang bisa merusak sistem dan apabila sudah telanjur terjadi maka penyimpangan tersebut dapat langsung diperbaiki.

2.5 Konsep Dasar Penjualan

2.5.1 Definisi Penjualan

Penjualan merupakan suatu aktivitas yang biasa dilakukan oleh penjual dalam menjual barang atau jasa dengan memiliki suatu harapan agar mendapatkan keuntungan dari setiap transaksi-transaksi yang ada serta penjualan dapat juga dapat dikatakan sebagai pergantian atau perpindahan hak kepemilikan atas setiap barang atau jasa dari sisi penjual ke pembeli. Suatu kejadian yang bisa dikatakan sebagai penjualan jika adanya penyerahan barang atau jasa, serta melakukan pembayaran terhadap pembelian dari barang atau jasa (Fitriyana F et al, 2020).

Penjualan adalah suatu pembelian terhadap barang atau jasa dari seseorang kepada orang lainnya dengan memberikan uang kepada orang yang memberikan barang atau jasa tersebut. Penjualan dapat juga dikatakan sebagai suatu sumber keuntungan untuk suatu perusahaan. Oleh karena itu perusahaan harus memaksimalkan penjualannya agar keuntungan yang didapatkan menjadi maksimal (Wahyuningsih A S et al, 2017). Penjualan adalah sebuah sistem yang mengaitkan sumber daya, data, maupun sarana pendukung di dalam suatu organisasi atau perusahaan untuk mengaplikasikan

sistem penjualan, sehingga memperoleh informasi yang berguna untuk mengambil suatu keputusan yang akan diambil oleh pihak manajemen (Anggraini Y et al, 2020).

2.5.2 Tujuan Penjualan

Perusahaan yang telah bergerak didunia bisnis sudah menjadi hal yang lumrah memiliki tujuan penjualan untuk melangsungkan setiap proses bisnis yang ada (Febriani D, 2018). Tujuan penjualan dapat terbagi menjadi tiga macam yaitu :

a. Mencapai Volume Penjualan Tertentu

Dalam menjalankan sebuah bisnis sudah sewajarnya memutuskan seberapa besar target volume penjualan yang akan dicapai sehingga nantinya perusahaan akan memaksimalkan setiap proses bisnisnya untuk memenuhi target yang telah ditentukan sebelumnya. Volume penjualan secara tidak langsung bisa dipengaruhi oleh faktor-faktor dari target penjualan serta jumlah penjualan.

b. Mendapatkan Laba Tertentu

Tujuan utama dilakukannya suatu penjualan di perusahaan adalah untuk memenuhi target-target dari penjualan yang sebelumnya telah ditentukan sehingga nantinya mendapatkan keuntungan atau laba. Laba juga secara tidak langsung bisa dipengaruhi oleh banyak atau tidaknya jumlah produk yang terjual serta tingkat permintaan konsumen.

c. Menunjang Pertumbuhan Perusahaan

Baik atau tidaknya sebuah pertumbuhan yang ada pada suatu perusahaan bisa dilandaskan dari sejauh mana perusahaan tersebut mencapai target penjualan yang telah ditentukan sebelumnya. Dengan demikian, semakin banyak volume penjualan yang dicapai maka pertumbuhan yang ada di perusahaan akan semakin baik sedangkan jika volume penjualan yang dicapai semakin sedikit maka pertumbuhan yang ada di perusahaan akan semakin buruk.

Ketiga komponen dari tujuan penjualan tersebut wajib ada didalam sebuah perusahaan baik jasa ataupun barang-barang yang memiliki bentuk hal tersebut dikarenakan ketiga komponen itu dapat dijadikan sebagai tolak ukur terhadap terpenuhi atau tidaknya setiap tujuan pada suatu perusahaan serta berkembang atau tidaknya suatu perusahaan.

2.5.3 Definisi Sistem Informasi Penjualan

Sistem informasi penjualan merupakan suatu bagian dari sistem informasi yang mencakup kumpulan prosedur yang menjalankan, mencatat, mengkalkulasi, membuat dokumen dan informasi penjualan untuk kepentingan manajemen mulai dari diterimanya pesanan sampai munculnya pencatatan tagihan penjualan (Anggraini Y et al, 2020). Sistem Informasi Penjualan adalah suatu kegiatan pemasaran untuk barang atau jasa menggunakan media internet. Sistem informasi penjual merupakan suatu metode

pemasaran menggunakan media berbasis *website* dan internet yang diharapkan dapat tepat sasaran serta mempertahankan pemikiran terhadap pemasaran yang modern agar perusahaan bisa mempromosikan produk atau jasa dengan cepat agar bisa dikenal oleh masyarakat luas perihal penjelasan produk atau jasa yang lebih mendalam agar bisa menolong pelanggan untuk memperoleh informasi yang dikehendaki (Fitriyana F et al, 2020).

2.5.4 Faktor Mempengaruhi Penjualan

Dalam melangsungkan suatu aktivitas penjualan, banyak faktor-faktor yang harus diperhatikan oleh perusahaan sehingga nantinya akan memaksimalkan penjualan agar mendapatkan laba yang diinginkan oleh semua perusahaan. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi penjualan yang ada pada perusahaan bisa dibagi menjadi lima macam (Febriani D, 2018). Faktor tersebut terdiri dari :

a. Kondisi dan Kemampuan Penjual

Kondisi ini mewajibkan seseorang penjual bisa memastikan kepada seseorang pembelinya sehingga bisa memenuhi target penjualan sesuai dengan yang diinginkan. Dengan demikian, seseorang penjual harus mengerti masalah-masalah penting yang saling berkaitan seperti jenis dan karakter barang, harga pokok, syarat penjualan seperti pembayaran, pengiriman, garansi, dan sebagainya.

b. Kondisi Penjualan

Ada beberapa faktor-faktor dari kondisi pasar yang harus diwaspadai yaitu seperti apa jenis pasarnya, bagaimana pembeli atau segmen pasarnya, seberapa besar kekuatan membelinya, setinggi apa frekuensi pembelianya, seberapa banyak keinginan serta kebutuhannya.

c. Modal

Bagi seseorang penjual akan merasakan kesulitan ketika menjual barang yang dijualnya kepada pembeli jika barang tersebut belum dikenal luas oleh pembeli atau lokasi pembeli yang terlalu jauh dari lokasi penjual. Dengan demikian, seseorang penjual harus membawa serta mempromosikan barang yang dijualnya ketempat pembeli berada sehingga memerlukan sarana beserta usaha seperti transportasi, beberapa contoh produk yang dijual, promosi, dan lain sebagainya. Semua aktivitas tersebut dapat terjadi jika penjual memiliki modal untuk melakukannya.

d. Kondisi Organisasi Perusahaan

Pada kenyataannya setiap perusahaan yang sudah besar, sewajarnya semua permasalahan penjualan akan ditangani oleh bagian penjualan yang berisi sekumpulan orang-orang yang memang ahli dibidang penjualan. Sedangkan untuk perusahaan kecil semua permasalahan penjualan akan ditangani oleh bagian di luar bidang penjualan. Hal tersebut dapat terjadi karena

disebabkan oleh permasalahan-permasalahan yang dihadapi, serta sarana yang dimiliki perusahaan kecil tidak sebegus atau sebanyak perusahaan besar. Biasanya setiap permasalahan dari penjualan ini akan ditangani secara langsung oleh pimpinan dan tidak membagikannya kepada orang lain.

e. Faktor Lain

Faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi penjualan yang ada pada perusahaan adalah periklanan, kampanye, peragaan, pemberian hadiah.

2.5.5 Faktor yang Mempengaruhi Volume Penjualan

Volume penjualan dari setiap perusahaan yang ada dari waktu ke waktu biasanya selalu mengalami fluktuasi turun atau naik. Dengan demikian, perusahaan tidak bisa mengabaikannya sehingga perusahaan harus mengatasi permasalahan yang menyebabkan volume penjualan naik turun. Apabila perusahaan tidak dapat mengatasinya maka nantinya perusahaan tersebut bisa saja melakukan suatu kesalahan karena menetapkan suatu kebijakan yang tidak cocok sehingga dapat mempengaruhi permintaan hasil penjualan (Sari I, 2015).

a. Harga

Strategi penentuan harga (*pricing*) dapat dikatakan sebagai suatu faktor penentu perihal menjual suatu barang atau jasa. Dalam melakukan penetapan harga itu dilakukan dengan cara yang sebenarnya cukup kompleks dan sulit karena

menggunakan suatu pendekatan yang sistematis serta melibatkan penetapan tujuan dan mengembangkan suatu struktur penetapan harga yang tepat.

Harga dari suatu barang atau jasa yang ditawarkan dapat dijadikan sebagai suatu faktor penentu bagi permintaan pasar. Dalam persaingan, untuk kelangsungan hidup suatu perusahaan yang selalu bergantung dengan harga suatu barang atau jasa. Kualitas yang terbaik dengan harga yang sangat mahal akan membuat pelanggan berpikir dua kali untuk melangsungkan pembelian walaupun untuk kualitas yang terbaik biasanya harus diimbangi dengan harga yang mahal. Tetapi tidak selamanya yang terbaik harus dibayar dengan harga yang mahal. Dengan harga yang dapat terjangkau oleh masyarakat yang sudah tentu akan membuat produk tersebut nantinya akan banyak diminati dan laku dipasaran.

b. Persaingan

Di dalam dunia bisnis sesuatu yang bernama persaingan dengan perusahaan lain sudah tidak dapat dihindarkan lagi. Namun persaingan dapat juga dijadikan sebagai suatu alasan bagi perusahaan tersebut untuk lebih berhati-hati dalam melangsungkan usahanya, misalnya sebagai alat kontrol terhadap mutu produk, harga dan servis yang diberikan perusahaan kepada pelanggan.

Persaingan merupakan salah satu keadaan yang terjadi disuatu pasar apabila disana terdapat pedagang-pedagang berada. Persaingan dapat dikatakan sebagai suatu parameter atau ukuran suatu organisasi untuk mengintropeksi diri sejauh mana organisasi tersebut perihal menciptakan barang dan jasa serta pelayanannya terhadap pelanggan.

c. Sistem Penjualan

Pada kenyataannya, ada dua cara agar sistem penjualan yang dioperasikan oleh perusahaan dapat berjalan yaitu pembayaran secara tunai dan kredit. Penjualan secara kredit berasal dari bahasa Yunani yakni *Credetea* yang berarti kepercayaan karena dasar kredit adalah kepercayaan. Di dalam kredit terdapat beberapa pihak yaitu pihak pemberi kredit dan pihak menerima kredit. Manusia memerlukan kredit karena berusaha memenuhi kebutuhannya yang beraneka ragam sedangkan manusia tersebut mempunyai kebutuhan yang terbatas.

d. Selera Konsumen

Selera konsumen dapat dikatakan sebagai salah satu faktor yang dapat mempengaruhi permintaan serta keinginan konsumen terhadap suatu barang atau jasa. Jika produk yang dijual tersebut sangat sensitif terhadap setiap perubahan selera yang terjadi seperti kualitas atau warna yang ada pada suatu produk, hal tersebut dapat mengakibatkan konsumen beralih ke

produk lainnya yang memiliki kualitas serta warna yang menarik dengan mutu lebih tinggi.

Selera konsumen bisa diartikan sebagai faktor yang dapat mempengaruhi banyak sedikitnya permintaan selain pendapatan, harga pokok lain dan harga produk itu sendiri. Pada umumnya konsumen akan membeli suatu barang sesuai dengan selera serta keinginan mereka. Namun pada kenyataannya, konsumen juga dapat dipengaruhi oleh pendapatan yang dihasilkannya belum cukup untuk menjangkau dari harga barang yang ditawarkan tersebut, dengan demikian apa yang diinginkannya belum tentu dapat terpenuhi.

Jadi dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa, jika seorang konsumen tidak mendapatkan hal yang diinginkan dalam dirinya untuk memperoleh suatu barang maka konsumen tersebut akan cenderung memilih produk pengganti atau memilih harga yang lebih murah dengan beralasan tidak ada perbedaan yang terlalu jauh dari produk yang dianggap tidak mereka jangkau tadi.

e. Pelayanan

Pelayanan sering sekali dijadikan sebagai suatu penunjang dalam pemasaran suatu produk serta dapat juga dilihat sebagai pusat keseluruhan produksi untuk memenuhi kebutuhan dari selera setiap konsumen. Perusahaan yang menganut konsep pelayanan maka perusahaan tersebut akan mengorientasikan

diri pada langganan (*customer oriented*) dengan mengutamakan kepuasan pelanggan.

Tingkat keberhasilan penjualan pada suatu produk yang ada di sebuah perusahaan sangat bergantung pada baik tidaknya pelayanan yang telah diberikan oleh suatu perusahaan tersebut. Penjualan suatu produk mencakup semua pelayanan seleksi produk, pelayanan dalam penjualan yang merupakan pelayanan yang terjadi untuk menyerahkan produk yang dijual, serta juga pelayanan setelah penjualan yang mencakup jaminan atas kerusakan produk dalam jangka waktu tertentu (misalnya 6 bulan) setelah produk yang diberikan kepada konsumen, dan perbaikan produk tersebut apabila rusak.

Pelayanan untuk usaha-usaha yang bergerak di bidang industri biasanya berupa *After Sales Service* seperti garansi penyediaan onderdil yang cukup dan sebagainya, pada umumnya konsumen menginginkan jaminan karena nilai-nilai barang tersebut relatif tinggi. Oleh sebab itu apabila perusahaan tidak melakukan servis sulit untuk meningkatkan penjualan.

f. Promosi

Promosi dapat dikatakan sebagai salah satu faktor yang penting untuk menunjang penjualan pada suatu perusahaan. Promosi juga dapat diartikan sebagai salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pada suatu program pemasaran. Sudah tidak diragukan lagi bahwa promosi merupakan suatu

alat yang paling ampuh untuk mendorong permintaan pelanggan. Promosi merupakan sebuah arus informasi atau persuasi satu arah yang diciptakan untuk menunjukkan seseorang atau organisasi kepada suatu aktivitas yang dapat menciptakan pertukaran pada suatu pemasaran. Adapun variabel-variabel promosi yang sering dikenal dengan istilah *promotional mix* ada empat yaitu: periklanan, *personal selling*, publisitas dan promosi penjualan.

2.6 Metodologi Penelitian

2.6.1 Metodologi Pengumpulan Data

Dalam perihal melakukan pengumpulan data untuk kepentingan penelitian yang sedang dilakukan, oleh karena itu peneliti menggunakan metodologi pengumpulan data berupa wawancara, observasi, serta studi pustaka.

1. Wawancara

Wawancara dapat dikatakan sebagai sebuah teknik yang terdapat didalam suatu proses untuk mengumpulkan informasi atau data. Pada abad ke-20 hingga abad ke-21 teknik wawancara ini menjadi populer karena dapat menciptakan karya jurnalistik yang hebat sebagai suatu pencapaian. Teknik wawancara ini juga bisa dikatakan juga sebagai suatu pembicaraan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih antara *interviewer* dan *interviewee* yang memiliki tujuan tertentu, menggunakan

pedoman, serta dapat bertatap muka ataupun melalui media komunikasi tertentu (Edi F R S, 2016).

Wawancara merupakan suatu komunikasi yang terjadi antara dua kelompok atau lebih, satu kelompok memiliki tugas sebagai *interviewer* sedangkan kelompok yang lainnya memiliki tugas sebagai *interviewee*. Wawancara ini bisa dilaksanakan dengan cara bertatap muka di suatu tempat atau dapat juga dilakukan menggunakan media komunikasi secara online. Wawancara memiliki tujuan seperti memperoleh sebuah informasi atau data (Fadhallah R A et al, 2021).

2. Observasi

Observasi adalah suatu teknik dalam mengumpulkan data, dimana seorang peneliti dapat melangsungkan pemantauan secara langsung di sebuah objek penelitian sehingga bisa melihat dari dekat semua kegiatan yang dikerjakan. Dengan demikian, laporan observasi merupakan suatu laporan yang pencatatannya melewati sebuah proses analisis yang dikelola secara sistematis dengan cara melihat atau mengamati objek tersebut secara langsung. Dengan melakukan observasi berarti kita bisa meyakinkan pemahaman yang kita kerjakan bersumber pada fakta yang ada (Ayudia A et al, 2017).

Observasi adalah suatu metode untuk mengumpulkan data dengan cara mengamati tingkah laku dalam peristiwa tertentu kemudian menulis atau mencatat secara sistematis sesuai

dengan peristiwa yang sedang diamati. Observasi bisa dikatakan sebagai suatu teknik untuk mengumpulkan data yang bisa dipertanggungjawabkan dengan tingkat validitas dan reliabilitasnya. Observasi dapat dikerjakan oleh seseorang yang disebut *observer*, seseorang *observer* tersebut sudah melalui proses latihan-latihan khusus agar mendapatkan sumber data yang akurat serta dapat dipercaya dari hasil observasinya sehingga data tersebut dapat dimanfaatkan untuk menjawab semua permasalahan yang ada (Ni'matuzahroh S P M S et al, 2018).

3. Studi Pustaka

Studi pustaka dapat dikatakan sebagai pemilahan terhadap suatu dokumen yang telah diterbitkan maupun yang belum diterbitkan, biasanya studi pustaka berisi berbagai macam informasi, ide, data, semua fakta yang dapat dicatat dari sudut pandang tertentu sehingga bisa menyempurnakan tujuan atau menyampaikan pandangan pada topik tersebut, bagaimana cara mengidentifikasi, serta mengevaluasi secara efektif dari setiap arsip yang berkaitan dengan penelitian yang dikerjakan (Aldianto L et al, 2018).

Studi pustaka biasanya berisikan tentang suatu konsep serta teori yang digunakan berlandaskan dari literatur yang sudah tersedia seperti dari artikel-artikel yang telah diterbitkan dalam berbagai macam jurnal ilmiah. Kajian Pustaka ini memiliki

fungsi-fungsi untuk membentuk konsep atau teori yang menjadi landasan studi didalam suatu penelitian (Ilfana A, 2022).

Studi pustaka biasanya sering disebut sebagai studi literatur, literatur *review*, atau kajian pustaka. Studi pustaka dapat didefinisikan sebagai sebuah prosedur untuk mencari, membaca, memahami, menganalisis dari berbagai macam literatur yang tersedia, serta hasil penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang ingin dikerjakan. Studi pustaka bisa dianalogikan sebagai suatu kunci yang memiliki keinginan untuk membuka semua perihal yang bisa membantu menyelesaikan permasalahan yang ada didalam penelitian (Amruddin S P, 2022). Dengan demikian, studi pustaka bisa digunakan sebagai suatu jalan untuk menyampaikan argumentasi, perkiraan sementara atau spekulasi tentang hasil dari penelitian yang dikerjakan.

2.6.2 Metodologi Analisis Sistem

Dalam menganalisis suatu kebutuhan organisasi atau perusahaan yang berhubungan dengan sistem yang akan dianalisis dan dikembangkan oleh peneliti untuk saat ini menggunakan metode Analisis SWOT. Analisis SWOT sudah menjadi salah satu senjata yang bermanfaat untuk menghadang persaingan tingkat global. Analisis ini juga dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk membantu dalam perihal pengambilan keputusan di dalam suatu organisasi atau perusahaan (Fatimah F N A D, 2016).

Analisis SWOT adalah akronim atau singkatan dari 4 kata yaitu *strengths*, *weaknesses*, *opportunities*, dan *threats*. Analisis SWOT adalah suatu instrumen pengidentifikasian dari berbagai macam faktor yang terbentuk secara sistematis yang dimanfaatkan untuk menentukan strategi pada suatu perusahaan. Pendekatan analisis ini berlandaskan pada logika yang dapat mengoptimalkan kekuatan (*Strengths*) dan peluang (*Opportunities*) sekaligus dapat mengurangi kelemahan (*Weaknesses*) dan ancaman (*Threats*). Analisis SWOT dapat diterapkan dengan cara menganalisis dan memisahkan hal-hal yang dapat memengaruhi keempat faktor-faktornya. Dengan demikian, perolehan dari suatu analisis mampu membuat perencanaan strategi menurut perolehan analisis terhadap faktor-faktor strategis perusahaan yaitu kekuatan (*Strengths*), kelemahan (*Weaknesses*), peluang (*Opportunities*), dan ancaman (*Threats*) (Fatimah F N A D, 2016).

Analisis SWOT adalah identifikasi berbagai faktor secara terstruktur untuk menentukan strategi. Analisis ini didasarkan pada hubungan atau interaksi antara unsur-unsur internal, yaitu kekuatan dan kelemahan, terhadap unsur-unsur eksternal yaitu peluang dan ancaman (Salim M A et al, 2019). Analisis SWOT merupakan cara mengidentifikasi dari berbagai sudut pandang secara sistematis untuk merumuskan suatu strategi untuk organisasi atau perusahaan. Analisis ini didasarkan pada logika yang dapat mengoptimalkan kekuatan (*Strengths*) dan peluang (*Opportunities*), namun diwaktu

yang bersamaan dapat juga meminimalkan kelemahan (*weaknesses*) dan ancaman (*Threats*) (Rangkuti Freddy, 2016). Dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa analisis SWOT merupakan suatu cara atau metode perencanaan strategis yang biasa dilakukan oleh perusahaan untuk mengevaluasi kekuatan (*Strengths*), kelemahan (*Weaknesses*), peluang (*Opportunities*), dan ancaman (*Threats*) sehingga hasil yang diperoleh dapat menentukan pengambilan keputusan pada suatu organisasi atau perusahaan kedepannya.

Tabel 2.1 SWOT Strategies Issues

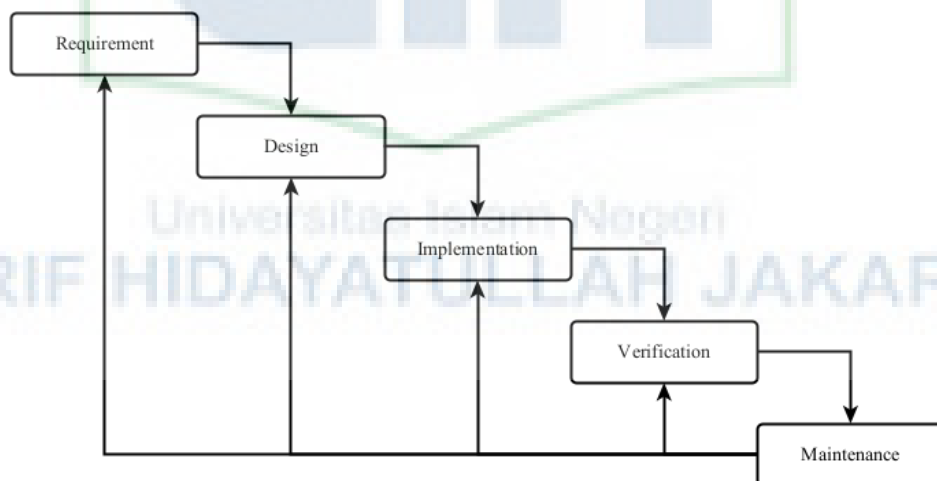
(Salim M A et al, 2019)

SWOT	Kekuatan (S)	Kelemahan (W)
Peluang (O)	STRATEGI (SO) Menciptakan strategi yang menggunakan kekuatan untuk memanfaatkan peluang	STRATEGI (WO) Menciptakan strategi yang meminimalkan kelemahan untuk memanfaatkan peluang
Ancaman (T)	STRATEGI (ST) Menciptakan strategi yang menggunakan kekuatan untuk mengatasi ancaman	STRATEGI (WT) Menciptakan strategi yang meminimalkan kelemahan dan menghindari ancaman

2.6.3 Metodologi Pengembangan Sistem

1. Definisi *Waterfall*

Model *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun suatu *software*. Nama model ini sebenarnya adalah “*Linear Sequential Model*”. Model ini sering disebut juga dengan “*classic life cycle*” atau metode *waterfall*. Model ini termasuk ke dalam model *generic* pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai dalam *Software Engineering* (SE). Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan (Pressman, 2015).



Gambar 2.1 Metode Pengembangan Model *Waterfall*

(Rahayu W I et al, 2019)

2. Tahapan-tahapan Metode *Waterfall*

Berikut adalah tahapan dari metode *waterfall*, yaitu :

- *Requirement*

Pada tahap ini pengembang sistem memerlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.

- *Design*

Pada tahap ini, pengembang membuat desain sistem yang dapat membantu menentukan perangkat keras (*hardware*) dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

- *Implementation*

Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut *unit*, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap *unit* dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai *unit testing*.

- *Verification*

Pada tahap ini, sistem dilakukan verifikasi dan pengujian apakah sistem yang dibuat sepenuhnya atau Sebagian sudah memenuhi persyaratan sistem yang diinginkan, pengujian

dapat dikategorikan ke dalam *unit testing* (dilakukan pada kode modul tertentu), sistem pengujian (untuk melihat bagaimana sistem bereaksi ketika semua modul terintegrasi) dan penerimaan pengujian (untuk melihat apakah semua kebutuhan pelanggan sudah terpenuhi semuanya).

- *Maintenance*

Ini adalah tahap akhir dari metode *waterfall*. Perangkat lunak yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.

3. Kelebihan Metode *Waterfall*

Metode *waterfall* memiliki beberapa kelebihan (Rahayu W I et al, 2019). Kelebihan tersebut terdiri dari :

- Kualitas dari sistem yang diciptakan dapat dikatakan bagus, hal tersebut dapat terjadi karena didalam pembuatannya dikerjakan secara bertahap sehingga tidak berfokus hanya pada tahapan tertentu.
- Dokumen dari pengembangan sistem yang dibikin benar-benar terorganisir dengan baik, hal tersebut dikarenakan semua tahapan harus dituntaskan secara lengkap sebelum melanjutkan ke tahapan berikutnya sehingga nantinya semua tahapan akan memiliki dokumen tertentu.
- Walaupun metode *waterfall* ini sudah digolongkan ke dalam metode yang kuno akan tetapi metode ini masih bagus untuk

dipakai dibandingkan dengan memakai pendekatan asal-asalan. Selain itu, metode ini juga masih dikatakan masuk akal jika semua kebutuhan dari sistem yang akan dibuat telah diketahui dengan baik.

4. kekurangan Metode *Waterfall*

Metode *waterfall* memiliki beberapa kekurangan (Rahayu W I et al, 2019). Kekurangan tersebut terdiri dari :

- Dibutuhkan suatu majemen yang bagus, hal ini dikarenakan setiap proses dari pengembangan sistem tidak bisa dikerjakan secara berulang sebelum terciptanya suatu produk.
- Kekeliruan sekecil apapun akan menyebabkan suatu masalah yang besar jika tidak disadari dari awal proses pengembangan sistem sehingga akan berdampak pada tahapan selanjutnya.
- Pelanggan akan kesulitan dalam menyampaikan kebutuhan dari sistem yang akan dibuat secara eksplisit sehingga nantinya tidak bisa membantu ketidakpastian ketika awal dari pengembangan sistem.
- Pelanggan harus memiliki kesabaran yang tinggi, hal ini dikarenakan dalam membuat perangkat lunak (*software*) akan dilaksanakan pada saat pengembang menyelesaikan tahap desain yang membutuhkan waktu yang cukup lama.
- Pada kenyataan yang sebenarnya, dalam proses pengembangan sistem jarang mengikuti rangkaian

sekuensial sebagaimana yang termuat didalam teori. Setiap terjadi pengulangan biasanya sering mengakibatkan terjadinya masalah baru.

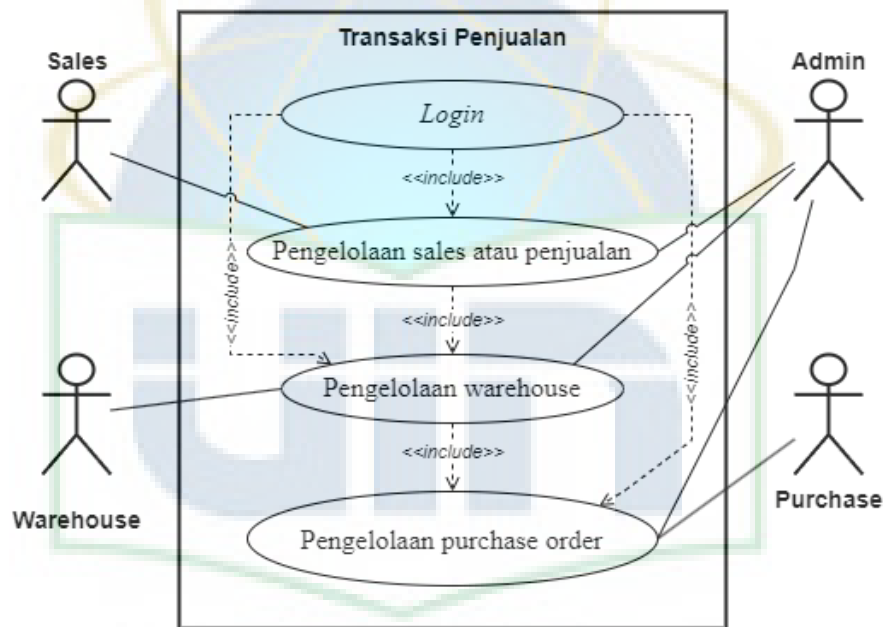
2.7 Unified Modelling Language (UML)

Unified Modelling Language (UML) merupakan suatu bahasa pemodelan untuk sistem yang berorientasi pada objek. Pemodelan ini biasanya dipakai untuk menyederhanakan suatu persoalan-persoalan yang rumit dengan sedemikian rupa agar memudahkan dalam perihal mempelajari serta memahaminya (Herliana A et al, 2016). *Unified Modelling Language (UML)* adalah suatu bahasa yang sudah menjadi standar yang ada didalam industri untuk penggambaran terhadap perancangan serta dokumentasi pada suatu sistem perangkat lunak. *Unified Modelling Language (UML)* ini bisa dipakai untuk menciptakan model dari setiap aplikasi perangkat lunak yang akan dibuat sehingga aplikasi yang bersangkutan bisa dioperasikan pada setiap perangkat keras (*hardware*), sistem operasi (*software*) dan jaringan apapun (*network*), serta bisa dibuat dengan memakai bahasa pemrograman apapun (Putra R R C et al, 2019).

2.7.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah suatu pemodelan untuk tingkah laku (*behavior*) dari sistem informasi yang akan dibikin. *Use case diagram* dimanfaatkan untuk memahami setiap fungsi-fungsi yang terdapat didalam sistem informasi serta siapa saja orang yang

memiliki hak untuk memakai fungsi-fungsi tersebut (Rahayu W I et al, 2019). *Use Case Diagram* adalah suatu diagram yang harus dibikin pada saat awal proses pemodelan untuk perangkat lunak (*software*) berorientasi objek tersebut dikerjakan (Nugroho A et al, 2021). *Use case diagram* dapat diartikan dengan suatu deskripsi tekstual atau grafis berkaitan dengan bagaimana suatu sistem akan berperilaku layaknya seseorang pengguna yang dapat menjadi manusia atau sistem lainnya (Ardiansah I et al, 2021).



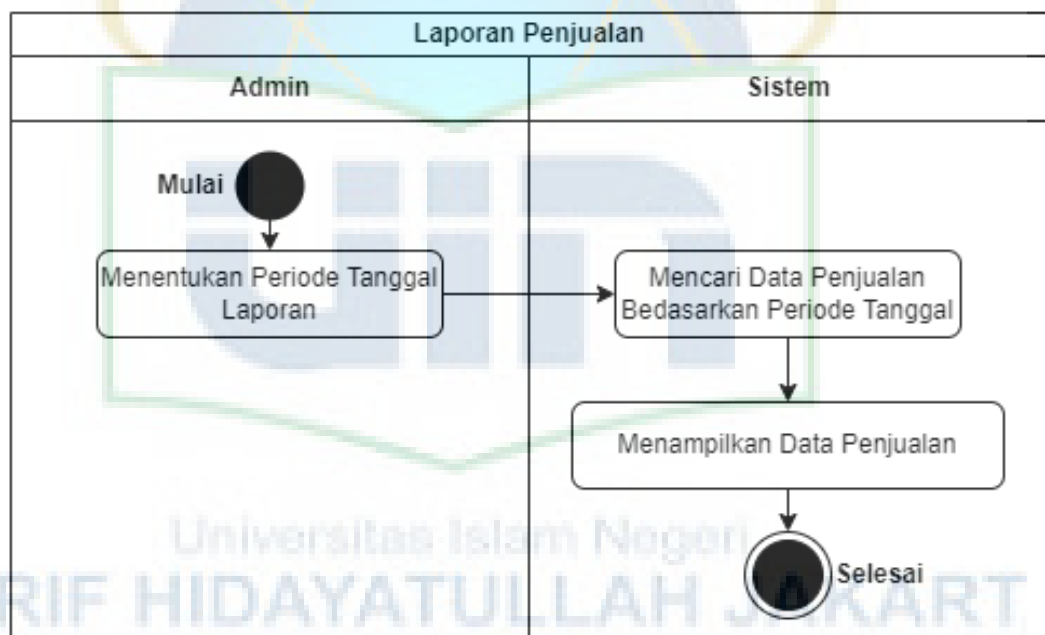
Gambar 2.2 Contoh Usecase Transaksi Penjualan

(Setiyani L, 2021)

2.7.2 Activity Diagram

Diagram aktivitas (*Activity Diagram*) dapat diartikan sebagai suatu pemaparan dari *workflow* (aliran kerja) atau kegiatan dari suatu sistem atau proses bisnis (Rahayu W I et al, 2019). *Activity diagram* merupakan sebuah penggambaran visual dari suatu aliran

eksekusi pada sebuah proses atau operasi (Ardiansah I et al, 2021). Banyak perihal yang harus diwaspadai dari suatu diagram aktivitas yang memproyeksikan setiap aktivitas sistem bukan apa yang dikerjakan aktor. *Activity diagram* memiliki fungsi untuk memproyeksikan berbagai macam aliran *activity* yang ada didalam sebuah sistem yang akan dibuat nantinya, bagaimana setiap aliran berawal, bermacam-macam *decision* yang mungkin bisa terjadi nantinya, bagaimana cara mereka berakhir serta bagaimana cara memaparkan semua proses secara paralel yang mungkin akan terjadi untuk beberapa eksekusi (Sugiarti Y, 2018).



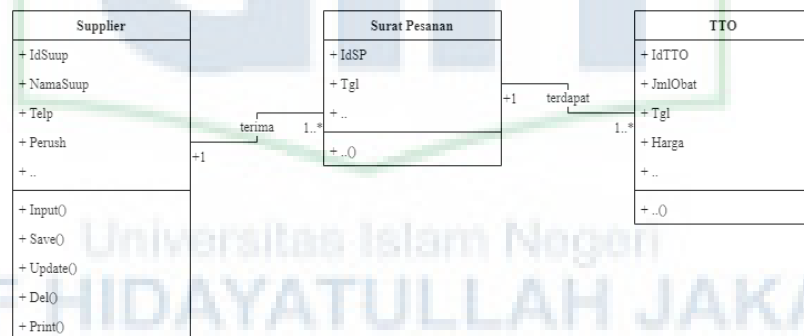
Gambar 2.3 Contoh Activity Diagram Laporan Penjualan

(Hendini A, 2016)

2.7.3 Class Diagram

Diagram kelas atau *class diagram* dapat didefinisikan sebagai sebuah hubungan yang dapat terjadi antara kelas dan pemaparan

yang dilakukan secara terperinci untuk setiap kelas didalam sebuah model desain pada suatu sistem yang memiliki seperangkat ketentuan serta tanggung jawab terhadap suatu entitas yang memutuskan tingkah laku yang ada pada sebuah sistem. *Class diagram* juga memberitahukan setiap atribut-atribut serta aktivitas-aktivitas dari semua kelas dan *constraint* yang berkaitan dengan suatu objek yang digabungkan (Rahayu W I et al, 2019). *Class diagram* dapat dibuat setelah *use case diagram* berhasil dibikin terlebih dahulu. *Class diagram* harus bisa mengartikan keterkaitan yang dapat terjadi diantara objek satu dengan objek yang lainnya agar bisa membuat suatu sistem aplikasi (Nugroho A et al, 2021). *Class diagram* merupakan suatu visual cetak biru dari sebuah objek yang nantinya akan dibuat menjadi suatu *system* (Ardiansah I et al, 2021).



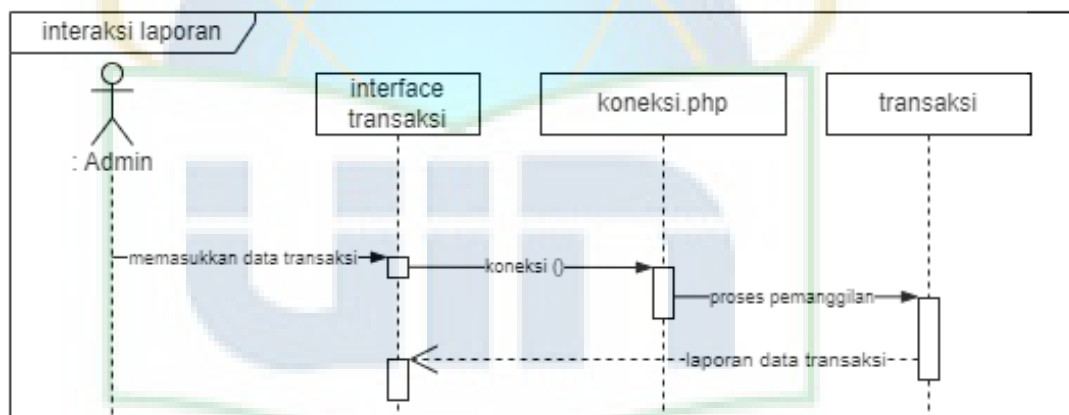
Gambar 2.4 Contoh 1 Class Diagram

(Sugiarti Y, 2018)

2.7.4 Sequence Diagram

Diagram urutan (*sequence diagram*) dapat didefinisikan sebagai suatu dokumen yang dapat memaparkan setiap tingkah laku dari

suatu objek yang ada pada *use case diagram* dengan cara mendefinisikan seberapa banyak waktu hidup objek serta pesan apa yang telah dikirimkan dan diterima diantar objek (Rahayu W I et al, 2019). *Sequence diagram* dapat diartikan sebagai suatu diagram yang dibuat untuk memahami sebuah alur dari hubungan diantara objek. *Sequence diagram* sewajarnya memiliki isi yang sama dengan *use case diagram* serta *class diagram* (Nugroho A et al, 2021). *Sequence diagram* merupakan suatu model yang terbuat berdasarkan urutan interaksi objek ketika suatu program dioperasikan (Ardiansah I et al, 2021).



Gambar 2.5 Contoh Sequence Diagram Laporan

(Prasetyo A et al, 2016)

2.8 Website

Web atau *website* dapat dikatakan sekumpulan tampilan dari halaman sebuah situs serta arsip yang sudah tersimpan pada beberapa komputer server yang tersebar di semua sudut dunia serta saling berkaitan dengan satu jaringan yang dinamakan internet (Batubara H H, 2018). Web atau

website merupakan sekumpulan tampilan dari halaman-halaman yang dimanfaatkan untuk menampilkan informasi berupa tulisan, gambar, serta multimedia yang berbentuk animasi seperti tulisan gerak, suara, gambar gerak, serta dapat juga kombinasi dari semua aspek itu baik yang bersifat statis ataupun dinamis yang dapat menciptakan sebuah rangkaian yang sama-sama berkaitan antara halaman satu dengan halaman lainnya yang biasa dikatakan sebagai *hyperlink* (Marisa F, 2017).

2.9 PHP

PHP bisa dikatakan sebagai salah satu bahasa pemrograman untuk web yang diciptakan dengan tujuan untuk mengembangkan suatu web. PHP pada saat awal dikembangkan oleh seorang *software developer* yang merupakan bagian dari tim *apache* dikenalkan pada akhir tahun 1994 oleh seseorang yang bernama Rasmus Lerdorf. PHP merupakan bahasa pemrograman *interpreter* yaitu suatu cara mengartikan dari semua baris kode yang telah dibuat menjadi kode mesin yang dapat dipahami oleh komputer secara langsung pada waktu semua baris kode yang bersangkutan dieksekusi. PHP juga sering kali dikatakan sebagai *server side programming*, karena semua proses yang dieksekusi pada bagian *server* (Putra R R C et al, 2019). PHP atau (Hypertext Preprocessor) adalah salah satu bahasa pemrograman yang dimanfaatkan untuk mengartikan setiap baris kode untuk sebuah program yang akan dibuat menjadi kode mesin yang bisa dipahami oleh komputer yang bersifat *server side* serta bisa diimplementasikan pada HTML (Ananda I et al, 2019).

2.10 Framework CodeIgniter

Framework adalah kumpulan aturan-aturan yang berisi tentang fungsi-fungsi yang sering digunakan dalam membuat suatu aplikasi. Beberapa contoh fungsi standar yang sering ada dalam sebuah *framework* adalah *security*, *session*, *validasi form*, *enkripsi*, *email*, *string*, *paging*, *captcha*, tanggal, *upload file*, tabel, kalender, proteksi terhadap XSS, dan lain-lain (Tari S et al., 2022). *Framework* adalah sebuah pola konseptual dasar yang biasa digunakan untuk menyelesaikan sebuah permasalahan, bahkan isu-isu kompleks yang ada. Untuk mempermudah dan mempercepat pekerjaan mereka, biasanya para *programmer* menggunakan sebuah *framework* karena dalam pembuatan aplikasinya tidak harus membuat fungsi atau *class* dari awal (Purbadian Y, 2016).

Codeigniter adalah kerangka kerja pengembangan aplikasi dari bahasa pemrograman PHP berdasarkan arsitektur yang sistematis. *Codeigniter* memiliki tujuan untuk memberikan alat bantu yang dibutuhkan seperti *helpers* dan *libraries* untuk mengimplementasikan tugas yang biasa digunakan. Oleh karena itu, pengembangan proyek menjadi lebih mudah dan cepat serta tidak perlu menulis lagi *class-class* dari awal (Arrhioui K et al, 2017). *CodeIgniter* adalah sebuah *web application framework* yang bersifat *open source* yang digunakan untuk membuat aplikasi PHP yang dinamis. Tujuan dari pengembangan *CodeIgniter* adalah untuk membantu para *developer* untuk menyelesaikan aplikasi lebih cepat daripada menulis semua *source code* dari awal (Purbadian Y, 2016).

Dikutip dari *codeigniter.com* yang menyatakan bahwa "*CodeIgniter* adalah sebuah kerangka pengembangan aplikasi atau bisa juga disebut dengan sebuah kerangka kerja untuk orang yang akan membangun sebuah situs web menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*). Tujuannya adalah untuk mengembangkan suatu proyek yang lebih cepat dibandingkan jika harus menulis kode dari awal, dengan menyediakan sekumpulan pustaka untuk tugas-tugas yang umumnya dibutuhkan, serta antarmuka yang sederhana dan juga struktur yang logis untuk mengakses pustaka ini. *CodeIgniter* secara kreatif fokus pada proyek dengan meminimalkan jumlah kode yang dibutuhkan untuk tugas tertentu. Selain itu *CodeIgniter* juga memiliki ukuran *file* yang relatif kecil, performa yang baik, hampir '*zero configuration*', tidak harus menggunakan *command line*, dokumentasi yang jelas, dan menggunakan pola MVC (*Model View Controller*)" (*CodeIgniter Foundation*, 2022).

2.10.1 Perbandingan Framework CodeIgniter dan Framework

Laravel

Pengujian terhadap *load test* dan *stress test* menghasilkan sebuah kesimpulan bahwa aplikasi web yang memanfaatkan teknologi *framework codeigniter* lebih bagus dari sisi *performance* jika dibandingkan dengan aplikasi web yang memanfaatkan teknologi *framewrok laravel*. Dari ukuran *page size* pada saat pengujian *load test*, aplikasi web yang memanfaatkan teknologi *framewoek laravel* menghasilkan *page size* lebih besar serta selalu berubah-ubah karena pada *framework*

laravel mengload lebih banyak *library* dari pada *framework codeigniter*, oleh karena itu menyebabkan *time* yang didapatkan oleh *framework laravel* jauh lebih besar. Setelah dilangsungkan *stress testing* dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa dengan bertambahnya *user* yang mengakses suatu halaman dapat menyebabkan waktu untuk mengakses dari setiap *user* tersebut akan bertambah lama. Setiap jumlah *user* yang semakin meningkat akan menyebabkan nilai *speed* akan semakin menurun, hal tersebut dikarenakan semakin banyak *user* yang mengakses suatu halaman akan membuat beban yang ada pada *server* akan semakin membesar sehingga mengakibatkan nilai *speed* akan berkurang (Erinton R et al, 2017).

Pengujian kinerja yang dilangsungkan pada sebuah aplikasi web berbasis admin yang dibuat dengan memanfaatkan teknologi *framework codeigniter* dan *laravel*, menunjukkan bahwa tidak adanya perbedaan yang signifikan antara keduanya dalam perihal *response time* atau *error requests* yang muncul baik di *local setup* maupun *live setup*. *Response time* dan *error requests* di kedua *framework* akan meningkat ketika jumlah pengguna yang masuk meningkat, *error request* yang terjadi karena ketidakmampuan *server* menangani permintaan yang masuk akan mempengaruhi perhitungan rata-rata *response time* yang dihasilkan (Hamzah H et al, 2022).

2.11 XAMPP dan PHPMyAdmin

XAMPP merupakan sebuah paket yang dimanfaatkan untuk memprogram web secara lengkap serta bisa dijadikan sebagai alat untuk mempelajari bagaimana memprogram sebuah web, khususnya PHP dan MySQL. XAMPP memiliki fungsi sebagai sebuah *server* yang berdiri sendiri (*localhost*), yang memiliki fitur seperti program *Apache HTTP Server*, *MySQL database*, serta mengartikan bahasa yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP (Anggraini Y et al, 2020).

Phpmyadmin adalah salah satu bagian yang dapat mengelola basis data mysql yang ada pada suatu komputer. Cara untuk membukanya yaitu, membuka *browser* kemudian mengetikkan alamat “localhost/phpMyAdmin”, maka nantinya akan menampilkan halaman phpMyAdmin (Anggraini Y et al, 2020). PhpMyadmin dapat dikatakan suatu aplikasi yang bisa dimanfaatkan untuk membuat *database*, penggunaan (*user*), mengelola sebuah tabel, serta dapat mengirim *database* dalam jangka waktu cepat dengan proses yang mudah tanpa harus memerlukan baris perintah (*command*) SQL (Ananda I et al, 2019).

2.12 Database

Basis data (*Database*) adalah sebuah kombinasi file yang diciptakan dengan ikatan atau relasi yang sistematis serta bisa dipaparkan dengan sebuah catatan serta memiliki sifat yang independen. *Database* atau basis data dapat juga dikatakan sebagai suatu tempat bergabungnya data yang sama-sama memiliki hubungan dalam suatu tempat yang bernama organisasi atau perusahaan dan memiliki tujuan supaya bisa

memudahkan serta mepercepat data yang diinginkan untuk dimanfaatkan kembali (Lubis A, 2016).

2.12.1 MySQL

MySQL bisa dikatakan bahwa sebuah *software* untuk *database server* yang saat ini banyak dimanfaatkan oleh pengguna (*user*) sistem terkait karena *software* ini bersifat *open source*. MySQL ini dapat dioperasikan di macam-macam *platform* misalnya *windows*, *linux* dan lain-lainnya (Putra R R C et al, 2019). MySQL merupakan sesuatu program *database server* yang dapat menampung dan mengirimkan datanya dengan proses yang super cepat, *multi user* serta memakai perintah (*command*) standar dari SQL (*Structured Query Language*). MySQL juga dapat dikatakan sebagai sebuah *database server*, yang bisa juga bertindak sebagai *client* sehingga terkadang disebut *database client/server* yang bisa beroperasi di berbagai macam *platform* seperti *windows* serta *linux* (Radillah T, 2018).

2.13 Blackbox Testing

Blackbox testing dapat dikatakan sebagai salah satu teknik pengujian yang digunakan untuk perangkat lunak yang memiliki fokus pada spesifikasi fungsional. *Blackbox testing* dapat beroperasi tanpa memperhatikan struktur kontrol melainkan perhatiannya tersebut lebih dipusatkan pada informasi domain. *Blackbox testing* mengizinkan seorang pengembang *software* untuk menciptakan sebuah himpunan

kondisi dari suatu *input* sehingga akan menguji semua persyaratan fungsional yang ada pada suatu program (Jaya T S, 2018). *Blackbox testing* merupakan suatu pengujian yang dapat dilakukan dengan cara melihat spesifikasi fungsional yang ada pada suatu aplikasi sehingga nantinya akan dilakukan pengecekan pada semua *user interface* supaya semua fungsi-fungsi yang ada pada sistem akan sesuai dengan kebutuhan (Ardiansah I et al, 2021).

Metode blackbox testing adalah suatu metode yang tergolong cukup mudah untuk dipakai karena hanya membutuhkan batas bawah serta batas atas dari setiap data yang di harapkan, perkiraan seberapa banyaknya data yang akan dilakukan pengujian bisa dihitung berdasarkan seberapa banyak *field data entry* yang nantinya akan diuji sehingga akan memenuhi aturan *entry* beserta dengan kasus batas atas dan batas bawah. Dengan demikian, memanfaatkan metode ini bisa diketahui jika setiap fungsionalitas yang ada pada suatu sistem masih bisa untuk menampung setiap *input* data yang tidak diharapkan sehingga nantinya akan dapat mengakibatkan data yang disimpan kurang *valid* (Cholifah W N et al, 2018).

Blackbox testing memiliki kelebihan serta kekurangan (Jaya T S, 2018). Seperti yang dijelaskan dibawah ini :

1. Kelebihan *Blackbox Testing*

- Tidak memerlukan seorang penguji yang memiliki pemahaman terhadap bahasa pemrograman tertentu.

- Melakukan pengujian dari sudut pandang pengguna sistem terkait sehingga memudahkan dalam menunjukkan ambiguitas atau tidak konsisten dalam spesifikasi persyaratan.
- Memiliki ketergantungan antara dua pihak yaitu *programmer* dan *tester*.

2. Kekurangan *Blackbox Testing*

- Adanya beberapa kemungkinan penguji kesulitan terhadap pengujian yang dilakukan tanpa spesifikasi yang jelas
- Adanya beberapa kemungkinan perulangan terhadap pengujian yang telah dilakukan oleh seorang *programmer*.
- Tidak adanya pengujian terhadap beberapa bagian yang ada pada *backend*

2.14 Studi Literatur

1	Judul	Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Ikan Cupang Berbasis Web Di Labetta Solo
	Penulis	Dandung Rahmatdhan, Dedi Gunawan (2021)
	Objek	Labetta Solo
	Kelebihan	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat melakukan pembelian ikan secara <i>online</i> yang dilengkapi dengan <i>rating</i> atau <i>grade</i> dari kualitas ikan yang akan dibeli. • Menggunakan <i>Framework CodeIgniter</i>.
	Kekurangan	Belum adanya sistem verifikasi otomatis ke email pelanggan.

2	Judul	Sistem Informasi Penjualan Pada <i>Coffee Shop</i> Studi Kasus: Krakatoa Coffee and Gemstone
	Penulis	Murdiaty, Agustina, Christy Veronica (2014)
	Objek	Krakatoa Coffee And Gemstone
	Kelebihan	Dapat mengelola data pelanggan, data meja, data penjualan, laporan penjualan, serta pembuatan nota transaksi penjualan.
	Kekurangan	Sistem masih bersifat hanya untuk admin sehingga pelanggan belum dapat melakukan pembelian sendiri secara <i>online</i> .
3	Judul	Sistem Informasi Penjualan Barang Furniture Berbasis Web Pada PT. Vinotindo Graha Sarana Menggunakan PHP dan MySQL
	Penulis	Anik Sri Wahyuningsih, Anjar Imam Bahron (2017)
	Objek	PT. Vinotindo Graha Sarana
	Kelebihan	Sistem berbasis <i>e-commerce</i> sehingga pelanggan dapat melakukan pembelian secara <i>online</i> , hal tersebut dapat meningkatkan kualitas informasi sebagai alat promosi.
	Kekurangan	Tidak adanya <i>security system</i> yang dapat menjaga keamanan data pengguna terkait.
4	Judul	Sistem Informasi Penjualan Mobil Suzuki Di Dealer Bagan Batu

	Penulis	Volvo Sihombing (2018)
	Objek	Dealer Bagan Batu
	Kelebihan	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat mengelola data jenis mobil serta spesifikasi mobil. • Menyediakan simulasi pembayaran tunai dan kredit untuk setiap mobilnya.
	Kekurangan	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak adanya <i>security system</i> yang dapat menjaga keamanan data pengguna terkait. • Tidak adanya fitur navigasi saat mengunjungi sistem.
5	Judul	Penggunaan Metode <i>Waterfal</i> Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan
	Penulis	Nur Hidayati (2019)
	Objek	Toko Fadhil Genteng Bogor
	Kelebihan	Dapat melakukan pemesanan barang, pengolahan data, penyimpanan data dan pembuatan laporan penjualan secara terkomputerisasi.
	Kekurangan	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem yang dibuat hanya untuk keperluan admin sehingga pelanggan tidak dapat melakukan pembelian sendiri. • Tidak adanya informasi mengenai status pemesanan.

6	Judul	Sistem Informasi Penjualan Jam Pada Toko Permata Indah Tigo Kabupaten Indragiri Hilir Berbasis Web
	Penulis	Syafrizal Ahmadi, Dwi Yuli Prasetyo, Ilyas (2018)
	Objek	Toko Permata Indah Tigo
	Kelebihan	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem berbasis <i>e-commerce</i> sehingga pelanggan dapat melakukan pembelian secara <i>online</i>, hal tersebut dapat meningkatkan kualitas informasi sebagai alat media promosi. • Sistem tersebut memiliki fitur navigasi yang memudahkan para pengguna sistem terkait.
	Kekurangan	<ul style="list-style-type: none"> • Belum adanya sistem verifikasi otomatis ke email pelanggan. • Belum adanya informasi mengenai status pembelian yang dilakukan.
7	Judul	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Pada PT Asia Truk Pratama Jakarta
	Penulis	Isabel Ananda, Eva Zuraidah (2019)
	Objek	PT Asia Truk Pratama Jakarta
	Kelebihan	<ul style="list-style-type: none"> • Tingkat keamanan data lebih terjaga karena disimpan ke dalam suatu database yang terkomputerisasi. • Sistem berbasis <i>e-commerce</i> sehingga pelanggan dapat melakukan pembelian secara <i>online</i>, hal

		tersebut dapat meningkatkan kualitas informasi sebagai alat promosi.
	Kekurangan	<ul style="list-style-type: none"> • Belum adanya sistem verifikasi otomatis ke email pelanggan.
8	Judul	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis <i>E-Commerce</i> Studi Kasus Toko Kun Jakarta
	Penulis	Sutri Handayani (2018)
	Objek	Toko Kun Jakarta
	Kelebihan	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem berbasis <i>e-commerce</i> sehingga pelanggan dapat melakukan pembelian secara <i>online</i>, hal tersebut dapat meningkatkan kualitas informasi sebagai alat media promosi. • Terdapat halaman produk yang <i>best seller</i> sehingga memudahkan pelanggan mengetahui produk yg sering di beli.
	Kekurangan	<ul style="list-style-type: none"> • Belum adanya sistem verifikasi otomatis ke email pelanggan. • Belum adanya informasi mengenai status pembelian yang dilakukan.
9	Judul	Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT. Cahaya Sejahtera Sentosa Blitar
	Penulis	Andri Prasetyo, Rahel Susanti (2016)
	Objek	PT. Cahaya Sejahtera Sentosa Blitar

	Kelebihan	<ul style="list-style-type: none"> Dapat melakukan pembelian secara online yang dilakukan oleh pelanggan itu sendiri sehingga tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Dapat mengelola data produk, data pelanggan, serta membuat laporan penjualan yang sudah terkomputerisasi.
	Kekurangan	<ul style="list-style-type: none"> Belum adanya sistem verifikasi otomatis ke email pelanggan. Belum adanya informasi mengenai status pembelian yang dilakukan.
10	Judul	Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT Era Makmur Cahaya Damai Bekasi
	Penulis	Mikhael Ferdika, Heri Kuswara (2017)
	Objek	PT. Era Makmur Cahaya Damai
	Kelebihan	<ul style="list-style-type: none"> Dapat melakukan pemesanan terhadap peralatan serta perlengkapan bangunan secara <i>online</i> sehingga mempermudah pelanggan karena bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja. Sistem tersebut memiliki fitur navigasi yang memudahkan para pengguna sistem terkait.
	Kekurangan	<ul style="list-style-type: none"> Belum adanya sistem verifikasi otomatis ke email pelanggan.



Universitas Islam Negeri
YARIF HIDAYATULLAH JAKARTA

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian pada rancang bangun sistem informasi penjualan produk berbasis web dengan menggunakan *framework codeigniter 4* adalah Rumah Makan Sayur Asem Betawi yang berlokasi di Jl. Joglo Raya No.88, RT.10/RW.6, Joglo, Kec. Kembangan, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11640.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti memanfaatkan beberapa metode yang bisa membantu penelitian dalam hal untuk melakukan pengumpulan data dan informasi yang dibutuhkan, sehingga mendapatkan kebenaran materi uraian pembahasan. Pengumpulan data tersebut berupa observasi, wawancara, dan studi pustaka.

3.2.1 Wawancara

Kegiatan wawancara ini dilaksanakan dengan maksud dan tujuan untuk berdiskusi tanya jawab tentang kebutuhan dari penelitian kepada seorang pemilik dari Rumah Makan Sayur Asem Betawi yaitu Bapak H. Matalih Bin Asnan. Wawancara ini berlangsung di kediaman rumah bapak H. Matalih Bin Asnan yang berlokasi tidak jauh dari Rumah Makan Sayur Asem Betawi yaitu di Jl. Joglo Raya No.88, RT.10/RW.6, Joglo, Kec. Kembangan, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11640.

Aktivitas wawancara ini berlangsung pada hari sabtu tanggal 4 September 2021. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan data dan informasi, serta pengidentifikasian terhadap kebutuhan pengguna tentang kendala-kendala apa saja yang terjadi sehingga diperlukan penelitian rancang bangun sistem informasi penjualan produk berbasis web dengan menggunakan *framework codeigniter 4* ini untuk Rumah Makan Sayur Asem Betawi.

Dari wawancara tersebut didapatkan data dan informasi sebagai berikut:

1. Gambaran umum dari Rumah Makan Sayur Asem Betawi yang berupa tentang profil perusahaan seperti sejarah berdirinya perusahaan, visi, misi, serta struktur organisasi.
2. Sistem penjualan yang berjalan masih dilakukan secara tradisional sehingga belum adanya sistem informasi berbasis web sebagai media untuk mengelola informasi bagi produk makanan dan minuman yang di jual oleh Rumah Makan Sayur Asem Betawi yang berisi tentang ringkasan informasi produk, profil produk, dan harga produk. Dengan demikian, permasalahan yang berhubungan dengan pengelolaan data, pencatatan data, promosi produk, serta laporan penjualan dapat teratasi.

3.2.2 Observasi

Pada saat observasi ini, peneliti melakukan suatu kegiatan untuk memperoleh data utama yang diperlukan untuk merancang serta membangun sistem yang akan dibuat nantinya. Kegiatan tersebut

dilakukan dengan cara melihat secara langsung proses bisnis yang berjalan di Rumah Makan Sayur Asem Betawi yang berlokasi di Jl. Joglo Raya No.88, RT.10/RW.6, Joglo, Kec. Kembangan, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11640. Semua kegiatan tersebut berlangsung dari hari rabu tanggal 1 September 2021 sampai dengan hari minggu tanggal 31 Oktober 2021. Kegiatan observasi ini dilakukan oleh seseorang peneliti untuk dapat mengetahui secara garis besar perusahaan, mulai dari bentuk perusahaan, aktivitas yang dikerjakan oleh perusahaan tersebut setiap harinya, dan lain sebagainya.

Pada observasi ini didapatkan sebuah informasi tentang gambaran umum dari Rumah Makan Sayur Asem Betawi yang berupa tentang profil perusahaan seperti sejarah berdirinya perusahaan, visi, misi, struktur organisasi, fungsi dan tugas dari setiap pegawainya serta proses bisnis yang sedang berjalan khususnya pada bagian penjualan barang.

3.2.3 Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku, jurnal-jurnal, serta artikel-artikel yang memiliki keterkaitan dari hasil penelitian sebelumnya sehingga bisa mendukung pemecahan setiap masalah yang ada dalam penelitian yang dilakukan untuk penyusunan skripsi ini. Selain itu peneliti juga bisa mendapatkan data dari situs-situs di internet yang masih berkaitan dengan tema dari skripsi yang peneliti kerjakan dengan

syarat situs tersebut dapat dipertanggung jawabkan terhadap data atau informasi yang telah dipublikasikannya.

Studi pustaka juga dapat dilakukan untuk saling melengkapi setiap kekurangan atas data yang telah didapatkan dari proses kegiatan observasi dan wawancara yang telah dilakukan sebelumnya. Daftar buku, jurnal, artikel, dan situs yang terkait dapat dilihat dalam daftar pustaka yang ada di dalam penulisan skripsi ini.

3.3 Metode Analisis Sistem

Metode analisis sistem yang dapat digunakan dalam rancang bangun sistem informasi penjualan produk berbasis web dengan menggunakan *framework codeigniter 4* pada penelitian ini menggunakan metode SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, dan Threats*).

3.3.1 Analisis SWOT

Dalam rancang bangun sistem informasi penjualan produk berbasis web dengan menggunakan *framework codeigniter 4* pada penelitian ini, peneliti menggunakan analisis SWOT untuk menganalisis data dan informasi yang telah dihasilkan dari observasi dan wawancara yang telah dilakukan sebelumnya sehingga nantinya dapat mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang, ancaman yang ada pada Rumah Makan Sayur Asem Betawi serta kedepannya dapat menciptakan strategi yang menggunakan kekuatan untuk memanfaatkan peluang, menciptakan strategi yang meminimalkan kelemahan untuk memanfaatkan peluang, menciptakan strategi yang

menggunakan kekuatan untuk mengatasi ancaman, menciptakan strategi yang meminimalkan kelemahan dan menghindari ancaman.

3.4 Metode Pengembangan Sistem

Dalam rancang bangun sistem informasi penjualan produk berbasis web dengan menggunakan *framework codeigniter 4* pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode pengembangan *Waterfall*. Alasan peneliti menggunakan metode pengembangan *Waterfall* adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang akan dibuat nantinya sudah jelas memiliki fitur-fitur apa saja yang akan dikemas ke dalam satu sistem yang utuh sehingga kedepannya meminimalisir perubahan-perubahan pada fitur-fitur apa saja yang akan dibuat.
2. Metode pengembangan *waterfall* memiliki cara kerja yang terstruktur, sistematis, berurutan untuk setiap tahap pengembangannya, sehingga bisa dianalogikan seperti layaknya air terjun yang turun dari atas menuju ke bawah.
3. Peneliti pernah membuat program dengan tema atau topik yang sama menggunakan metode *waterfall* untuk tugas pada matakuliah rekayasa perangkat lunak.

Penggunaan *framework codeigniter* oleh peneliti pada penelitian ini dapat digabungkan dengan metode *waterfall* sehingga mempermudah serta menyederhanakan proses pemrograman. Berikut ini merupakan tahap-tahap dari metode pengembangan *Waterfall* yang digunakan peneliti dalam penelitian ini:

3.4.1 Tahap Kebutuhan (*Requirements*)

Pada tahap ini, peneliti akan melakukan analisis untuk membuat rancang bangun sistem informasi penjualan produk berbasis web dengan menggunakan *framework codeigniter 4* berdasarkan kebutuhan pengguna sistem terkait. Hasil yang diperoleh dari analisis serta perancangan sistem ini yaitu:

1. Gambaran umum dari Rumah Makan Sayur Asem Betawi.
2. Analisis sistem berjalan terkait proses penjualan produk di Rumah Makan Sayur Asem Betawi.
3. Analisis SWOT berdasarkan proses penjualan produk di Rumah Makan Sayur Asem Betawi yang sedang berjalan.
4. Analisis sistem usulan berupa sistem informasi penjualan produk di Rumah Makan Sayur Asem Betawi.

3.4.2 Tahap Proses Desain (*Workshop Design*)

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi penyelesaian *alternative* dan memilih penyelesaian yang paling baik untuk dilakukan.

Kemudian peneliti menciptakan suatu desain proses bisnis beserta desain pemrograman untuk semua data-data yang sudah didapatkan sebelumnya, selanjutnya dimodelkan kedalam suatu arsitektur sistem informasi. Pada tahapan ini peneliti juga dapat mengerjakan perancangan terhadap *database*, *interface*. Tahapan dalam menciptakan desain sistem adalah sebagai berikut ini:

1. Membuat *Use Case Diagram*.

Menjelaskan *system requirements* serta memahami sistem yang sedang berjalan.

2. Membuat *Activity Diagram*.

Membuat suatu alur kerja dari sebuah aktivitas ke aktivitas lainnya. Tahap ini dapat berguna pada saat kita ingin mendeskripsikan tingkah laku secara *parallel* atau mendeskripsikan bagaimana tingkah laku dalam *use case* berinteraksi.

3. Membuat *Sequence Diagram*.

Mendeskripsikan interaksi objek yang sudah disusun pada sebuah urutan waktu. Penelitian memperlihatkan tahapan demi tahapan apa saja yang harus terjadi untuk menghasilkan sesuatu di dalam *use case*.

4. Membuat *Class Diagram*.

Memvisualisasikan setiap struktur pada kelas-kelas dari sebuah sistem dan menunjukkan hubungan antara kelas dan penjelasan secara *detail*.

5. Membuat *Component Diagram*.

Diagram ini menunjukkan suatu organisasi dan ketergantungan diantara kumpulan-kumpulan komponen yang ada di dalam sebuah sistem.

6. Membuat *Deployment Diagram*.

Mendeskripsikan tentang suatu *diagram* yang menunjukkan konfigurasi pada saat aplikasi digunakan.

7. Desain *Database*.

8. Desain *Interface*.

3.4.3 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, nantinya sistem akan diimplementasikan (*coding*) ke dalam suatu bentuk yang dapat dipahami oleh sebuah mesin yang divisualisasikan ke dalam suatu bentuk program atau *unit* program. Setelah sebuah desain yang telah dibuat dari sistem yang akan dibuat sudah disetujui oleh *user* dan *analyzer*, oleh karena itu pada tahapan ini *programmer* dapat mengembangkan desain yang telah dibuat menjadi sebuah program. Setelah program selesai baik itu sebagian maupun secara keseluruhan, maka akan dilakukan sebuah proses pengujian terhadap program tersebut apakah terdapat kesalahan atau tidak sebelum diimplementasikan pada suatu organisasi. Tahapan implementasi sistem merupakan tahap meletakkan sistem agar siap untuk digunakan oleh pengguna sistem terkait. *Software* yang digunakan adalah *XAMPP* yang meliputi: *Apache* sebagai *web server*, *PHP* sebagai bahasa pemrograman dan *MySQL* sebagai *database*.

3.4.4 Tahap Verifikasi (*Verification*)

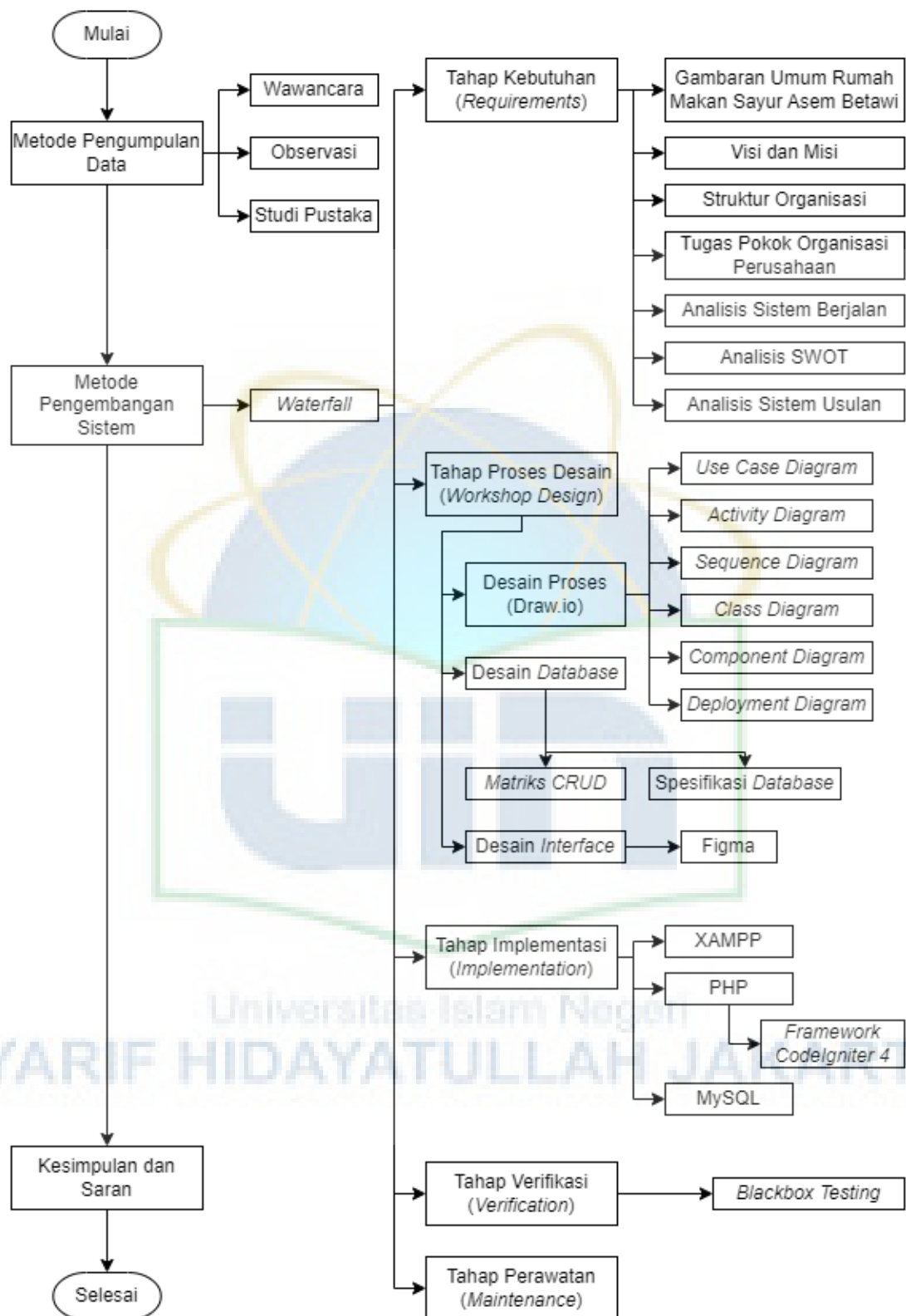
Pada tahap ini, peneliti melakukan verifikasi serta pengujian menggunakan *Blackbox testing* untuk mengetahui apakah sistem yang dibuat sepenuhnya atau sebagian sudah memenuhi persyaratan sistem yang diinginkan, pengujian dapat dikategorikan ke dalam *unit testing* (dilakukan pada kode modul tertentu), sistem pengujian (untuk melihat bagaimana sistem bereaksi ketika semua modul terintegrasi) dan penerimaan pengujian (untuk melihat apakah semua kebutuhan pelanggan sudah terpenuhi semuanya).

3.4.5 Tahap Perawatan (*Maintenance*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan pemeliharaan terhadap sistem yang telah selesai dibuat termasuk untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan yang mungkin tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.

3.5 Kerangka Berfikir

Pada penelitian untuk merancang bangun sistem informasi penjualan produk berbasis web dengan menggunakan *framework codeigniter 4* kali ini, peneliti melangsungkan setiap tahapan-tahapan aktivitas sesuai dengan rancangan kerangka berfikir yang telah dibuat sebagaimana yang digambarkan pada gambar 3.1 di bawah ini dengan tujuan untuk mempermudah peneliti dalam melakukan penyusunan penelitian ini.



Gambar 3.1 Kerangka Berfikir



Universitas Islam Negeri
YARIF HIDAYATULLAH JAKARTA

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Tahap Kebutuhan (*Requirements*)

4.1.1 Gambaran Umum Rumah Makan Sayur Asem Betawi

Rumah Makan Sayur Asem Betawi merupakan salah satu usaha yang bergerak di bidang makanan dan berlokasi di Jl. Joglo Raya No.88, RT.10/RW.6, Joglo, Kec. Kembangan, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11640. Rumah Makan Sayur Asem Betawi ini sudah berdiri sejak tahun 1970-an dan sudah diwariskan dari generasi ke generasi yang sekarang Rumah Makan Sayur Asem Betawi ini dikelola oleh bapak H. Matalih (Sumber Data Primer, 2022).

Rumah Makan Sayur Asem Betawi ini menjual berbagai jenis makanan mulai dari ikan goreng, tempe goreng, tahu goreng, bakwan udang, berbagai macam pepes-pepesan, serta memiliki menu utama yang dijadikan nama dari rumah makannya yaitu sayur asem. Rumah Makan Sayur Asem Betawi masih menjalankan proses yang tradisional dalam hal transaksi jual belinya yaitu pemesanan makanan hanya bisa dilakukan di tempat saja serta pembayaran hanya bisa dilakukan dengan *cash* saja. Tidak hanya transaksinya saja, Rumah Makan Sayur Asem Betawi juga memiliki konsep tempat yang berbeda dengan rumah makan lainnya yaitu lantai yang di gunakan masih berwujud tanah tanpa adanya keramik yang di pasang serta menjual makanan khas daerah Betawi yang sudah

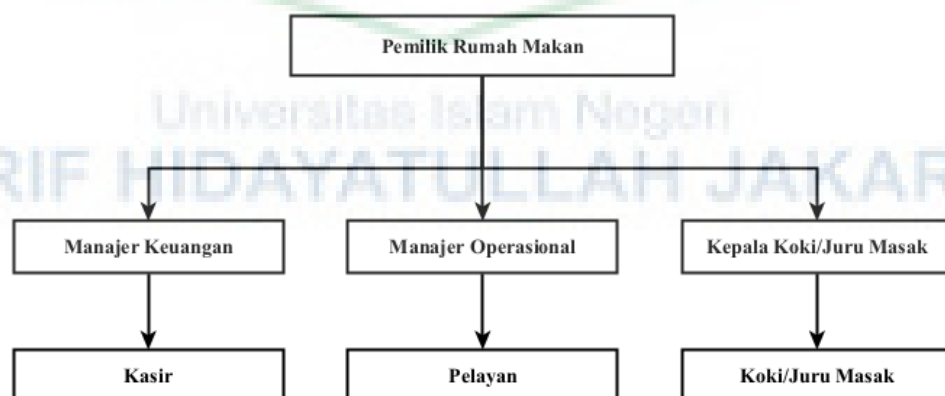
jarang untuk di temukan pada zaman *modern* seperti saat ini. Ditambah dengan ketertarikan saya dengan dunia bisnis terutama bisnis di bidang kuliner membuat saya memutuskan melakukan penelitian pada Rumah Makan Sayur Asem Betawi (Sumber Data Primer, 2022).

4.1.2 Visi dan Misi

Dengan visi yaitu "Menyajikan makanan khas Betawi yang sehat, segar dan berkualitas tinggi dengan harga yang terjangkau" (Sumber Data Primer, 2022). Serta memiliki misi yaitu sebagai berikut:

1. Memberikan pelayanan terbaik kepada seluruh konsumen.
2. Menjamin kualitas bahan makanan untuk disajikan kepada konsumen.
3. Menyajikan menu-menu terbaik kepada konsumen.
4. Menjaga cita rasa tiap masakan dengan harga terjangkau.

4.1.3 Struktur Organisasi



Gambar 4.1 Struktur Organisasi Rumah Makan Sayur Asem Betawi

(Sumber Data Primer, 2022)

4.1.4 Tugas Pokok Organisasi Perusahaan

Pengguna sistem informasi ini dibagi menjadi delapan level (*role*) yaitu Pemilik Rumah Makan, Manajer Keuangan, Manajer Operasional, Kepala Koki/Juru Masak, Kasir, Pelayan, Koki/Juru Masak, dan Pelanggan (Sumber Data Primer, 2022). Dibawah ini merupakan penjelasan dari level (*role*) pengguna sistem terkait:

a. Pemilik Rumah Makan

Tugas utama dari seorang pemilik rumah makan adalah bertanggung jawab atas restoran seperti menjalankan bisnis dan setiap aspeknya, membuat keputusan penting, seperti tema restoran, operasinya, dan keputusan administratif lainnya, menentukan strategi pemasaran serta orang yang paling bertanggung jawab di tingkat hukum.

b. Manajer Keuangan

Tugas utamanya adalah bertanggung jawab serta mengawasi atas semua hal yang berhubungan dengan transaksi jual beli. Selain itu manajer keuangan juga menerima semua pencatatan penjualan yang dilakukan oleh kasir sehingga dapat diberikan kepada atasan.

c. Manajer Operasional

Tugas utamanya adalah menyetujui pemesanan tempat yang dilakukan oleh pelanggan. Disamping itu, manajer operasional juga bertanggung jawab untuk mengawasi operasional yang ada di perusahaan agar berjalan dengan semestinya, mengawasi

semua pegawai yang ada dibawahnya dan melakukan pelaporan kepada atasan.

d. Kepala Koki/Juru Masak

Tugas utamanya adalah memberikan informasi kepada koki/juru masak tentang makanan apa saja yang dipesan oleh pelanggan. Kepala koki/juru masak juga bertanggung jawab terhadap stok bahan makanan, mengelola dan mengawasi jalannya operasional yang berada di dapur.

e. Kasir

Tugas utamanya adalah menjalankan proses penjualan dan pembayaran, melakukan pencatatan untuk semua transaksi jual beli, melakukan pengecekan atas jumlah produk yang telah di pesan oleh pelanggan, dan melaporkan pencatatan kepada atasan.

f. Pelayan

Tugas utamanya adalah melayani tamu serta bertanggung jawab pada persiapan rumah makan sebelum buka yaitu melengkapi perlengkapan yang akan digunakan dalam operasional serta menjaga kebersihan lingkungan kerja, dan keamanan serta membantu pelanggan memberikan informasi mengenai produk.

g. Koki/Juru Masak

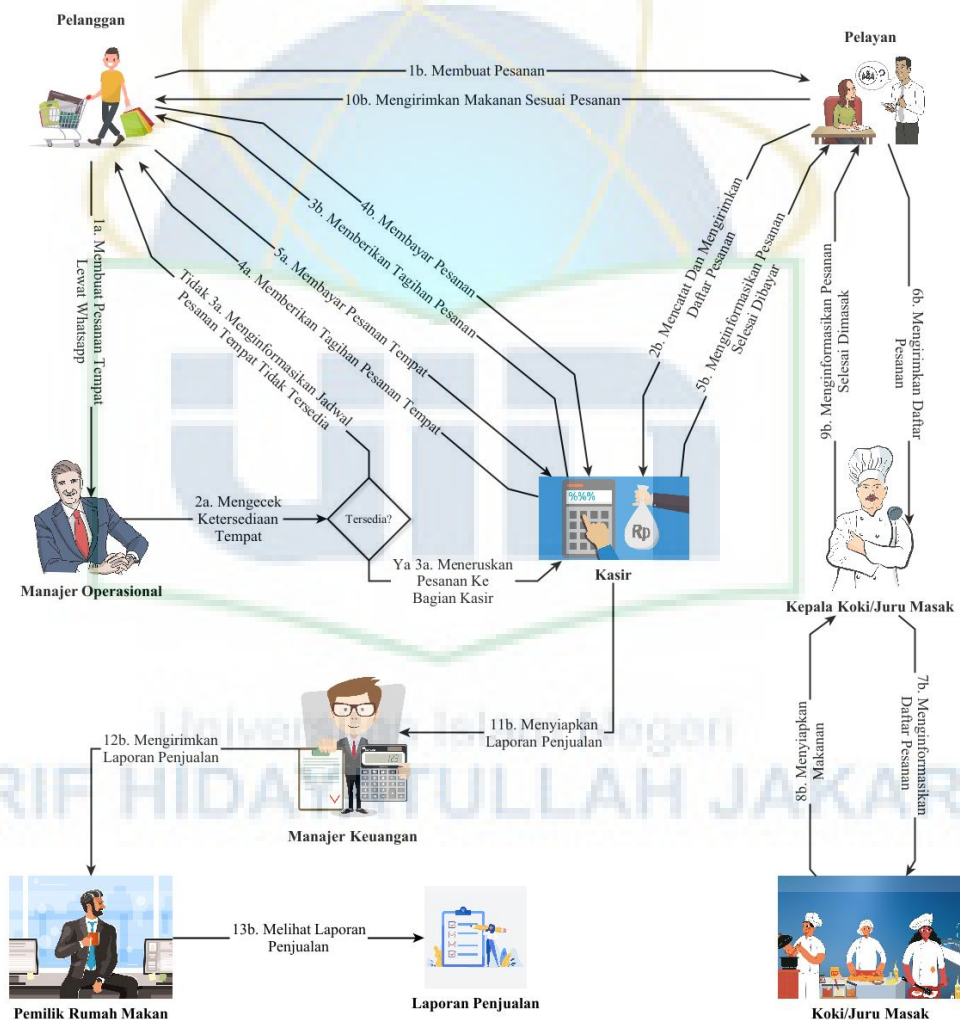
Tugas utamanya adalah memasak makanan sesuai pesanan yang telah di informasikan oleh kepala koki/juru masak. koki/juru masak juga bertanggung jawab untuk menjaga cita rasa dari setiap

makanannya, serta menginformasikan kepada kepala koki/juru masak terhadap stok bahan makanan apa saja yang mulai menipis.

h. Pelanggan

Tugas utamanya adalah melakukan pembelian produk yang dijual oleh Rumah Makan Sayur Asem Betawi serta dapat melakukan pesanan tempat.

4.1.5 Analisis Sistem Berjalan



Gambar 4.2 Rich Picture Analisis Sistem Berjalan

(Sumber Data Primer, 2022)

Berdasarkan gambar 4.2 yang terlihat diatas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa terdapat 2 jenis proses yang dilakukan oleh pelanggan yaitu proses A untuk memesan tempat dan proses B untuk memesan makanan yang dapat dijelaskan dibawah ini:

➤ Proses A Untuk Memesan Tempat

1. Pelanggan melakukan pemesanan tempat melalui pesan singkat atau telepon langsung ke nomor yang tersedia.
2. Manajer operasional mengecek ketersediaan tempat dan waktu yang di pesan pelanggan tersedia atau tidak.
3. Jika tempat tidak tersedia, maka manajer operasional akan menginformasikan kepada pelanggan bahwa pesanan yang telah dilakukan tidak dapat dilanjutkan karena tempat tidak tersedia atau bentrok dengan pelanggan lainnya. Jika tempat tersedia, maka pesanan akan dilanjutkan ke bagian kasir untuk memberikan tagihan uang jaminan kepada pelanggan.
4. Kasir memberikan tagihan pemesanan tempat kepada pelanggan sebagai uang jaminan.
5. Pelanggan membayar tagihan sesuai dengan yang diberikan oleh kasir.

➤ Proses B Untuk Memesan Makanan

1. Pelanggan melakukan pemesanan makanan kepada pelayan.
2. Pelayan melakukan pencatatan terhadap pesanan yang dilakukan oleh pelanggan kemudian mengirimkan daftar pesanan tersebut ke bagian kasir.

3. Kasir memberikan tagihan pemesanan makanan kepada pelanggan sesuai dengan daftar pesanan yang dikirimkan oleh pelayan.
4. Pelanggan membayar tagihan sesuai dengan yang diberikan oleh kasir.
5. Kasir memberikan informasi kepada pelayan bahwa pesanan yang dilakukan oleh pelanggan telah dibayar dengan lunas.
6. Pelayan mengirimkan daftar pesanan pelanggan yang telah selesai melakukan pembayaran kepada kepala koki/juru masak.
7. Kepala koki/juru masak memberikan informasi masakan apa saja yang ada didaftar pesanan pelanggan kepada koki/juru masak.
8. Koki/juru masak menyiapkan makanan sesuai dengan informasi yang telah diberikan oleh kepala koki/juru masak.
9. Kepala koki/juru masak memberikan informasi kepada pelayan bahwa pesanan pelanggan telah selesai di siapkan.
10. Pelayan mengirimkan makanan yang telah selesai di masak oleh koki/juru masak kepada pelanggan sesuai dengan pesanannya.
11. Kasir menyiapkan laporan penjualan untuk diserahkan kepada manajer keuangan.
12. Manajer keuangan mengirimkan laporan penjualan yang telah di buat oleh kasir kepada pemilik rumah makan

13. Pemilik rumah makan melihat laporan penjualan yang telah dikirimkan oleh manajer operasional.

4.1.6 Analisis SWOT

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di lapangan sehingga peneliti dapat menemukan deskripsi SWOT sebagai berikut:

1. *Strength*

Penilaian terhadap Rumah Makan Sayur Asem Betawi untuk kekuatan internal dibandingkan dengan pesaing lainnya dapat diindikasikan sebagai berikut:

- a. Menu yang Disajikan Memiliki Cita Rasa yang Khas dan Berbeda

Rumah Makan Sayur Asem Betawi memiliki cita rasa yang enak dan berbeda karena rempah-rempah yang digunakan masih tradisional, kemudian diolah menjadi bumbu khas Rumah Makan Sayur Asem Betawi.

- b. Fasilitas yang Lengkap

Rumah Makan Sayur Asem Betawi memiliki fasilitas pelengkap seperti musholla dan toilet.

- c. Suasana Rumah Makan yang Menarik dan Nyaman

Suasana Rumah Makan Sayur Asem Betawi sangat menarik karena menerapkan sebuah konsep pada rumah makan yang masih asri atau tradisional sehingga nantinya pelanggan akan merasa berada di zaman dahulu.

d. Rumah Makan Sayur Asem Betawi Sudah Dikenal

Nama Rumah Makan Sayur Asem Betawi sudah dikenal di kalangan masyarakat khususnya di Kota Jakarta Barat yang berpusat di Jl. Joglo Raya No.88, RT.10/RW.6, Joglo, Kec. Kembangan, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11640. Sehingga Rumah Makan Sayur Asem Betawi berpeluang mendapatkan lebih banyak konsumen.

2. *Weakness*

Weakness adalah faktor internal mengenai kelemahan yang terkait dengan manajemen bisnis di Rumah Makan Sayur Asem Betawi dan merupakan lawan dari kekuatan perusahaan tersebut.

Adapun faktor kelemahan adalah sebagai berikut:

a. Pemesanan Ditempat

Berdasarkan hasil penelitian lapangan di Rumah Makan Sayur Asem Betawi memiliki proses pemesanan ditempat yaitu jika kita ingin memesan harus datang ke tempat tidak bisa melakukan pemesanan melalui aplikasi, sehingga menjadi salah satu kelemahan.

b. Pembayaran *Cash*

Hasil penelitian di lapangan bahwa pembayaran yang diterima oleh Rumah Makan Sayur Asem Betawi adalah pembayaran *cash* tidak bisa debit, kredit dan dompet digital, sehingga menjadi salah satu kelemahan.

c. Ruang Lingkup dan Jangkauan Kecil

Hasil penelitian di lapangan menyatakan bahwa ruang lingkup dan jangkauan pembeli Rumah Makan Sayur Asem Betawi sangat kecil yaitu hanya sekitaran lokasi rumah makan saja, sehingga menjadi salah satu kelemahan.

d. Lahan Parkir yang Kurang Luas

Rumah Makan Sayur Asem Betawi mempunyai satu tempat parkir yang berlokasi tepat di depan rumah makan, parkiran depan tersebut hanya berkapasitas ± 4 mobil dan ± 6 motor.

3. *Opportunities*

Opportunities merupakan peluang-peluang yang dapat dibuat atau diperoleh Rumah Makan Sayur Asem Betawi untuk tetap mengembangkan dan mempertahankan bisnis berdasarkan kemampuan. Adapun peluang-peluang yang dapat diperoleh dan diciptakan adalah sebagai berikut:

a. Jumlah Pekerja Makin Meningkat

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan dan dapat kita lihat sendiri jumlah pekerja yang bekerja di sekitar Rumah Makan Sayur Asem Betawi bertambah seperti pekerja *dealer* Yamaha, guru SMP, guru SMA serta pekerja di toko bengkel yang cukup besar sehingga rumah makan semakin berpeluang untuk mendapatkan konsumen.

b. Berada Di Area Pinggir Jalan Besar

Posisi Rumah Makan Sayur Asem Betawi cukup strategis karena berada di pinggir Jl. Joglo Baru yang bisa dikatakan jalan yang cukup besar dan cukup banyak motor dan mobil yang melintasi jalan tersebut.

c. Sering Dijadikan Tempat Makan Siang

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan dengan sering dijadikan tempat makan siang oleh pekerja *dealer* Yamaha, guru SMP, guru SMA serta pekerja di toko bengkel sehingga Rumah Makan Sayur Asem Betawi berpeluang mendapatkan konsumen.

d. Pesanan Makanan Meningkat

Salah satu peluang adalah dengan sering adanya pesanan untuk makan siang para guru SMP, guru SMA serta karyawan kelurahan sehingga jumlah permintaan pemesanan makanan Rumah Makan Sayur Asem Betawi semakin meningkat.

4. *Threats*

Ancaman yang muncul bagi internal Rumah Makan Sayur Asem Betawi. Adapun ancaman-ancaman yang ada adalah sebagai berikut:

a. Masuknya Pendatang Baru

Berdasarkan hasil observasi dan penelitian di lapangan bahwa di sekitar area Rumah Makan Sayur Asem Betawi terdapat banyak warung makan yang menjadi salah satu

ancaman bagi Rumah Makan Sayur Asem Betawi diantaranya adalah RM.Sayur Asem JOTET dan Waroeng Sayur Asem 99 Betawi.

b. Ragam Produk Baru Dihasilkan Pesaing

RM.Sayur Asem JOTET dan Waroeng Sayur Asem 99 Betawi yang merupakan pesaing dari Rumah Makan Sayur Asem Betawi memiliki produk yang lebih beraneka ragam jika dibandingkan dengan Rumah Makan Sayur Asem Betawi. Sehingga hal tersebut bisa menjadi ancaman yang berdampak pada penurunan jumlah pengunjung yang datang ke Rumah Makan Sayur Asem Betawi.

c. Harga Bahan Baku Tidak Stabil

Harga bahan baku tidak stabil misalnya udang, nangka muda, biji melinjo, daun melinjo dan rempah-rempah, sehingga dapat menjadi salah satu ancaman yang berdampak pada kerugian bagi Rumah Makan Sayur Asem Betawi.

d. Konsumen Berkurang Ketika Adanya Pandemi

Adanya pandemi merupakan salah satu penyebab berkurangnya jumlah konsumen karena sebagian besar konsumen Rumah Makan Sayur Asem Betawi adalah karyawan, sehingga hal ini menjadi salah satu ancaman yang dapat menyebabkan kerugian bagi Rumah Makan Sayur Asem Betawi.

Tabel 4.1 Matriks SWOT Rumah Makan Sayur Asem Betawi

(Sumber Data Primer, 2022)

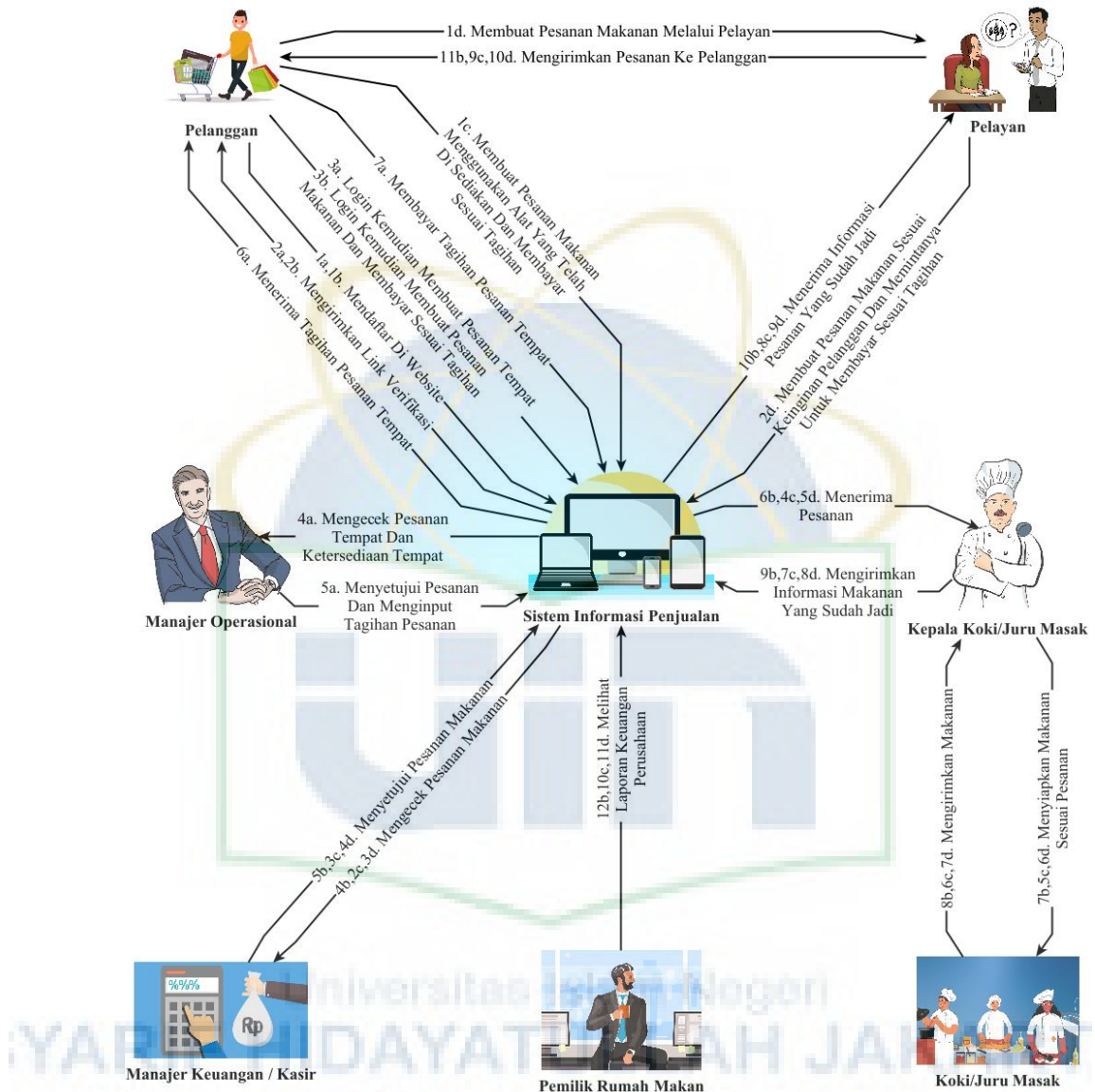
<p>SWOT</p>	<p>Kekuatan (S)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menu yang disajikan memiliki cita rasa yang khas dan berbeda 2. Fasilitas yang lengkap 3. Suasana Rumah Makan yang menarik dan nyaman 4. Rumah Makan Sayur Asem Betawi sudah di kenal 	<p>Kelemahan (W)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemesanan ditempat 2. Pembayaran cash 3. Ruang lingkup dan jangkauan kecil 4. Lahan parkir yang kurang luas
<p>Peluang (O)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jumlah pekerja makin meningkat 2. Berada di area pinggir jalan besar 3. Sering dijadikan tempat makan siang 	<p>STRATEGI (SO)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan promosi produk, melalui cara paket menarik dan murah • Membuka jam kerja di hari libur 	<p>STRATEGI (WO)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat suatu sistem yang di gunakan sebagai media jual beli produk • Melakukan promosi produk, melalui cara

4. Pesanan makanan meningkat	<ul style="list-style-type: none"> • Mempertahankan harga yang kompetitif 	<p>paket menarik dan murah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat lahan parkir yang luas
Ancaman (T)	STARAEGI (ST)	STRATEGI (WT)
1. Masuknya pendatang baru	<ul style="list-style-type: none"> • Memperbaiki pelayanan terhadap konsumen 	<ul style="list-style-type: none"> • Menciptakan inovasi produk dengan harga yang kompetitif
2. Ragam produk baru dihasilkan pesaing	<ul style="list-style-type: none"> • Meningkatkan promosi produk makanan 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat suatu sistem yang di gunakan sebagai media informasi mengenai produk
3. Harga bahan baku tidak stabil	<ul style="list-style-type: none"> • Mempertahankan cita rasa produk 	<ul style="list-style-type: none"> • Menciptakan inovasi produk yang belum dikenal luas
4. Konsumen berkurang ketika adanya pandemi		

4.1.7 Analisis Sistem Usulan

Berdasarkan uraian analisis SWOT yang ditemui di Rumah Makan Sayur Asem Betawi peneliti memutuskan untuk mengusulkan membangun sebuah Sistem Informasi Penjualan Produk berbasis web yang dapat mempermudah pengelolaan

penyampaian informasi produk kepada pelanggan atau masyarakat melalui sistem informasi penjualan agar produk yang dijual dapat dikenal luas.



Gambar 4.3 Rich Picture Sistem Usulan

Berdasarkan gambar 4.3 yang terlihat diatas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa terdapat 4 macam alur yang dapat dilakukan oleh pelanggan yaitu alur A adalah pelanggan membuat pesanan tempat, alur B adalah pelanggan membuat pesanan makanan, alur C adalah

pelanggan membuat pesanan makanan menggunakan alat yang di sediakan oleh rumah makan, alur D adalah pelanggan membuat pesanan melalui pelayan. Penjelasan ke 4 alur tersebut dapat dijelaskan dibawah ini:

➤ Alur A

1. Pelanggan mendaftar pada *website* yang telah dibuat oleh pihak rumah makan.
2. Sistem informasi penjualan akan mengirimkan sebuah *link* verifikasi melalui email yang akan digunakan untuk mengaktifkan akun yang telah dibuat oleh pelanggan.
3. Pelanggan melakukan *login* ke *website* kemudian membuat sebuah transaksi pesanan tempat.
4. Manajer operasional akan melakukan pengecekan pesanan tempat dan memastikan ketersediaan tempat dapat tersedia atau tidak sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan oleh pelanggan.
5. Manajer operasional dapat menyetujui pesanan tempat yang telah diajukan oleh pelanggan kemudian menginputkan tagihan pesanan tersebut.
6. Pelanggan dapat menerima tagihan pesanan tempat yang telah dikirimkan oleh manajer operasional.
7. Pelanggan dapat membayar tagihan pesanan tempat yang telah dikirimkan oleh manajer operasional sesuai dengan jumlah yang tertera didalam tagihan.

➤ Alur B

1. Pelanggan mendaftar pada *website* yang telah dibuat oleh pihak rumah makan.
2. Sistem informasi penjualan akan mengirimkan sebuah *link* verifikasi melalui email yang akan digunakan untuk mengaktifkan akun yang telah dibuat oleh pelanggan.
3. Pelanggan melakukan *login* ke *website* kemudian membuat sebuah transaksi pesanan makanan kemudian langsung membayar sesuai dengan jumlah yang tertera didalam tagihan.
4. Manajer keuangan atau kasir melakukan pengecekan terhadap pesanan makanan yang telah dibuat oleh pelanggan.
5. Manajer keuangan atau kasir melakukan persetujuan pesanan makanan yang telah dibuat oleh pelanggan.
6. Kepala koki/juru masak menerima pesanan yang dibuat oleh pelanggan.
7. Koki/juru masak dapat menyiapkan makanan sesuai dengan pesanan yang telah dibuat oleh pelanggan.
8. Koki/juru masak mengirimkan makanan yang telah selesai dimasak kepada kepala koki/juru masak.
9. Kepala koki/juru masak mengirimkan informasi bahwa makanan yang dipesan oleh pelanggan telah selesai dimasak kepada pelayan.
10. Pelayan menerima informasi bahwa pesanan pelanggan telah selesai dimasak dari kepala koki/juru masak.

11. Pelayan mengirimkan pesanan ke pelanggan sesuai dengan pesanan yang telah dibuat oleh pelanggan sebelumnya.
12. Pemilik rumah makan dapat melihat laporan keuangan perusahaan.

➤ Alur C

1. Pelanggan dapat membuat sebuah transaksi pesanan makanan menggunakan alat yang telah disediakan oleh pihak rumah makan kemudian langsung membayar sesuai dengan jumlah yang tertera didalam tagihan.
2. Manajer keuangan atau kasir melakukan pengecekan terhadap pesanan makanan yang telah dibuat oleh pelanggan.
3. Manajer keuangan atau kasir melakukan persetujuan pesanan makanan yang telah dibuat oleh pelanggan.
4. Kepala koki/juru masak menerima pesanan yang dibuat oleh pelanggan.
5. Koki/juru masak dapat menyiapkan makanan sesuai dengan pesanan yang telah dibuat oleh pelanggan.
6. Koki/juru masak mengirimkan makanan yang telah selesai dimasak kepada kepala koki/juru masak.
7. Kepala koki/juru masak mengirimkan informasi bahwa makanan yang dipesan oleh pelanggan telah selesai dimasak kepada pelayan.
8. Pelayan menerima informasi bahwa pesanan pelanggan telah selesai dimasak dari kepala koki/juru masak.

9. Pelayan mengirimkan pesanan ke pelanggan sesuai dengan pesanan yang telah dibuat oleh pelanggan sebelumnya.
10. Pemilik rumah makan dapat melihat laporan keuangan perusahaan.

➤ Alur D

1. Pelanggan dapat membuat sebuah transaksi pesanan makanan melalui pelayan yang ada pada rumah makan.
2. Pelayan dapat membuat pesanan makanan sesuai dengan keinginan pelanggan kemudian meminta pelanggan tersebut untuk melakukan pembayaran sesuai dengan jumlah yang tertera pada tagihan.
3. Manajer keuangan atau kasir melakukan pengecekan terhadap pesanan makanan yang telah dibuat oleh pelanggan.
4. Manajer keuangan atau kasir melakukan persetujuan pesanan makanan yang telah dibuat oleh pelanggan.
5. Kepala koki/juru masak menerima pesanan yang dibuat oleh pelanggan.
6. Koki/juru masak dapat menyiapkan makanan sesuai dengan pesanan yang telah dibuat oleh pelanggan.
7. Koki/juru masak mengirimkan makanan yang telah selesai dimasak kepada kepala koki/juru masak.
8. Kepala koki/juru masak mengirimkan informasi bahwa makanan yang dipesan oleh pelanggan telah selesai dimasak kepada pelayan.

-
- The diagram illustrates the usage of an online shopping system through a central 'Sistem Informasi Penjualan' (Sales Information System) represented by a computer monitor. Four customer types are shown interacting with the system:
- Pelanggan 1** (Customer 1): Shown as a couple on a sofa, using a smartphone. An arrow labeled 'Menggunakan' (Uses) points to the phone, which then connects via 'Terhubung' (Connects) to the central system.
 - Pelanggan 2** (Customer 2): Shown as a person with a shopping cart, using a smartphone. An arrow labeled 'Menggunakan' points to the phone, which connects via 'Terhubung' to the central system.
 - Pelanggan 3** (Customer 3): Shown as a family with shopping bags, using a tablet. An arrow labeled 'Menggunakan' points to the tablet, which connects via 'Terhubung' to the central system.
 - Pelanggan 4** (Customer 4): Shown as a person with shopping bags, using a smartphone. An arrow labeled 'Menggunakan' points to the phone, which connects via 'Terhubung' to the central system.
- Additionally, a **Pelayan** (Staff) is shown interacting with the system. An arrow labeled 'Melalui' (Through) points from the staff to a smartphone, which then connects via 'Terhubung' to the central system. The entire diagram is set against a background of a large, stylized 'U' shape.

kesimpulan bahwa terdapat 4 jenis cara pelanggan dapat melakukan pemesanan yaitu : Pelanggan 1 dapat melakukan pemesanan tempat

menggunakan *tablet* yang telah disediakan oleh perusahaan yang telah terdaftar dalam sistem informasi penjualan. Pelanggan 4 dapat melakukan pemesanan makanan dari rumah makan melalui pelayan yang menggunakan *handphone* miliknya yang telah terdaftar dalam sistem informasi penjualan.

4.2 Tahap Proses Desain (*Workshop Design*)

4.2.1 Desain Proses

1. *Use Case Diagram*

Pada *use case diagram*, dapat digambarkan semua aktor-aktor yang terlibat dan interaksinya dengan sistem. Sebelum membuat *diagram* perlu untuk mengidentifikasi aktor dan aktivitas yang ada dalam sebuah sistem.

Tabel 4.2 Identifikasi Aktor

No	Aktor	Deskripsi
1	Pemilik Rumah Makan	Orang yang memiliki tanggung jawab penuh atas semua keputusan yang dibuat dan akan diambil nantinya serta dapat melakukan segala hal yang ada didalam sistem kecuali membuat pesanan tempat dan makanan.
2	Manajer Keuangan	Orang yang bertanggung jawab penuh atas semua transaksi penjualan selain itu dapat melihat profil, melihat pesanan makanan sehingga dapat menyetujui pesanan serta

		mencetaknya, dan melihat transaksi penjualan sebelumnya.
3	Manajer Operasional	Orang yang dapat melihat profil, mengelola menu produk makanan dan minuman, mengelola data pegawai serta pelanggan, dan melihat pesanan tempat sehingga dapat menyetujui pesanan.
4	Kepala Koki/Juru Masak	Orang yang dapat melihat profil, melihat pesanan makanan sehingga dapat memproses makanan dan minuman sesuai dengan pesanan pelanggan.
5	Kasir	Orang yang dapat melihat profil, melihat pesanan makanan sehingga dapat menyetujui pesanan serta mencetaknya.
6	Pelayan	Orang yang dapat melihat profil, melihat pesanan makanan sehingga dapat membawakan pesanan yang sudah jadi kepada pelanggan, serta dapat melakukan pemesanan makanan.
7	Pelanggan	Orang yang dapat <i>register</i> , melihat profil, membuat dan melihat pesanan tempat serta makanan pada Rumah Makan Sayur Asem Betawi.

Setelah mendefinisikan aktor-aktor yang terlibat dalam sistem, lalu dilakukan pengidentifikasian *Use Case* untuk menentukan kegiatan-kegiatan yang ada pada sistem informasi penjualan produk ini.

Tabel 4.3 Identifikasi *Use Case*

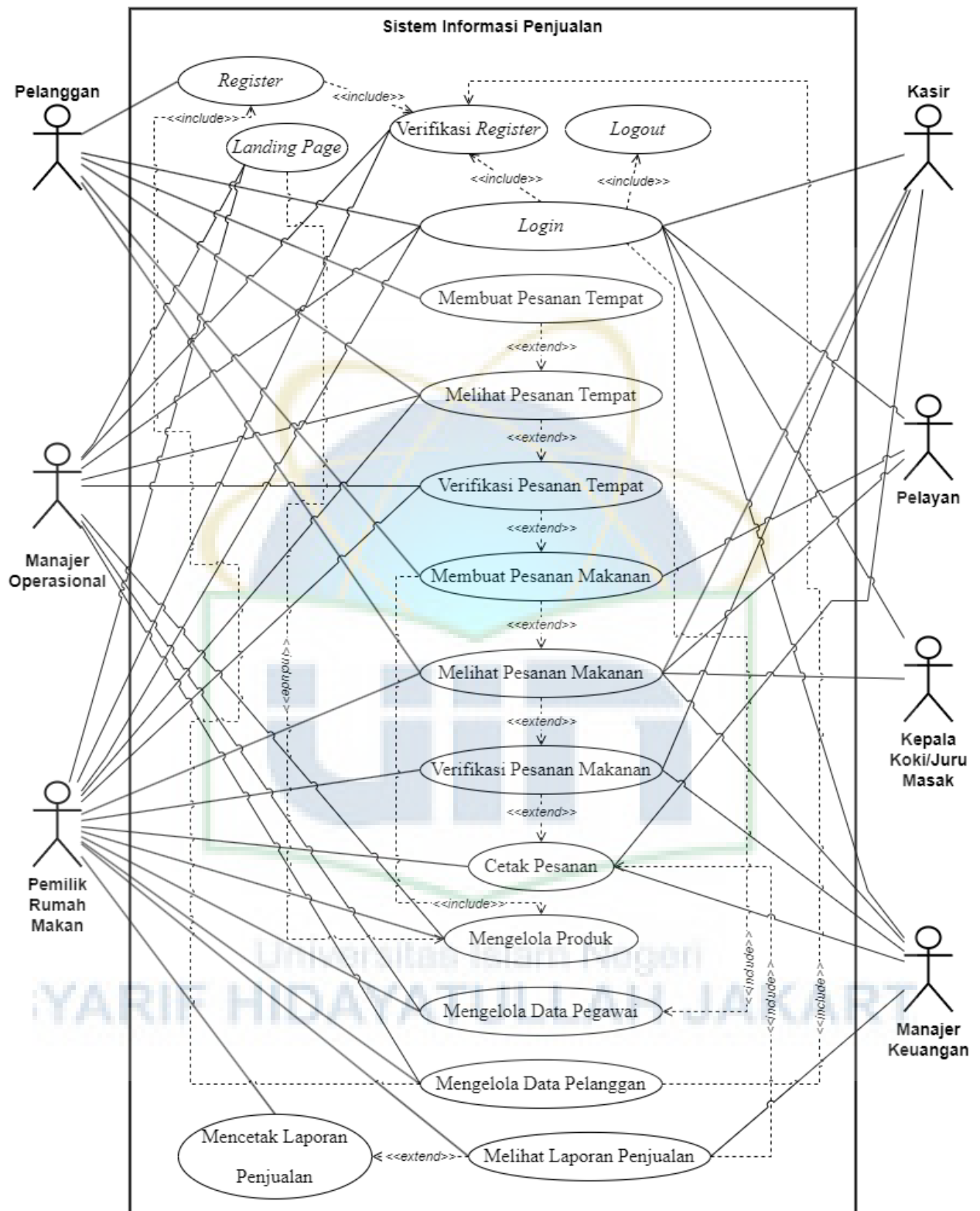
No	Nama <i>Use Case</i>	Deskripsi	Aktor
1	Register	<i>Use Case</i> ini menggambarkan proses input data nama, email, password, jenis kelamin, alamat, dan no HP agar nantinya dapat masuk ke dalam sistem.	Pelanggan
2	Verifikasi Register	<i>Use Case</i> ini menggambarkan proses verifikasi untuk register dan login.	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional
3	Mengelola Data Pegawai	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mengelola data pelanggan yaitu dapat melihat, menambahkan,	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional

		mengubah dan menghapus data pegawai.	
4	Mengelola Data Pelanggan	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mengelola data pelanggan yaitu dapat melihat, mengubah dan menghapus data pelanggan.	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional
5	Login	<i>Use Case</i> ini menggambarkan proses <i>input</i> data email dan <i>password</i> agar dapat masuk ke dalam sistem dengan registrasi akun terlebih dahulu.	Seluruh Aktor
6	Logout	<i>Use Case</i> ini menggambarkan proses <i>user</i> keluar dari sistem.	Seluruh Aktor
7	Landing Page	<i>Use case</i> ini digunakan untuk mengubah produk yang ada pada <i>landing page</i> /halaman utama	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional
8	Mengelola Produk	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mengelola menu produk mulai dari	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional

		menambahkan menu, mengedit menu, menghapus menu.	
9	Membuat Pesanan Tempat	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk membuat pesanan tempat serta dapat menghapus pesanan tempat.	Pelanggan
10	Melihat Pesanan Tempat	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk melihat pesanan tempat dan dapat menghapus pesanan tersebut.	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional, Pelanggan
11	Verifikasi Pesanan Tempat	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk menyetujui atau tidak pesanan tempat yang telah dibuat oleh pelanggan.	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional
12	Membuat Pesanan Makanan	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk membuat pesanan makanan dan minuman serta dapat mengedit dan menghapus pesanan makanan dan minuman yang telah di buat.	Pelanggan, Pelayan

13	Melihat Pesanan Makanan	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk melihat pesanan makanan dan minuman serta dapat menghapus pesanan makanan dan minuman yang telah di buat sebelumnya.	Seluruh Aktor Kecuali Manajer Operasional
14	Verifikasi Pesanan Makanan	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk menyetujui atau tidak pesanan makanan yang telah dibuat oleh pelanggan.	Pemilik Rumah Makan, Manajer keuangan, Kasir
15	Cetak Pesanan	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mencetak pesanan makanan dan minuman yang telah di lakukan oleh pelanggan sebelumnya.	Pemilik Rumah Makan, Manajer keuangan, Kasir
16	Melihat Laporan Penjualan	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk melihat laporan penjualan.	Pemilik Rumah Makan, Manajer keuangan
17	Mencetak Laporan Penjualan	<i>Use Case</i> ini digunakan untuk mencetak laporan penjualan.	Pemilik Rumah Makan

Setelah dilakukan identifikasi aktor dan identifikasi *use case*, berikut ini merupakan *use case diagram* dari sistem informasi penjualan produk yaitu:



Gambar 4.5 Use Case Sistem Informasi Penjualan

Narasi *use case* digunakan untuk menggambarkan kegiatan yang dilakukan oleh semua aktor dan bagaimana respon sistem terhadap kegiatan yang telah dilakukan oleh aktor tersebut.

➤ Narasi *Use Case Register*

<i>Use case Name</i>	<i>Register</i>	
<i>Use case Id</i>	1	
<i>Actor</i>	Pelanggan	
<i>Description</i>	Use Case ini menggambarkan proses <i>input</i> data nama, email, <i>password</i> , jenis kelamin, alamat, dan no HP agar dapat masuk ke dalam sistem	
<i>Pre Condition</i>	-	
<i>Trigger</i>	Pelanggan membutuhkan akun untuk melakukan pemesanan pada Rumah Makan Sayur Asem Betawi	
<i>Typical course of event</i>	<i>Actor Action</i>	<i>System Response</i>
	1.Klik menu <i>register</i>	2.Menampilkan halaman <i>register</i>
	3. <i>Input</i> data <i>register</i>	
	4.Klik <i>register</i>	5.Verifikasi data yang dimasukkan
		6.Menampilkan halaman <i>login</i>

Alternative Course	4. Klik kembali, kembali ke halaman utama 6. Jika data tidak sesuai maka akan tampil pesan <i>error</i> sesuai dengan kesalahannya kemudian diarahkan kembali ke halaman <i>register</i>
Post Condition	<i>Verifikasi Register, Mengelola Data Pelanggan, Login</i>

➤ Narasi Use Case Verifikasi Register

Use case Name	Verifikasi Register	
Use case Id	2	
Actor	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	
Description	<i>Use Case</i> ini menggambarkan proses verifikasi akun baru pelanggan	
Pre Condition	<i>Register, Login</i>	
Trigger	Pelanggan berhasil membuat akun baru	
Typical course of event	Actor Action	System Response
	1.Klik menu pelanggan	2.Menampilkan halaman semua data pelanggan
	3.Klik “Edit” data pelanggan yang akan diverifikasi	4.Menampilkan halaman data pelanggan yang akan diverifikasi

	5.Pilih status pelanggan menjadi “Sudah Verifikasi”	
	6.Klik “Ubah Data Pelanggan”	7.Verifikasi data yang dimasukkan
		8.Menampilkan halaman semua data pelanggan
Alternative Course	6.Klik “Batal”, kembali ke langkah 2 8.Jika data yang dimasukkan salah maka akan kembali ke langkah 4	
Post Condition	-	

➤ Narasi Use Case Mengelola Data Pegawai

Use case Name	Mengelola Data Pegawai	
Use case Id	3	
Actor	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	
Description	Use Case ini menggambarkan proses mengelola data pegawai seperti tambah, edit, dan hapus	
Pre Condition	Login	
Trigger	User ingin mengelola data pegawai	
	Actor Action	System Response

Typical course of event	1.Klik menu pegawai	2.Menampilkan halaman data pegawai
	3.Klik “Tambah Pegawai”	4.Menampilkan halaman tambah pegawai
	5.Memasukkan data pegawai	
	6.Klik “Simpan Data Pegawai”	7.Verifikasi data yang dimasukkan
		8.Menampilkan halaman data pegawai
Alternative Course	6.Klik “Batal”, kembali ke langkah 2 8.Jika data yang dimasukkan salah maka akan kembali ke langkah 4 3a.Klik “Ubah Pegawai” pada data pegawai yang ingin diubah 4a.Menampilkan halaman ubah data pegawai 5a.Mengubah data pegawai 6a.Klik “Simpan Data Pegawai” 7a.Verifikasi data yang dimasukkan 8a.Menampilkan halaman data pegawai 6a.1.Klik “Batal”, kembali ke langkah 2	

	<p>8a.1. Jika data yang dimasukkan salah maka akan kembali ke langkah 4a</p> <p>3b. Klik “Hapus Pegawai” pada data pegawai yang ingin dihapus</p> <p>4b. Menampilkan konfirmasi data pegawai akan dihapus</p> <p>5b. Klik “Ok”</p> <p>6b. Menampilkan halaman data pegawai</p> <p>5b.1. Menampilkan halaman data pegawai</p>
Post Condition	-

➤ Narasi Use Case Mengelola Data Pelanggan

Use case Name	Mengelola Data Pelanggan	
Use case Id	4	
Actor	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	
Description	Use Case ini menggambarkan proses mengelola data pelanggan seperti ubah dan hapus	
Pre Condition	Register, Verifikasi Register	
Trigger	User ingin mengelola data pelanggan	
Typical course of event	Actor Action	System Response
	1. Klik menu pelanggan	2. Menampilkan halaman data pelanggan

	3.Klik “Ubah Pelanggan”	4.Menampilkan halaman ubah pelanggan
	5.Memasukkan data pelanggan	
	6.Klik “Simpan Data Pelanggan”	7.Verifikasi data yang dimasukkan
		8.Menampilkan halaman data pelanggan
Alternative Course	6.Klik “Batal”, kembali ke langkah 2 8.Jika data yang dimasukkan salah maka akan kembali ke langkah 4 3a.Klik “Hapus Pelanggan” pada data pelanggan yang ingin dihapus 4a.Menampilkan konfirmasi data pelanggan akan dihapus 5a.Klik “Ok” 6a.Menampilkan halaman data pelanggan 5a.1.Menampilkan halaman data pelanggan	
Post Condition	-	

➤ Narasi Use Case Login

Use case Name	Login
----------------------	--------------

Use case Id	5	
Actor	Seluruh Aktor	
Description	Use Case ini menggambarkan proses <i>input</i> data <i>email</i> dan <i>password</i> agar dapat masuk ke dalam sistem dengan registrasi akun dahulu	
Pre Condition	Register, Verifikasi Register	
Trigger	Setiap aktor harus login karena setiap aktor memiliki wewenang yang berbeda-beda	
Typical course of event	Actor Action	System Response
	1.Klik menu <i>login</i>	2.Menampilkan halaman <i>login</i>
	3. <i>Input email</i> dan <i>password</i>	
	4.Klik <i>login</i>	5.Verifikasi <i>email</i> dan <i>password</i> yang dimasukkan
		6.Menampilkan halaman <i>home</i>
Alternative Course	4. Klik kembali, kembali ke halaman utama 6. Jika data tidak sesuai maka akan tampil peringatan "Password tidak sesuai" atau "Akun Belum Diverifikasi" atau "Email belum terdaftar" kemudian diarahkan kembali ke halaman <i>login</i>	

Post Condition	Mengakses menu sesuai <i>user level</i> , <i>Logout</i>
-----------------------	---

➤ Narasi *Use Case Logout*

Use case Name	Logout	
Use case Id	6	
Actor	Seluruh Aktor	
Description	<i>Use Case</i> ini menggambarkan proses <i>user</i> keluar dari sistem	
Pre Condition	<i>Login</i>	
Trigger	Aktor ingin mengeluarkan akunnya dari sistem	
Typical course of event	Actor Action	System Response
	1.Klik profil	
	2.Klik menu <i>logout</i>	3.Menampilkan konfirmasi <i>logout</i>
	4.Klik “Ya”	5.Menampilkan halaman <i>login</i>
Alternative Course	4.Klik “Cancel” 5.Menampilkan halaman sebelum klik profil	
Post Condition	-	

➤ Narasi *Use Case Landing Page*

Use case Name	Landing Page
Use case Id	7
Actor	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional

Description	<i>Use Case</i> ini menggambarkan proses ubah produk yang ada di <i>landing page</i> /halaman utama	
Pre Condition	Login, Mengelola Produk	
Trigger	<i>User</i> ingin ubah produk yang ada di <i>landing page</i> /halaman utama	
Typical course of event	Actor Action	System Response
	1.Klik menu <i>landing page</i>	2.Menampilkan halaman produk <i>landing page</i>
	3.Klik “Ubah” pada produk yang ingin diubah	4.Menampilkan halaman ubah produk <i>landing page</i>
	5.Mengubah data produk	
	6.Klik “Ubah Data Produk”	7.Verifikasi data yang dimasukkan
		8.Menampilkan halaman produk <i>landing page</i>
Alternative Course	6.Klik “Batal”, kembali ke langkah 2 8.Jika data yang dimasukkan salah maka akan kembali ke langkah 4	

Post Condition	Produk <i>landing page</i> /halaman utama berhasil diubah
-----------------------	---

➤ Narasi *Use Case* Mengelola Produk

Use case Name	Mengelola Produk	
Use case Id	8	
Actor	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	
Description	<i>Use Case</i> ini menggambarkan proses mengelola produk seperti tambah, edit, dan hapus produk	
Pre Condition	Login	
Trigger	User ingin mengelola data produk	
Typical course of event	Actor Action	System Response
	1.Klik menu produk	2.Menampilkan halaman produk
	3.Klik “Tambah Produk”	4.Menampilkan halaman tambah produk
	5.Memasukkan data produk	
	6.Klik “Simpan Data Produk”	7.Verifikasi data yang dimasukkan
		8.Menampilkan halaman produk

<p>Alternative Course</p>	<p>6.Klik “Batal”, kembali ke langkah 2</p> <p>8.Jika data yang dimasukkan salah maka akan kembali ke langkah 4</p> <p>3a.Klik “Ubah Produk” pada produk yang ingin diubah</p> <p>4a.Menampilkan halaman ubah produk</p> <p>5a.Mengubah data produk</p> <p>6a.Klik “Simpan Data Produk”</p> <p>7a.Verifikasi data yang dimasukkan</p> <p>8a.Menampilkan halaman produk</p> <p>6a.1.Klik “Batal”, kembali ke langkah 2</p> <p>8a.1.Jika data yang dimasukkan salah maka akan kembali ke langkah 4a</p> <p>3b.Klik “Hapus Produk” pada produk yang ingin dihapus</p> <p>4b.Menampilkan konfirmasi data produk akan dihapus</p> <p>5b.Klik “Ok”</p> <p>6b.Menampilkan halaman produk</p> <p>5b.1.Menampilkan halaman produk</p>
<p>Post Condition</p>	<p>User dapat mengelola data produk, Membuat pesanan makanan</p>

➤ Narasi *Use Case* Membuat Pesanan Tempat

<i>Use case Name</i>	Membuat Pesanan Tempat	
<i>Use case Id</i>	9	
<i>Actor</i>	Pelanggan	
<i>Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan proses membuat pesanan tempat	
<i>Pre Condition</i>	<i>Login</i>	
<i>Trigger</i>	<i>User</i> ingin membuat pesanan tempat	
<i>Typical course of event</i>	<i>Actor Action</i>	<i>System Response</i>
	1.Klik menu pesan tempat	2.Menampilkan halaman pesan tempat
	3.Memasukkan data yang diperlukan	
	4.Klik "Buat Pesanan"	5.Menampilkan rincian pesanan tempat
<i>Alternative Course</i>	-	
<i>Post Condition</i>	<i>User</i> dapat membuat pesanan tempat, melihat pesanan tempat	

➤ Narasi *Use Case* Melihat Pesanan Tempat

<i>Use case Name</i>	Melihat Pesanan Tempat
<i>Use case Id</i>	10

Actor	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional, Pelanggan	
Description	Use Case ini menggambarkan proses melihat pesanan tempat	
Pre Condition	Login, Membuat Pesanan Tempat	
Trigger	User ingin melihat pesanan tempat	
Typical course of event	Actor Action	System Response
	1.Klik menu pesanan tempat	2.Menampilkan halaman pesanan tempat
	3.Klik “Detail Pesanan”	4.Menampilkan halaman detail pesanan tempat
	5.Klik “Kembali”	6.Menampilkan halaman pesanan tempat
Alternative Course	3a.Klik “Hapus Pesanan” pada pesanan yang ingin dihapus 4a.Menampilkan konfirmasi data pesanan tempat akan dihapus 5a.Klik “Ok” 6a.Menampilkan halaman pesanan tempat 5a.1.Klik “Cancel” kembali ke langkah 2	
Post Condition	User dapat melihat pesanan tempat, Verifikasi pesanan tempat	

➤ Narasi *Use Case* Verifikasi Pesanan Tempat

<i>Use case Name</i>	Verifikasi Pesanan Tempat	
<i>Use case Id</i>	11	
<i>Actor</i>	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	
<i>Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan proses	
<i>Pre Condition</i>	Login, Melihat Pesanan Tempat	
<i>Trigger</i>	User ingin melakukan verifikasi pesanan tempat	
<i>Typical course of event</i>	<i>Actor Action</i>	<i>System Response</i>
	1.Klik menu pesanan tempat	2.Menampilkan halaman pesanan tempat
	3.Klik “Detail Pesanan”	4.Menampilkan halaman detail pesanan tempat
	5.Klik untuk mengubah status pesanan tempat sebagai verifikasi	
	6.Klik “Update Pesanan”	7.Menampilkan halaman pesanan tempat
<i>Alternative Course</i>	6.Klik “Kembali” 7.Menampilkan halaman pesanan tempat	

	3a.Klik “Hapus Pesanan” pada pesanan yang ingin dihapus 4a.Menampilkan konfirmasi data pesanan tempat akan dihapus 5a.Klik “Ok” 6a.Menampilkan halaman pesanan tempat 5a.1.Klik “Cancel” kembali ke langkah 2
Post Condition	User dapat verifikasi pesanan tempat

➤ Narasi *Use Case* Membuat Pesanan Makanan

Use case Name	Membuat Pesanan Makanan	
Use case Id	12	
Actor	Pelayan, Pelanggan	
Description	Use Case ini menggambarkan proses membuat pesanan makanan	
Pre Condition	Login, Mengelola produk	
Trigger	User ingin membuat pesanan makanan	
Typical course of event	Actor Action	System Response
	1.Klik menu pesan makanan	2.Menampilkan halaman daftar produk makanan
	3.Klik “Beli” pada produk yang diinginkan	4.Memasukkan produk ke dalam keranjang belanjaan

	5.Klik “Keranjang”	6.Menampilkan halaman keranjang
	7.Klik “Pilih Pembayaran”	8.Menampilkan halaman metode pembayaran
	9.Klik “Bayar Ditempat”	
	10.Klik “Checkout”	11.Menampilkan halaman ringkasan belanjaan
	12.Klik “Buat Pesanan”	13.Menampilkan halaman rincian belanjaan
<i>Alternative Course</i>	7.Klik “Kembali” kembali ke langkah 6 10.Klik “Kembali” kembali ke langkah 6 12.Klik “Kembali” kembali ke langkah 8	
	1a.Klik menu pesan makanan 2a.Menampilkan halaman daftar produk makanan 3a.Klik “Menu Produk” pada produk yang ingin dilihat detailnya 4a.Menampilkan halaman detail produk	

	<p>5a.Masukkan jumlah produk yang ingin dibeli</p> <p>6a.Klik “Beli” pada produk yang diinginkan</p> <p>7a.Memasukkan menu ke dalam keranjang belanjaan</p> <p>8a. Klik “Keranjang”</p> <p>9a.Menampilkan halaman keranjang</p> <p>10a.Klik “Pilih Pembayaran”</p> <p>11a.Menampilkan halaman metode pembayaran</p> <p>12a.Klik “Bayar Ditempat”</p> <p>13a.Klik “Checkout”</p> <p>14a.Menampilkan halaman ringkasan belanjaan</p> <p>15a.Klik “Buat Pesanan”</p> <p>16a.Menampilkan halaman rincian belanjaan</p>
	<p>7b.Klik “Hapus” pada produk yang ingin dihapus</p> <p>8b.Menampilkan konfirmasi produk akan dihapus</p> <p>9b.Klik “Ok”</p> <p>10b.Menampilkan halaman keranjang</p> <p>9b.1.Klik “Cancel” kembali ke langkah 6</p>

	<p>7c.Klik “Update” untuk mengupdate keranjang Ketika mengubah jumlah produk</p> <p>8c.Menampilkan halaman keranjang</p> <p>9d.Klik “Transfer Bank”</p> <p>10d.Klik “Checkout”</p> <p>11d.Menampilkan halaman ringkasan belanjaan dan cara melakukan pembayaran</p> <p>12d.Upload bukti pembayaran</p> <p>13d.Klik “Buat Pesanan”</p> <p>14d.Menampilkan halaman rincian belanjaan</p>
Post Condition	<p>User dapat membuat pesanan makanan,</p> <p>Melihat pesanan makanan</p>

➤ Narasi Use Case Melihat Pesanan Makanan

Use case Name	Melihat Pesanan Makanan	
Use case Id	13	
Actor	Seluruh aktor kecuali Manajer Operasional	
Description	Use Case ini menggambarkan proses melihat pesanan makanan	
Pre Condition	Login, Membuat pesanan makanan	
Trigger	User ingin melihat pesanan makanan	
	Actor Action	System Response

Typical course of event	1.Klik menu pesanan makanan	2.Menampilkan halaman pesanan makanan
	3.Klik “Detail Pesanan”	4.Menampilkan halaman detail pesanan makanan
	5.Klik “Kembali”	6.Menampilkan halaman pesanan makanan
Alternative Course	3a.Klik “Hapus Pesanan” pada pesanan yang ingin dihapus 4a.Menampilkan konfirmasi data pesanan makanan akan dihapus 5a.Klik “Ok” 6a.Menampilkan halaman pesanan makanan	
Post Condition	User dapat melihat pesanan makanan, Verifikasi pesanan makanan	

➤ Narasi *Use Case* Verifikasi Pesanan Makanan

Use case Name	Verifikasi Pesanan Makanan
Use case Id	14
Actor	Pemilik Rumah Makan, Manajer Keuangan, Kasir

Description	<i>Use Case</i> ini menggambarkan proses memverifikasi pesanan makanan	
Pre Condition	<i>Login</i> , Melihat pesanan makanan	
Trigger	<i>User</i> ingin memverifikasi pesanan makanan	
Typical course of event	Actor Action	System Response
	1.Klik menu pesanan makanan	2.Menampilkan halaman pesanan makanan
	3.Klik “Detail Pesanan”	4.Menampilkan halaman detail pesanan makanan
	5.Klik “Kembali”	6.Menampilkan halaman pesanan makanan
Alternative Course	3a.Klik “Hapus Pesanan” pada pesanan yang ingin dihapus 4a.Menampilkan konfirmasi data pesanan makanan akan dihapus 5a.Klik “Ok” 6a.Menampilkan halaman pesanan makanan	
Post Condition	<i>User</i> dapat memverifikasi pesanan makanan, Mencetak pesanan	

➤ Narasi *Use Case* Cetak Pesanan

<i>Use case Name</i>	Cetak Pesanan	
<i>Use case Id</i>	15	
<i>Actor</i>	Pemilik Rumah Makan, Manajer Keuangan, Kasir	
<i>Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan proses cetak pesanan	
<i>Pre Condition</i>	Login, Verifikasi pesanan makanan	
<i>Trigger</i>	User ingin mencetak pesanan	
<i>Typical course of event</i>	<i>Actor Action</i>	<i>System Response</i>
	1.Klik menu pesanan makanan	2.Menampilkan halaman pesanan makanan
	3.Klik “Detail Pesanan”	4.Menampilkan halaman detail pesanan makanan
	5.Klik “Cetak Pesanan”	6.Menampilkan halaman <i>preview</i> cetak pesanan
	7.Klik “Print”	8.Mencetak pesanan
<i>Alternative Course</i>	5.Klik “Kembali”, kembali ke langkah 2 7.Klik “Batal”, kembali ke langkah 4	
<i>Post Condition</i>	User dapat mencetak pesanan, Melihat laporan penjualan	

➤ Narasi *Use Case* Melihat Laporan Penjualan

<i>Use case Name</i>	Melihat Laporan Penjualan	
<i>Use case Id</i>	16	
<i>Actor</i>	Pemilik Rumah Makan, Manajer Keuangan	
<i>Description</i>	<i>Use Case</i> ini menggambarkan proses melihat laporan penjualan	
<i>Pre Condition</i>	Login, Mencetak pesanan	
<i>Trigger</i>	User ingin melihat laporan penjualan	
<i>Typical course of event</i>	<i>Actor Action</i>	<i>System Response</i>
	1.Klik menu laporan penjualan	2.Menampilkan halaman laporan penjualan
	3.Memilih waktu periode laporan penjualan	4.Menampilkan laporan penjualan sesuai dengan periode yang dipilih
<i>Alternative Course</i>	-	
<i>Post Condition</i>	Melihat laporan penjualan, Mencetak laporan penjualan	

➤ Narasi *Use Case* Mencetak Laporan Penjualan

<i>Use case Name</i>	Mencetak Laporan Penjualan
<i>Use case Id</i>	17
<i>Actor</i>	Pemilik Rumah Makan

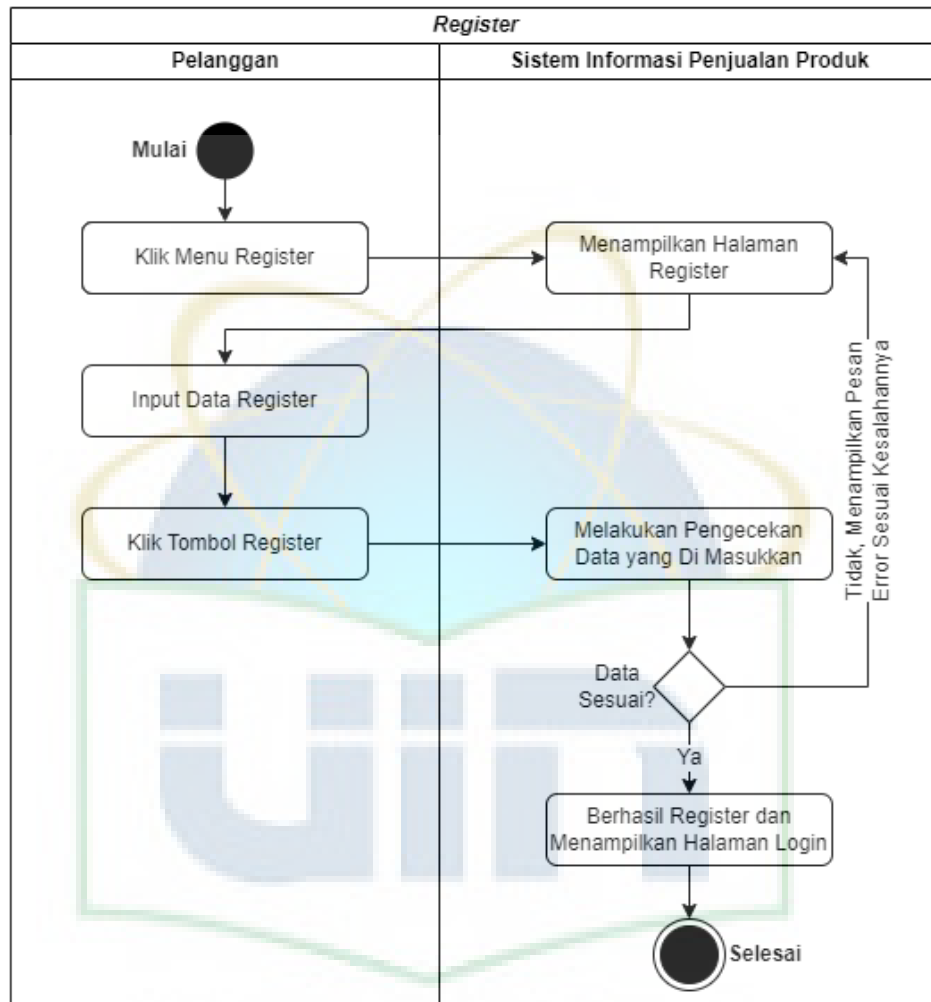
Description	<i>Use Case</i> ini menggambarkan proses mencetak laporan penjualan	
Pre Condition	<i>Login</i> , Melihat laporan penjualan	
Trigger	<i>User</i> ingin mencetak laporan penjualan	
Typical course of event	Actor Action	System Response
	1.Klik menu laporan penjualan	2.Menampilkan halaman laporan penjualan
	3.Memilih waktu periode laporan penjualan	4.Menampilkan laporan penjualan sesuai dengan periode yang dipilih
	5.Klik “Cetak Laporan”	6.Menampilkan halaman <i>preview</i> cetak laporan
	7.Klik “Print”	8.Mencetak laporan
Alternative Course	7.Klik “Batal”, kembali ke langkah 4	
Post Condition	Berhasil mencetak laporan penjualan sesuai dengan periode yang dipilih	

2. Activity Diagram

Berdasarkan narasi *Use Case* maka dapat digambarkan alur kerja yang terjadi pada *Use Case* dengan *Activity Diagram*. *Activity Diagram* menggambarkan aktivitas yang terjadi pada

sistem informasi penjualan produk. Berikut adalah *Activity Diagram* dari masing-masing *Use Case*.

➤ *Activity Diagram Register*

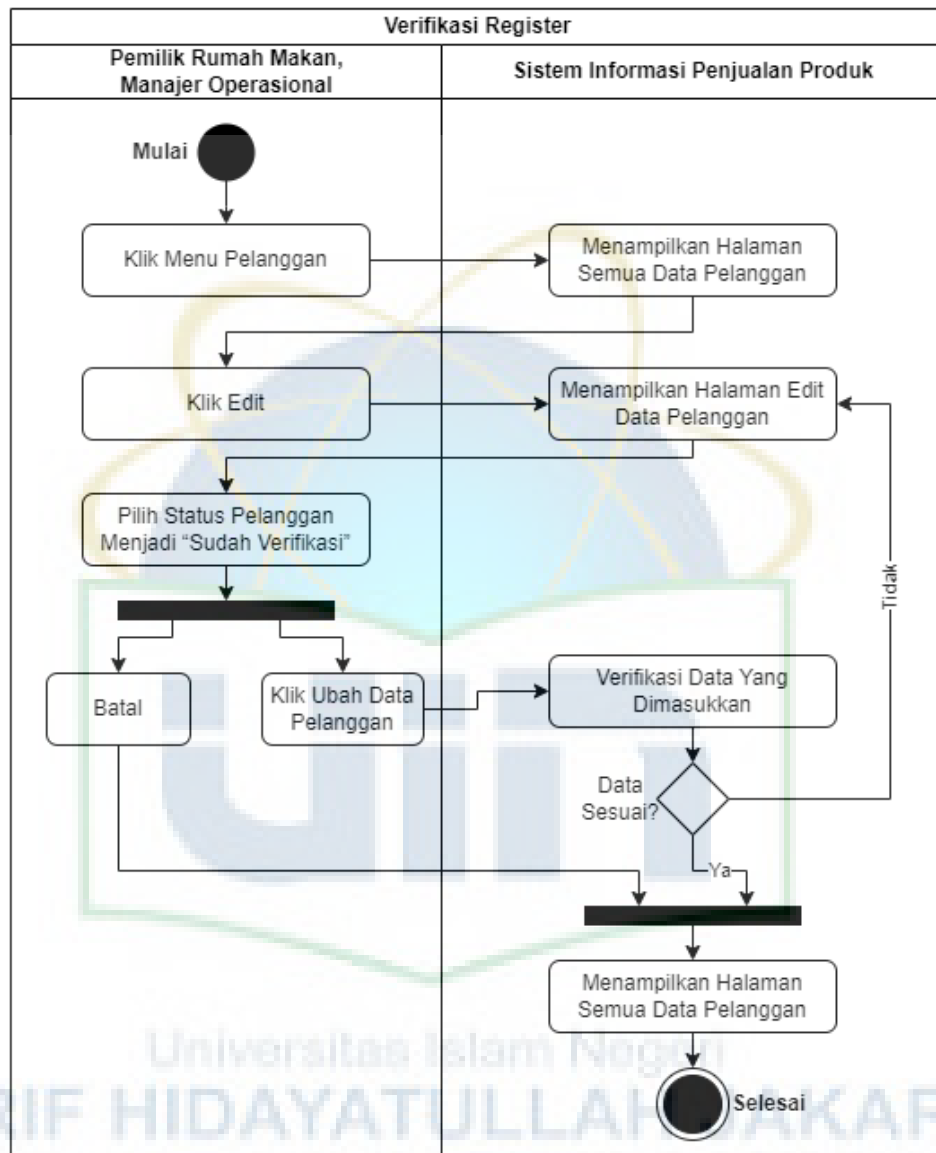


Gambar 4.6 Activity Diagram Register

Gambar 4.6 menunjukkan aktivitas aktor untuk dapat bisa masuk ke dalam sistem informasi penjualan produk dengan cara membuat akun terlebih dahulu di menu *register* lalu menginput data-data yang diperlukan kemudian klik tombol *register*. Apabila memasukkan data yang benar maka aktor berhasil membuat akun yang dapat digunakan untuk masuk ke dalam sistem. Namun, jika data yang dimasukkan salah atau tidak sesuai maka sistem akan menuju

halaman *register* kembali dan menampilkan pesan "Data yang Dimasukkan Tidak Sesuai".

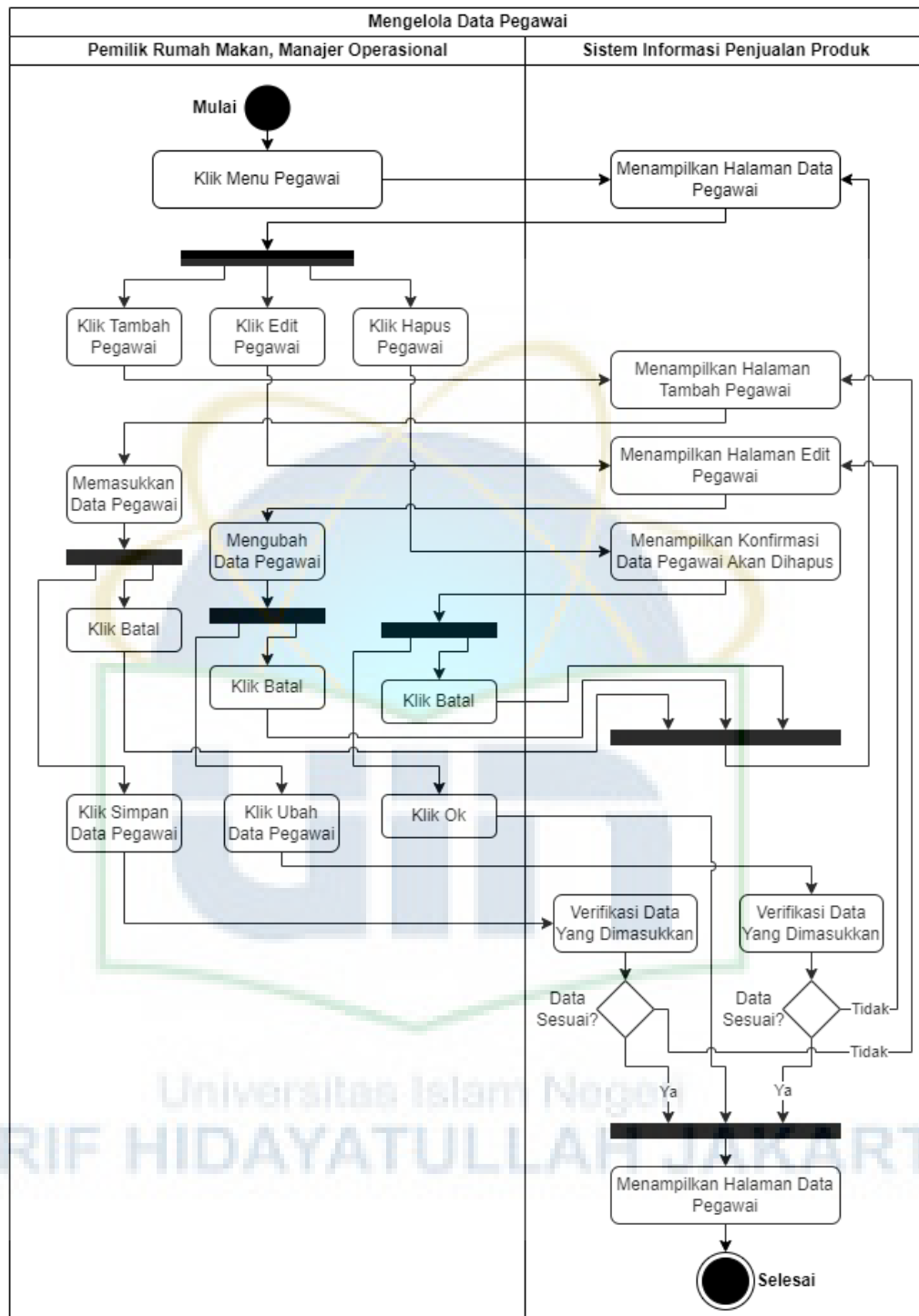
➤ *Activity Diagram Verifikasi Register*



Gambar 4.7 Activity Diagram Verifikasi Register

Gambar 4.7 menunjukkan aktor dapat memverifikasi *user* yang sudah melakukan *register* sebelumnya pada menu pelanggan karena jika *user* yang melakukan *register* tidak diverifikasi maka *user* tersebut tidak dapat masuk ke dalam sistem informasi penjualan.

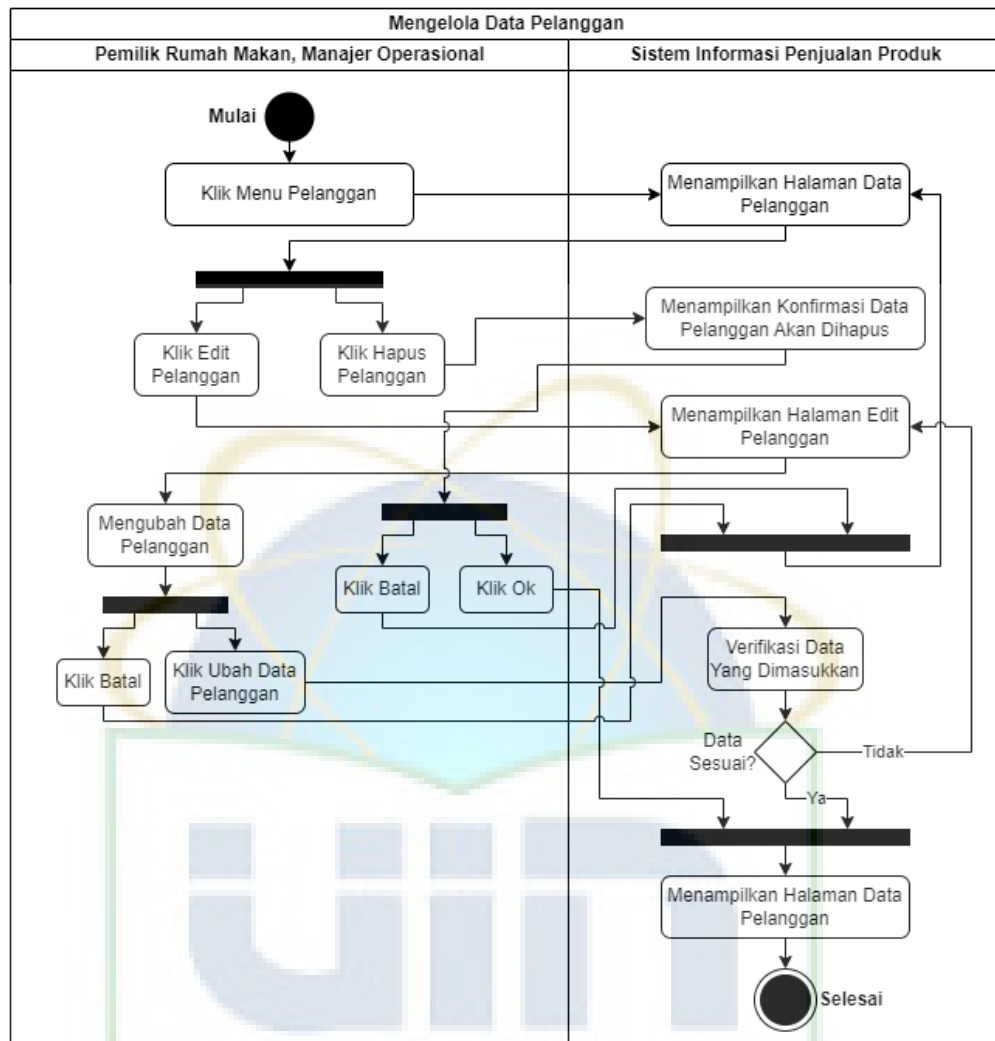
➤ *Activity Diagram Mengelola Data Pegawai*



Gambar 4.8 Activity Diagram Mengelola Data Pegawai

Gambar 4.8 menunjukkan sebuah aktivitas mengelola data pegawai sehingga aktor dapat menambahkan, mengedit, serta menghapus data pegawai.

➤ *Activity Diagram Mengelola Data Pelanggan*

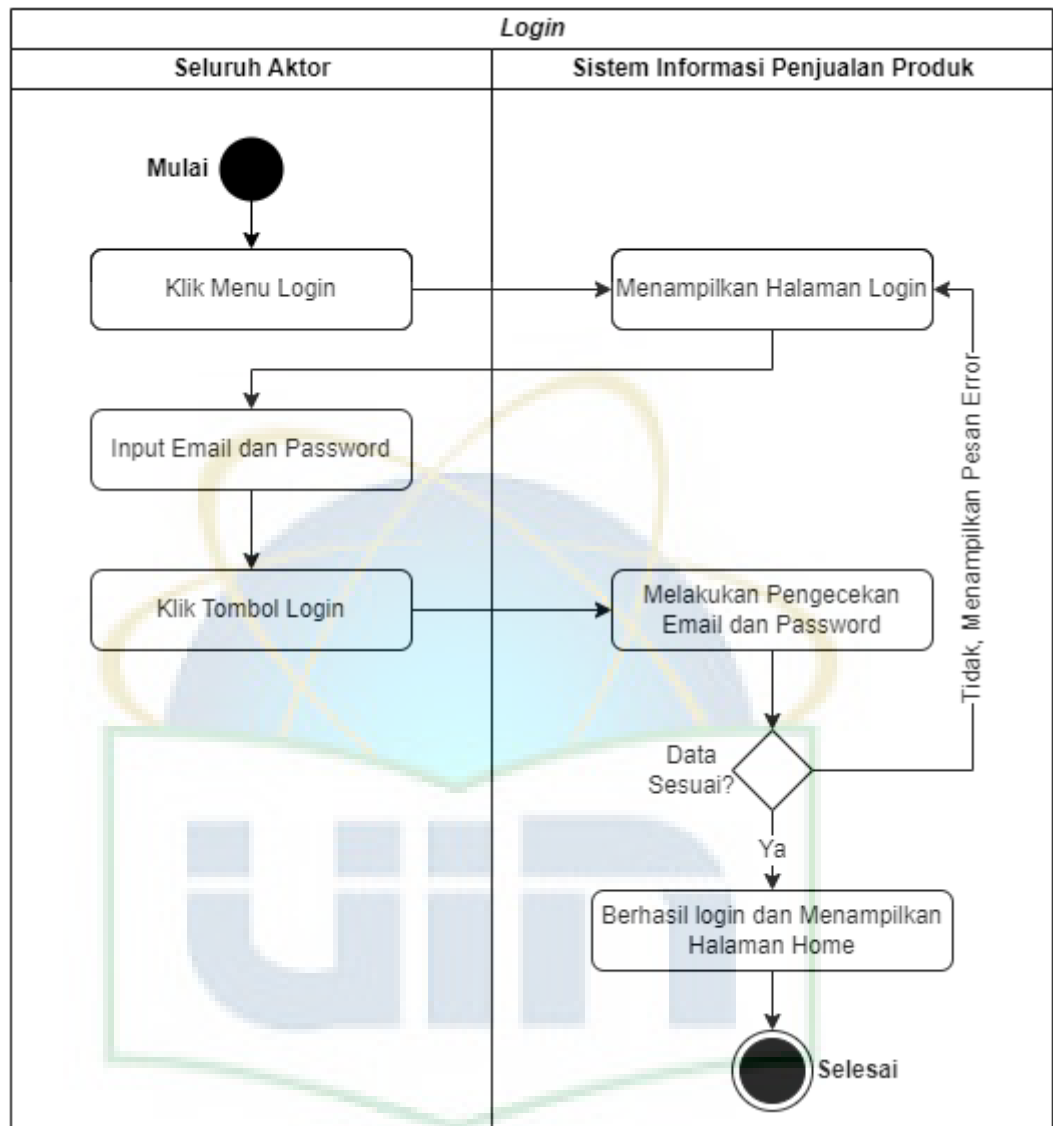


Gambar 4.9 Activity Diagram Mengelola Data Pelanggan

Gambar 4.9 menunjukkan aktivitas pengelolaan data pelanggan. Aktor dapat melakukan aksi mengubah data pelanggan serta hapus data pelanggan.

Pada aksi edit terdapat verifikasi data yang dimasukkan, sedangkan pada aksi hapus terdapat peringatan terlebih dahulu, apabila memilih “Ya” maka data akan terhapus dan apabila “Tidak” maka akan kembali ke halaman data pelanggan.

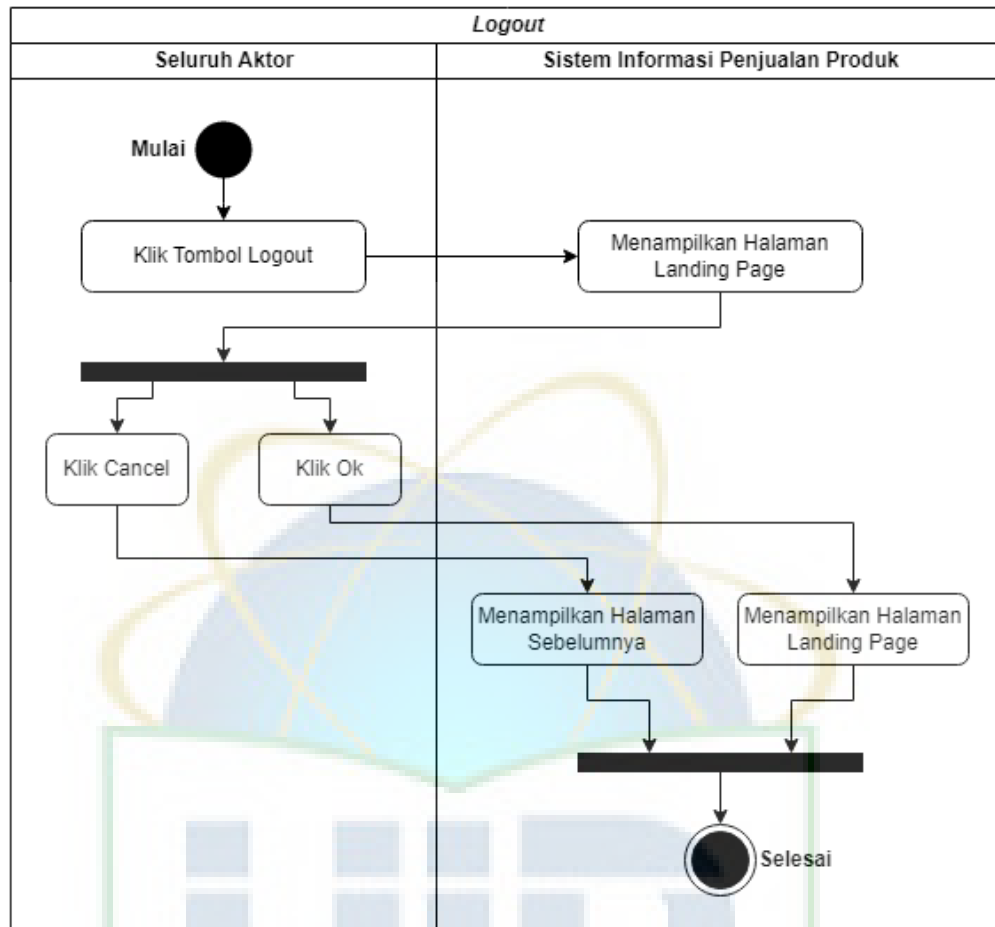
➤ *Activity Diagram Login*



Gambar 4.10 Activity Diagram Login

Gambar 4.10 menunjukkan aktivitas aktor untuk masuk ke dalam sistem dengan cara menginput email dan *password* lalu klik tombol *login*. Sistem memverifikasi akun yang sesuai dengan data *user* pada *database*. Apabila benar maka aktor berhasil masuk ke dalam sistem. Namun, jika salah sistem akan menuju halaman *login* kembali dengan menampilkan pesan “*Email dan Password Salah*”.

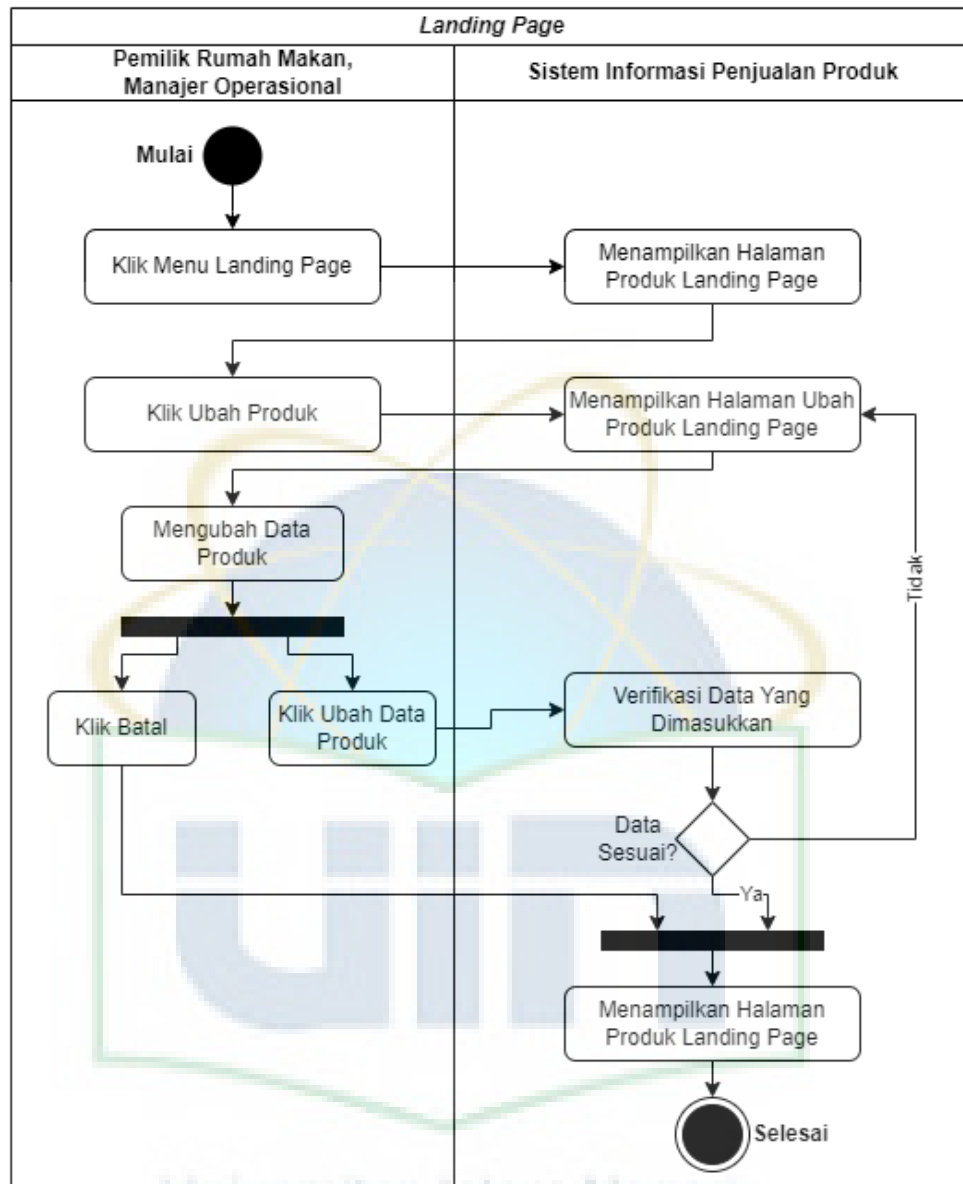
➤ *Activity Diagram Logout*



Gambar 4.11 Activity Diagram Logout

Gambar 4.11 menunjukkan aktivitas aktor untuk keluar dari sistem informasi penjualan produk dengan cara klik tombol *logout*. sistem memverifikasi *logout* yang dilakukan oleh aktor. Apabila memilih "Ya" maka aktor akan keluar dari sistem informasi penjualan produk. Namun, jika aktor memilih "Tidak" maka sistem akan menampilkan halaman sebelum aktor klik tombol *logout* dan aktor tidak keluar dari sistem informasi penjualan produk.

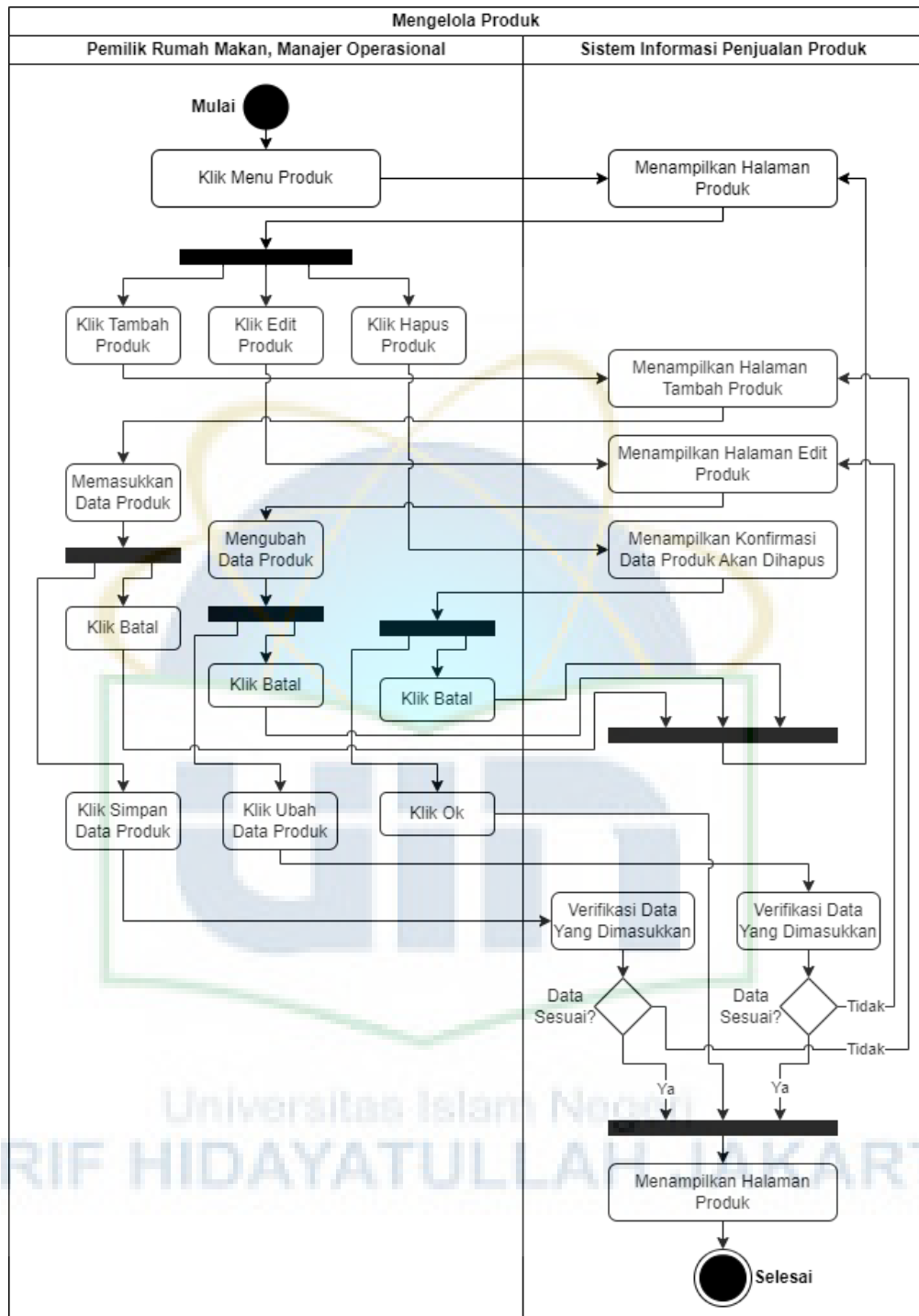
➤ *Activity Diagram Landing Page*



Gambar 4.12 *Activity Diagram Landing Page*

Gambar 4.12 menunjukkan aktor dapat merubah tampilan produk yang ada pada *landing page*/halaman utama *website* sistem informasi penjualan produk hanya dengan melalui menu *landing page* sehingga mudah untuk merubah tampilan jika ada produk baru yang dikeluarkan.

➤ *Activity Diagram Mengelola Produk*

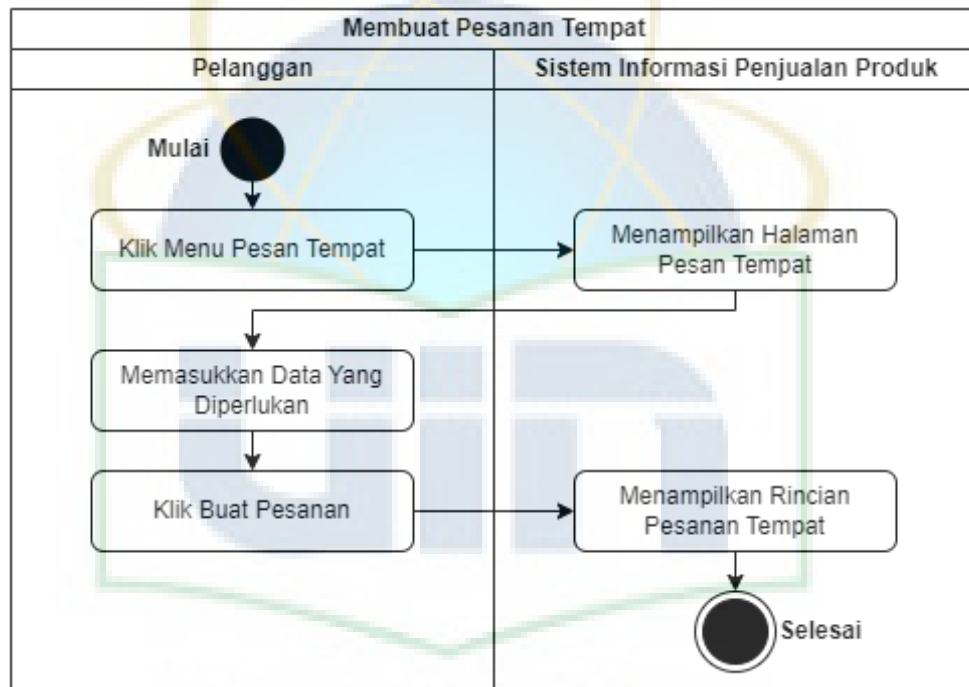


Gambar 4.13 Activity Diagram Mengelola Produk

Gambar 4.13 menunjukkan aktivitas pengelolaan data produk makanan dan minuman. Aktor dapat melakukan aksi tambah, edit dan hapus data produk.

Pada aksi tambah dan edit terdapat validasi yaitu setiap *input* harus diisi dengan lengkap atau benar maka akan menyimpannya ke *database* dan apabila tidak diisi dengan lengkap atau salah maka akan muncul pesan kesalahan. Dan pada aksi hapus terdapat peringatan terlebih dahulu, apabila memilih “Ya” maka data akan terhapus dan apabila “Tidak” maka akan kembali ke halaman produk.

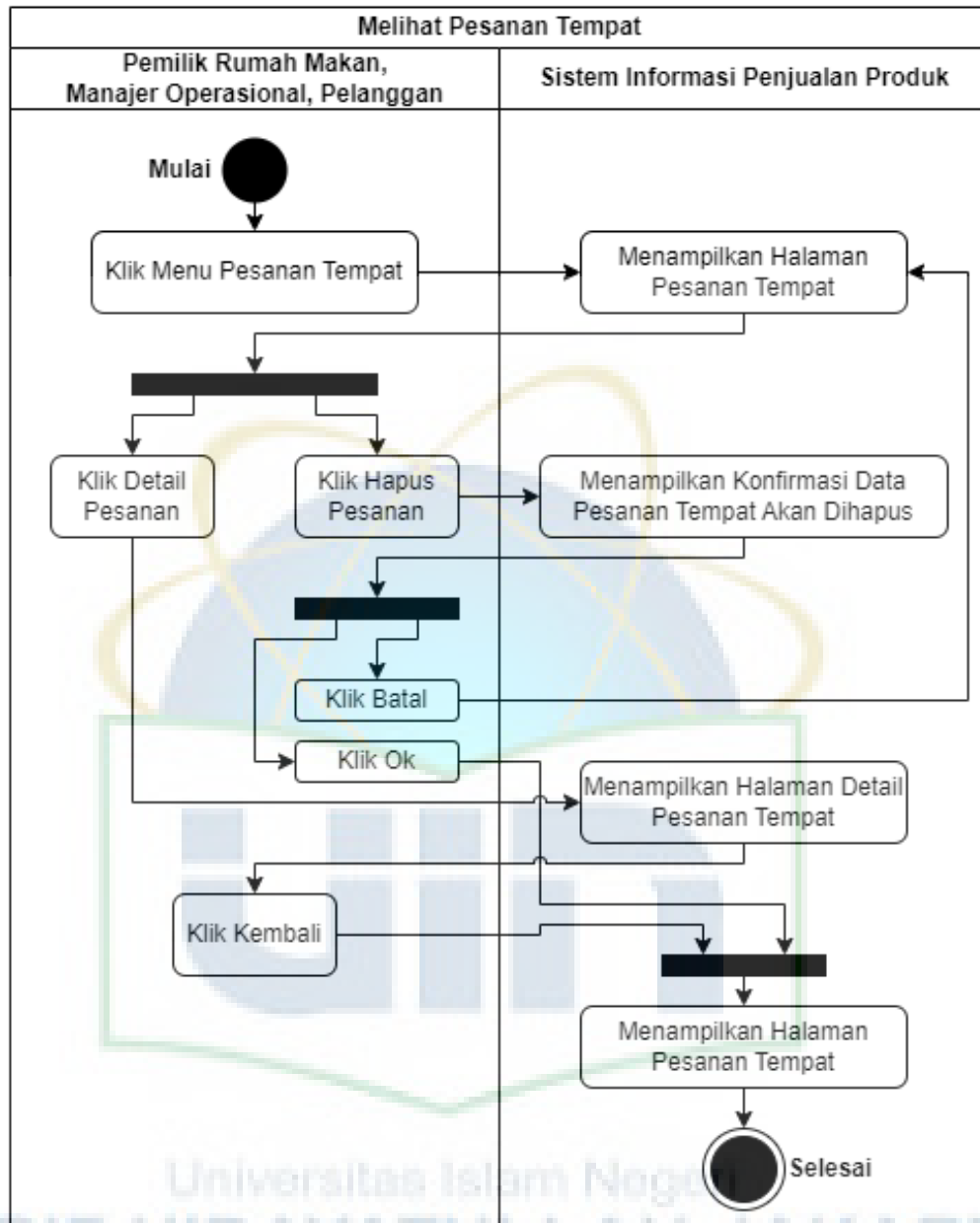
➤ *Activity Diagram* Membuat Pesanan Tempat



Gambar 4.14 Activity Diagram Membuat Pesanan Tempat

Gambar 4.14 menunjukkan bahwa aktor dapat membuat pesanan tempat melalui menu pesan tempat sehingga aktor tidak khawatir akan kehabisan tempat jika pengunjung sedang ramai.

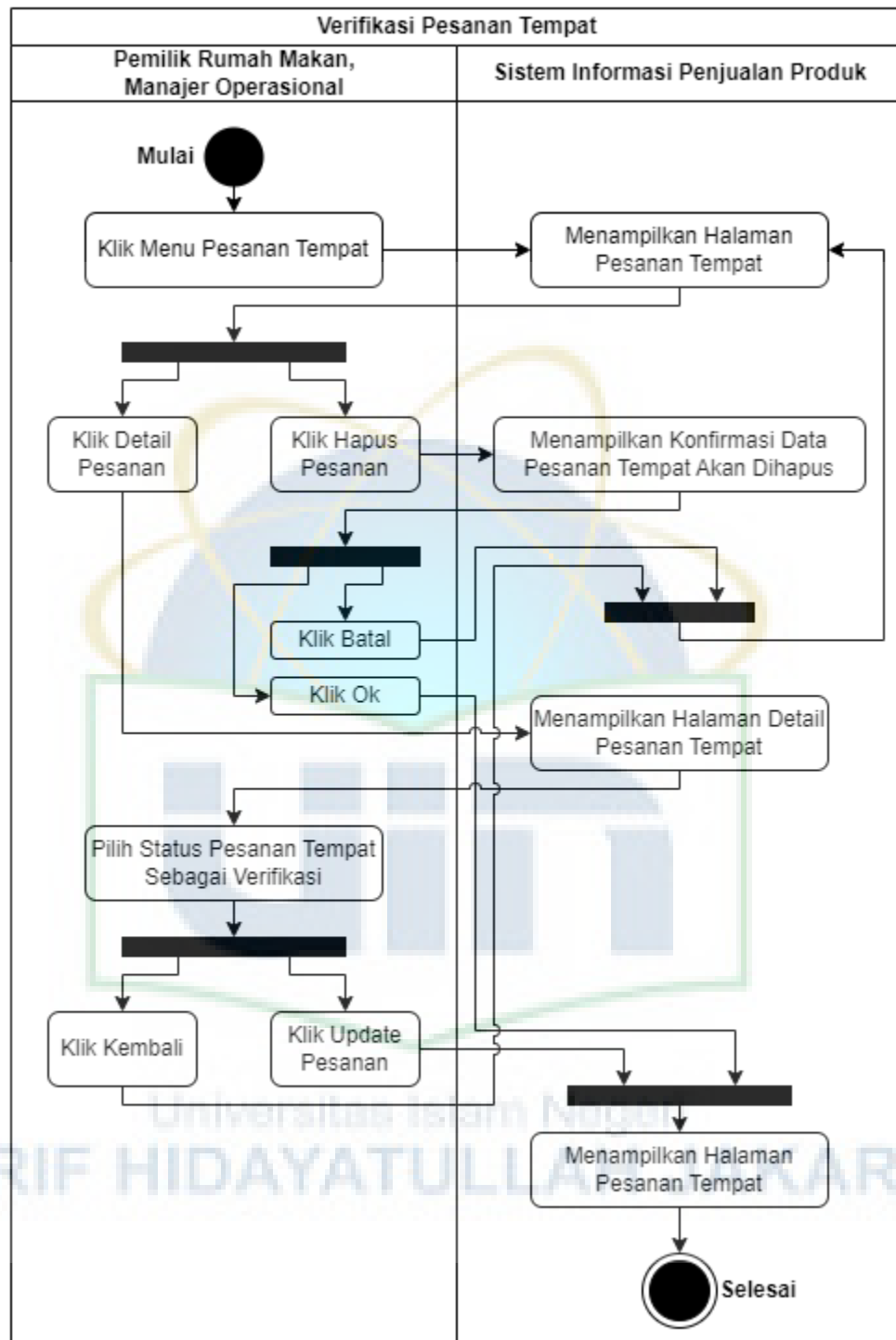
➤ *Activity Diagram* Melihat Pesanan Tempat



Gambar 4.15 *Activity Diagram* Melihat Pesanan Tempat

Gambar 4.15 menunjukkan bahwa aktor dapat melihat pesanan tempat serta detailnya pada menu pesanan tempat yang sebelumnya telah dibuat oleh pelanggan.

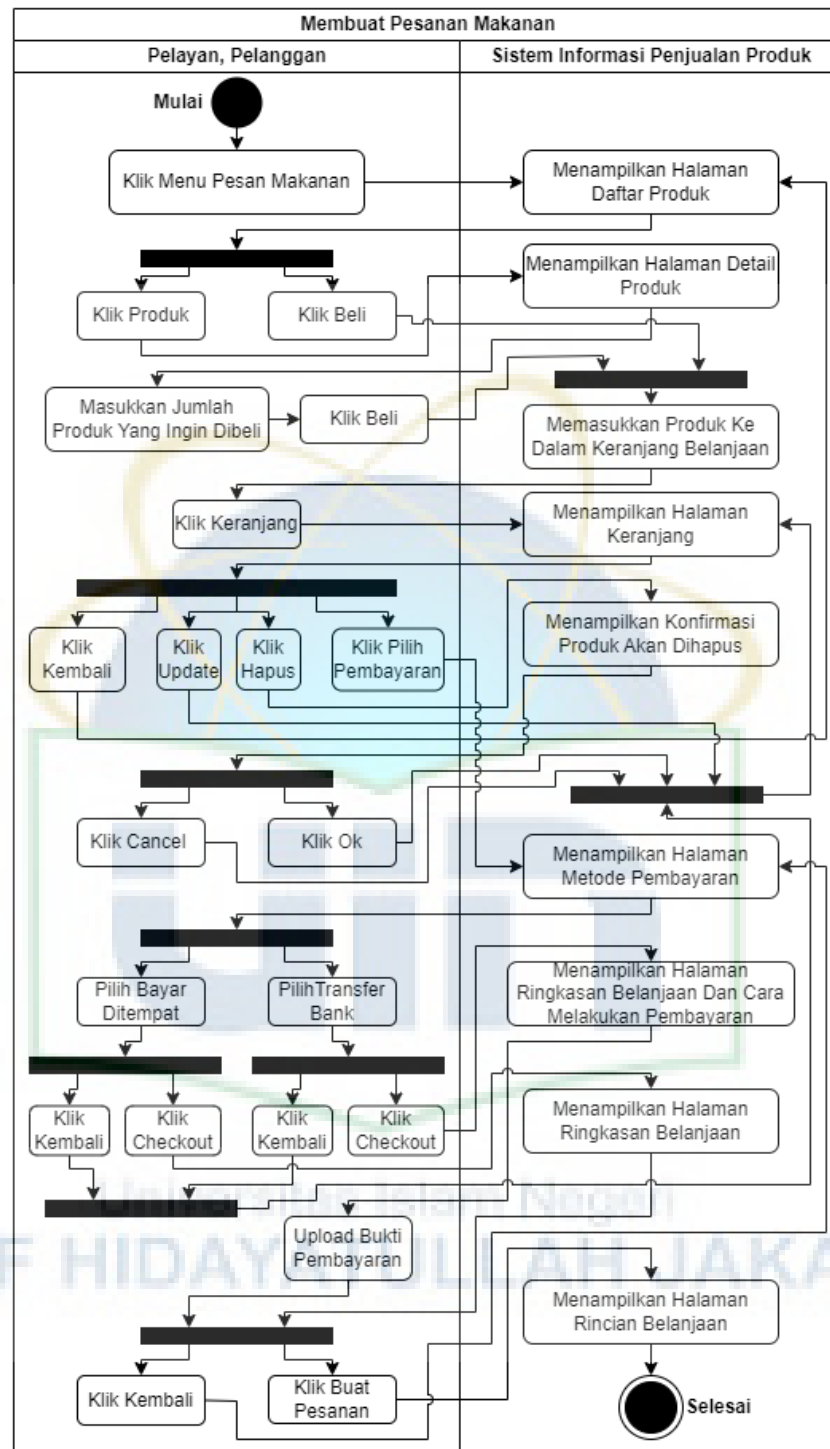
➤ *Activity Diagram* Verifikasi Pesanan Tempat



Gambar 4.16 *Activity Diagram* Verifikasi Pesanan Tempat

Gambar 4.16 menunjukkan bahwa aktor dapat memverifikasi pesanan tempat yang telah dibuat oleh pelanggan sebelumnya.

➤ *Activity Diagram* Membuat Pesanan Makanan

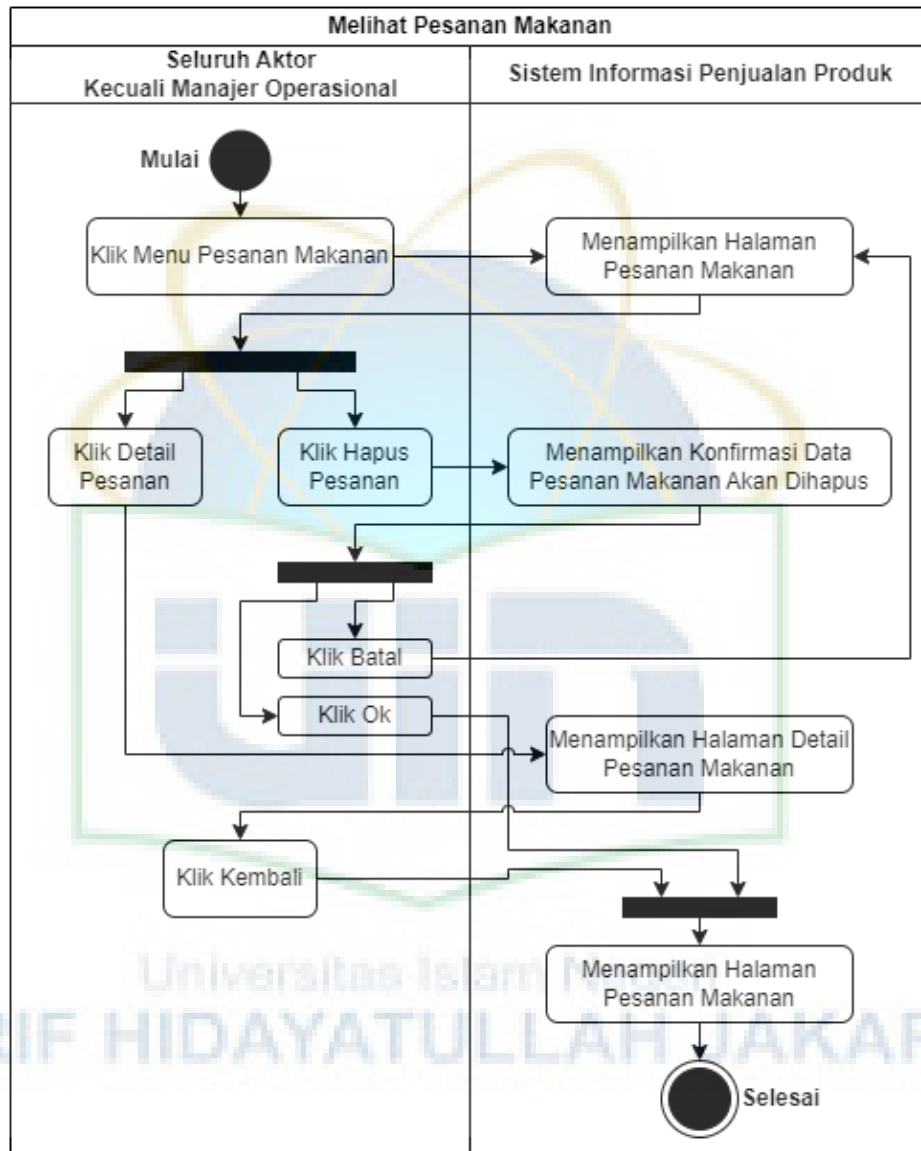


Gambar 4.17 *Activity Diagram* Membuat Pesanan Makanan

Gambar 4.17 menunjukkan bahwa aktor dapat melakukan pesanan makanan dengan cara klik beli atau bisa juga melihat detail produk yang ingin dibeli

terlebih dahulu lalu klik beli untuk menambahkan produk ke dalam keranjang yang nantinya bisa di *checkout* dengan 2 metode pembayaran yaitu bayar ditempat atau transfer bank.

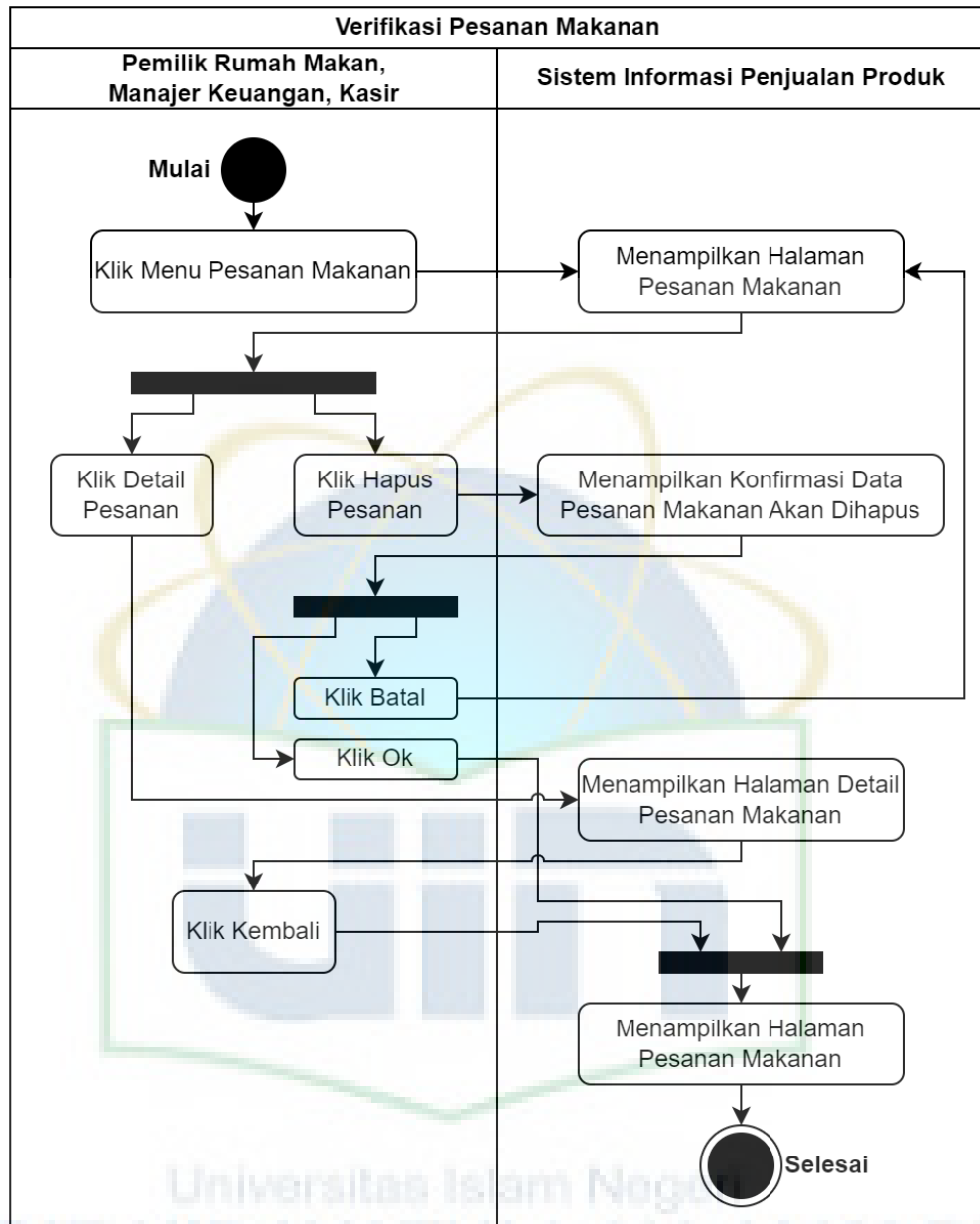
➤ *Activity Diagram* Melihat Pesanan Makanan



Gambar 4.18 Activity Diagram Melihat Pesanan Makanan

Gambar 4.18 menunjukkan bahwa aktor dapat melihat pesanan makanan serta detailnya pada menu pesanan makanan yang sebelumnya telah dibuat oleh pelanggan atau pelayan.

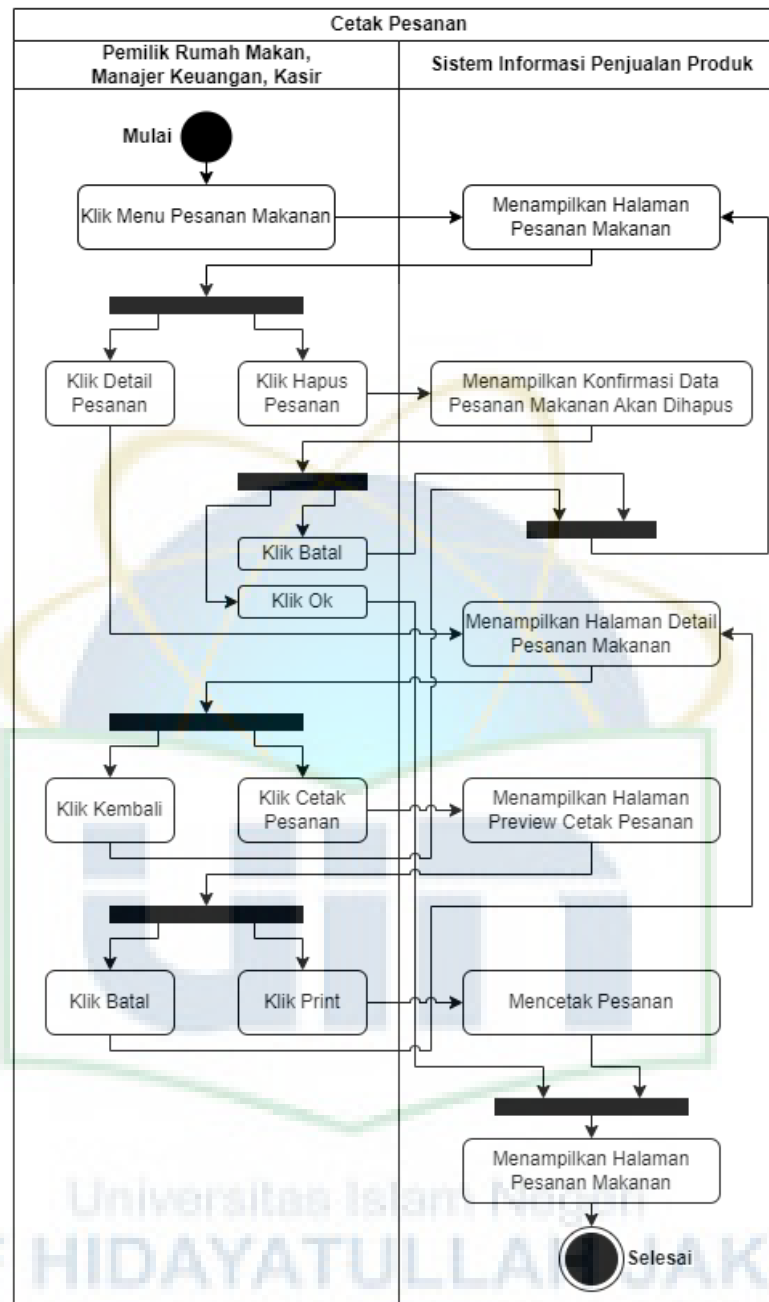
➤ *Activity Diagram* Verifikasi Pesanan Makanan



Gambar 4.19 *Activity Diagram* Verifikasi Pesanan Makanan

Gambar 4.19 menunjukkan bahwa aktor dapat memverifikasi pesanan makanan yang telah dibuat oleh pelanggan atau pelayan yang telah dibuat sebelumnya sehingga pesanan dapat diteruskan ke proses selanjutnya.

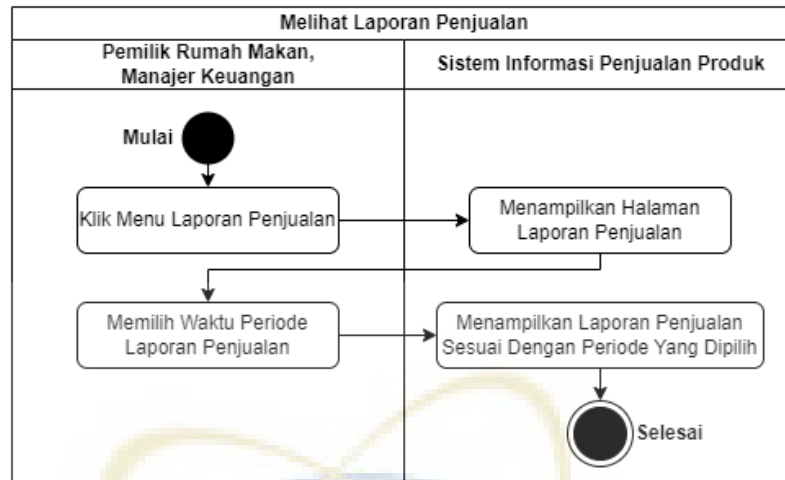
➤ *Activity Diagram Cetak Pesanan*



Gambar 4.20 Activity Diagram Cetak Pesanan

Gambar 4.20 menunjukkan aktivitas di mana aktor dapat mencetak pesanan makanan dengan cara klik menu pesanan makanan kemudian klik detail pesanan makanan lalu aktor dapat mencetak pesanan dengan mengklik "Cetak Pesanan".

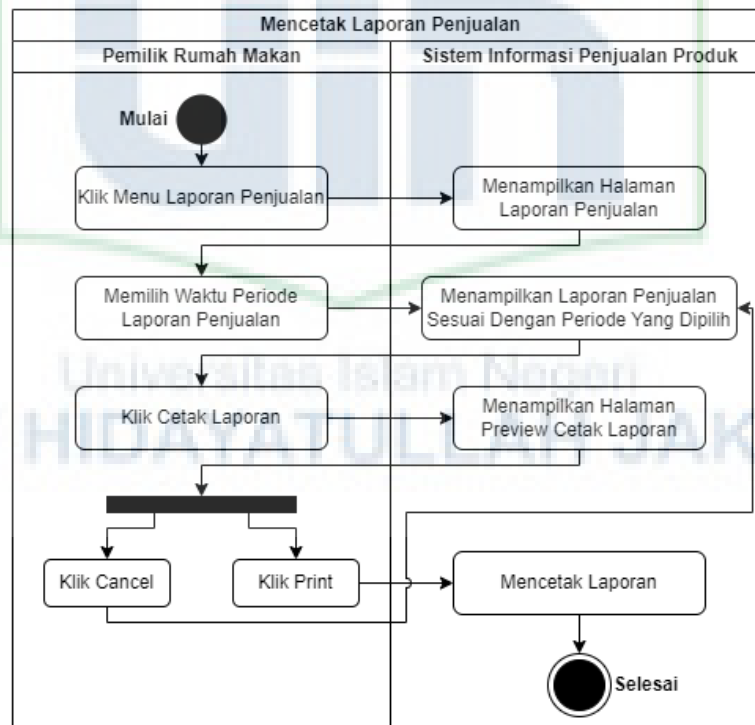
➤ *Activity Diagram* Melihat Laporan Penjualan



Gambar 4.21 *Activity Diagram* Melihat Laporan Penjualan

Gambar 4.21 menunjukkan bahwa aktor dapat melihat laporan penjualan pada menu laporan penjualan ketika pesanan makanan berhasil di cetak.

➤ *Activity Diagram* Mencetak Laporan Penjualan

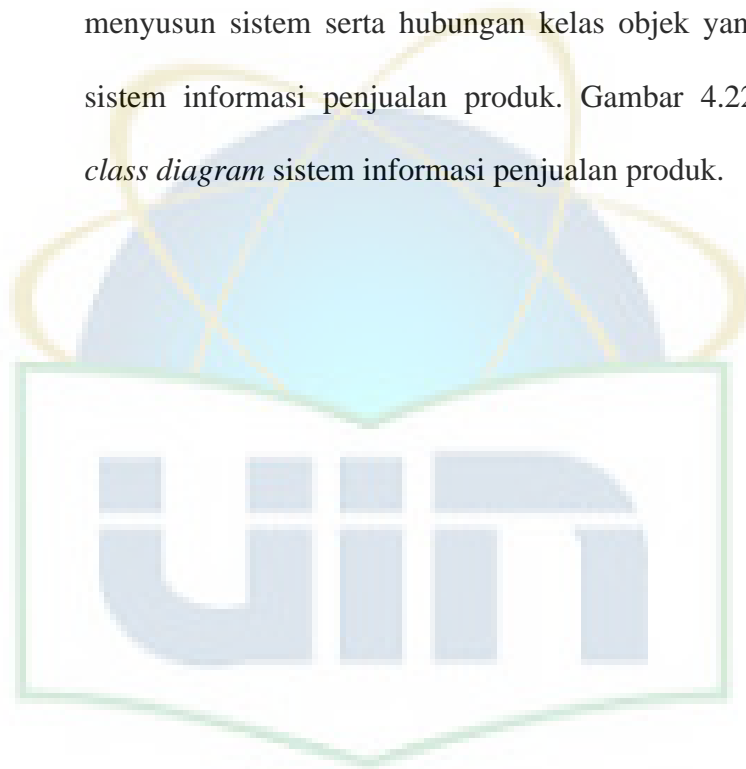


Gambar 4.22 *Activity Diagram* Mencetak Laporan Penjualan

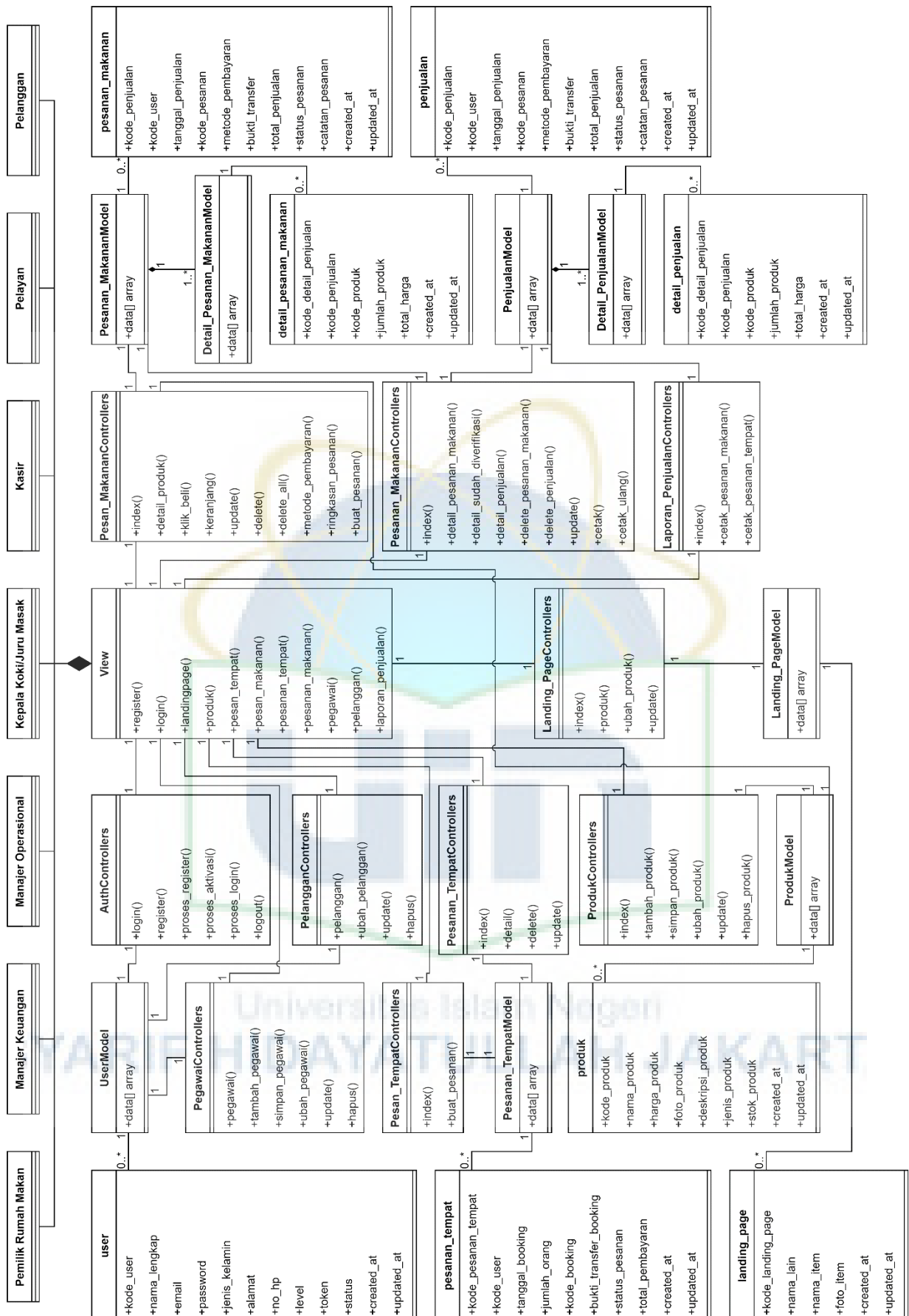
Gambar 4.22 menunjukkan aktivitas dimana aktor dapat mencetak laporan penjualan dengan cara klik menu laporan penjualan dan sistem menampilkan halaman laporan penjualan lalu aktor dapat mencetak laporan penjualan dengan mengklik "Cetak Laporan".

3. *Class Diagram*

Class diagram menggambarkan sekumpulan objek yang menyusun sistem serta hubungan kelas objek yang ada dalam sistem informasi penjualan produk. Gambar 4.22 merupakan *class diagram* sistem informasi penjualan produk.

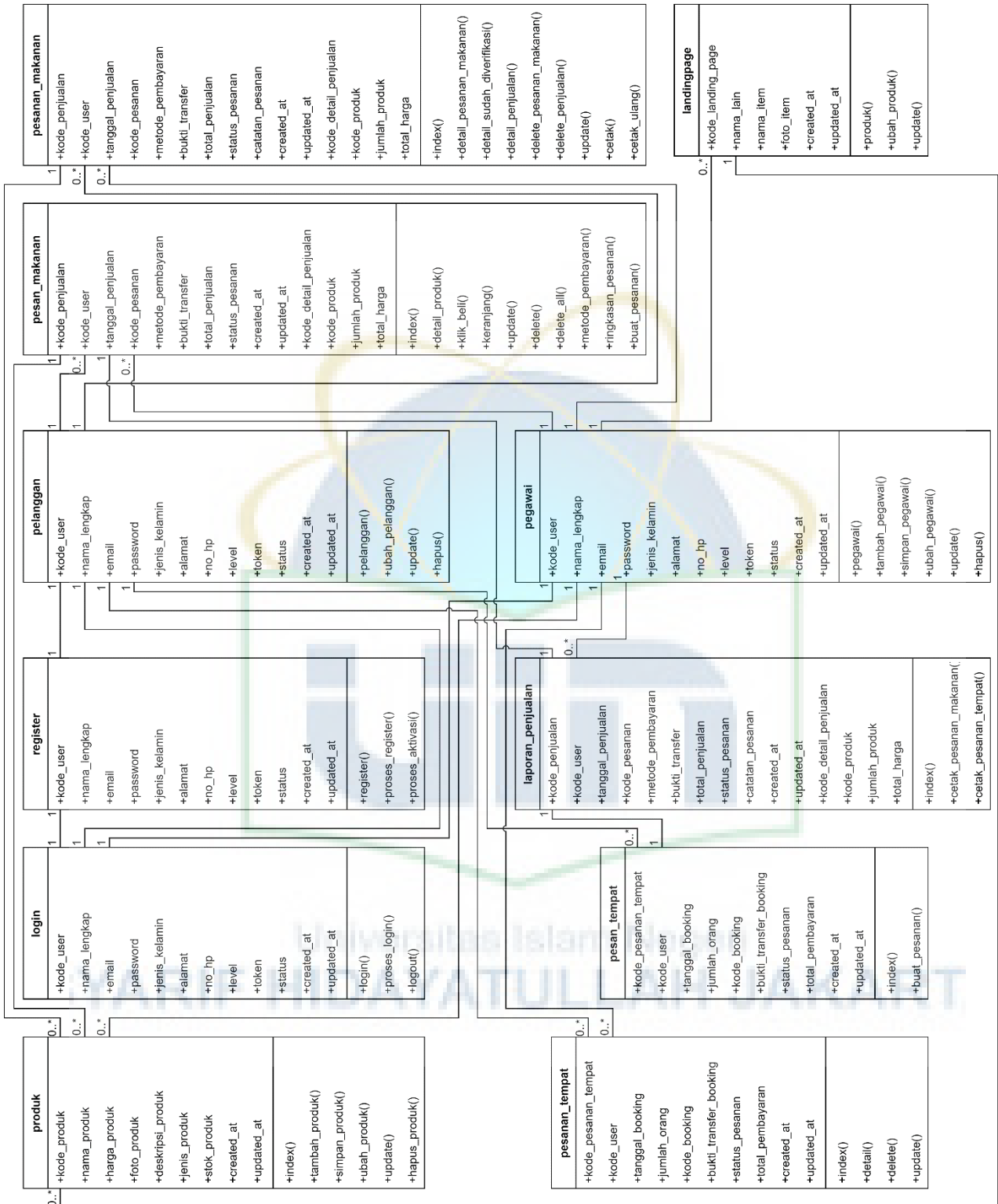


Universitas Islam Negeri
AR-RANIRY
JAYAPURA



Gambar 4.23 Class Diagram Sistem Informasi Penjualan Produk

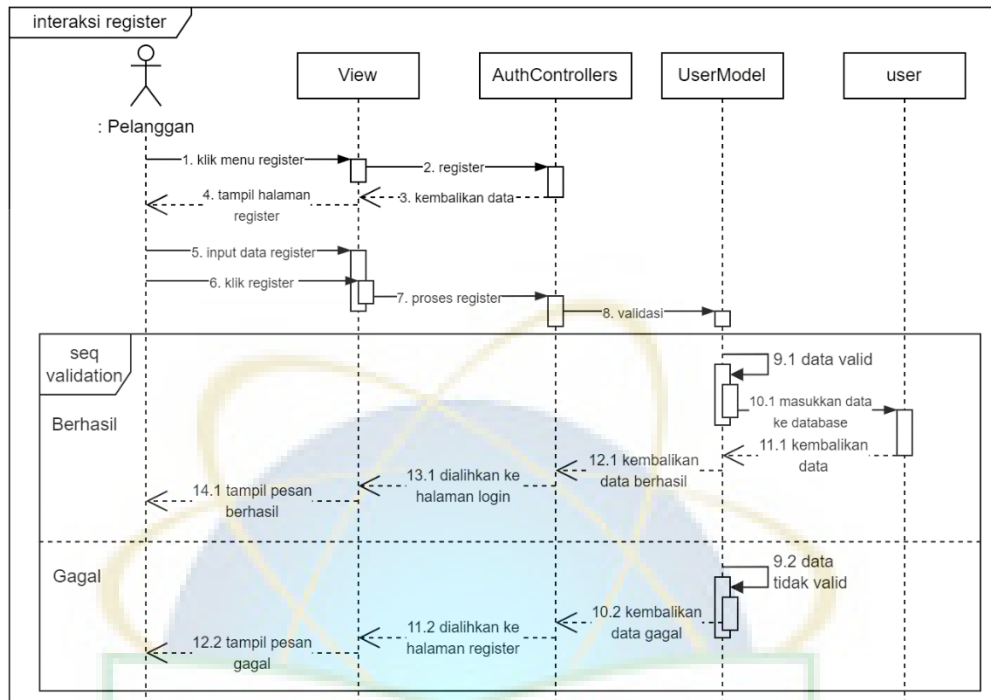
4. Mapping Class Diagram



Gambar 4.24 Mapping Class Diagram

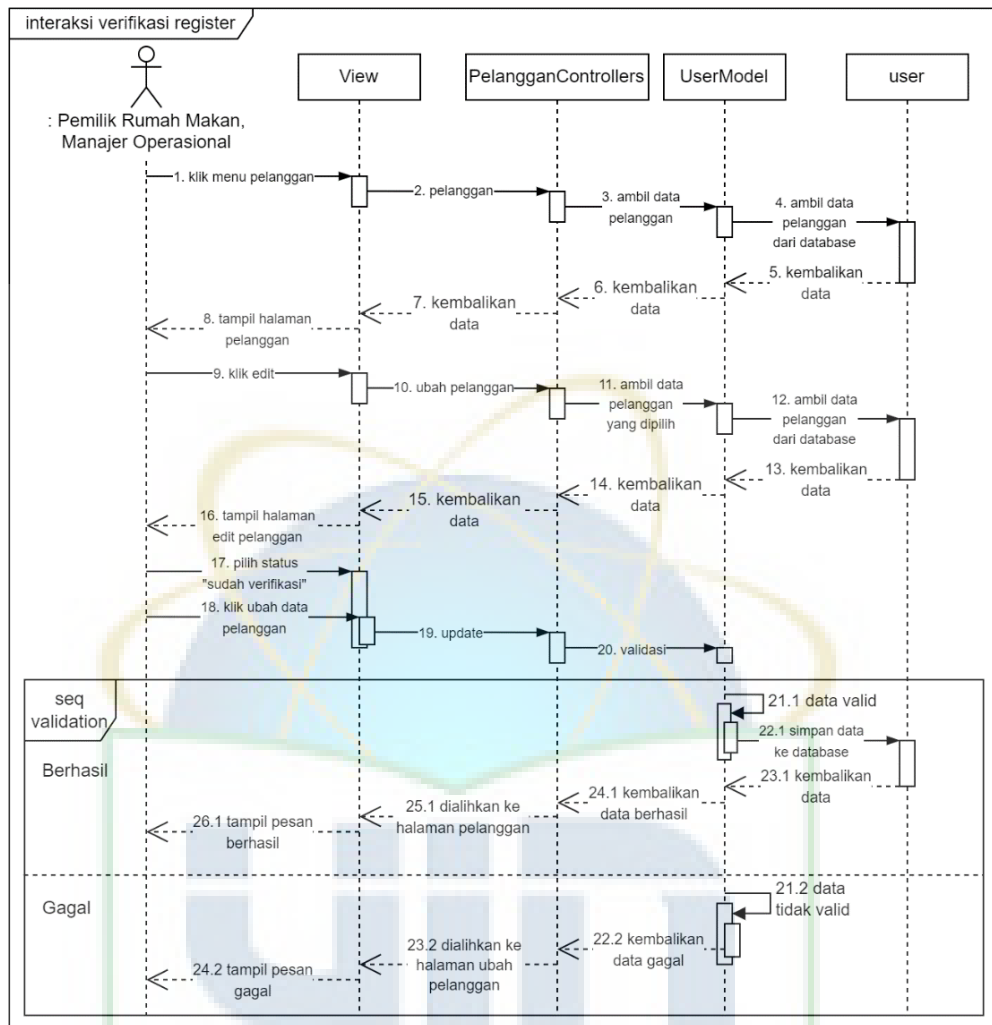
5. Sequence Diagram

➤ Sequence Diagram Register



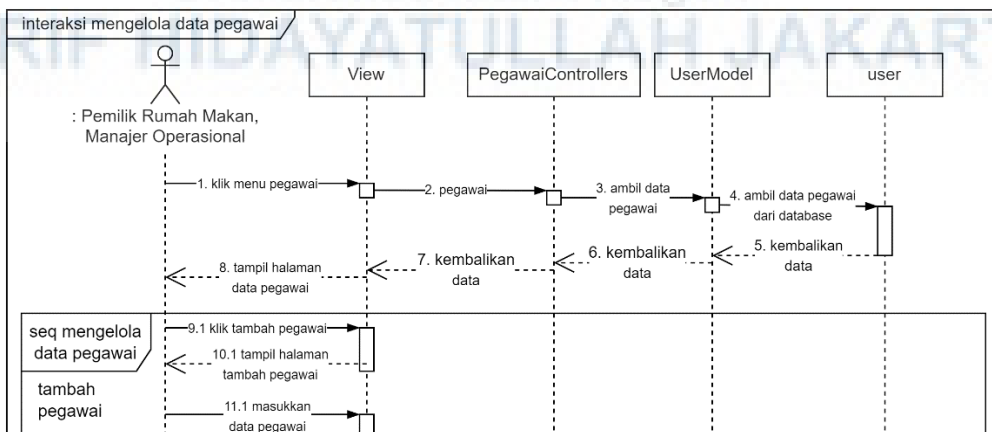
Gambar 4.25 Sequence Diagram Register

➤ Sequence Diagram Verifikasi Register



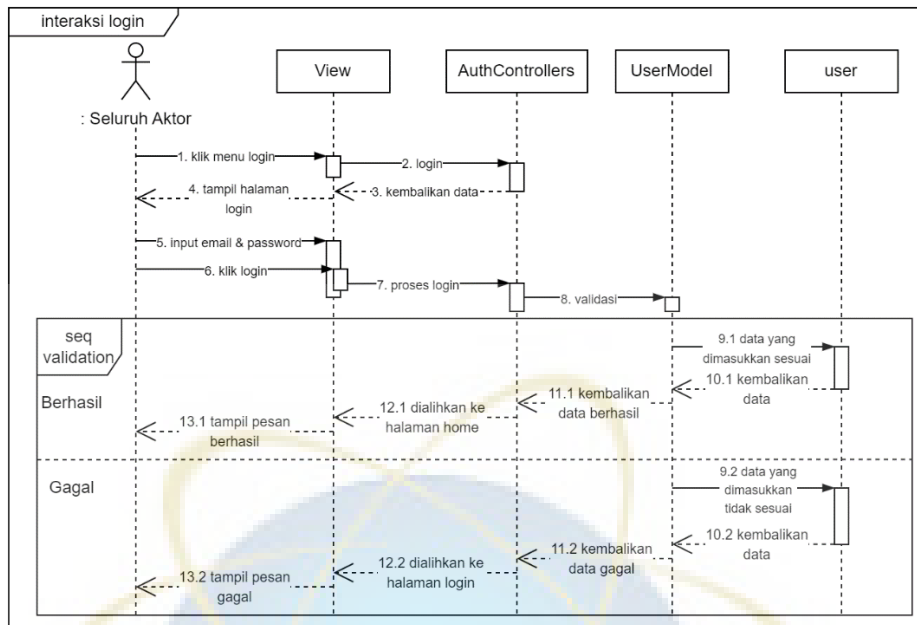
Gambar 4.26 Sequence Diagram Verifikasi Register

➤ Sequence Diagram Mengelola Data Pegawai



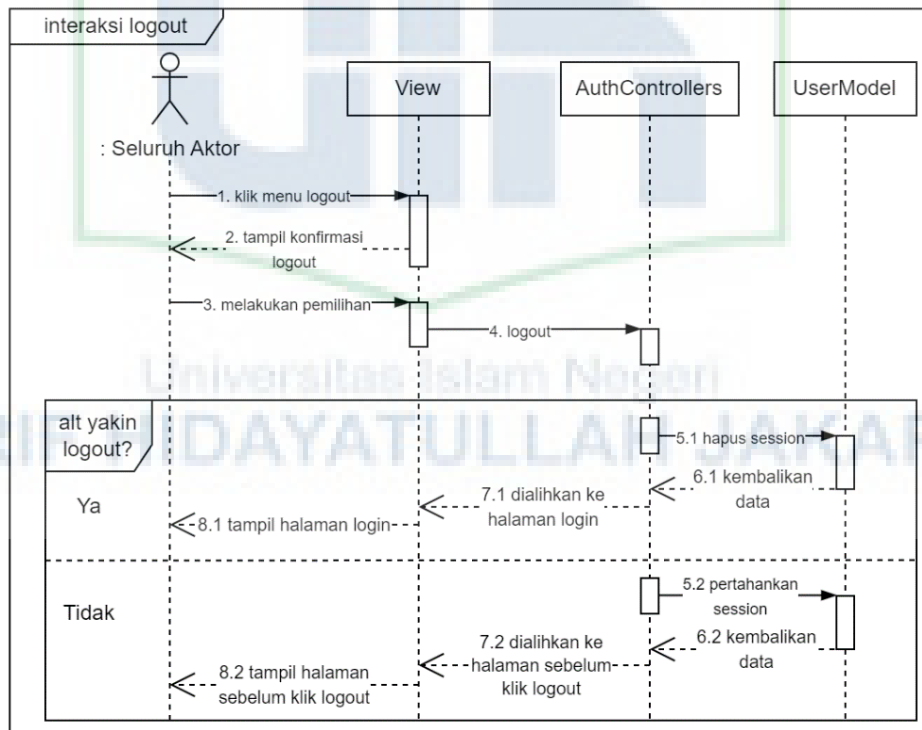


➤ Sequence Diagram Login



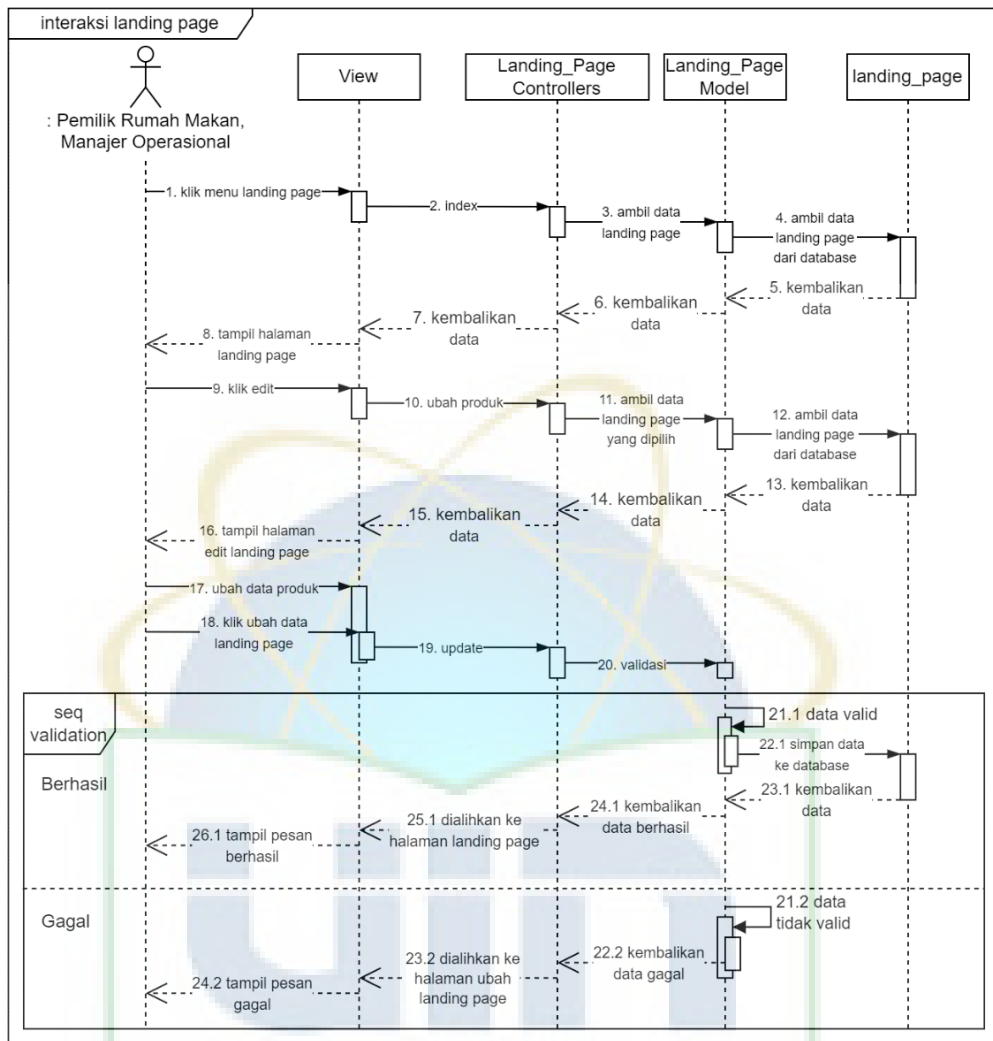
Gambar 4.29 Sequence Diagram Login

➤ Sequence Diagram Logout



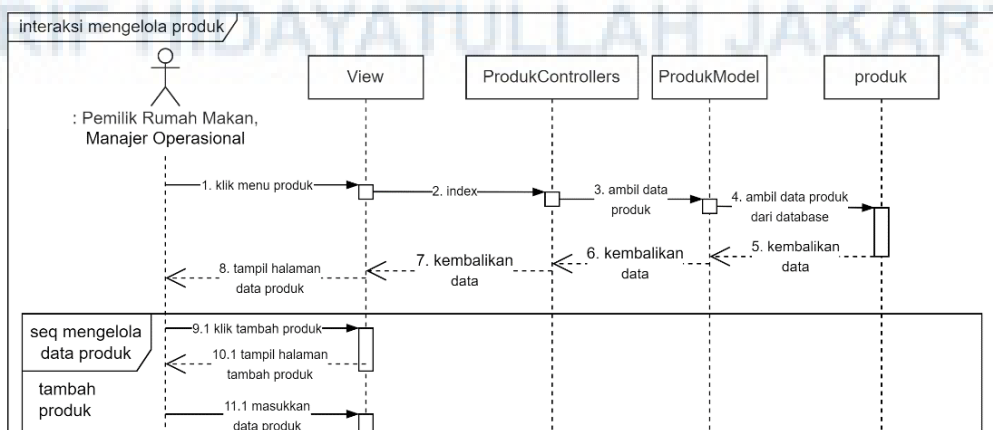
Gambar 4.30 Sequence Diagram Logout

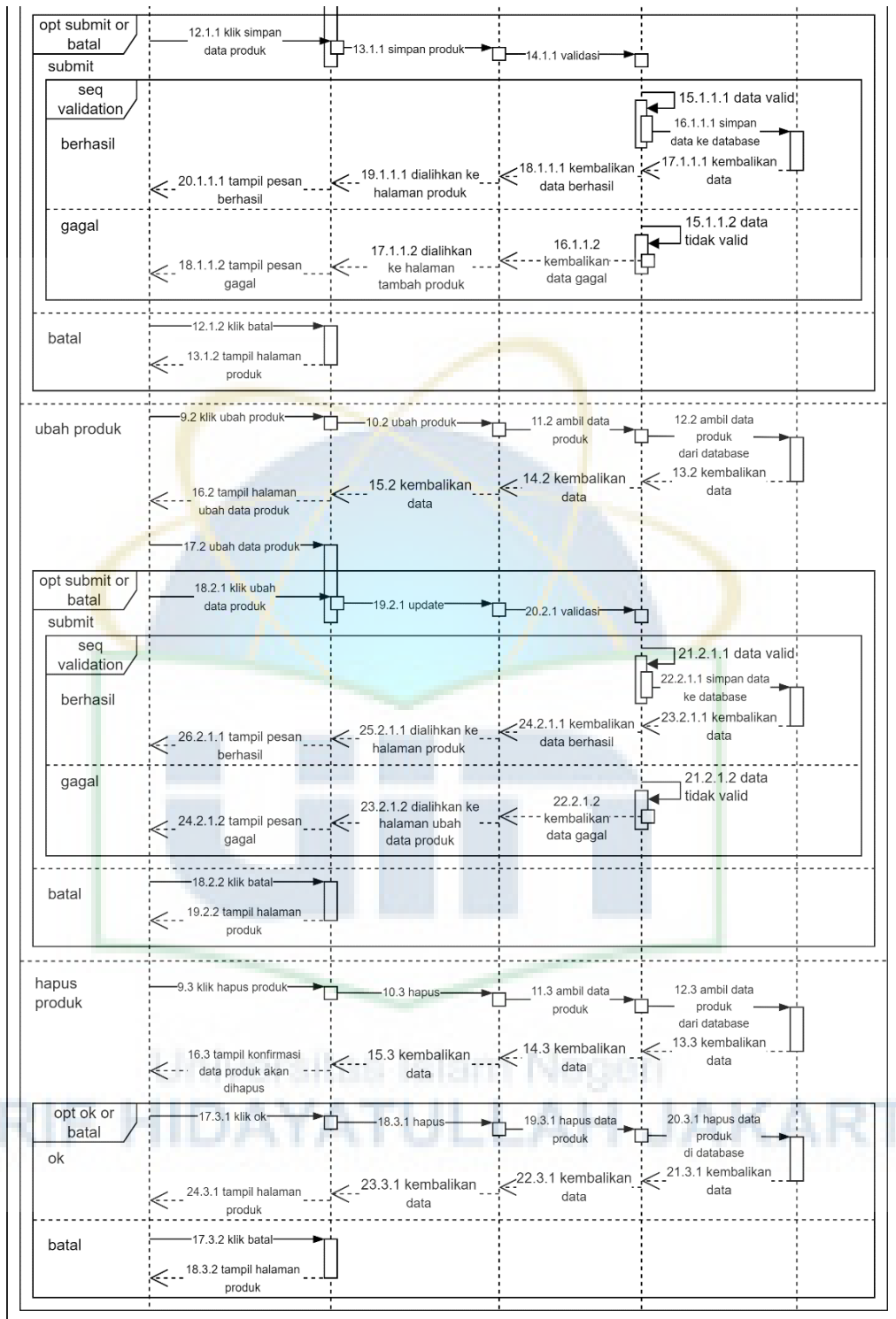
➤ Sequence Diagram Landing Page



Gambar 4.31 Sequence Diagram Landing Page

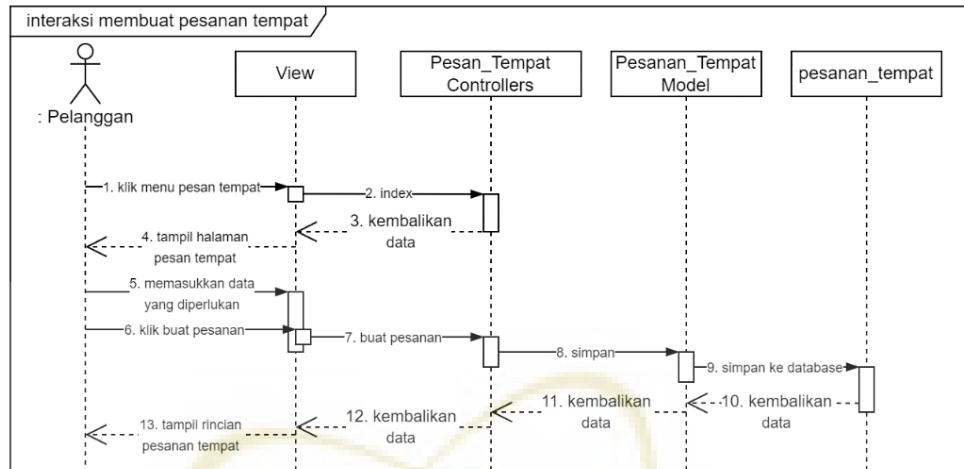
➤ Sequence Diagram Mengelola Produk





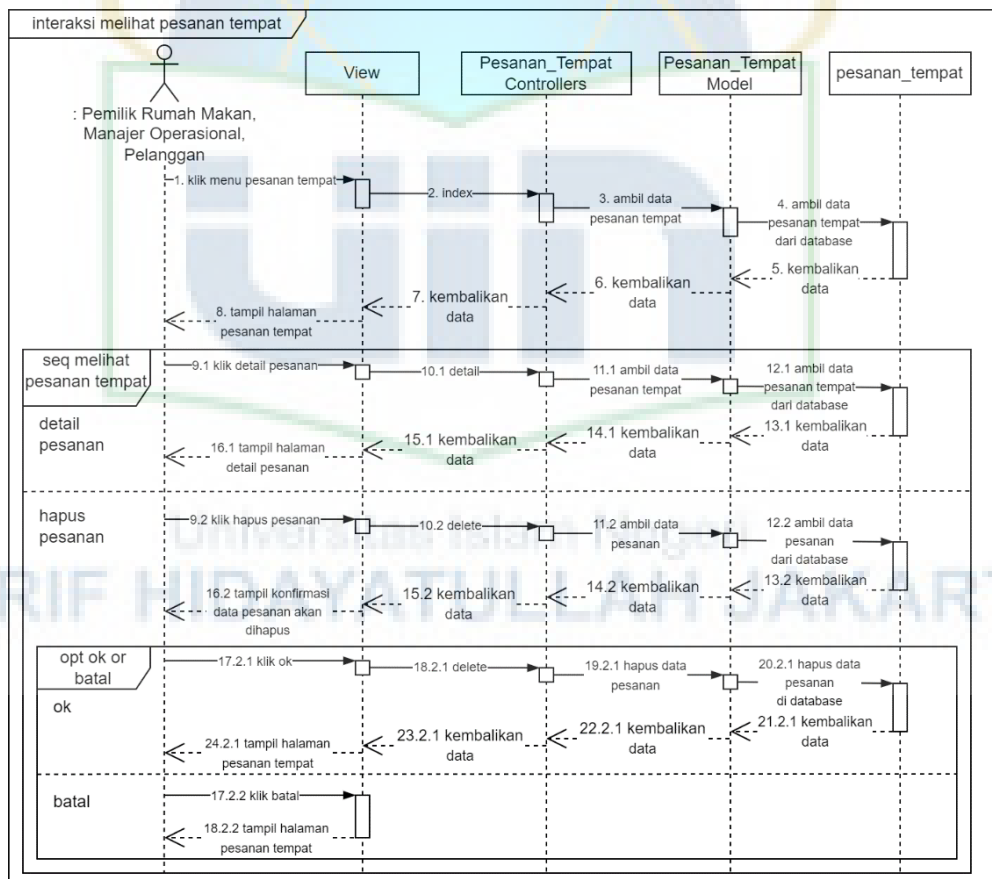
Gambar 4.32 Sequence Diagram Mengelola Produk

➤ *Sequence Diagram Membuat Pesanan Tempat*



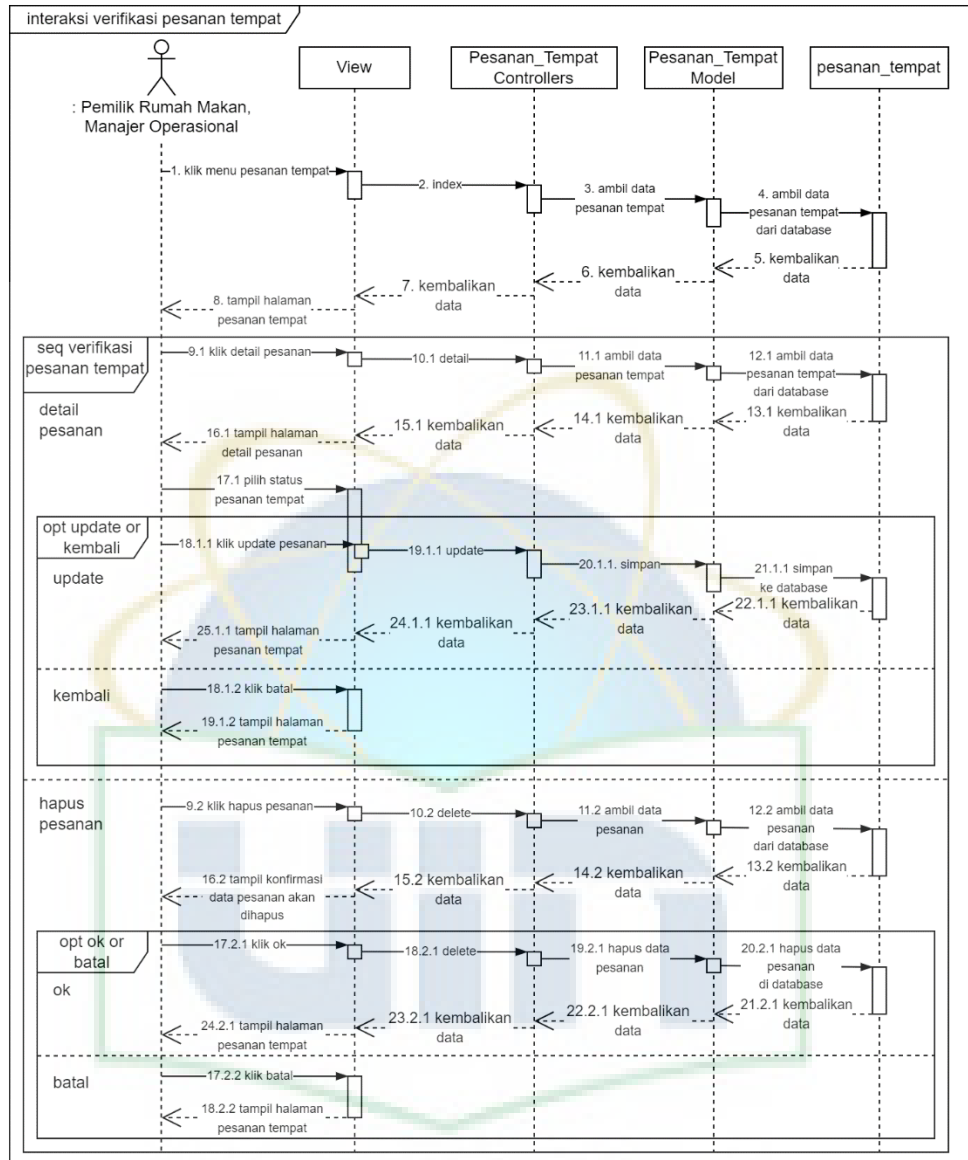
Gambar 4.33 Sequence Diagram Membuat Pesanan Tempat

➤ *Sequence Diagram Melihat Pesanan Tempat*



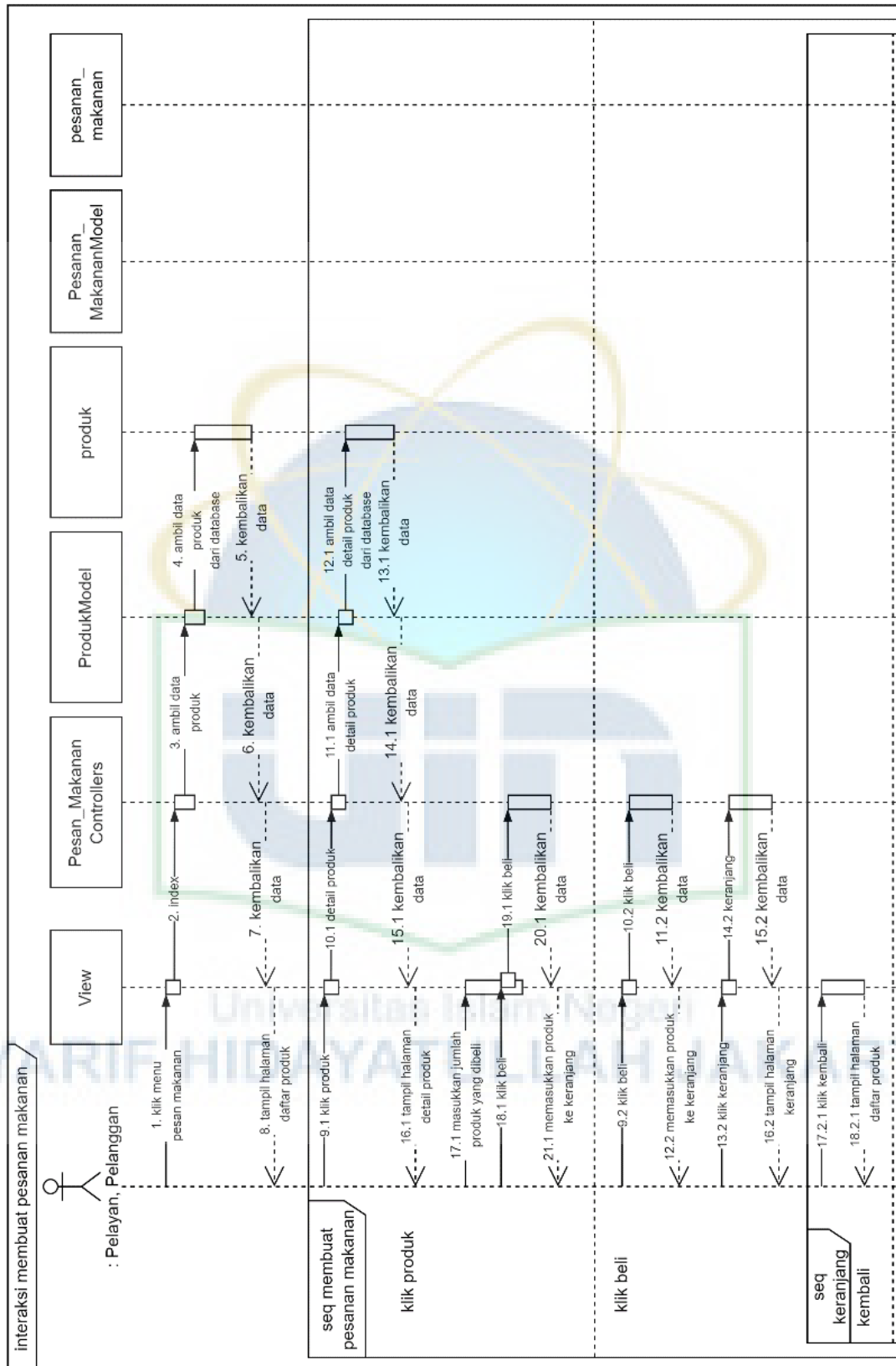
Gambar 4.34 Sequence Diagram Melihat Pesanan Tempat

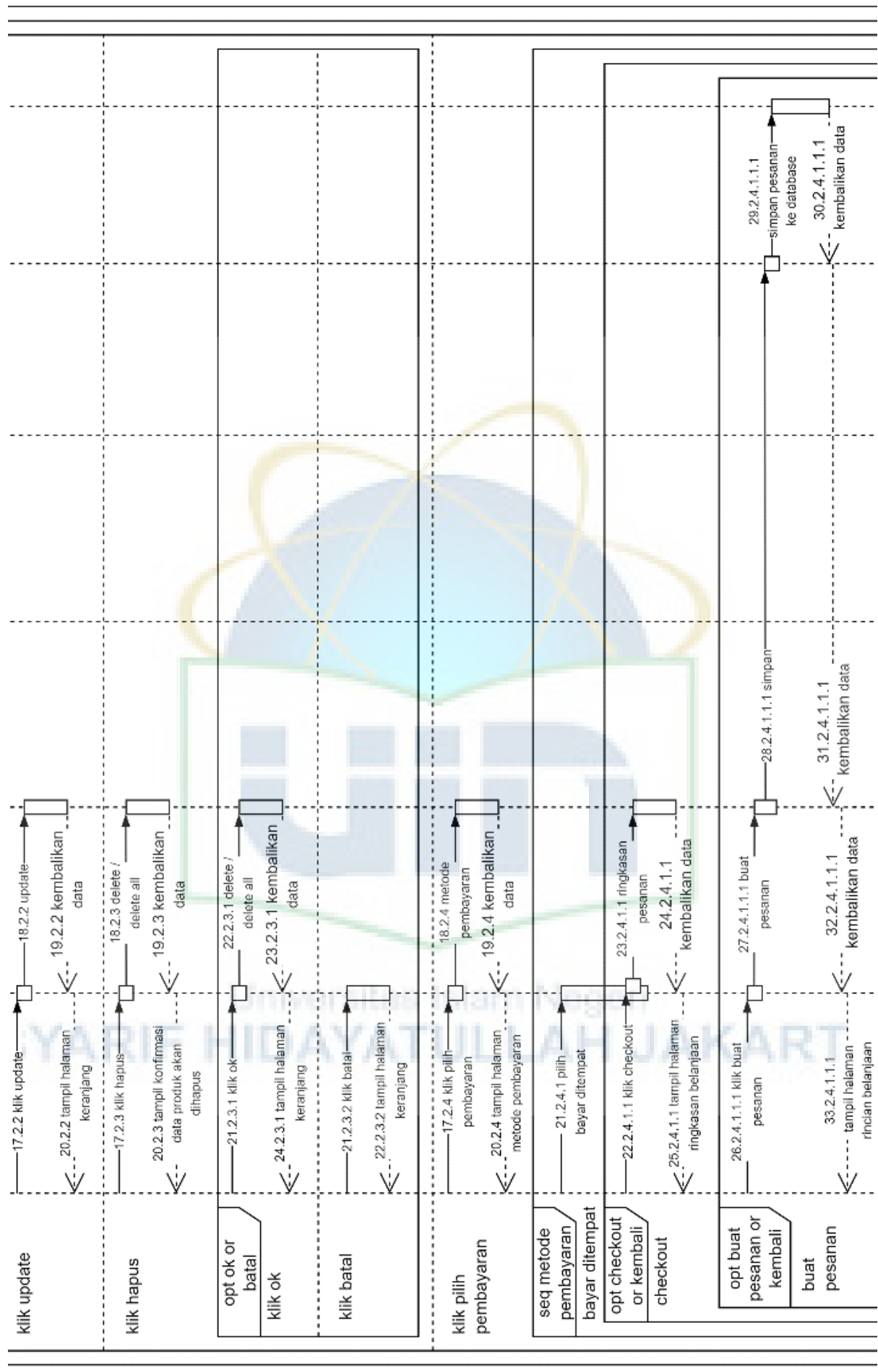
➤ Sequence Diagram Verifikasi Pesanan Tempat

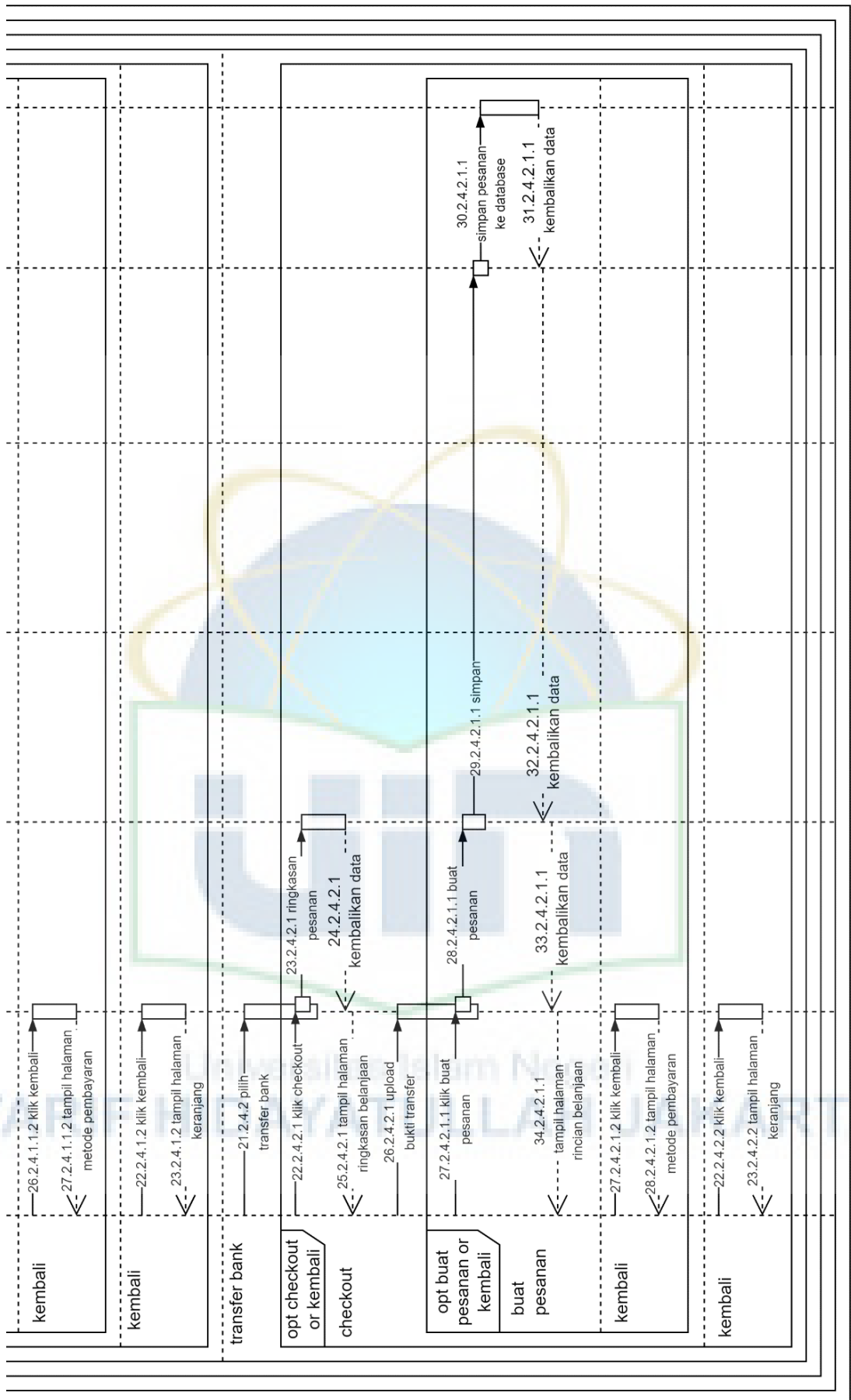


Gambar 4.35 Sequence Diagram Verifikasi Pesanan Tempat

➤ Sequence Diagram Membuat Pesanan Makanan

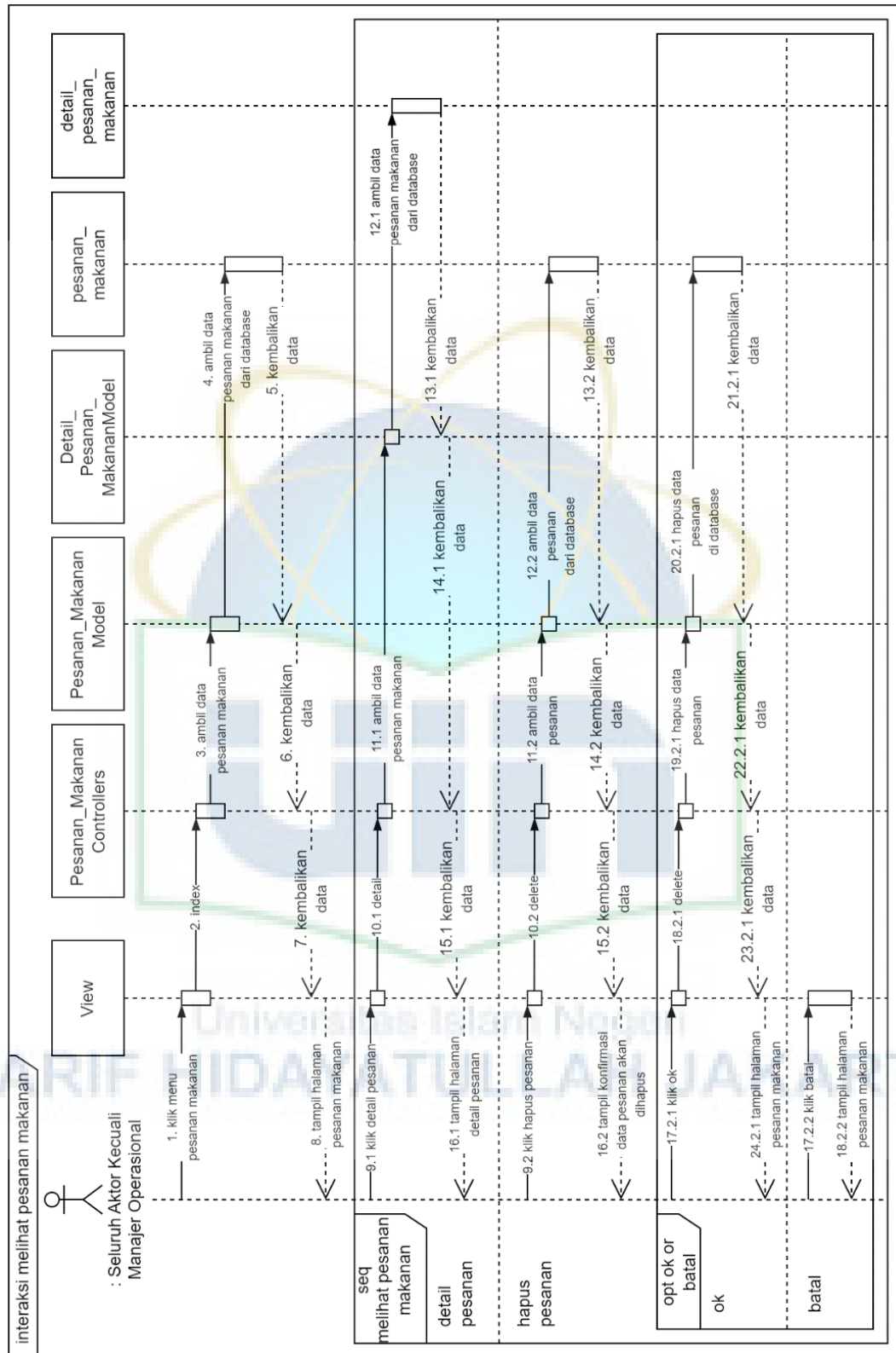






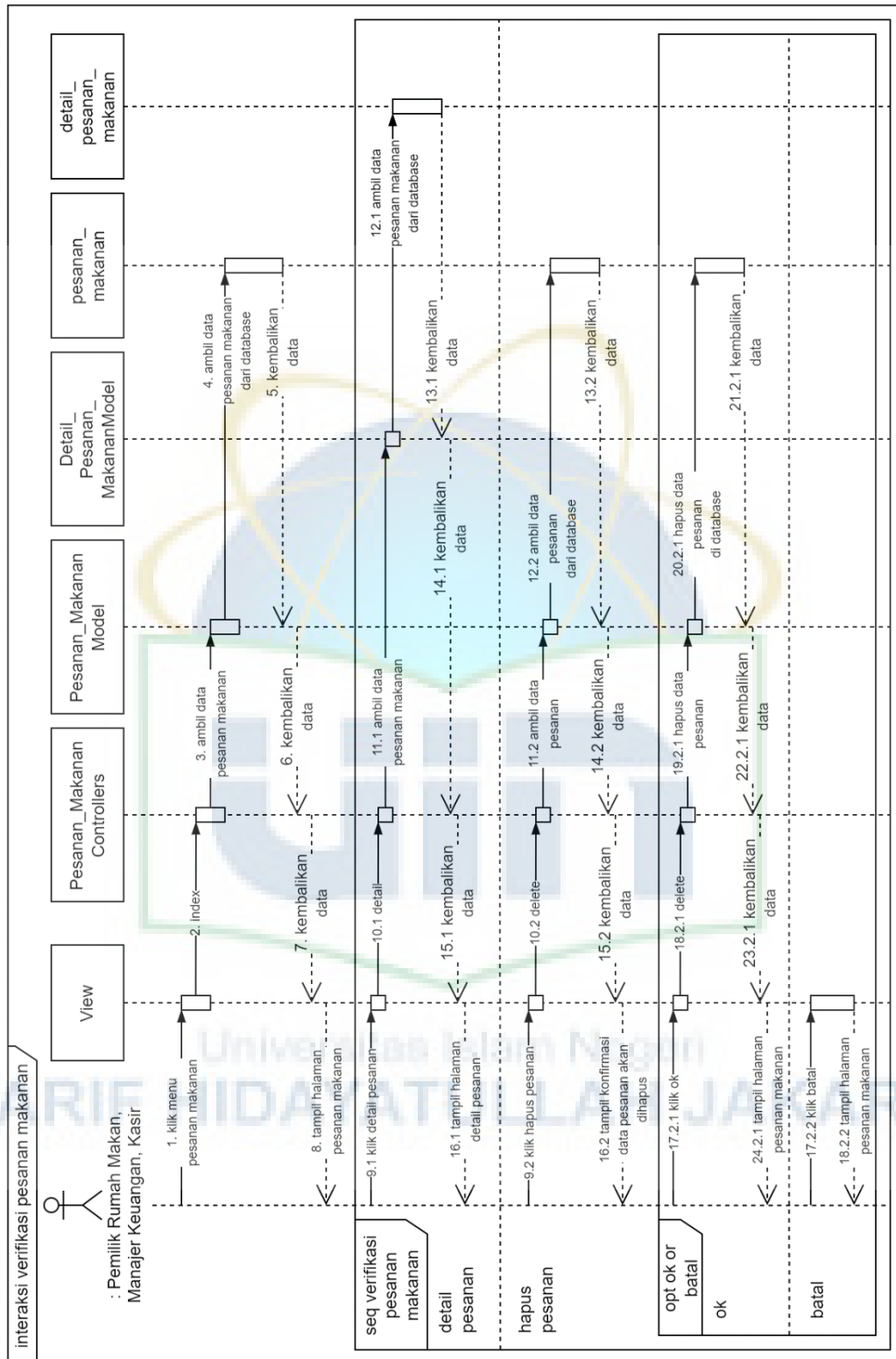
Gambar 4.36 Sequence Diagram Membuat Pesanan Makanan

➤ *Sequence Diagram Melihat Pesanan Makanan*



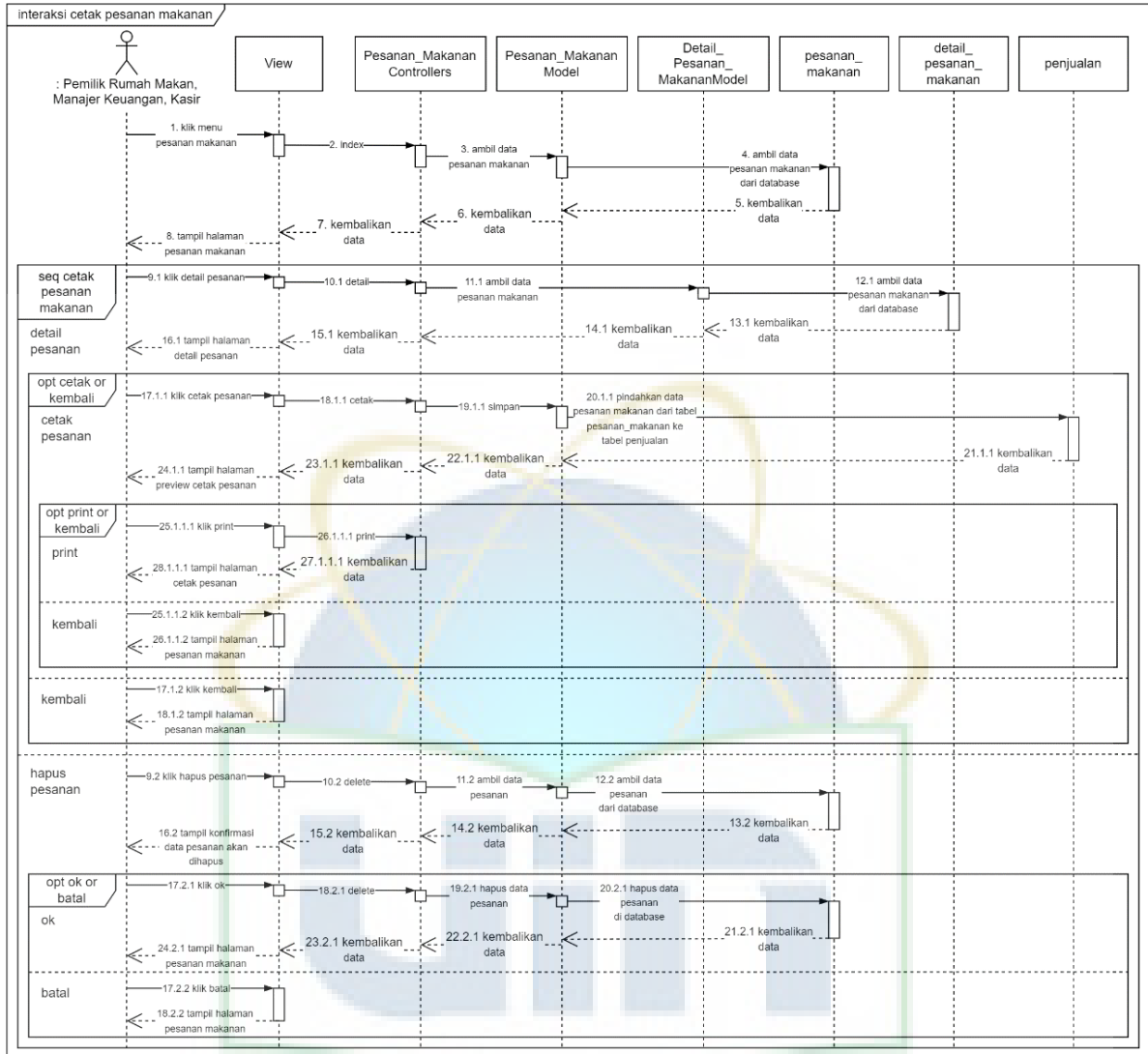
Gambar 4.37 *Sequence Diagram Melihat Pesanan Makanan*

➤ *Sequence Diagram Verifikasi Pesanan Makanan*



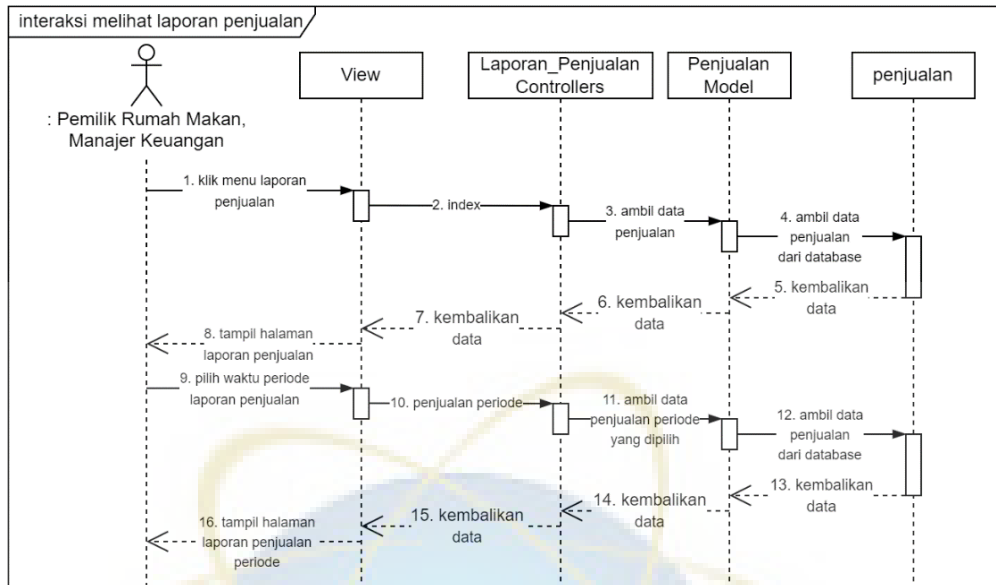
Gambar 4.38 *Sequence Diagram Verifikasi Pesanan Makanan*

➤ *Sequence Diagram* Cetak Pesanan



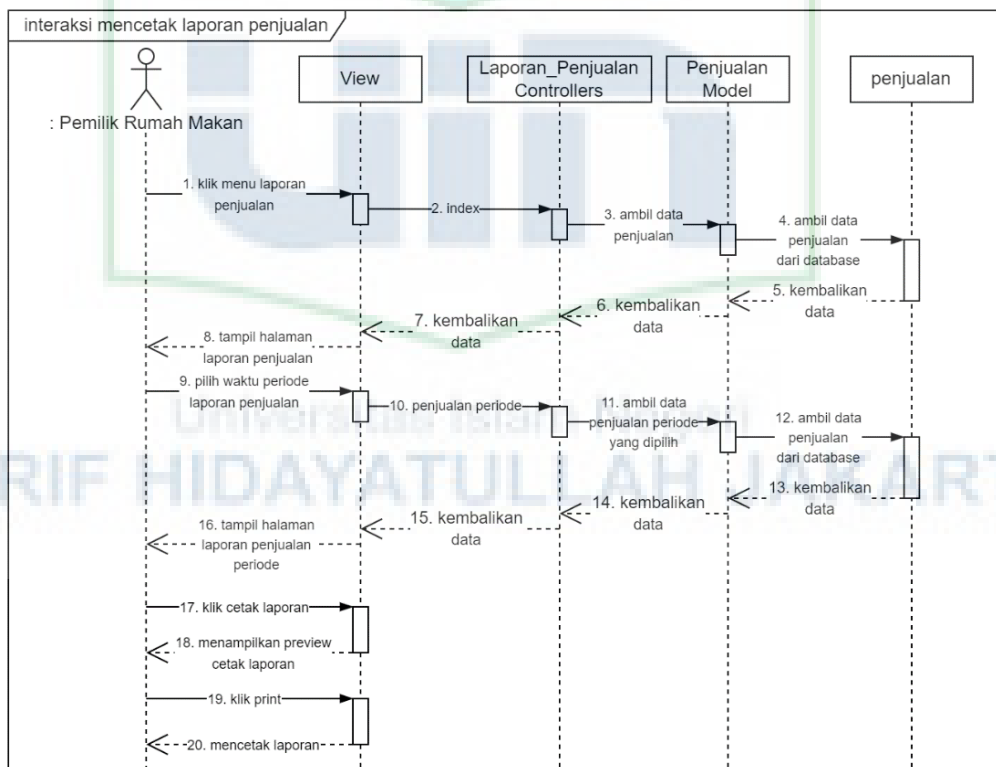
Gambar 4.39 *Sequence Diagram* Cetak Pesanan

➤ Sequence Diagram Melihat Laporan Penjualan



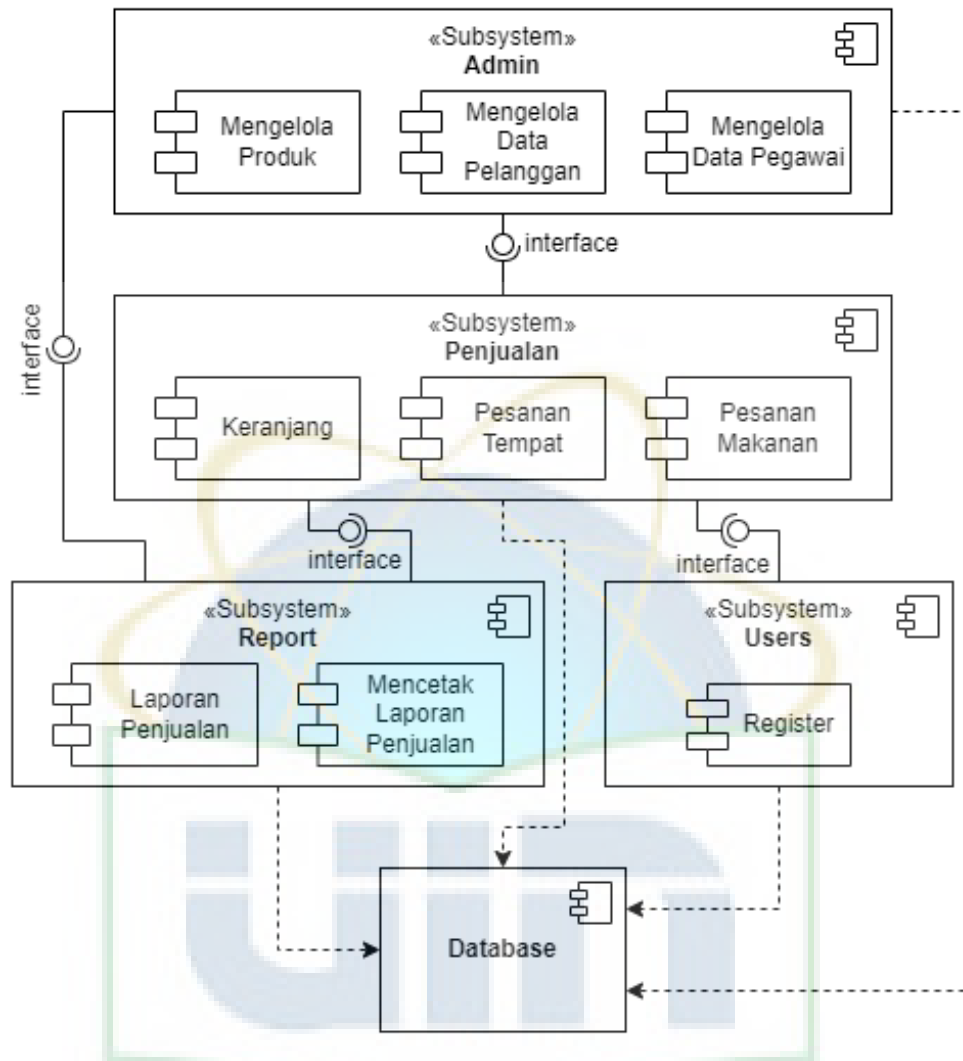
Gambar 4.40 Sequence Diagram Melihat Laporan Penjualan

➤ Sequence Diagram Mencetak Laporan Penjualan



Gambar 4.41 Sequence Diagram Mencetak Laporan Penjualan

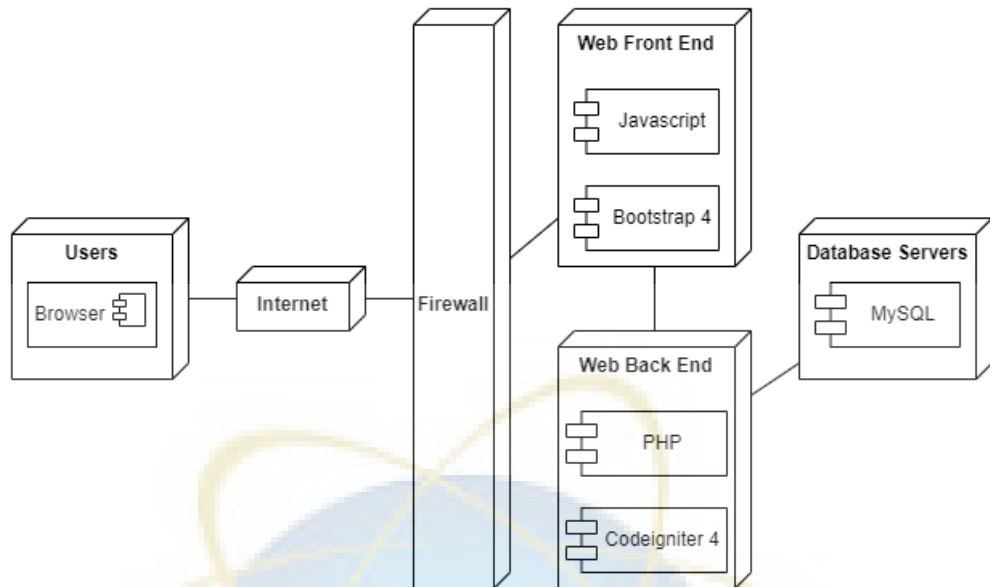
6. Component Diagram



Gambar 4.42 Component Diagram

Component diagram pada gambar 4.42 menggambarkan bahwa sistem informasi penjualan produk ini memiliki empat buah sub sistem yaitu subsistem admin, penjualan, *report*, dan *users*. Semua sub sistem yang ada masing-masing membutuhkan sebuah *interface* untuk saling terhubung antara satu sama lain, seperti komponen admin yang membutuhkan sebuah *interface* ke komponen penjualan atau komponen *users* yang membutuhkan sebuah *interface* ke komponen penjualan agar bisa melakukan kegiatannya di komponen yang berjalan.

7. Deployment Diagram

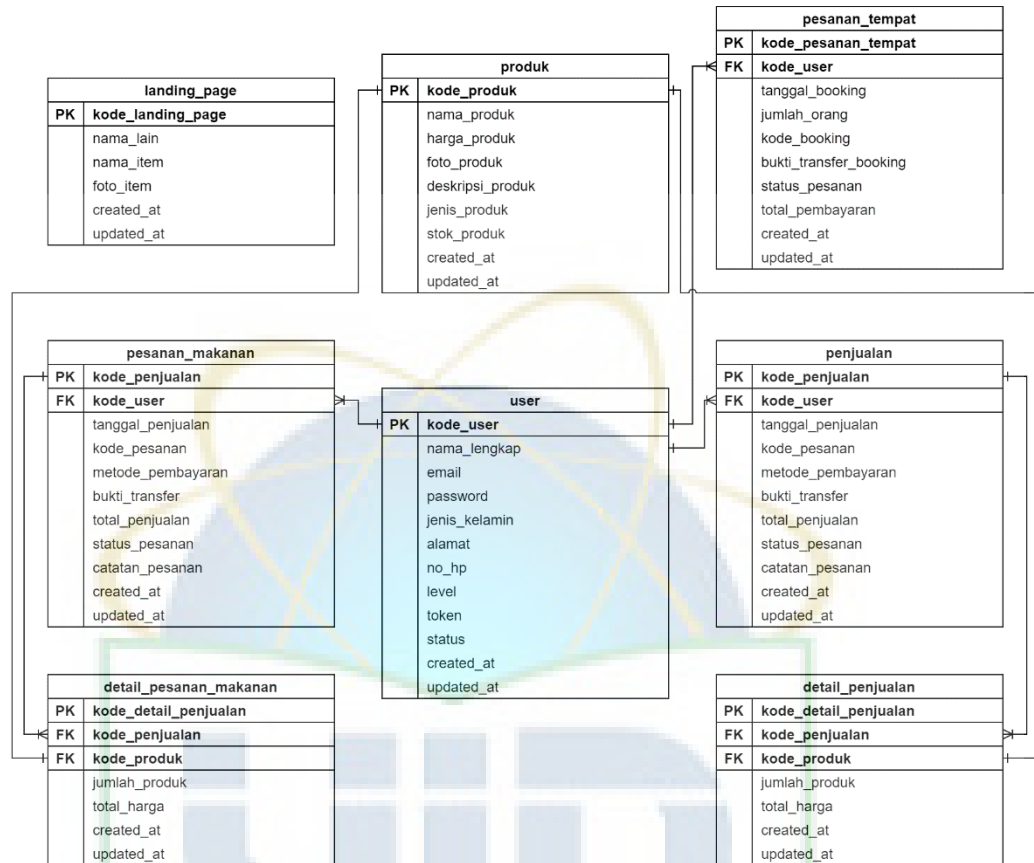


Gambar 4.43 Deployment Diagram

Dalam gambar 4.43 *users* dapat berinteraksi dengan sistem melalui jaringan internet yang bisa diakses melalui *browser* yang sudah dilindungi oleh sebuah *firewall*. Kemudian sistem akan menampilkan antarmuka grafis atau *web front end* yang menggunakan *javascript*, *bootstrap 4* untuk dapat mengakses *web back end* yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman php dengan *framework codeigniter 4* yang terhubung ke *database server* yang menggunakan *MySQL* sebagai *database* nya.

4.2.2 Desain Database

1. Skema Database



Gambar 4.44 Skema Database

2. Spesifikasi Database

➤ User

Nama Tabel : user

Tipe file : Master

Primary key : kode_user

Foreign key : -

Tabel 4.4 Spesifikasi Tabel *User*

Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan	Contoh Penulisan
kode_user	varchar	21	Kode unik <i>user</i>	PGWI2022042900 001RAND
nama_lengkap	varchar	40	Nama lengkap <i>user</i>	Pemilik Rumah Makan
email	varchar	40	Email <i>user</i>	pemilik_rumah_makan@gmail.com
password	varchar	60	Password <i>user</i>	Password di enkripsi menjadi hash BCrypt seperti "\$2y\$10\$qRmIwusD7q98yU3pLstwZOvvxxFIurg4A720mZeg6Q2wtMB2Od8W"
foto_user	varchar	60	Foto <i>user</i>	default.jpg
jenis_kelamin	enum('Laki-laki', 'Perempuan')	1	Jenis kelamin <i>user</i>	Laki-laki

alamat	text	150	Alamat <i>user</i>	Jl. Pemilik Rumah Makan-ABC No 123
no_hp	text	13	No HP <i>user</i>	085662992101
level	enum('Pemilik Rumah Makan','Manajer Keuangan','Manajer Operasional','Kepala Koki/Juru Masak','Kasir','Pelayan','Pelanggan')	1	Level <i>user</i> untuk menentukan apa saja yang bisa dilakukannya	Pemilik Rumah Makan
token	varchar	30	Token unik user	rzvI827smoTM3nk LcbXtjfgdJVDZR

status	enum('Belum Verifikasi', 'Sudah Verifikasi')	1	Status <i>user</i>	Sudah Verifikasi
created_at	datetime	-	Tanggal dan waktu data dibuat	2023-01-25 17:26:36
updated_at	datetime	-	Tanggal dan waktu data diubah	2023-01-25 17:26:36

➤ Produk

Nama Tabel : produk

Tipe *file* : Master

Primary key : kode_produk

Foreign key : -

Tabel 4.5 Spesifikasi Tabel Produk

Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan	Contoh Penulisan
kode_produk	varchar	12	Kode unik produk	PRDK0001RAND

nama_produk	varchar	40	Nama produk	Nasi Putih
harga_produk	int	6	Harga produk	5000
foto_produk	varchar	60	Foto produk	default.jpg
deskripsi_produk	text	200	Deskripsi produk	Nasi Putih ala Sayur Asem Betawi ini menggunakan beras pulen sehingga memiliki tekstur yang lembut untuk dimakan
jenis_produk	enum('Makanan', 'Menu Minuman')	1	Jenis produk	Menu Makanan
stok_produk	enum('Tersedia', 'Habis')	1	Stok produk	Tersedia

created_at	datetime	-	Tanggal dan waktu data dibuat	2023-01-25 17:26:36
updated_at	datetime	-	Tanggal dan waktu data diubah	2023-01-25 17:26:36

➤ Landing Page

Nama Tabel : landing_page

Tipe file : Master

Primary key : kode_landing_page

Foreign key : -

Tabel 4.6 Spesifikasi Tabel Landing Page

Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan	Contoh Penulisan
kode_landing_page	varchar	12	Kode unik landing page	1xH8sInhw1Nu
nama_lain	varchar	40	Nama inisial produk	Produk 1
nama_item	varchar	40	Nama produk	Nasi Putih
foto_item	varchar	60	Foto produk	default.png

created_at	datetime	-	Tanggal dan waktu data dibuat	2023-01-25 17:26:36
updated_at	datetime	-	Tanggal dan waktu data diubah	2023-01-25 17:26:36

➤ Pesanan Tempat

Nama Tabel : pesanan_tempat

Tipe file : Transaksi

Primary key : kode_pesanan_tempat

Foreign key : kode_user

Tabel 4.7 Spesifikasi Tabel Pesanan Tempat

Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan	Contoh Penulisan
kode_pesanan_tempat	varchar	17	Kode unik pesanan tempat	BKNG000000002 mI7k
kode_user	varchar	21	Kode unik user	PLGN2022042900 008RAND
tanggal_booking	datetime	-	Tanggal pesanan tempat	2023-02-13 09:06:00
jumlah_orang	int	10	Jumlah orang	10

kode_booking	varchar	20	Kode unik pesanan tempat	TMPT2023021209 06isar
bukti_transfer_booking	varchar	60	Bukti transfer pesanan tempat	default_transfer.png
status_pesanan	enum('Menunggu Verifikasi', 'Tempat Tidak Tersedia', 'Menunggu Pembayaran', 'Menunggu Verifikasi', 'Pembayaran Tidak Valid', 'Booking Diterima')	1	Status pesanan tempat	

	Diterima'			
)			
total_pembayaran	int	10	Jumlah pembayaran	100000
created_at	datetime	-	Tanggal dan waktu data dibuat	2023-01-25 17:26:36
updated_at	datetime	-	Tanggal dan waktu data diubah	2023-01-25 17:26:36

➤ Pesanan Makanan

Nama Tabel : pesanan_makanan

Tipe file : Transaksi

Primary key : kode_penjualan

Foreign key : kode_user

Tabel 4.8 Spesifikasi Tabel Pesanan Makanan

Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan	Contoh Penulisan
kode_penjualan	varchar	17	Kode unik penjualan	PJLNnkRsP7ljVE M8q
kode_user	varchar	21	Kode unik user	PLGN2022042900 007RAND

tanggal_penjualan	datetime	-	Tanggal penjualan	2023-02-07 10:15:56
kode_pesanan	varchar	20	Kode unik pesanan	MKNN202302070 001wxGa
metode_pembayaran	enum('Bayar Ditempat', 'Transfer Bank')	1	Metode pembayaran	Bayar Ditempat
bukti_transfer	varchar	60	Bukti transfer penjualan	default_transfer.png
total_penjualan	int	10	Jumlah penjualan	426000
status_pesanan	Enum('Menunggu Verifikasi', 'Proses Masak', 'Selesai Dimasak', 'Selesai Diantar')	1	Status pesanan	Menunggu Verifikasi

catatan_pesanan	text	200	Catatan pesanan	Banyak sambelnya
created_at	datetime	-	Tanggal dan waktu data dibuat	2023-01-25 17:26:36
updated_at	datetime	-	Tanggal dan waktu data diubah	2023-01-25 17:26:36

➤ Detail Pesanan Makanan

Nama Tabel : detail_pesanan_makanan

Tipe file : Transaksi

Primary key : kode_detail_penjualan

Foreign key : kode_penjualan dan kode_produk

Tabel 4.9 Spesifikasi Tabel Detail Pesanan Makanan

Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan	Contoh Penulisan
kode_detail_penjualan	varchar	23	Kode unik detail penjualan	DTLPJLN1QFd2eJ SltaML5hH
kode_penjualan	varchar	17	Kode unik penjualan	PJLNnkRsP7ljVE M8q
kode_produk	varchar	12	Kode unik produk	PRDK0004RAND

jumlah_produk	int	10	Jumlah produk	4
total_harga	int	10	Total harga	100000
created_at	datetime	-	Tanggal dan waktu data dibuat	2023-01-25 17:26:36
updated_at	datetime	-	Tanggal dan waktu data diubah	2023-01-25 17:26:36

➤ Penjualan

Nama Tabel : penjualan

Tipe file : Transaksi

Primary key : kode_penjualan

Foreign key : kode_user

Tabel 4.10 Spesifikasi Tabel Penjualan

Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan	Contoh Penulisan
kode_penjualan	varchar	17	Kode unik penjualan	PJLN000000003os W5
kode_user	varchar	21	Kode unik user	PLGN2022042900 007RAND

tanggal_penjualan	datetime	-	Tanggal penjualan	2023-02-07 10:29:02
kode_pesanan	varchar	20	Kode unik pesanan	MKNN202302070 001scei
metode_pembayaran	enum('Bayar Ditempat', 'Transfer Bank')	1	Metode pembayaran	Transfer Bank
bukti_transfer	varchar	60	Bukti transfer penjualan	default_transfer.png
total_penjualan	int	10	Jumlah penjualan	684000
status_pesanan	Enum('Menunggu Verifikasi', 'Proses Masak', 'Selesai Dimasak', 'Selesai Diantar')	1	Status pesanan	Proses Masak

catatan_pesanan	text	200	Catatan pesanan	Banyak sambelnya
created_at	datetime	-	Tanggal dan waktu data dibuat	2023-01-25 17:26:36
updated_at	datetime	-	Tanggal dan waktu data diubah	2023-01-25 17:26:36

➤ Detail Penjualan

Nama Tabel : detail_penjualan

Tipe file : Transaksi

Primary key : kode_penjualan

Foreign key : kode_penjualan dan kode_produk

Tabel 4.11 Spesifikasi Tabel Detail Penjualan

Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan	Contoh Penulisan
kode_detail_penjualan	varchar	23	Kode unik detail penjualan	DTLPJLN0ALSglt 9fCGi1xK2
kode_penjualan	varchar	17	Kode unik penjualan	PJLN000000003v4 6L
kode_produk	varchar	12	Kode unik produk	PRDK0014RAND

jumlah_produk	int	10	Jumlah produk	2
total_harga	int	10	Total harga	150000
created_at	datetime	-	Tanggal dan waktu data dibuat	2023-01-25 17:26:36
updated_at	datetime	-	Tanggal dan waktu data diubah	2023-01-25 17:26:36

4.2.3 Desain Interface

➤ Halaman Sayur Asem Betawi



Gambar 4.45 Halaman Sayur Asem Betawi

➤ Halaman Tentang



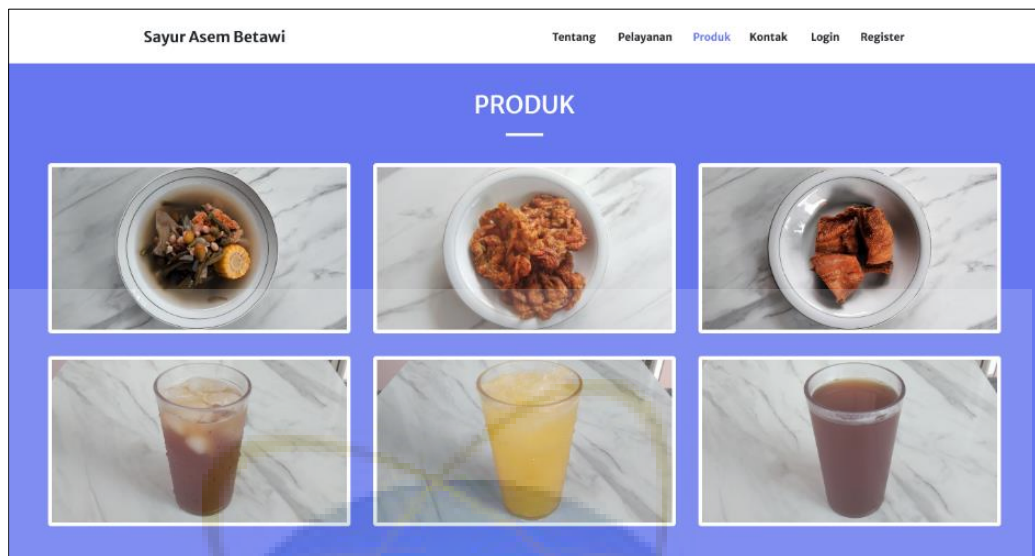
Gambar 4.46 Halaman Tentang

➤ Halaman Pelayanan



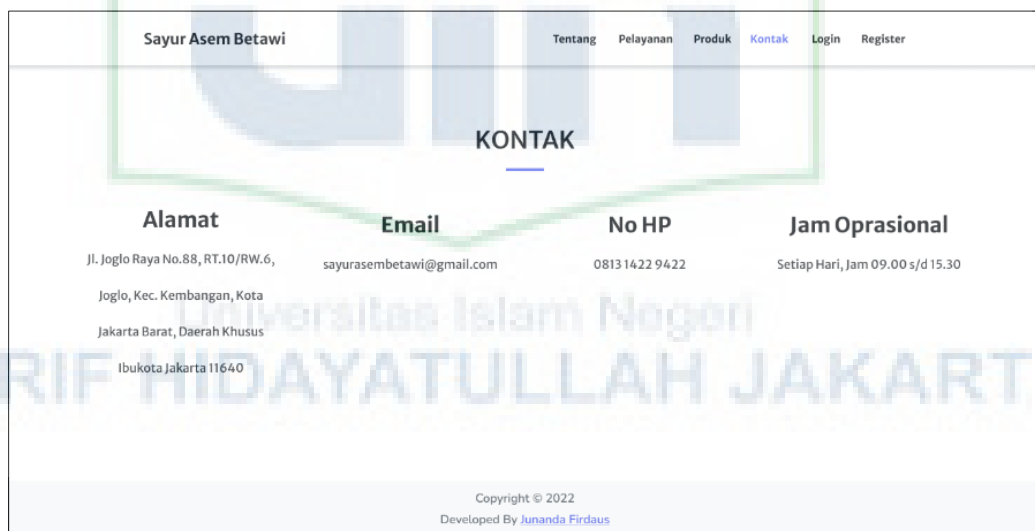
Gambar 4.47 Halaman Pelayanan

➤ Halaman Produk



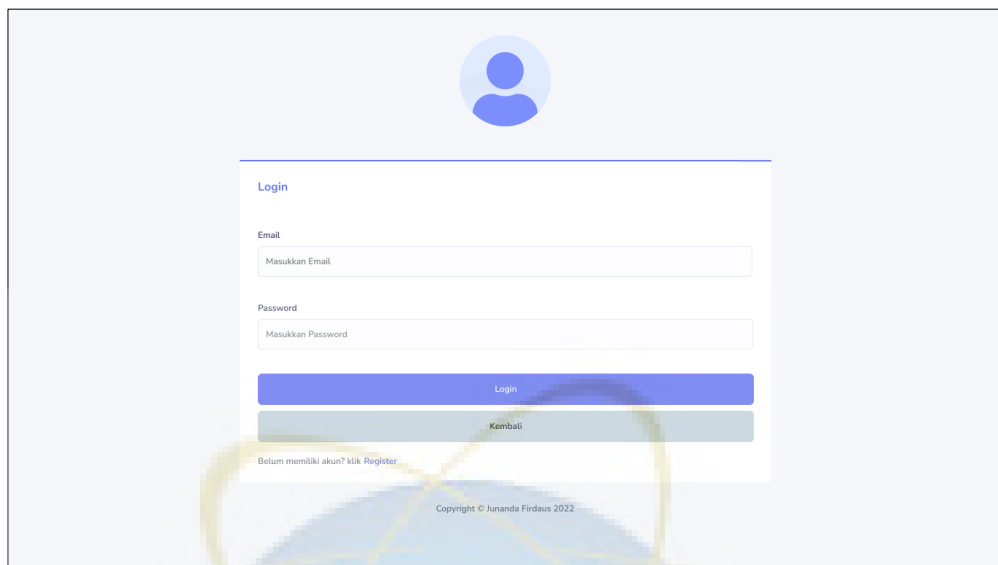
Gambar 4.48 Halaman Produk

➤ Halaman Kontak



Gambar 4.49 Halaman Kontak

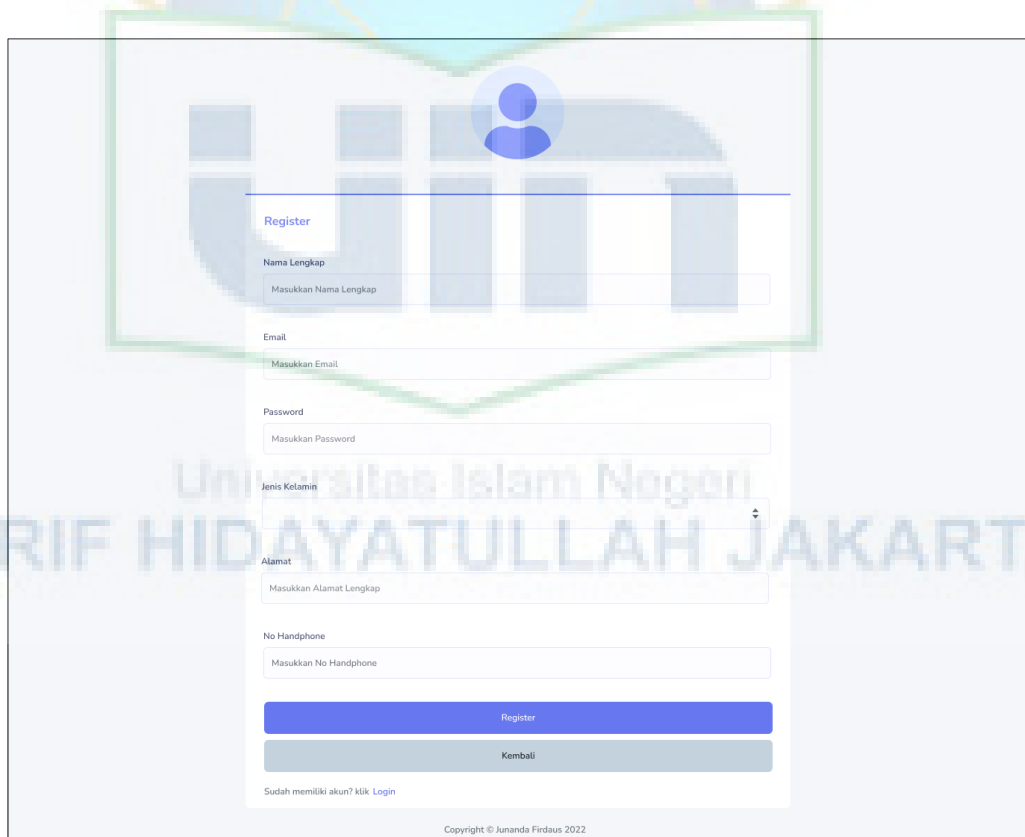
➤ Halaman *Login*



The screenshot shows a login interface with a blue user icon at the top. Below it is a white form titled "Login". The form contains two input fields: "Email" with the placeholder "Masukkan Email" and "Password" with the placeholder "Masukkan Password". Below these fields are two buttons: a blue "Login" button and a grey "Kembali" button. At the bottom of the form, there is a link: "Belum memiliki akun? klik [Register](#)". The background is light blue with a faint watermark of a building.

Gambar 4.50 Halaman *Login*

➤ Halaman *Register*



The screenshot shows a register interface with a blue user icon at the top. Below it is a white form titled "Register". The form contains several input fields: "Nama Lengkap" with placeholder "Masukkan Nama Lengkap", "Email" with placeholder "Masukkan Email", "Password" with placeholder "Masukkan Password", "Jenis Kelamin" with a dropdown menu, and "Alamat" with placeholder "Masukkan Alamat Lengkap". Below these fields are two buttons: a blue "Register" button and a grey "Kembali" button. At the bottom of the form, there is a link: "Sudah memiliki akun? klik [Login](#)". The background is light blue with a faint watermark of a building.

Gambar 4.51 Halaman *Register*

➤ Halaman Profil

Sayur Asem Betawi

MAIN MENU

- Home
- Landing Page
- Produk
- Pesanan Tempat
- Pesanan Makanan
- Pegawai
- Pelanggan
- Laporan Penjualan

Profile Saya

Pemilik Rumah Makan / Pemilik Rumah Makan

Nama Lengkap
Pemilik Rumah Makan

Email
pemilik_rumah_makan@gmail.com

Jenis Kelamin
Laki-laki

Alamat
Jl. Pemilik Rumah Makan-ABC No 123

No Handphone
085662992101

Kembali Ubah Profile

Gambar 4.52 Halaman Profil

➤ Halaman Ubah Profil

Sayur Asem Betawi

MAIN MENU

- Home
- Landing Page
- Produk
- Pesanan Tempat
- Pesanan Makanan
- Pegawai
- Pelanggan
- Laporan Penjualan

Form Ubah Profile

Nama Lengkap
Pemilik Rumah Makan

Email
pemilik_rumah_makan@gmail.com

Foto
default.jpg

Jenis Kelamin
Laki-laki

Alamat
Jl. Pemilik Rumah Makan-ABC No 123

No Handphone
085662992101

Konfirmasi Password
Masukkan Password Anda!!!

Batal Simpan Data Profile

Gambar 4.53 Halaman Ubah Profil

➤ Halaman Ubah *Password*

Sayur Asem Betawi

MAIN MENU

- Home
- Landing Page
- Produk
- Pesanan Tempat
- Pesanan Makanan
- Pegawai
- Pelanggan
- Laporan Penjualan

Hai, Pemilik Rumah Makan

Form Ubah Password

Password Lama

Masukkan Password Lama

Password Baru

Masukkan Password Baru

Batal Simpan

Gambar 4.54 Halaman Ubah *Password*

➤ Halaman *Home*

Sayur Asem Betawi

MAIN MENU

- Home
- Landing Page
- Produk
- Pesanan Tempat
- Pesanan Makanan
- Pegawai
- Pelanggan
- Laporan Penjualan

Hai, Pemilik Rumah Makan

Home

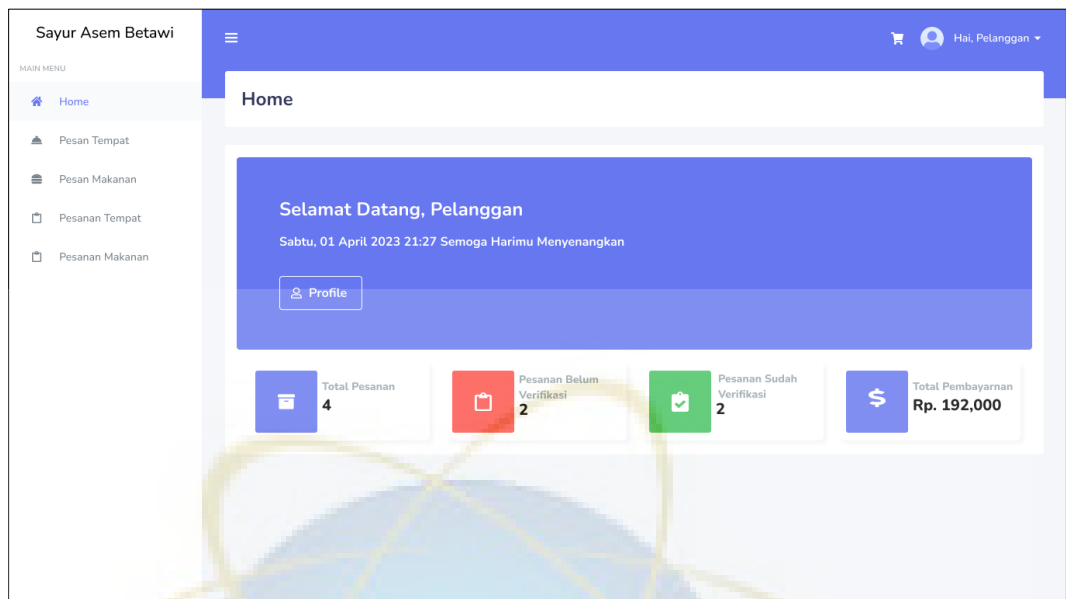
Selamat Datang, Pemilik Rumah Makan

Sabtu, 01 April 2023 21:27 Semoga Harimu Menyenangkan

Profile

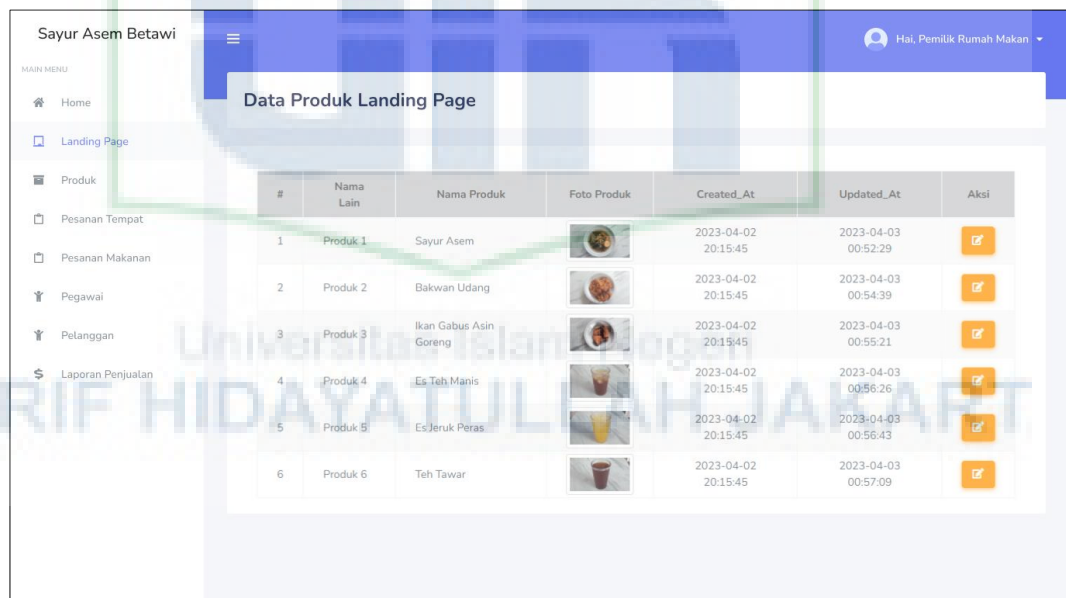
Gambar 4.55 Halaman *Home*

➤ Halaman *Home* Pelanggan



Gambar 4.56 Halaman *Home* Pelanggan

➤ Halaman Produk *Landing Page*



Gambar 4.57 Halaman Produk *Landing Page*

➤ Halaman Ubah Produk *Landing Page*

Sayur Asem Betawi

MAIN MENU

- Home
- Landing Page
- Produk
- Pesanan Tempat
- Pesanan Makanan
- Pegawai
- Pelanggan
- Laporan Penjualan

Form Ubah Produk Landing Page

Nama Produk
Sayur Asem

Foto Produk (Resolusi: 1920x1080)
Sayur Asem.png

Gambar 4.58 Halaman Ubah Produk *Landing Page*

➤ Halaman Produk

Sayur Asem Betawi

MAIN MENU

- Home
- Landing Page
- Produk
- Pesanan Tempat
- Pesanan Makanan
- Pegawai
- Pelanggan
- Laporan Penjualan

Data Produk

Show 5 entries

#	Nama	Harga	Foto	Deskripsi	Jenis Produk	Stok Produk	Aksi
1	Sayur Asem	Rp. 12.000		Sayur Asem khas Rumah Makan Sayur Asem Betawi ini terbuat dari oncom, kacang tanah, serta sayur-sayuran seperti jagung, nangka muda, kacang panjang, biji melinjo, daun melinjo, terong bulat hijau yang dicampur dengan bumbu rempah-rempah seperti cabe, bawang merah, dan asam mutang sehingga memiliki cita rasa pedas, asam, dan juga segar. Semua itu disajikan dalam 1 buah piring besar. *Note = Harga diatas untuk 1 porsi	Menu Makanan	Tersedia	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
2	Sayur Asem Bungkus	Rp. 15.000		Sayur Asem khas Rumah Makan Sayur Asem Betawi ini terbuat dari oncom, kacang tanah, serta sayur-sayuran seperti jagung, nangka muda, kacang panjang, biji melinjo, daun melinjo, terong bulat hijau yang dicampur dengan bumbu rempah-rempah seperti cabe, bawang merah, dan asam mutang sehingga memiliki cita rasa pedas, asam, dan juga segar. Semua itu disajikan dalam 1 buah plastik besar. *Note = Harga diatas untuk 1 porsi	Menu Makanan	Tersedia	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
3	Nasi Putih	Rp. 7.000		Nasi Putih ala Sayur Asem Betawi ini menggunakan beras putih yang memiliki kadar karbohidrat yang besar sehingga memiliki tekstur yang lembut serta mengenyangkan ketika dimakan. *Note = Harga diatas untuk 1 porsi	Menu Makanan	Tersedia	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
4	Bakwan Udag	Rp. 15.000		N	Menu Makanan	Tersedia	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
5	Tempe Goreng	Rp. 3.000		Tempe Goreng ini terbuat dari tempe yang digoreng sehingga mengandung banyak protein. Tempe Goreng ini sangat cocok untuk melengkapi makanan kamu sebagai menu tambahan. *Note = Harga diatas untuk 1 pcs	Menu Makanan	Tersedia	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>

Showing 1 to 5 of 29 entries

1 2 3 4 5 6

Gambar 4.59 Halaman Produk

➤ Halaman Tambah Produk

The screenshot shows the 'Form Tambah Produk' interface. On the left is a sidebar menu with options: Home, Landing Page, **Produk**, Pesanan Tempat, Pesanan Makanan, Pegawai, Pelanggan, and Laporan Penjualan. The main content area has a blue header with the title 'Form Tambah Produk'. The form fields are: 'Nama Produk' (text input with placeholder 'Masukkan Nama Produk'), 'Harga Produk' (text input with placeholder 'Rp.'), 'Foto Produk' (file upload with 'Pilih File Foto.jpg' and a 'Browse' button, accompanied by a small image of a bowl of sayur asem), 'Deskripsi Produk' (text input with placeholder 'Masukkan Deskripsi Produk'), 'Jenis Produk' (dropdown menu), and 'Stok Produk' (dropdown menu). At the bottom are 'Batal' and 'Simpan Data Produk' buttons.

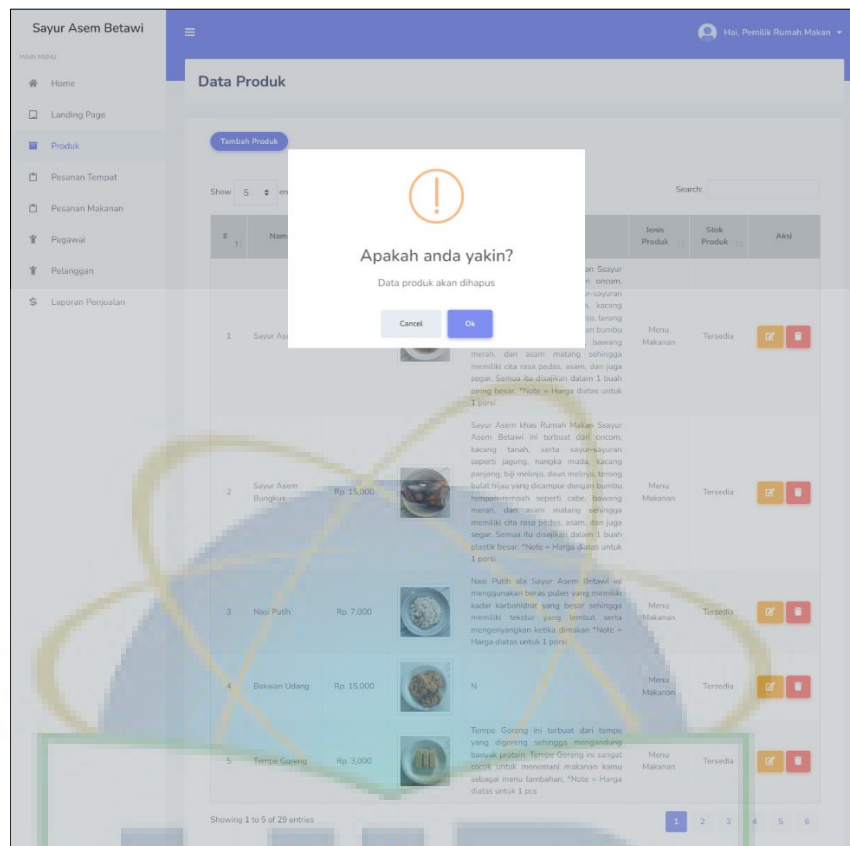
Gambar 4.60 Halaman Tambah Produk

➤ Halaman Ubah Produk

The screenshot shows the 'Form Ubah Produk' interface. The sidebar menu is identical to the previous form. The main content area has a blue header with the title 'Form Ubah Produk'. The form fields are: 'Nama Produk' (text input with value 'Sayur Asem'), 'Harga Produk' (text input with value 'Rp. 12.000'), 'Foto Produk' (file upload with value 'Sayur Asem.png' and a 'Browse' button, accompanied by a small image of a bowl of sayur asem), 'Deskripsi Produk' (text input with value 'Sayur Asem khas Rumah Makan Sayur Asem Betawi ini terbuat dari oncom.'), 'Jenis Produk' (dropdown menu with value 'Menu Makanan'), and 'Stok Produk' (dropdown menu with value 'Tersedia'). At the bottom are 'Batal' and 'Ubah Data Produk' buttons.

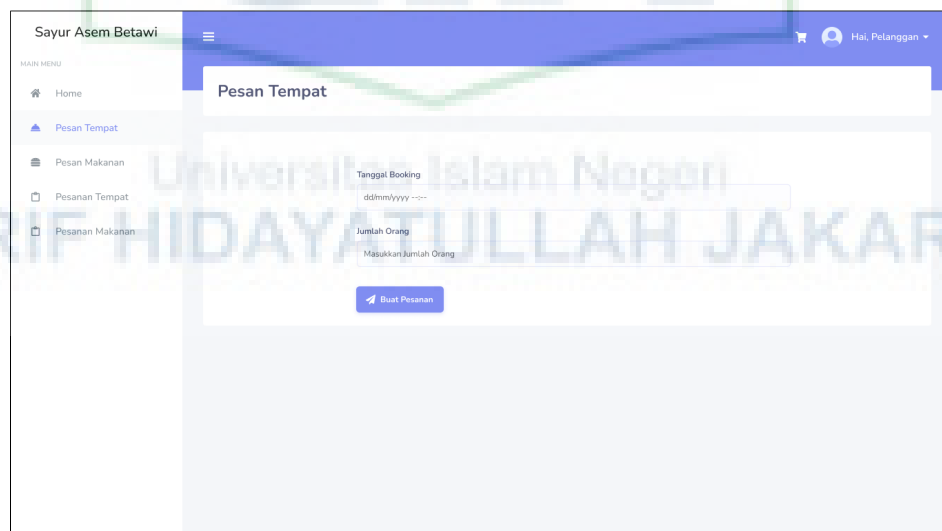
Gambar 4.61 Halaman Ubah Produk

➤ Halaman Hapus Produk



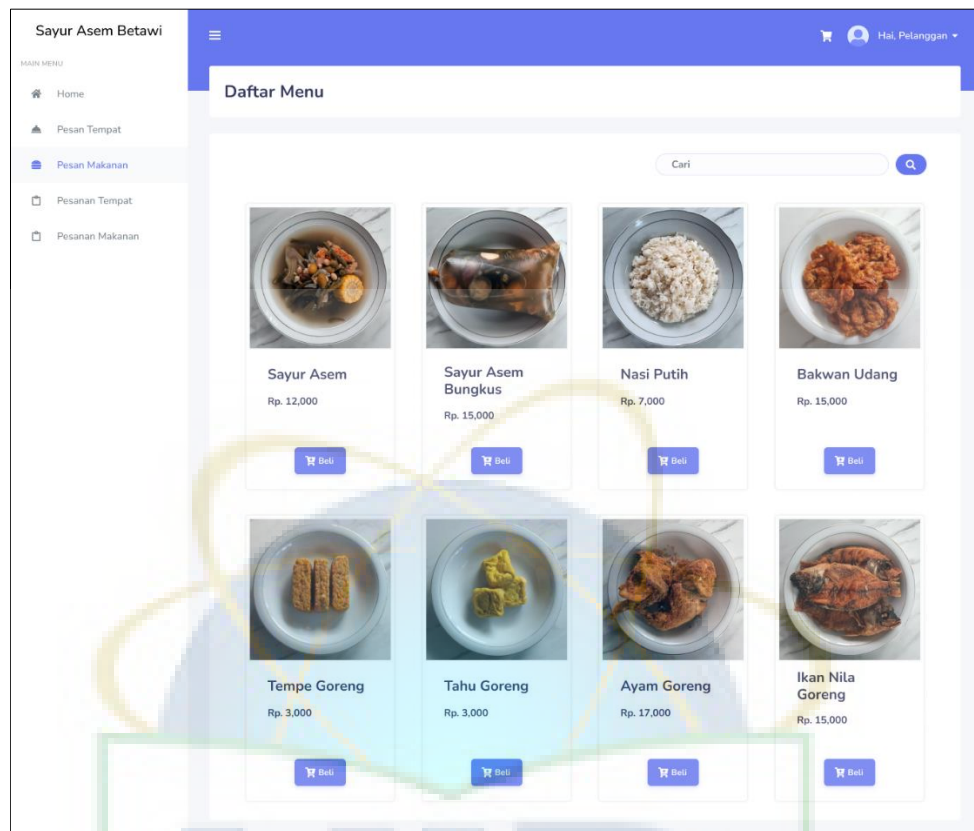
Gambar 4.62 Halaman Hapus Produk

➤ Halaman Pesan Tempaat



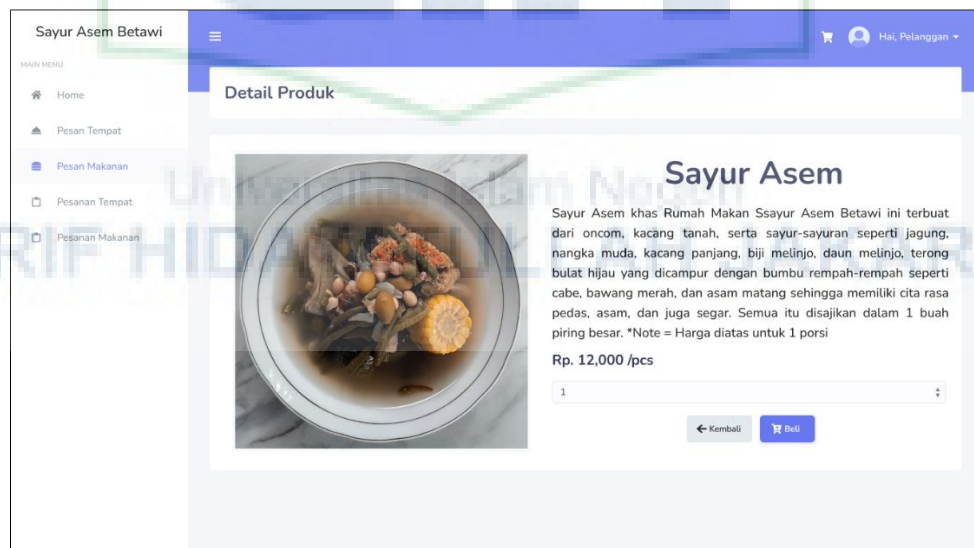
Gambar 4.63 Halaman Pesan Tempaat

➤ Halaman Pesan Makanan



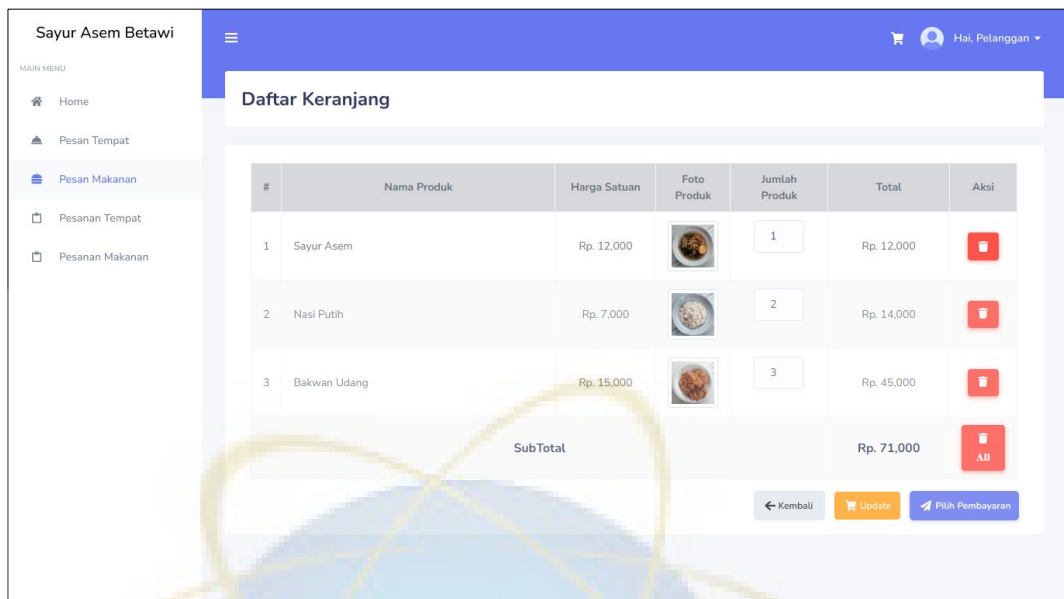
Gambar 4.64 Halaman Pesan Makanan

➤ Halaman Detail Produk



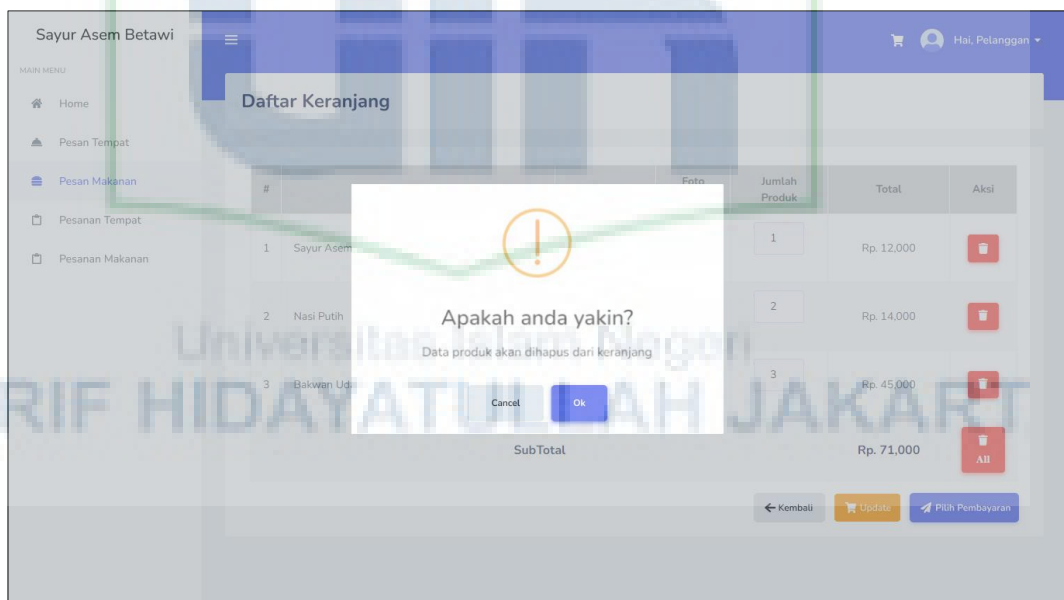
Gambar 4.65 Halaman Detail Produk

➤ Halaman Keranjang



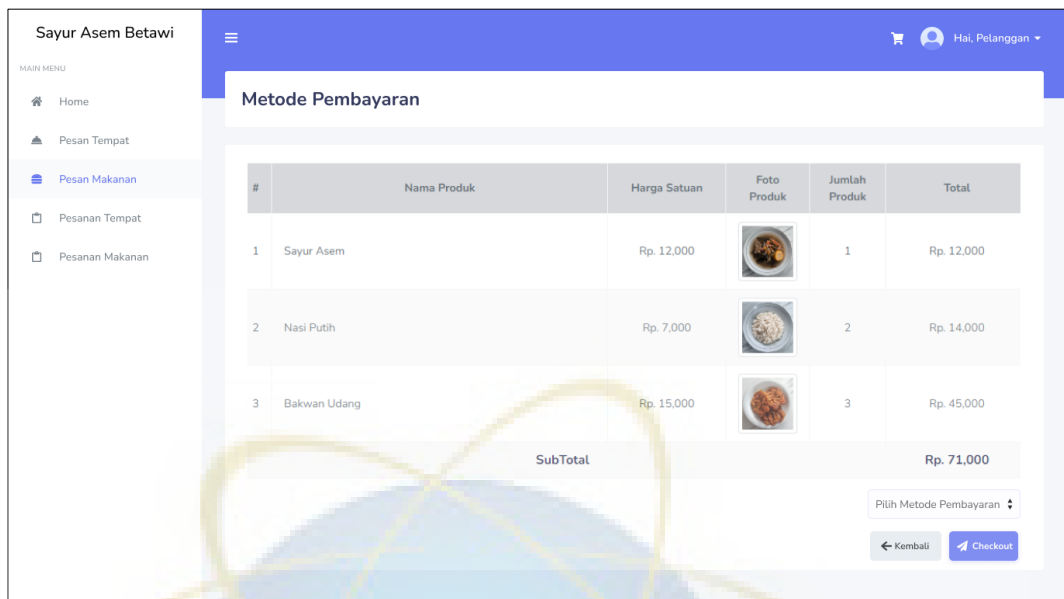
Gambar 4.66 Halaman Keranjang

➤ Halaman Hapus Produk Keranjang



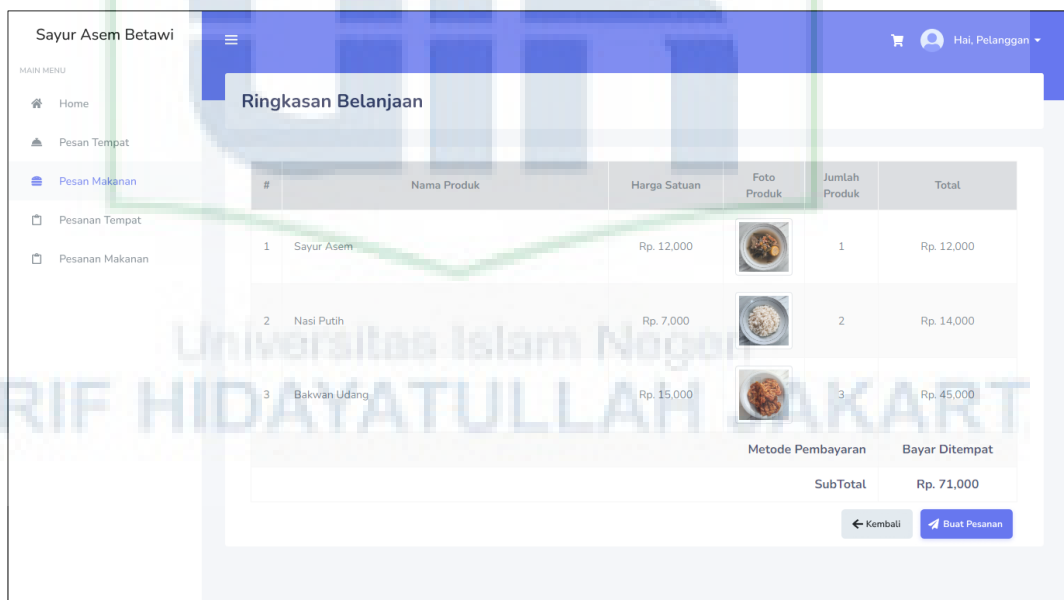
Gambar 4.67 Halaman Hapus Produk Keranjang

➤ Halaman Metode Pembayaran



Gambar 4.68 Halaman Metode Pembayaran

➤ Halaman Ringkasan Belanjaan



Gambar 4.69 Halaman Ringkasan Belanjaan

➤ Halaman Rincian Belanjaan

Sayur Asem Betawi

MAIN MENU

- Home
- Pesan Tempat
- Pesan Makanan**
- Pesanan Tempat
- Pesanan Makanan

Ringkasan Pesanan

#	Nama Produk	Harga Satuan	Foto Produk	Jumlah Produk	Total
1	Sayur Asem	Rp. 12,000		1	Rp. 12,000
2	Nasi Putih	Rp. 7,000		2	Rp. 14,000
3	Bakwan Udang	Rp. 15,000		3	Rp. 45,000

Silahkan Bayar Dikasir Sebesar **Rp. 71,000**
Dengan Kode Pesanan **MKNN202304040001trz6**

[Pesanan Makanan](#)

Gambar 4.70 Halaman Rincian Belanjaan

➤ Halaman Pesanan Tempat

Sayur Asem Betawi

MAIN MENU

- Home
- Landing Page
- Produk
- Pesanan Tempat**
- Pesanan Makanan
- Pegawai
- Pelanggan
- Laporan Penjualan

Data Pesanan Tempat

Show 5 entries

Search

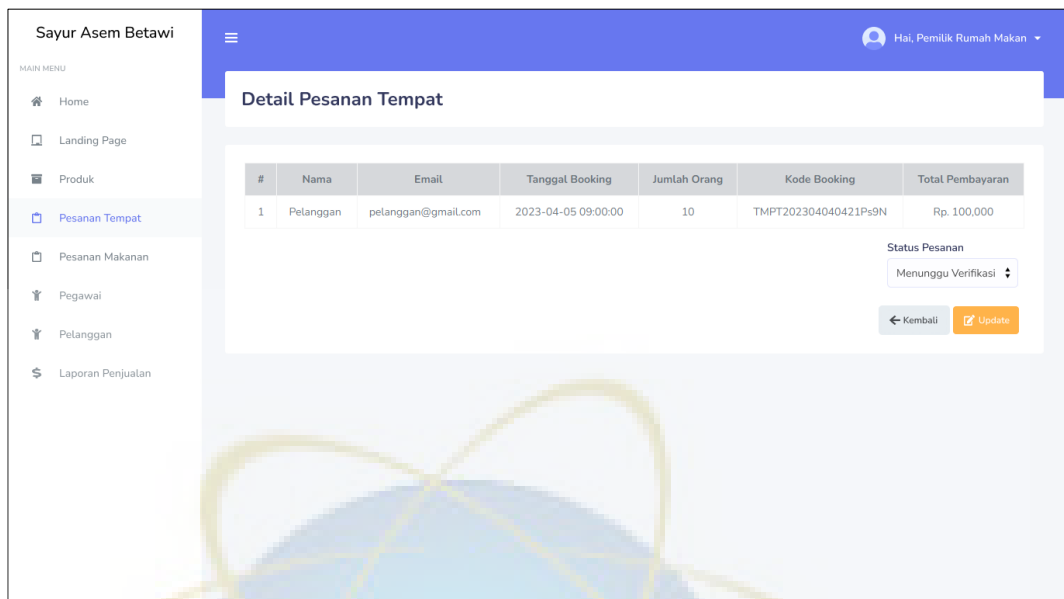
#	Nama	Email	Tanggal Booking	Jumlah Orang	Kode Booking	Status Pesanan	Aksi
1	Pelanggan	pelanggan@gmail.com	2023-04-05 09:00:00	10	TMPT202304040421Ps9N	Menunggu Verifikasi	Info Delete
2	Pelanggan1	pelanggan1@gmail.com	2023-04-06 10:00:00	15	TMPT202304040422mbzf	Menunggu Verifikasi	Info Delete
3	Pelanggan2	pelanggan2@gmail.com	2023-04-07 11:00:00	20	TMPT202304040422U1gr	Menunggu Verifikasi	Info Delete

Showing 1 to 3 of 3 entries

1

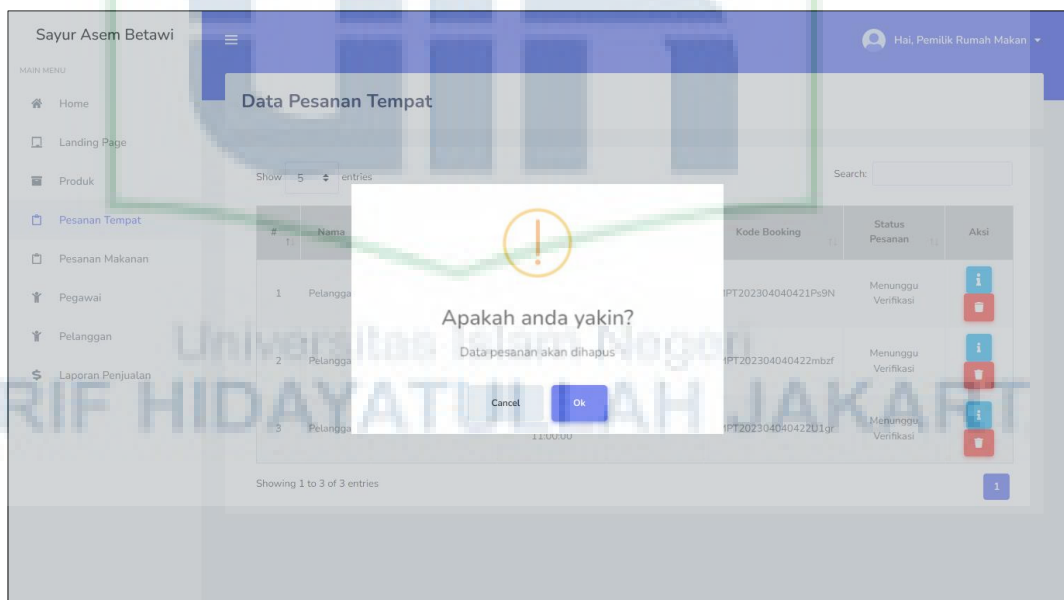
Gambar 4.71 Halaman Pesanan Tempat

➤ Halaman Detail Pesanan Tempat



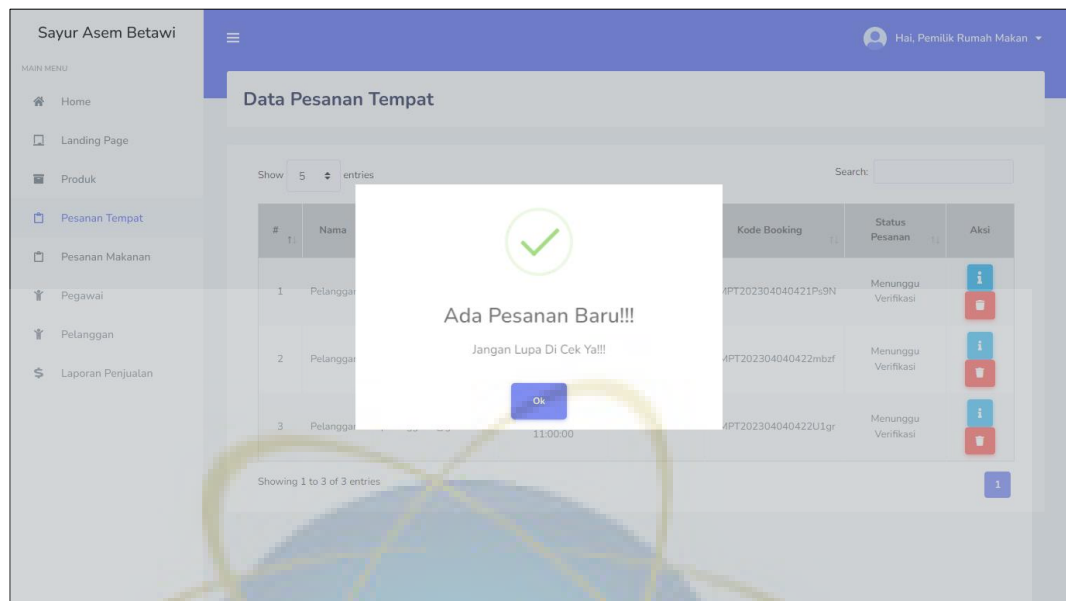
Gambar 4.72 Halaman Detail Pesanan Tempat

➤ Halaman Hapus Pesanan Tempat



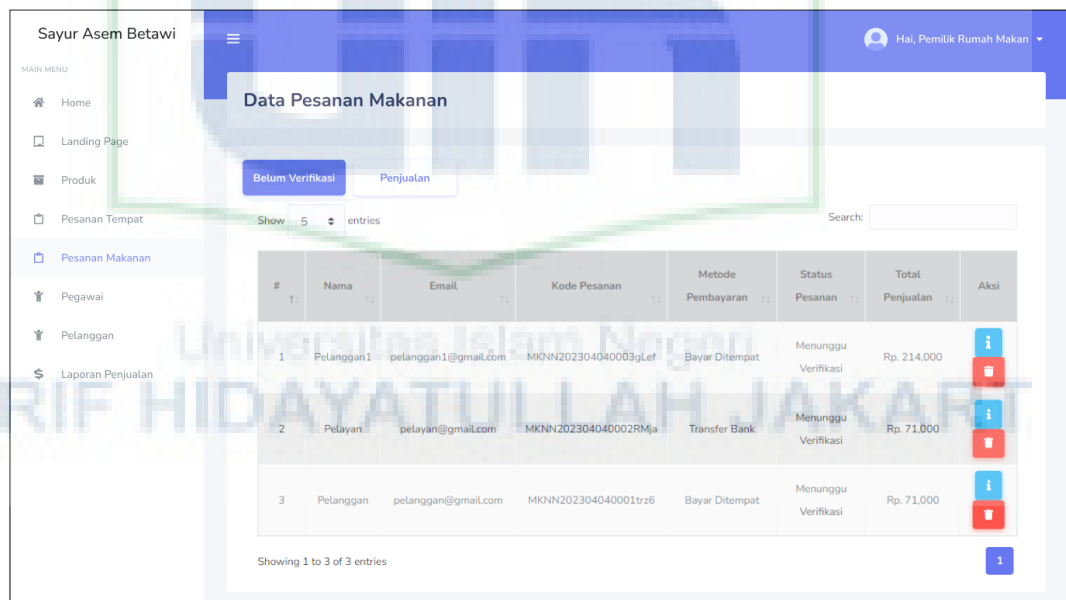
Gambar 4.73 Halaman Hapus Pesanan Tempat

➤ Halaman Notif Pesanan Tempatkan



Gambar 4.74 Halaman Notif Pesanan Tempatkan

➤ Halaman Pesanan Makanan



Gambar 4.75 Halaman Pesanan Makanan

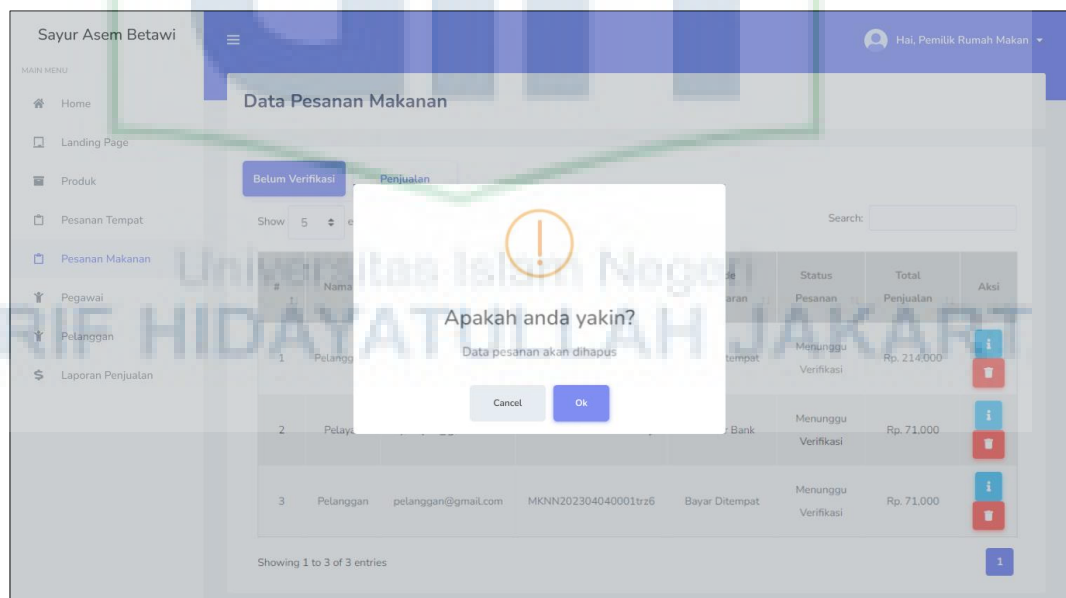
➤ Halaman Detail Pesanan Makanan



#	Nama	Email	No Handphone	Tanggal Penjualan	Nama Produk	Harga Satuan	Jumlah Produk	Total Harga
1					Sayur Asem	Rp. 12,000	1	Rp. 12,000
2					Nasi Putih	Rp. 7,000	2	Rp. 14,000
3	Pelanggan1	pelanggan1@gmail.com	085662992108	2023-04-04 07:20:07	Ayam Goreng	Rp. 17,000	4	Rp. 68,000
4					Ikan Nila Goreng	Rp. 15,000	5	Rp. 75,000
5					Bakwan Udang	Rp. 15,000	3	Rp. 45,000
Total Penjualan								Rp. 214,000

Gambar 4.76 Halaman Detail Pesanan Makanan

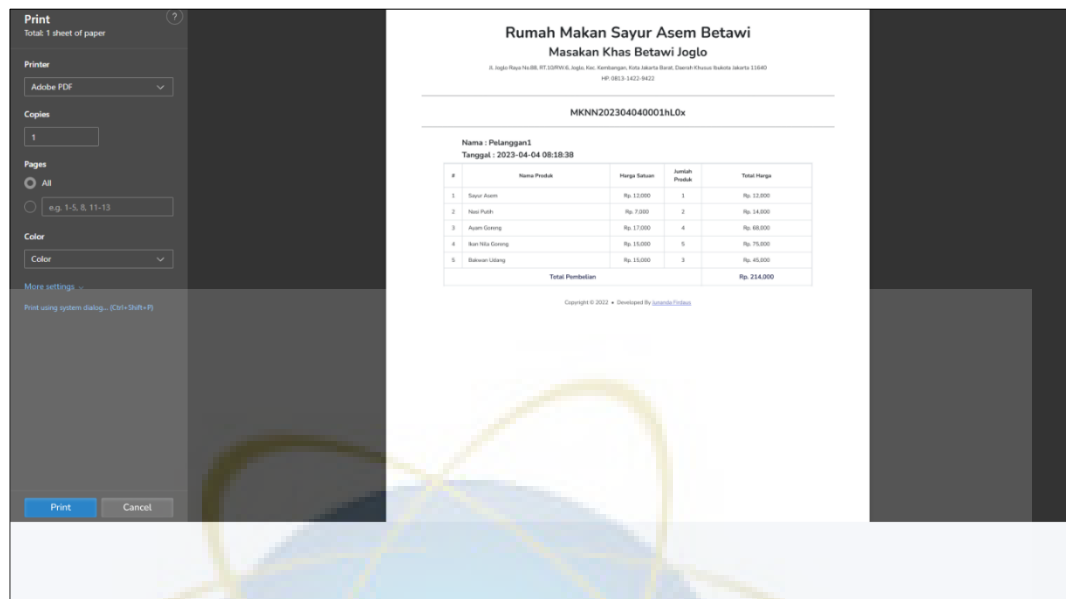
➤ Halaman Hapus Pesanan Makanan



#	Nama	Email	No Handphone	Tanggal Penjualan	Status Pesanan	Total Penjualan	Aksi
1	Pelanggan1	pelanggan1@gmail.com	085662992108	2023-04-04 07:20:07	Menunggu Verifikasi	Rp. 214,000	[Info] [Delete]
2	Pelanggan2	pelanggan2@gmail.com	085662992109	2023-04-04 07:20:08	Menunggu Verifikasi	Rp. 71,000	[Info] [Delete]
3	Pelanggan3	pelanggan3@gmail.com	085662992110	2023-04-04 07:20:09	Menunggu Verifikasi	Rp. 71,000	[Info] [Delete]

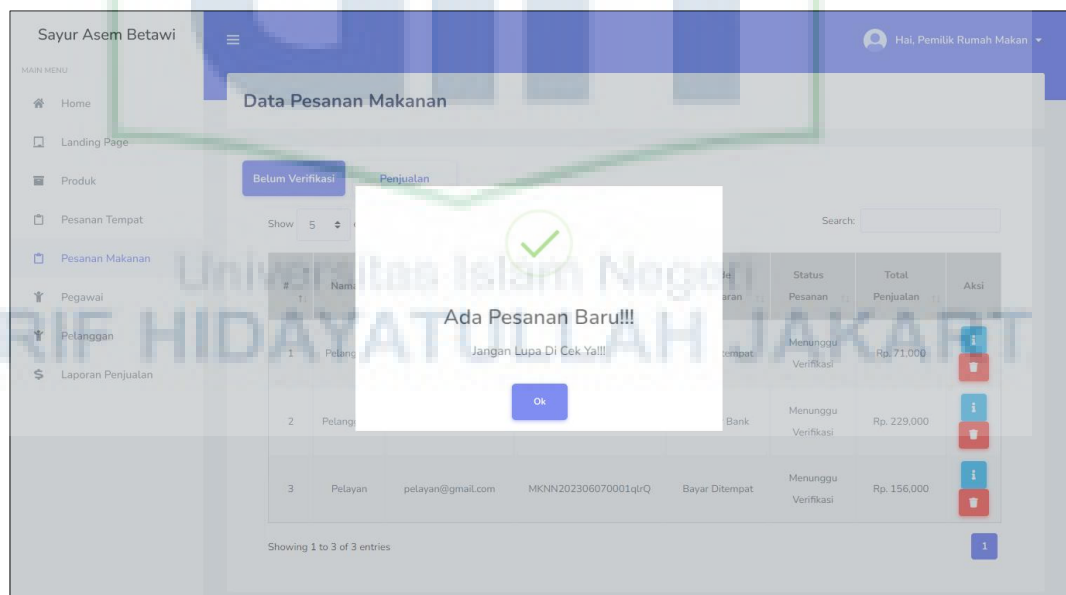
Gambar 4.77 Halaman Hapus Pesanan Makanan

➤ Halaman Cetak Pesanan Makanan



Gambar 4.78 Halaman Cetak Pesanan Makanan

➤ Halaman Notif Pesanan Makanan



Gambar 4.79 Halaman Notif Pesanan Makanan

➤ Halaman Pegawai

Data Pegawai

Tambah Pegawai

Show 5 entries

#	Nama Lengkap	Email	Foto	Jenis Kelamin	Alamat	No Handphone	Jabatan	Tanggal Membuat	Tanggal Mengubah	Aksi
1	Pemilik Rumah Makan	peilik_rumah_makan@gmail.com		Laki-laki	Jl. Pemilik Rumah Makan-ABC No 123	085662992101	Pemilik Rumah Makan	2023-04-02 20:15:26	2023-04-02 20:15:26	
2	Manajer Keuangan	manajer_keuangan@gmail.com		Laki-laki	Jl. Manajer Keuangan-ABC No 123	085662992102	Manajer Keuangan	2023-04-02 20:15:26	2023-04-02 20:15:26	
3	Manajer Operasional	manajer_operasional@gmail.com		Laki-laki	Jl. Manajer Operasional-ABC No 123	085662992103	Manajer Operasional	2023-04-02 20:15:26	2023-04-02 20:15:26	
4	Kapala Kokoluna Masak	kapala_kokoluna@gmail.com		Laki-laki	Jl. Kapala Kokoluna Masak-ABC No 123	085662992104	Kapala Kokoluna Masak	2023-04-02 20:15:26	2023-04-02 20:15:26	
5	Kasir	kasir@gmail.com		Laki-laki	Jl. Kasir-ABC No 123	085662992105	Kasir	2023-04-02 20:15:26	2023-04-02 20:15:26	

Showing 1 to 5 of 6 entries

Gambar 4.80 Halaman Pegawai

➤ Halaman Tambah Pegawai

Form Tambah Pegawai

Nama Lengkap

Masukkan Nama Lengkap

Email

Masukkan Email

Password

Masukkan Password

Jenis Kelamin

Alamat

Masukkan Alamat

No Handphone

Masukkan No Handphone

Jabatan Pegawai

Silahkan Pilih Jabatan Pegawai

Batal Simpan Data Pegawai

Gambar 4.81 Halaman Tambah Pegawai

➤ Halaman Ubah Pegawai

Sayur Asem Betawi

MAIN MENU

- Home
- Landing Page
- Produk
- Pesanan Tempat
- Pesanan Makanan
- Pegawai**
- Pelanggan
- Laporan Penjualan

Form Ubah Pegawai

Nama Lengkap
Pemilik Rumah Makan

Email
pemilik_rumah_makan@gmail.com

Password

Foto
default.jpg

Jenis Kelamin
Laki-Laki

Alamat
Jl. Pemilik Rumah Makan-ABC No 123

No Handphone
085662992101

Jabatan Pegawai
Pemilik Rumah Makan

Gambar 4.82 Halaman Ubah Pegawai

➤ Halaman Hapus Pegawai

Sayur Asem Betawi

MAIN MENU

- Home
- Landing Page
- Produk
- Pesanan Tempat
- Pesanan Makanan
- Pegawai**
- Pelanggan
- Laporan Penjualan

Data Pegawai

Apakah anda yakin?
Data pegawai akan dihapus

No	Nama Lengkap	Email	Jenis Kelamin	Alamat	No Handphone	Jabatan	Tanggal Masuk	Tanggal Masuk	Aksi
1	Mandor Esengeng						2023-04-02 20:15:26	2023-04-02 20:15:26	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
2	Mandor Esengeng						2023-04-02 20:15:26	2023-04-02 20:15:26	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
3	Mandor Esengeng						2023-04-02 20:15:26	2023-04-02 20:15:26	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
4	Kasir Karyawan Makan	kasir_k@n@gmail.com	Laki-laki	R. Kasir Karyawan Makan-ABC No 123	085662992104	Kasir Karyawan Makan	2023-04-02 20:15:26	2023-04-02 20:15:26	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
5	Kasir	kasir@gmail.com	Laki-laki	R. Kasir ABC No 123	085662992105	Kasir	2023-04-02 20:15:26	2023-04-02 20:15:26	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>

Showing 5 to 5 of 5 entries

Gambar 4.83 Halaman Hapus Pegawai

➤ Halaman Pelanggan

Sayur Asem Betawi

MAIN MENU

- Home
- Landing Page
- Produk
- Pesanan Tempat
- Pesanan Makanan
- Pegawai
- Pelanggan**
- Laporan Penjualan

Data Pelanggan

Showing 5 of 5 entries

#	Nama Lengkap	Email	Foto	Jenis Kelamin	Alamat	No Handphone	Status	Tanggal Membuat	Tanggal Merubah	Aksi
1	Pelanggan	pelanggan@gmail.com		Laki-laki	Jl. PELANGGAN-ABC No 123	085662992107	Sudah Verifikasi	2023-04-02 20:15:26	2023-04-02 20:15:26	
2	Pelanggan1	pelanggan1@gmail.com		Laki-laki	Jl. PELANGGAN1-ABC No 123	085662992108	Sudah Verifikasi	2023-04-02 20:15:26	2023-04-02 20:15:26	
3	Pelanggan2	pelanggan2@gmail.com		Laki-laki	Jl. PELANGGAN2-ABC No 123	085662992109	Sudah Verifikasi	2023-04-02 20:15:26	2023-04-02 20:15:26	
4	Pelanggan3	pelanggan3@gmail.com		Laki-laki	Jl. PELANGGAN3-ABC No 123	085662992110	Sudah Verifikasi	2023-04-02 20:15:26	2023-04-02 20:15:26	
5	Pelanggan4	pelanggan4@gmail.com		Laki-laki	Jl. PELANGGAN4-ABC No 123	085662992111	Sudah Verifikasi	2023-04-02 20:15:26	2023-04-02 20:15:26	

Showing 1 to 5 of 5 entries

Gambar 4.84 Halaman Pelanggan

➤ Halaman Ubah Pelanggan

Sayur Asem Betawi

MAIN MENU

- Home
- Landing Page
- Produk
- Pesanan Tempat
- Pesanan Makanan
- Pegawai
- Pelanggan**
- Laporan Penjualan

Form Ubah Pelanggan

Nama Lengkap
Pelanggan

Email
pelanggan@gmail.com

Password
.....

Foto
default.jpg

Jenis Kelamin
Laki-Laki

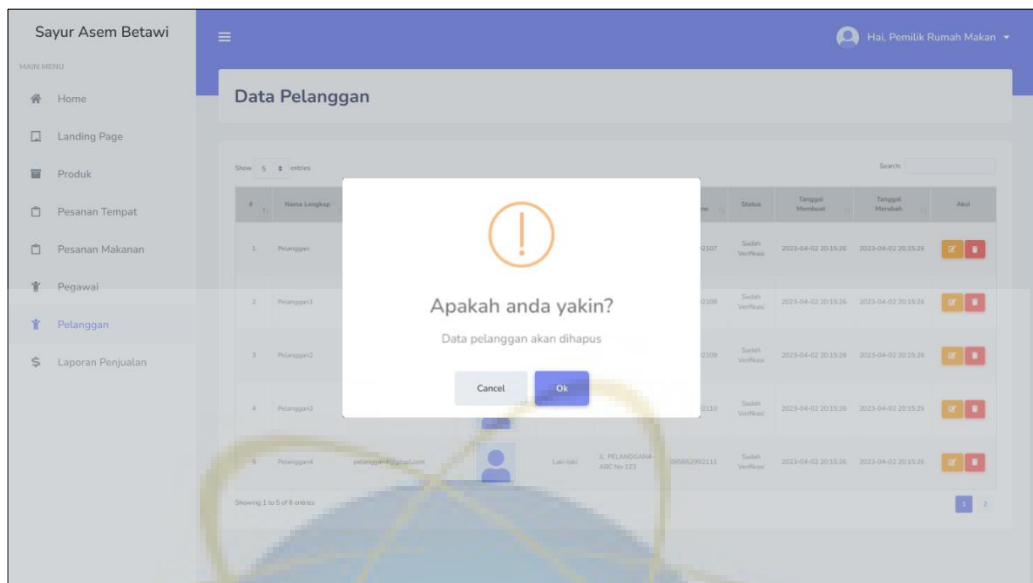
Alamat
Jl. PELANGGAN-ABC No 123

No Handphone
085662992107

Status
Sudah Verifikasi

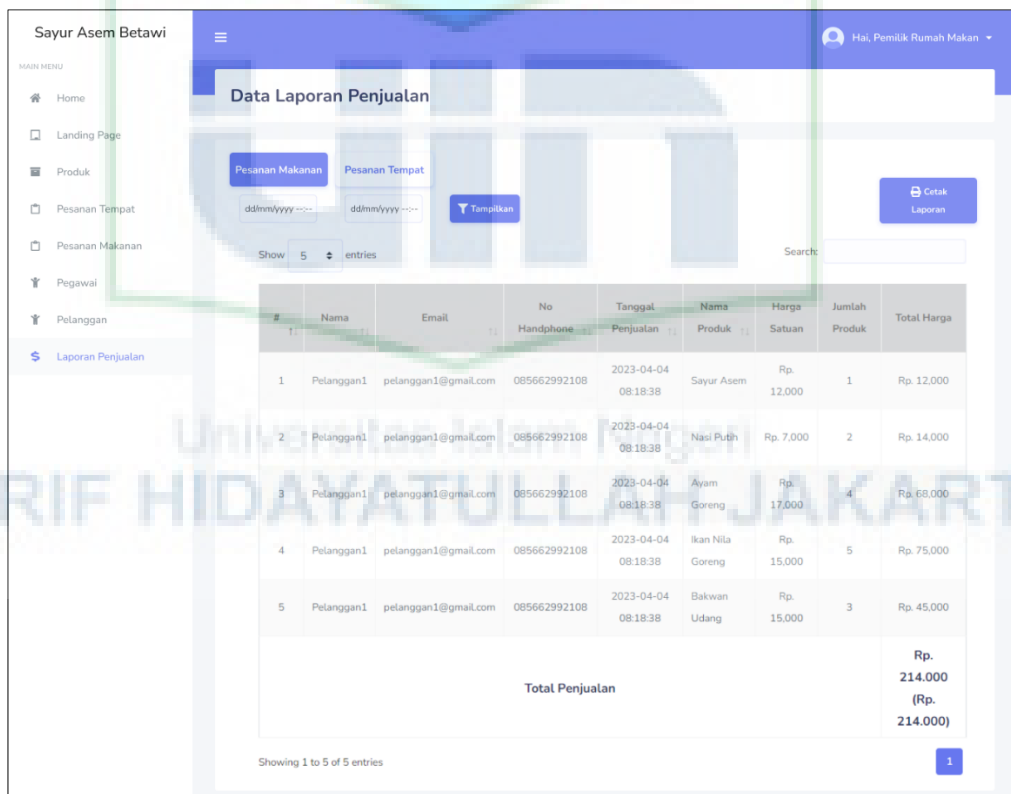
Gambar 4.85 Halaman Ubah Pelanggan

➤ Halaman Hapus Pelanggan



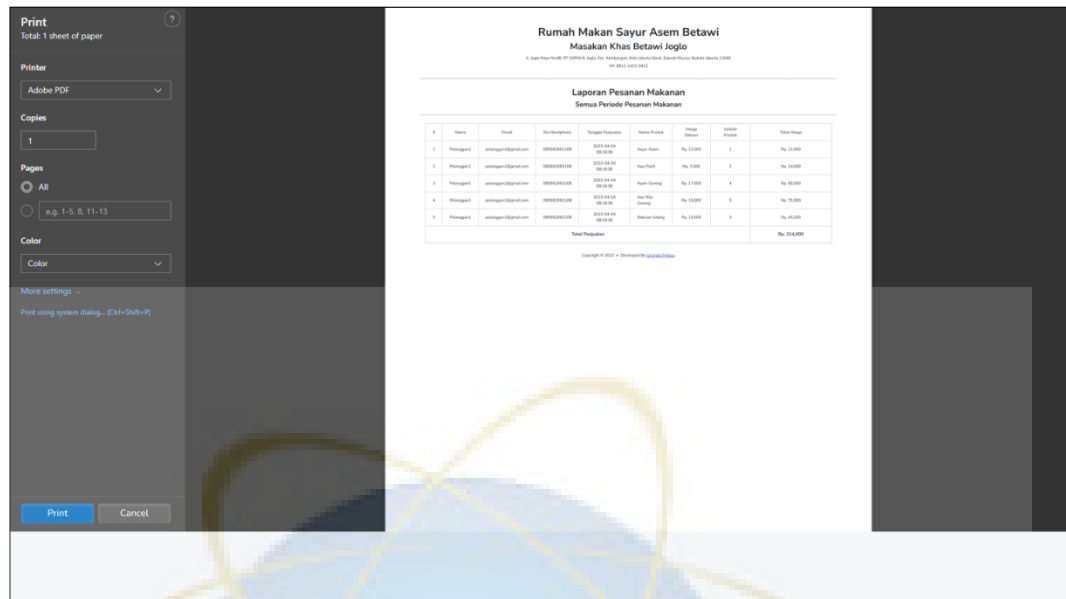
Gambar 4.86 Halaman Hapus Pelanggan

➤ Halaman Laporan Penjualan



Gambar 4.87 Halaman Laporan Penjualan

➤ Halaman Cetak Laporan Penjualan



Gambar 4.88 Halaman Cetak Laporan Penjualan

4.3 Tahap Implementasi (*Implementation*)

4.3.1 Coding (Pengkodingan)

Pada tahapan *coding* atau penulisan kode untuk membuat sistem informasi penjualan produk pada Rumah Makan Sayur Asem Betawi ini, peneliti akan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework* Codeigniter 4 untuk *back-end*, Javascript dan *framework* Bootstrap 4 untuk pemrograman *front-end* dan MySQL sebagai *database* dengan PhpMyAdmin sebagai *database management system* nya dan untuk penulisan kode nya, peneliti menggunakan sebuah *software code editor* bernama Visual Studio Code.

4.4 Tahap Verifikasi (*Verification*)

4.4.1 Pengujian Sistem

Pengujian pada sistem informasi penjualan produk pada Rumah Makan Sayur Asem Betawi ini menggunakan pengujian *black-box testing*. Pengujian ini berfokus pada fungsi-fungsi yang berlangsung pada sistem dengan memperhatikan *output* keluaran yang terjadi.

Pengujian ini dibagi berdasarkan menu yang tersedia yang ada dalam sistem antara lain sebagai berikut ini:

➤ *Register*

Tabel 4.12 Hasil Pengujian *Register*

No	Proses	Aktor	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Klik menu <i>register</i>	Pelanggan	Sistem akan menampilkan halaman <i>register</i>	Ok
2	Input “data <i>register</i> ”	Pelanggan	User dapat melakukan <i>input</i> data <i>register</i>	Ok
3	Klik tombol <i>register</i>	Pelanggan	<ul style="list-style-type: none">• Melakukan validasi data.• Jika validasi berhasil, maka sistem akan menyimpan data <i>user</i> ke dalam <i>database</i>, kemudian sistem akan dialihkan ke halaman <i>login</i>.• Jika validasi gagal, maka sistem akan menampilkan	Ok

			pesan <i>error</i> , kemudian kembali ke halaman <i>register</i> .	
--	--	--	--	--

➤ Verifikasi *Register*

Tabel 4.13 Hasil Pengujian Verifikasi *Register*

No	Proses	Aktor	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Klik menu pelanggan	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	Sistem akan menampilkan halaman pelanggan	Ok
2	Klik tombol edit	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	Sistem akan menampilkan halaman edit pelanggan sesuai dengan pelanggan yang dipilih	Ok
3	Pilih status pelanggan	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	User dapat memilih status pelanggan yang diinginkan	Ok
4	Klik tombol batal	Pemilik Rumah Makan,	Sistem akan menampilkan halaman pelanggan	Ok

		Manajer Operasional		
5	Klik tombol ubah data pelanggan	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan validasi data. Jika validasi berhasil, maka sistem akan menyimpan perubahan data <i>user</i> ke dalam <i>database</i>, kemudian sistem akan dialihkan ke halaman pelanggan. Jika validasi gagal, maka sistem akan menampilkan pesan <i>error</i>, kemudian kembali ke halaman ubah pelanggan. 	Ok

➤ Mengelola Data Pegawai

Tabel 4.14 Hasil Pengujian Mengelola Data Pegawai

No	Proses	Aktor	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Klik menu pegawai	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	Sistem akan menampilkan halaman data pegawai	Ok

2	Klik tombol tambah pegawai	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	Sistem akan menampilkan halaman tambah pegawai	Ok
3	<i>Input</i> data pegawai yang diperlukan	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	<i>User</i> dapat memasukkan data pegawai yang di perlukan	Ok
4	Klik tombol simpan data pegawai	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan validasi data. • Jika validasi berhasil, maka sistem akan menyimpan data pegawai ke dalam <i>database</i>, kemudian sistem akan dialihkan ke halaman pegawai. • Jika validasi gagal, maka sistem akan menampilkan pesan <i>error</i>, kemudian kembali ke halaman tambah pegawai. 	Ok
5	Klik tombol batal pada	Pemilik Rumah	Sistem akan menampilkan halaman data pegawai	Ok

	halaman tambah pegawai	Makan, Manajer Operasional		
6	Klik tombol edit pegawai	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	Sistem akan menampilkan halaman edit pegawai	Ok
7	Mengubah data pegawai	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	User dapat mengubah data pegawai sesuai dengan yang diinginkan	Ok
8	Klik tombol ubah data pegawai	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan validasi data. • Jika validasi berhasil, maka sistem akan menyimpan perubahan data pegawai ke dalam <i>database</i>, kemudian sistem akan dialihkan ke halaman pegawai. • Jika validasi gagal, maka sistem akan menampilkan pesan <i>error</i>, kemudian 	Ok

			kembali ke halaman edit pegawai.	
9	Klik tombol batal pada halaman edit pegawai	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	Sistem akan menampilkan halaman data pegawai	Ok
10	Klik tombol hapus pegawai	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	Sistem akan menampilkan <i>popup</i> konfirmasi data pegawai akan dihapus	Ok
11	Klik tombol ok pada <i>popup</i> konfirmasi	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	Sistem akan menghapus data pegawai yang dipilih dari <i>database</i> kemudian sistem akan dialihkan ke halaman pegawai	Ok
12	Klik tombol batal pada <i>popup</i> konfirmasi	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	Sistem akan menampilkan halaman data pegawai	Ok

➤ Mengelola Data Pelanggan

Tabel 4.15 Hasil Pengujian Mengelola Data Pelanggan

No	Proses	Aktor	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Klik menu pelanggan	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	Sistem akan menampilkan halaman data pelanggan	Ok
2	Klik tombol edit pelanggan	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	Sistem akan menampilkan halaman edit pelanggan	Ok
3	Mengubah data pelanggan	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	User dapat mengubah data pelanggan sesuai dengan yang diinginkan	Ok
4	Klik tombol ubah data pelanggan	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan validasi data. • Jika validasi berhasil, maka sistem akan menyimpan perubahan data pelanggan ke dalam <i>database</i>, kemudian sistem akan 	Ok

			<p>dialihkan ke halaman pelanggan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jika validasi gagal, maka sistem akan menampilkan pesan <i>error</i>, kemudian kembali ke halaman edit pelanggan. 	
5	Klik tombol batal pada halaman edit pelanggan	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	Sistem akan menampilkan halaman data pelanggan	Ok
6	Klik tombol hapus pelanggan	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	Sistem akan menampilkan <i>popup</i> konfirmasi data pelanggan akan dihapus	Ok
7	Klik tombol ok pada <i>popup</i> konfirmasi	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	Sistem akan menghapus data pelanggan yang dipilih dari <i>database</i> kemudian sistem akan dialihkan ke halaman pelanggan	Ok
8	Klik tombol batal pada	Pemilik Rumah	Sistem akan menampilkan halaman data pelanggan	Ok

	<i>popup</i> konfirmasi	Makan, Manajer Operasional		
--	----------------------------	----------------------------------	--	--

➤ *Login*

Tabel 4.16 Hasil Pengujian *Login*

No	Proses	Aktor	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Klik menu <i>login</i>	Semua Aktor	Sistem akan menampilkan halaman <i>login</i>	Ok
2	Input “ <i>email</i> dan <i>password</i> ”	Semua Aktor	<i>User</i> dapat melakukan <i>input</i> <i>email</i> dan <i>password</i>	Ok
3	Klik tombol <i>login</i>	Semua Aktor	<ul style="list-style-type: none"> <i>User</i> dapat <i>login</i> jika data <i>email</i> dan <i>password</i> yang dimasukkan sesuai dengan yang ada di dalam <i>database</i>, kemudian akan dialihkan ke halaman <i>home</i>. <i>User</i> tidak dapat <i>login</i> jika data <i>email</i> dan <i>password</i> yang dimasukkan tidak sesuai dengan yang ada di dalam <i>database</i>, kemudian akan kembali ke halaman <i>login</i>. 	Ok

			<ul style="list-style-type: none"> • <i>User</i> dapat mengakses menu sesuai dengan <i>role</i> yang ada pada <i>database</i>. 	
--	--	--	---	--

➤ *Logout*

Tabel 4.17 Hasil Pengujian *Logout*

No	Proses	Aktor	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Klik menu <i>logout</i>	Semua Aktor	Sistem akan menampilkan <i>popup</i> konfirmasi <i>logout</i>	Ok
2	Klik tombol ok	Semua Aktor	<i>User</i> berhasil melakukan <i>logout</i> dan keluar dari sistem	Ok
3	Klik tombol <i>cancel</i>	Semua Aktor	<i>User</i> kembali ke halaman sebelum klik menu <i>logout</i>	Ok

➤ *Landing Page*

Tabel 4.18 Hasil Pengujian *Landing Page*

No	Proses	Aktor	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Klik menu <i>landing page</i>	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	Sistem akan menampilkan halaman produk <i>landing page</i>	Ok
2	Klik tombol ubah produk	Pemilik Rumah Makan,	Sistem akan menampilkan halaman ubah produk <i>landing</i>	Ok

		Manajer Operasional	<i>page</i> sesuai dengan produk yang dipilih	
3	Mengubah data produk <i>landing page</i>	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	User dapat mengubah data produk <i>landing page</i> sesuai dengan yang diinginkan	Ok
4	Klik tombol batal	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	Sistem akan menampilkan halaman produk <i>landing page</i>	Ok
5	Klik tombol ubah data produk	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan validasi data. • Jika validasi berhasil, maka sistem akan menyimpan perubahan data produk ke dalam <i>database</i>, kemudian sistem akan dialihkan ke halaman produk <i>landing page</i>. • Jika validasi gagal, maka sistem akan menampilkan pesan <i>error</i>, kemudian 	Ok

			kembali ke halaman ubah produk <i>landing page</i> .	
--	--	--	--	--

➤ Mengelola Produk

Tabel 4.19 Hasil Pengujian Mengelola Produk

No	Proses	Aktor	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Klik menu produk	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	Sistem akan menampilkan halaman data produk	Ok
2	Klik tombol tambah produk	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	Sistem akan menampilkan halaman tambah produk	Ok
3	Input data produk yang diperlukan	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	User dapat memasukkan data produk yang di perlukan	Ok
4	Klik tombol simpan data produk	Pemilik Rumah Makan,	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan validasi data. • Jika validasi berhasil, maka sistem akan menyimpan 	Ok

		Manajer Operasional	<p>data produk ke dalam <i>database</i>, kemudian sistem akan dialihkan ke halaman produk.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jika validasi gagal, maka sistem akan menampilkan pesan <i>error</i>, kemudian kembali ke halaman tambah produk. 	
5	Klik tombol batal pada halaman tambah produk	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	Sistem akan menampilkan halaman data produk	Ok
6	Klik tombol edit produk	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	Sistem akan menampilkan halaman edit produk	Ok
7	Mengubah data produk	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	User dapat mengubah data produk sesuai dengan yang diinginkan	Ok

8	Klik tombol ubah data produk	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan validasi data. • Jika validasi berhasil, maka sistem akan menyimpan perubahan data produk ke dalam <i>database</i>, kemudian sistem akan dialihkan ke halaman produk. • Jika validasi gagal, maka sistem akan menampilkan pesan <i>error</i>, kemudian kembali ke halaman edit produk. 	Ok
9	Klik tombol batal pada halaman edit produk	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	Sistem akan menampilkan halaman data produk	Ok
10	Klik tombol hapus produk	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	Sistem akan menampilkan <i>popup</i> konfirmasi data produk akan dihapus	Ok

11	Klik tombol ok pada <i>popup</i> konfirmasi	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	Sistem akan menghapus data produk yang dipilih dari <i>database</i> kemudian sistem akan dialihkan ke halaman produk	Ok
12	Klik tombol batal pada <i>popup</i> konfirmasi	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	Sistem akan menampilkan halaman data produk	Ok

➤ Membuat Pesanan Tempat

Tabel 4.20 Hasil Pengujian Membuat Pesanan Tempat

No	Proses	Aktor	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Klik menu pesan tempat	Pelanggan	Sistem akan menampilkan halaman pesan tempat	Ok
2	<i>Input</i> data yang diperlukan	Pelanggan	<i>User</i> dapat melakukan <i>input</i> data yang diperlukan untuk pesan tempat	Ok
3	Klik tombol buat pesanan	Pelanggan	<i>User</i> dapat membuat pesanan tempat kemudian sistem akan dialihkan ke halaman pesanan tempat	Ok

➤ Melihat Pesanan Tempat

Tabel 4.21 Hasil Pengujian Melihat Pesanan Tempat

No	Proses	Aktor	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Klik menu pesanan tempat	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional, Pelanggan	Sistem akan menampilkan halaman pesanan tempat	Ok
2	Klik tombol detail pesanan	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional, Pelanggan	Sistem akan menampilkan halaman detail pesanan tempat sesuai dengan pesanan yang dipilih	Ok
3	Klik kembali	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional, Pelanggan	Sistem akan menampilkan halaman pesanan tempat	Ok
4	Klik tombol hapus pesanan	Pemilik Rumah Makan,	Sistem akan menampilkan <i>popup</i> konfirmasi data pesanan tempat akan dihapus	Ok

		Manajer Operasional, Pelanggan		
5	Klik tombol ok	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional, Pelanggan	Sistem akan menghapus data pesanan tempat yang dipilih dari <i>database</i> kemudian sistem akan dialihkan ke halaman pesanan tempat	Ok
6	Klik tombol <i>cancel</i>	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional, Pelanggan	Sistem akan menampilkan halaman pesanan tempat	Ok

➤ Verifikasi Pesanan Tempat

Tabel 4.22 Hasil Pengujian Verifikasi Pesanan Tempat

No	Proses	Aktor	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Klik menu pesanan tempat	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	Sistem akan menampilkan halaman pesanan tempat	Ok

2	Klik tombol detail pesanan	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	Sistem akan menampilkan halaman detail pesanan tempat sesuai dengan pesanan yang dipilih	Ok
3	Pilih status pesanan tempat	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	<i>User</i> dapat memilih status pesanan tempat sebagai verifikasi	Ok
4	Klik tombol <i>update</i> pesanan	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	<i>User</i> dapat mengupdate status pesanan tempat sebagai verifikasi kemudian sistem dialihkan ke halaman pesanan tempat	Ok
5	Klik kembali	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	Sistem akan menampilkan halaman pesanan tempat	Ok
6	Klik tombol hapus pesanan	Pemilik Rumah Makan,	Sistem akan menampilkan <i>popup</i> konfirmasi data pesanan tempat akan dihapus	Ok

		Manajer Operasional		
7	Klik tombol ok	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	Sistem akan menghapus data pesanan tempat yang dipilih dari <i>database</i> kemudian sistem akan dialihkan ke halaman pesanan tempat	Ok
8	Klik tombol <i>cancel</i>	Pemilik Rumah Makan, Manajer Operasional	Sistem akan menampilkan halaman pesanan tempat	Ok

➤ Membuat Pesanan Makanan

Tabel 4.23 Hasil Pengujian Membuat Pesanan Makana

No	Proses	Aktor	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Klik menu pesan makanan	Pelayan, Pelanggan	Sistem akan menampilkan halaman daftar produk	Ok
2	Klik menu produk	Pelayan, Pelanggan	Sistem akan menampilkan halaman detail produk	Ok
3	<i>Input</i> jumlah produk yang ingin dibeli	Pelayan, Pelanggan	<i>User</i> dapat memasukkan jumlah produk sesuai dengan yang diinginkan ke dalam keranjang	Ok

4	Klik tombol beli	Pelayan, Pelanggan	Sistem akan memasukkan produk yang dipilih ke dalam keranjang beserta banyak jumlah produknya	Ok
5	Klik tombol keranjang	Pelayan, Pelanggan	Sistem akan menampilkan halaman keranjang	Ok
6	Klik tombol Kembali pada halaman keranjang	Pelayan, Pelanggan	Sistem akan menampilkan halaman daftar produk	Ok
7	Klik tombol update	Pelayan, Pelanggan	Sistem akan memperbarui jumlah produk beserta harga yang tertera dalam keranjang kemudian akan dialihkan ke halaman keranjang	Ok
8	Klik tombol hapus	Pelayan, Pelanggan	Sistem akan menampilkan <i>popup</i> konfirmasi data produk dalam keranjang akan dihapus	Ok
9	Klik tombol ok pada <i>popup</i> konfirmasi	Pelayan, Pelanggan	Sistem akan menghapus data produk yang dipilih dari keranjang kemudian sistem akan dialihkan ke halaman keranjang	Ok

10	Klik tombol <i>cancel</i> pada <i>popup</i> konfirmasi	Pelayan, Pelanggan	Sistem akan menampilkan halaman keranjang	Ok
11	Klik tombol pilih pembayaran	Pelayan, Pelanggan	Sistem akan menampilkan halaman metode pembayaran	Ok
12	Klik tombol kembali pada halaman metode pembayaran	Pelayan, Pelanggan	Sistem akan menampilkan halaman keranjang	Ok
13	Pilih metode pembayaran	Pelayan, Pelanggan	User dapat melakukan pemilihan terhadap metode pembayaran bayar ditempat atau transfer bank	Ok
14	Klik tombol <i>checkout</i>	Pelayan, Pelanggan	Sistem akan menampilkan halaman ringkasan belanjaan sesuai dengan metode pembayaran yang dipilih oleh <i>user</i>	Ok
15	Upload bukti pembayaran	Pelayan, Pelanggan	User dapat melakukan <i>upload</i> terhadap bukti pembayaran jika	Ok

			memilih metode pembayaran transfer bank	
16	Klik tombol kembali pada halaman ringkasan belanjaan	Pelayan, Pelanggan	Sistem akan menampilkan halaman metode pembayaran	Ok
17	Klik tombol buat pesanan	Pelayan, Pelanggan	Sistem akan menampilkan halaman rincian belanjaan	Ok

➤ Melihat Pesanan Makanan

Tabel 4.24 Hasil Pengujian Melihat Pesanan Makanan

No	Proses	Aktor	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Klik menu pesanan makanan	Semua Aktor Kecuali Manajer Operasional	Sistem akan menampilkan halaman pesanan makanan	Ok
2	Klik tombol detail pesanan	Semua Aktor Kecuali Manajer Operasional	Sistem akan menampilkan halaman detail pesanan makanan sesuai dengan pesanan yang dipilih	Ok

3	Klik kembali	Semua Aktor Kecuali Manajer Operasional	Sistem akan menampilkan halaman pesanan makanan	Ok
4	Klik tombol hapus pesanan	Semua Aktor Kecuali Manajer Operasional	Sistem akan menampilkan <i>popup</i> konfirmasi data pesanan makanan akan dihapus	Ok
5	Klik tombol ok	Semua Aktor Kecuali Manajer Operasional	Sistem akan menghapus data pesanan makanan yang dipilih dari <i>database</i> kemudian sistem akan dialihkan ke halaman pesanan makanan	Ok
6	Klik tombol <i>cancel</i>	Semua Aktor Kecuali Manajer Operasional	Sistem akan menampilkan halaman pesanan makanan	Ok

➤ Verifikasi Pesanan Makanan

Tabel 4.25 Hasil Pengujian Verifikasi Pesanan Makanan

No	Proses	Aktor	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Klik menu pesanan makanan	Pemilik Rumah Makan, Manajer Keuangan, Kasir	Sistem akan menampilkan halaman pesanan makanan	Ok
2	Klik tombol detail pesanan	Pemilik Rumah Makan, Manajer Keuangan, Kasir	Sistem akan menampilkan halaman detail pesanan makanan sesuai dengan pesanan yang dipilih	Ok
3	Klik kembali	Pemilik Rumah Makan, Manajer Keuangan, Kasir	Sistem akan menampilkan halaman pesanan makanan	Ok
4	Klik tombol hapus pesanan	Pemilik Rumah Makan,	Sistem akan menampilkan <i>popup</i> konfirmasi data	Ok

		Manajer Keuangan, Kasir	pesanan makanan akan dihapus	
5	Klik tombol ok	Pemilik Rumah Makan, Manajer Keuangan, Kasir	Sistem akan menghapus data pesanan makanan yang dipilih dari <i>database</i> kemudian sistem akan dialihkan ke halaman pesanan makanan	Ok
6	Klik tombol <i>cancel</i>	Pemilik Rumah Makan, Manajer Keuangan, Kasir	Sistem akan menampilkan halaman pesanan makanan	Ok

➤ Cetak Pesanan

Tabel 4.26 Hasil Pengujian Cetak Pesanan

No	Proses	Aktor	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Klik menu pesanan makanan	Pemilik Rumah Makan, Manajer	Sistem akan menampilkan halaman pesanan makanan	Ok

		Keuangan, Kasir		
2	Klik tombol detail pesanan	Pemilik Rumah Makan, Manajer Keuangan, Kasir	Sistem akan menampilkan halaman detail pesanan makanan sesuai dengan pesanan yang dipilih	Ok
3	Klik cetak pesanan	Pemilik Rumah Makan, Manajer Keuangan, Kasir	Sistem akan menampilkan halaman <i>preview</i> cetak pesanan	Ok
4	Klik print	Pemilik Rumah Makan, Manajer Keuangan, Kasir	Sistem akan mencetak pesanan makanan	Ok
5	Klik batal pada halaman <i>preview</i> cetak pesanan	Pemilik Rumah Makan, Manajer	Sistem akan menampilkan halaman detail pesanan makanan	Ok

		Keuangan, Kasir		
6	Klik kembali pada halaman detail pesanan	Pemilik Rumah Makan, Manajer Keuangan, Kasir	Sistem akan menampilkan halaman pesanan makanan	Ok
7	Klik tombol hapus pesanan	Pemilik Rumah Makan, Manajer Keuangan, Kasir	Sistem akan menampilkan <i>popup</i> konfirmasi data pesanan makanan akan dihapus	Ok
8	Klik tombol ok pada <i>popup</i> konfirmasi	Pemilik Rumah Makan, Manajer Keuangan, Kasir	Sistem akan menghapus data pesanan makanan yang dipilih dari <i>database</i> kemudian sistem akan dialihkan ke halaman pesanan makanan	Ok
9	Klik tombol <i>cancel</i> pada <i>popup</i> konfirmasi	Pemilik Rumah Makan, Manajer	Sistem akan menampilkan halaman pesanan makanan	Ok

		Keuangan, Kasir		
--	--	--------------------	--	--

➤ Melihat Laporan Penjualan

Tabel 4.27 Hasil Pengujian Melihat Laporan Penjualan

No	Proses	Aktor	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Klik menu laporan penjualan	Pemilik Rumah Makan, Manajer Keuangan	Sistem akan menampilkan halaman laporan penjualan	Ok
2	Pilih waktu periode laporan penjualan	Pemilik Rumah Makan, Manajer Keuangan	User dapat melakukan pemilihan waktu periode laporan penjualan kemudian sistem menampilkan halaman laporan penjualan sesuai dengan periode waktu yang telah dipilih	Ok

➤ Mencetak Laporan Penjualan

Tabel 4.28 Hasil Pengujian Mencetak Laporan Penjualan

No	Proses	Aktor	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Klik menu laporan penjualan	Pemilik Rumah Makan	Sistem akan menampilkan halaman laporan penjualan	Ok

2	Pilih waktu periode laporan penjualan	Pemilik Rumah Makan	User dapat melakukan pemilihan waktu periode laporan penjualan kemudian sistem menampilkan halaman laporan penjualan sesuai dengan periode waktu yang telah dipilih	Ok
3	Klik cetak laporan penjualan	Pemilik Rumah Makan	Sistem akan menampilkan halaman <i>preview</i> cetak laporan penjualan	Ok
4	Klik print	Pemilik Rumah Makan	Sistem akan mencetak laporan penjualan	Ok
5	Klik <i>cancel</i> pada halaman <i>preview</i> cetak pesanan	Pemilik Rumah Makan	Sistem akan menampilkan halaman laporan penjualan	Ok

4.5 Tahap Perawatan (*Maintenance*)

4.5.1 Perawatan Sistem

Pada tahapan perawatan sistem ini setelah sistem informasi penjualan produk pada Rumah Makan Sayur Asem Betawi ini selesai di buat maka sistem tersebut sudah dapat dioperasikan oleh pengguna terkait dan dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan

memungkinkan pengembang untuk melakukan perbaikan atas kesalahan-kesalahan yang tidak terdeteksi pada tahap-tahap sebelumnya. Pemeliharaan meliputi perbaikan kesalahan, perabikan implementasi unit sistem, dan peningkatan serta penyesuaian sistem sesuai dengan kebutuhan.





Universitas Islam Negeri
YARIF HIDAYATULLAH JAKARTA

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem informasi penjualan produk berbasis web menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework codeigniter 4* sebagai media penjualan.
2. Memudahkan pemilik rumah makan dalam mencatat dan melihat data pelanggan, nota penjualan, dan laporan penjualan karena semua data tersebut diolah secara komputerisasi sehingga data tersimpan dengan rapi.
3. Pemilik rumah makan dapat mengelola setiap ringkasan informasi dari semua produk makanan dan minuman yang tersedia seperti foto produk, harga produk, dan deskripsi produk yang dikelola secara komputerisasi sehingga dapat mengurangi biaya untuk mencetak menu.
4. Pelanggan dapat melakukan pemesanan makanan dan tempat agar memudahkan para pengguna sistem terkait dalam melakukan pemesanan.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijabarkan di atas, maka saran untuk penelitian selanjutnya agar menjadi lebih baik lagi adalah sebagai berikut:

1. Untuk pengembangan berikutnya sistem informasi penjualan produk ini dapat dikembangkan menjadi bentuk aplikasi *mobile*.
2. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan sistem informasi penjualan produk ini pada fitur pesan antar sehingga pelanggan dapat menikmati makanan yang di pesan hanya menunggu dari rumah.
3. Menambahkan fitur visualisasi data yang memanfaatkan data penjualan seperti menu favorit yang sering dibeli, pelanggan dengan pembelian terbanyak, lokasi rumah pelanggan yang melakukan pembelian sehingga nantinya pemilik rumah makan dapat menentukan strategi pada suatu perusahaan dimasa yang akan datang.
4. Melakukan pengujian *usability testing* sistem yang telah dibangun agar sistem lebih baik lagi dari segi tampilan *user interface* dan *user experience*.



Universitas Islam Negeri
YARIF HIDAYATULLAH JAKARTA

DAFTAR PUSTAKA

- Aldianto, L., Mirzanti, I. R., Sushandoyo, D., & Dewi, E. F. (2018). Pengembangan Science Dan Technopark Dalam Menghadapi Era Industri 4.0-Sebuah Studi Pustaka. *Jurnal Manajemen Indonesia*, 18(1).
- Amruddin, S. P. (2022). PARADIGMA KUANTITATIF, TEORI DAN STUDI PUSTAKA. Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif, 1. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Ananda, I., & Zuraidah, E. (2019). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Pada PT Asia Truk Pratama Jakarta. *Jurnal Informatika*, 6(2), 193-200.
- Anggraeni, E. Y. (2017). Pengantar sistem informasi. Yogyakarta: Andi.
- Anggraini, Y., Pasha, D., & Damayanti, D. (2020). Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 64-70.
- Ardiansah, I., & Ahmad, F. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kopi Berbasis Object Oriented Programming (OOP). Bandung: Cendekia Press.
- Arrhioui, K., Mbarki, S., Betari, O., Roubi, S., & Erramdani, M. (2017). A model driven approach for modeling and generating php codeigniter based applications. *Transactions on Machine Learning and Artificial Intelligence*, 5(4).
- Ayudia, A., Suryanto, E., & Waluyo, B. (2017). Analisis kesalahan penggunaan bahasa indonesia dalam laporan hasil observasi pada siswa smp. *Basastra*, 4(1), 34-49.

Batubara, H. H. (2018). Pembelajaran berbasis web dengan moodle versi 3.4. Yogyakarta: Deepublish.

Bill Clinton. (2023). Pengguna Internet di Indonesia Tembus 212,9 Juta di Awal 2023. Diakses Mei 1, 2023. <https://tekno.kompas.com/read/2023/02/13/19300087/pengguna-internet-di-indonesia-tembus-212-9-juta-di-awal-2023?page=all>.

Cholifah, W. N., Yulianingsih, Y., & Sagita, S. M. (2018). Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android dengan Teknologi Phonegap. STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi), 3(2), 206-210.

CodeIgniter Foundation. 2022. Welcome to CodeIgniter4. Diakses Agustus 03, 2022. https://codeigniter.com/user_guide/intro/index.html.

Edi, F. R. S. (2016). teori wawancara Psikodignostik. Yogyakarta: Penerbit LeutikaPrio.

Erinton, R., Negara, R. M., & Sanjoyo, D. D. (2017). Analisis Performasi Framework Codeigniter Dan Laravel Menggunakan Web Server Apache. eProceedings of Engineering, 4(3).

Fadhallah, R. A., & Psi, S. (2021). Wawancara. Jakarta Timur: UNJ PRESS.

Fatimah, F. N. A. D. (2016). Teknik analisis SWOT. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.

Febriani, D. (2018). PENGARUH BAURAN PEMASARAN TERHADAP TUJUAN PENJUALAN PADA USTADZ CLOTHING BANDUNG (Doctoral dissertation, PERPUSTAKAAN).

Fitriyana, F., & Sucipto, A. (2020). Sistem Informasi Penjualan oleh Sales Marketing Pada PT Erlangga Mahameru. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 105-110.

Hadiwardoyo, W. (2020). Kerugian ekonomi nasional akibat pandemi Covid-19. *Baskara: Journal of Business and Entrepreneurship*, 2(2), 83-92.

Halim, R. N. (2020). Sistem Informasi Penjualan Pada TB Harmonis Menggunakan Metode FAST. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 9(2), 203-207.

Hamzah, H., Jumadi, S. S., Bana Handaga, S. T., & Diah Priyawati, S. T. (2022). Performance Analysis of CodeIgniter and Laravel Frameworks on Admin-Based Web Application Prototypes (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

Hanoatubun, S. (2020). Dampak Covid-19 terhadap Prekonomian Indonesia. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 146-153.

Hendini, A. (2016). Pemodelan UML sistem informasi monitoring penjualan dan stok barang (studi kasus: distro zhezha pontianak). *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 4(2).

Herliana, A., & Rasyid, P. M. (2016). Sistem Informasi monitoring pengembangan software pada tahap development berbasis web. *Jurnal Informatika*, 3(1).

Hutahaeen, J. (2015). Konsep sistem informasi. Yogyakarta: Deepublish.

- Ilfana, A. (2022). Kompetensi Supervisor Dalam Supervisi Guru Bimbingan Konseling (Suatu Tinjauan Studi Pustaka). *Jurnal Paedagogy*, 9(1), 192-197.
- Jaya, T. S. (2018). Pengujian aplikasi dengan metode blackbox testing boundary value analysis (studi kasus: kantor digital Politeknik Negeri Lampung). *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(1), 45-48.
- Lubis, A. (2016). Basis data dasar. Yogyakarta: Deepublish.
- Marisa, F. (2017). Web Programming (Client Side and Server Side). Yogyakarta: Deepublish.
- Ni'matuzahroh, S. P. M. S., & Prasetyaningrum, S. (2018). Observasi: teori dan aplikasi dalam psikologi (Vol. 1). Malang: UMMPress.
- Nugroho, A., Supriyadi, U., & Jaenul, A. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Toko Online Berbasis Web Codeigniter 3 Untuk Usaha Mikro Dan UMKM. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Prasetyo, A., & Susanti, R. (2016). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT. Cahaya Sejahtera Sentosa Blitar. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 10(2), 1-16.
- Rachmaniah, M. (2018). *Pengembangan Perangkat Lunak dan Sistem Informasi*. PT Penerbit IPB Press.
- Prehanto, D. R., Kom, S., & Kom, M. (2020). Buku Ajar Konsep Sistem Informasi. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Pressman. (2015). Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Buku I. Yogyakarta: Andi.

Purbadian, Y. (2016). Framework Codeigniter 3 Membangun Aplikasi Penggajian Untuk Panduan Sekripsi. Cirebon: CV. ASFA Solution, Software Development.

Putra, R. R. C., & Perkasa, E. B. (2019). Aplikasi Peminjaman Ruangan Rapat Kantor Gubernur Provinsi Kepulauan Bangka Belitung Berbasis Android. Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer), 8(2), 191-198.

Putri, L., Syarweni, N., & Firdaus, R. Z. (2022). Perubahan Pola Konsumsi Masyarakat Indonesia Pada Masa Pandemi Covid-19. Media Ekonomi, 21(2), 51-58.

Radillah, T. (2018). VB 6.0 Return. Yogyakarta: Deepublish.

Rahayu, W. I., Fajri, R. R., & Hambali, P. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Penentuan dan Share Promo Produk Kepada Pelanggan dari Website ke Media Sosial Berbasis Desktop. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.

Rangkuti, Freddy. (2016). Teknik Membedah Kasus Bisnis Analisis SWOT. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Roostika, R. (2014). Organizational performance and competitive advantage determinants of creative SMEs.

Salim, M. A., & Siswanto, A. B. (2019). Analisis SWOT dengan metode kuesioner. Semarang: CV. Pilar Nusantara.

Sari, I. (2015). ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI VOLUME PENJUALAN SEPEDA MOTOR YAMAHA JUPITER Z PADA PT. ALFA SCORPII PEKANBARU. VALUTA, 1(1), 1-22.

Setiyani, L. (2021, November). Desain Sistem: Use Case Diagram. In *Prosiding Seminar Nasional Inovasi dan Adopsi Teknologi (INOTEK)* (Vol. 1, No. 1, pp. 246-260).

Sherley, Y., Ardian, Q. J., & Kurnia, W. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Website (Studi Kasus: Bimbingan Belajar De Potlood). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(3), 136-147.

Simamora, H. I. T. (2020). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Cv Mitra Tani Menggunakan Metode Prototype. *JURTEKSI (Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi)*, 6(2), 173-178.

Sinaga, F. H., Celgie Gildbrandsen, C., & Joyo Prawiro, C. (2022). Rancang Bangun Website Admin Akuntansi Menggunakan Framework Codeigniter 4.

Siregar, L. Y., & Nasution, M. I. P. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi Terhadap Peningkatan Bisnis Online. *HIRARKI: Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis*, 2(1), 71-75.

Sugiarti, Y. (2018). Dasar-Dasar Pemrograman Java Netbeans Database, UML, dan Interface. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Suharyanto. (2017). Kajian kesuksesan e-commerce (studi kasus: darulhaq.com). *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer*, 2(2), 139–145.

Tari, S., Idifitriani, F., & Sofya, N. D. (2022). Rekayasa Perangkat Lunak Crowdfunding Basiru Menggunakan Pemrograman Php Dan Freamwork Codeigniter: Rekayasa Perangkat Lunak Crowdfunding Basiru

Menggunakan Pemrograman Php Dan Freamwork Codeigniter. Jurnal Informatika Teknologi dan Sains, 4(1), 15-20.

Wahyuningsih, A. S., & Bahron, A. I. (2017). Sistem Informasi Penjualan Barang Furniture Berbasis Web Pada PT. Vinotindo Graha Sarana Menggunakan PHP dan MySQL. Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer), 6(1), 1-5.



Universitas Islam Negeri
AR-RANIRY
Jember



Universitas Islam Negeri

YARIF HIDAYATULLAH JAKARTA

LAMPIRAN

HASIL WAWANCARA

Narasumber (N) : H. Matalih

Jabatan : Pemilik Rumah Makan

Waktu : Sabtu, 4 September 2021

Tempat : Rumah bapak H. Matalih

Penanya (P) : Junanda Firdaus

1. (P): Tahun berapa Rumah Makan Sayur Asem Betawi ini berdiri?

(N): Saya mendirikan Rumah Makan Sayur Asem Betawi sekitar tahun 1972.

2. (P): Bagaimana bapak bisa kepikiran untuk membuat Rumah Makan Sayur Asem Betawi?

(N): Sebenarnya dahulu saya awalnya tidak berjualan sayur asem melainkan saya berjualan nasi uduk. Namun, seiring berjalannya waktu saya merasa berjualan nasi uduk ini kurang menguntungkan dan mulai saat itu saya mencoba membuat sayur asem karena kebetulan bahannya saya panen sendiri dari hasil berkebun, ternyata sayur asem yang saya buat cukup disukai oleh keluarga saya. Semenjak saat itu baru saya membuat Rumah Makan Sayur Asem Betawi ini.

3. (P): Berapa banyak cabang yang sudah bapak dirikan hingga saat ini?

(N): Untuk sejauh ini saya belum satupun mendirikan cabang untuk Rumah Makan Sayur Asem Betawi karena saya mengingat perkataan orang tua saya yang mengatakan bahwa “Tidak usah terlalu serakah membuka cabang banyak-banyak, cukup satu saja yang penting di jalanin dengan serius dan tekun. Insya allah uang untuk makan akan cukup karena rejeki sudah ada yang ngatur” karena perkataan orang tua saya itu sampai saat ini saya belum kepikiran untuk membuka cabang.

4. (P): Di kondisi pandemi Covid-19 saat ini dan banyak kebijakan-kebijakan baru, apakah berpengaruh dengan jalannya proses jual beli yang dilakukan Rumah Makan Sayur Asem Betawi?

(N): Iya, tentunya sangat berpengaruh dalam proses jual beli yang saya lakukan.

5. (P): Adakah kendala yang dihadapi oleh Rumah Makan Sayur Asem Betawi ketika pandemi Covid-19?

(N): Iya, ada beberapa kendala yang saya hadapi saat Covid-19 ini. Saya sempat menutup rumah makan untuk beberapa minggu pada waktu sebelum bulan puasa hingga lebaran karena saya mematuhi peraturan ppkm yang di berlakukan pemerintah pada saat itu, jumlah pelanggan yang semakin berkurang karena masih merasa takut untuk makan di rumah makan, jumlah penghasilan yang semakin berkurang dari biasanya karena berkurangnya pelanggan, dan kesulitan untuk membayar gaji para pekerja.

6. (P): Apakah Rumah Makan Sayur Asem Betawi membutuhkan sistem yang akan mengelola penjualan produk?

(N): Iya, saya merasa membutuhkannya.

7. (P): Bagaimana harapan Rumah Makan Sayur Asem Betawi tentang sistem pengelolaan penjualan yang akan di bangun?

(N): Harapan saya dari sistem yang akan di bangun tersebut dapat membantu dalam hal jual beli yang saya lakukan, baik dari sisi saya sebagai penjual dan dari sisi pelanggan yang akan membeli produk yang saya jual.

LAMPIRAN II

DOKUMEN DAN SURAT-SURAT



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**

Jl. Ir. H. Juanda No. 95 Ciputat 15412 Indonesia
Telp. (62-21) 7493606, 7493547 Fax. (62-21) 7493315

Website : fst.uinjkt.ac.id
Email : fst@uinjkt.ac.id

Nomor : B - 3598E/F9/ KM.01 /09/2022

Jakarta, 06 September 2022

Lampiran : -

Perihal : Pembimbing Skripsi

Kepada Yth.

1. Zulfiandri M.M.S.I.

2. Nuryasin M.Kom.

Assalamualaikum, Wr Wb

Dengan ini diharapkan kesediaan Saudara untuk menjadi pembimbing I/II (Materi/Teknis)* penulisan skripsi mahasiswa:

Nama : JUNANDA FIRDAUS

NIM : 11180930000107

Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi

Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Produk Berbasis Web Dengan Menggunakan Framework Codeigniter 4 (Studi Kasus Rumah Makan Sayur Asem Betawi)

Judul tersebut telah disetujui oleh Program Studi bersangkutan pada tanggal dengan outline, abstraksi dan daftar pustaka terlampir. Bimbingan skripsi ini diharapkan selesai dalam waktu 6 (enam) bulan setelah ditandatanganinya surat penunjukan pembimbing skripsi

Apabila terjadi perubahan terkait dengan skripsi tersebut selama proses pembimbingan, harap segera melaporkan kepada Program Studi bersangkutan.

Demikian atas kesediaan Saudara, kami ucapkan terima kasih.

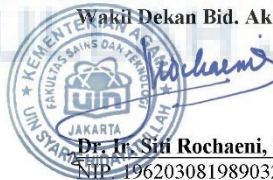
Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Jakarta, 06 September 2022

a.n Dekan

Wakil Dekan Bid. Akademik



Dr. Ir. Siti Rochaeli, M.Si.

NIP. 196203081989032001/4

Cek Keaslian Surat di <https://e-letter.fst.uinjkt.ac.id/scan>



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**

Jl. Ir. H. Juanda No. 95 Ciputat 15412 Indonesia
Telp. (62-21) 7493606, 7493547 Fax. (62-21) 7493315

Website : fst.uinjkt.ac.id
Email : fst@uinjkt.ac.id

Nomor : B - 1684/F9 / KM. 01 /04/2023 Jakarta, 10 April 2023
Lampiran : -
Hal : Permohonan Riset

Kepada Yth.
Bapak/Ibu Pemilik Rumah Makan Sayur Asem Betawi
RM. Sayur Asem Betawi, H. Matalih
Di
Tempat

Assalamualaikum, Wr Wb

Dengan hormat kami sampaikan bahwa:

Nama	: JUNANDA FIRDAUS
Tempat/Tanggal Lahir	: Jakarta / 16 Juni 1997
NIM	: 11180930000107
Semester	: 10
Program Studi	: Sistem Informasi
Alamat	: jl rudal 5 no 29
Telp/HP	: 085776526803

adalah benar yang bersangkutan mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta dan bermaksud melakukan penelitian/riset di instansi yang Bapak/Ibu pimpin, yang sedang dalam penyelesaian skripsi dengan judul skripsi:

"Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Produk Berbasis Web Dengan Menggunakan Framework Codeigniter 4 (Studi Kasus Rumah Makan Sayur Asem Betawi)"

Untuk itu, kami mohon kesediaannya untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa tersebut dalam melaksanakan penelitian Data/riset di instansi/perusahaan yang Bapak/Ibu pimpin.

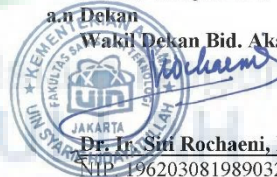
Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum, Wr Wb



Jakarta, 10 April 2023

a.n Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik



Dr. Ir. Sri Rochaeli, M.Si.
NIP. 196203081989032001/4

Cek Keaslian Surat di <https://e-letter.fst.uinjkt.ac.id/scan>

SURAT KETERANGAN DITERIMA RISET

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Matalih Bin Asnan

Jabatan : Pemilik Rumah Makan Sayur Asem Joglo

Dengan ini saya menyatakan bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Junanda Firdaus

NIM : 11180930000107

Jurusan/Fakultas : Sistem Informasi / Fakultas Sains dan Teknologi

Universitas : Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

Bahwa yang bersangkutan telah kami **SETUJUI** untuk melaksanakan penelitian data/riset pada Rumah Makan Sayur Asem Betawi sebagai syarat penyusunan skripsi dengan judul:

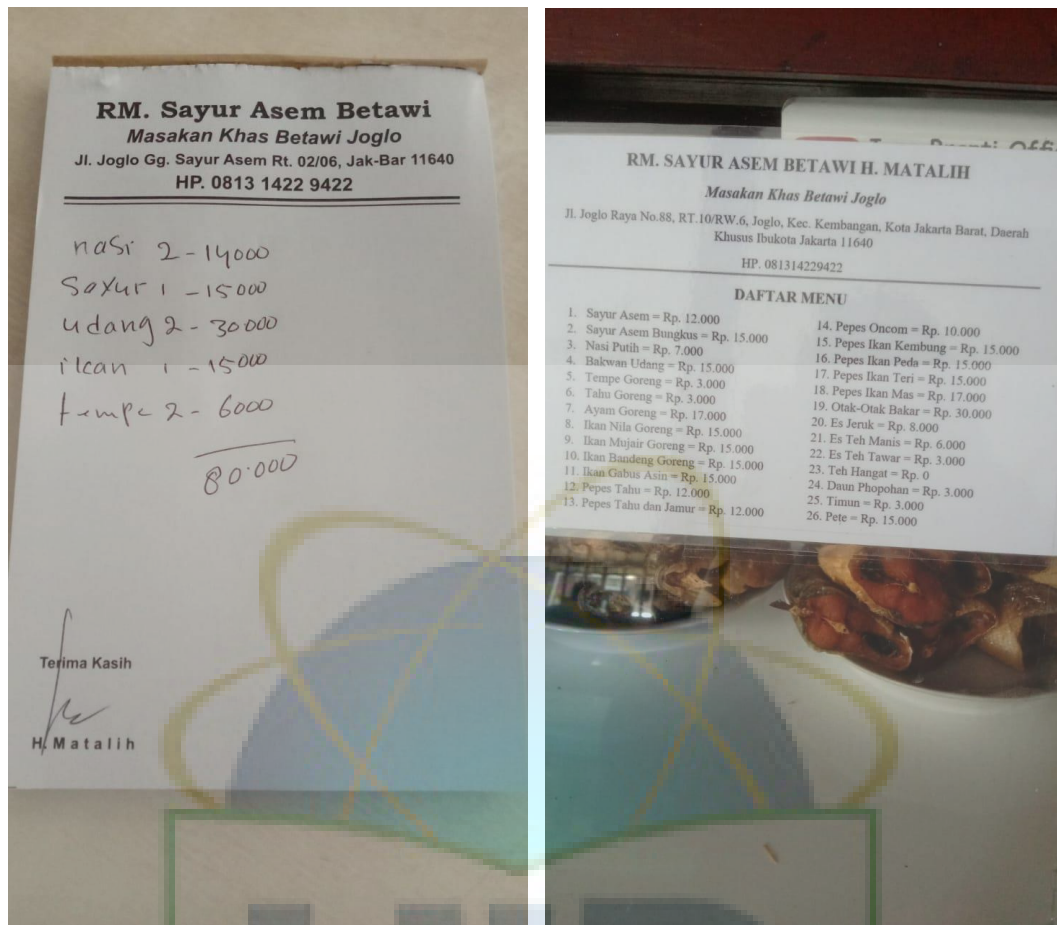
**“Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Produk
Berbasis Web Dengan Menggunakan Framework Codeigniter 4
(Studi Kasus Rumah Makan Sayur Asem Betawi)”**

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 4 Juni 2023

Matalih Bin Asnan
Matalih Bin Asnan
Pemilik Rumah Makan

Universitas Islam Negeri
SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA



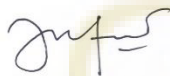
Gambar diatas merupakan tampilan struk belanja serta daftar menu yang ada pada Rumah Makan Sayur Asem Betawi sebelum menggunakan sistem informasi penjualan produk

**LEMBAR PERSETUJUAN SEMINAR HASIL OLEH DOSEN PEMBIMBING
SISTEM INFORMASI FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Zulfiandri, M.M.S.I.

Jakarta, 24 Mei 2023
Dosen Pembimbing I



(.....)

dan,

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Nuryasin, M.Kom

Jakarta, 24 Mei 2023
Dosen Pembimbing II



(.....)

Menyetujui untuk pelaksanaan Seminar Hasil Skripsi atas Mahasiswa :

Nama : Junanda Firdaus
NIM : 11180930000107
Angkatan : 2018
Judul Skripsi :

**“Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Produk
Berbasis Web Dengan Menggunakan Framework Codeigniter 4
(Studi Kasus Rumah Makan Sayur Asem Betawi)”**

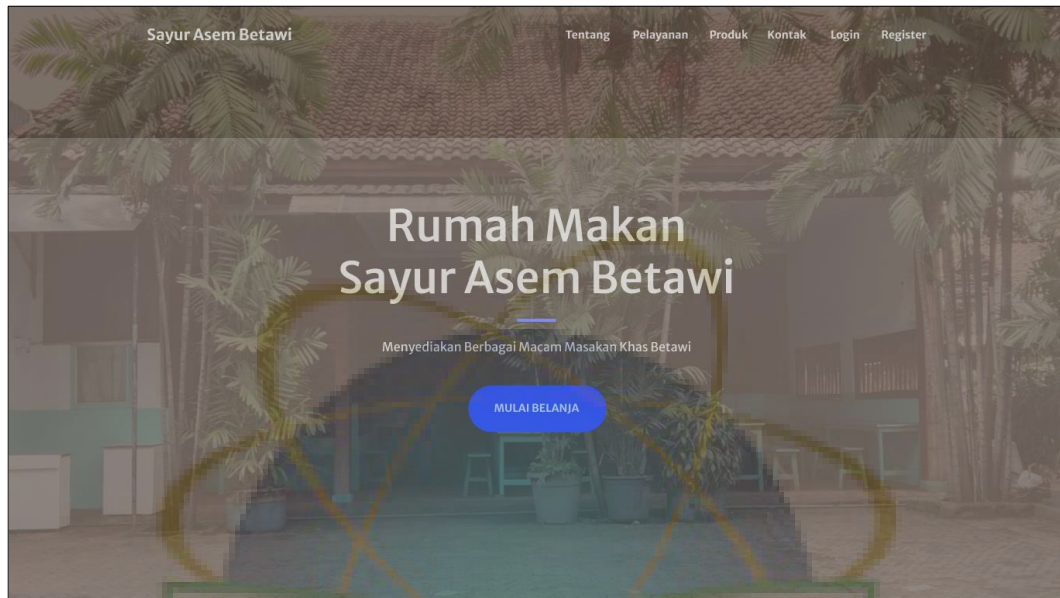
Universitas Islam Negeri

SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA

LAMPIRAN III

USER INTERFACE

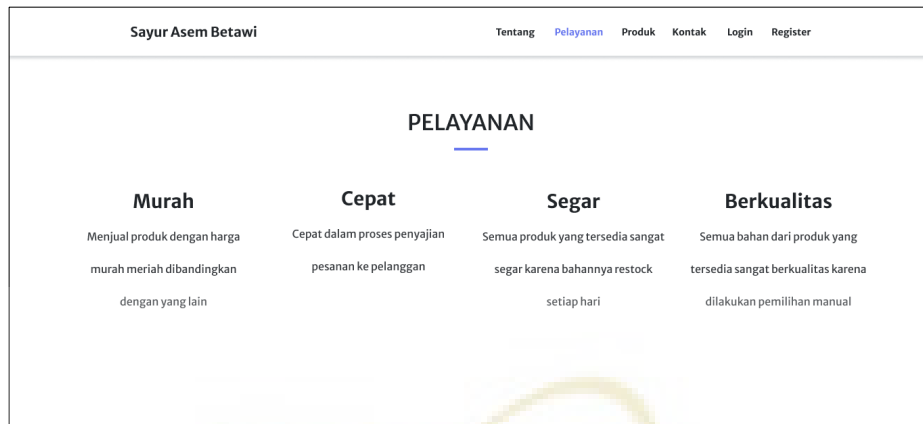
➤ Halaman Sayur Asem Betawi



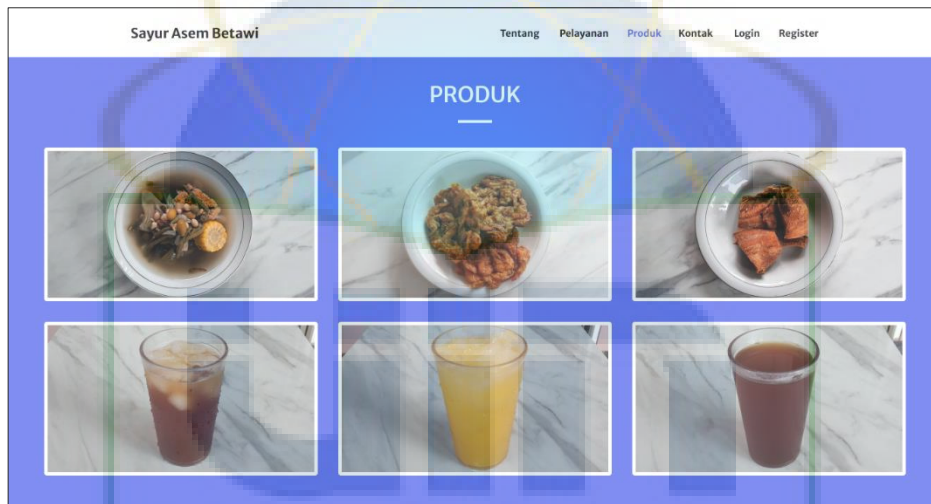
➤ Halaman Tentang



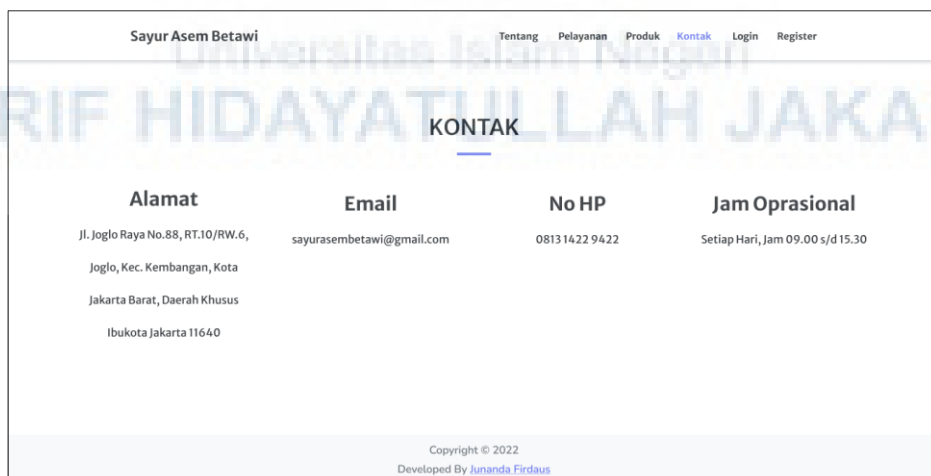
➤ Halaman Pelayanan



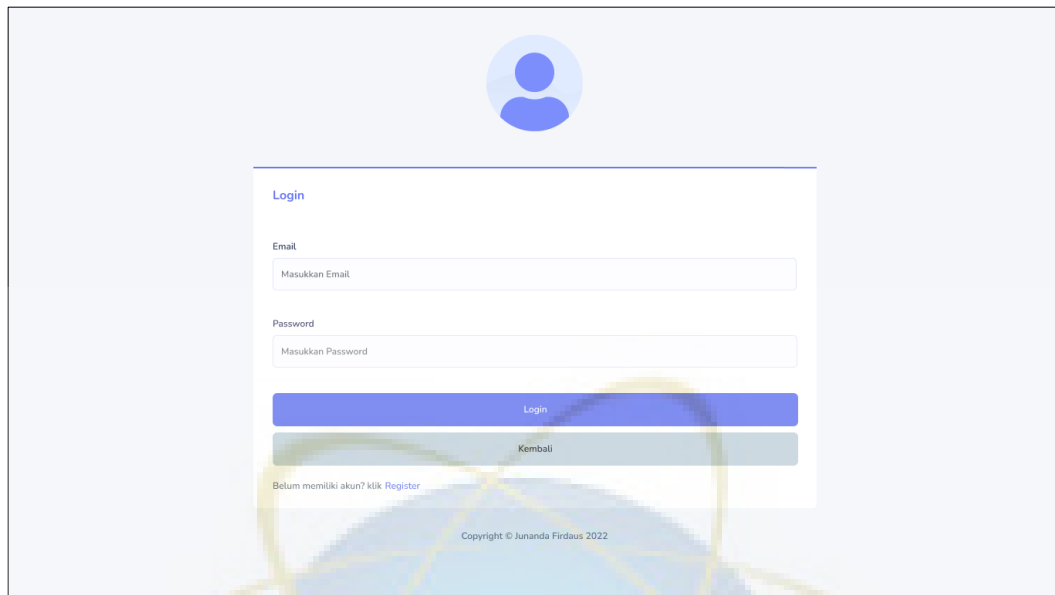
➤ Halaman Produk



➤ Halaman Kontak

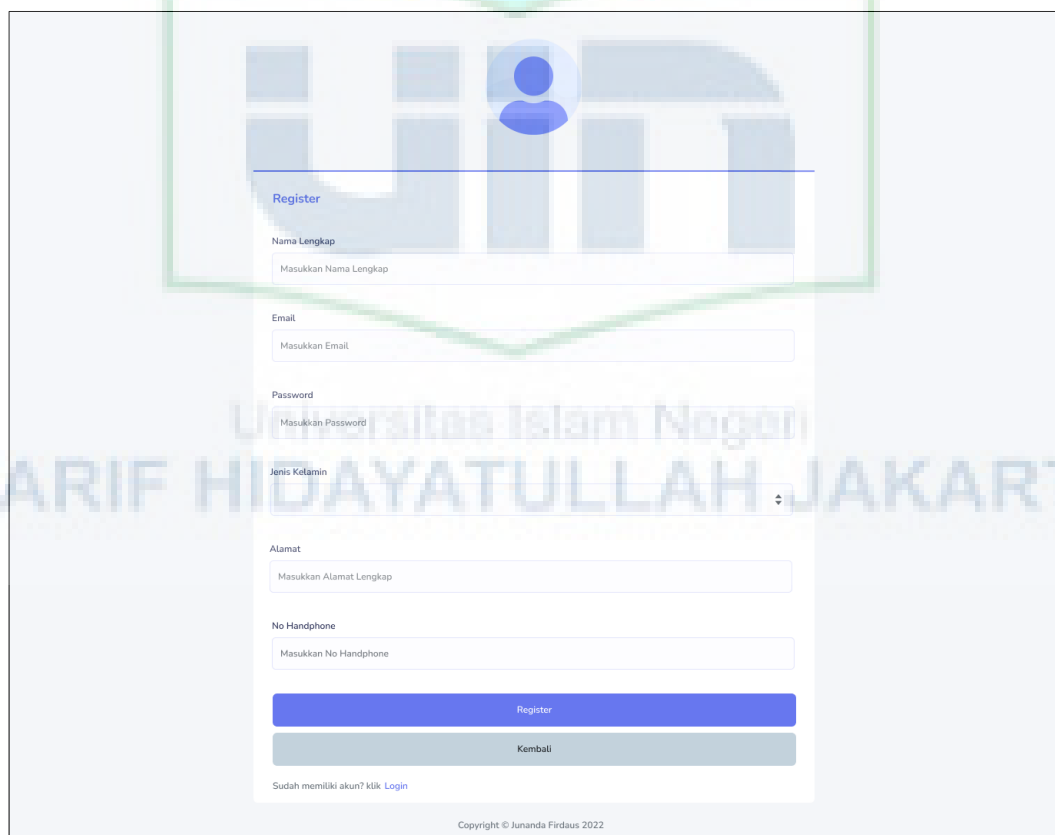


➤ Halaman *Login*



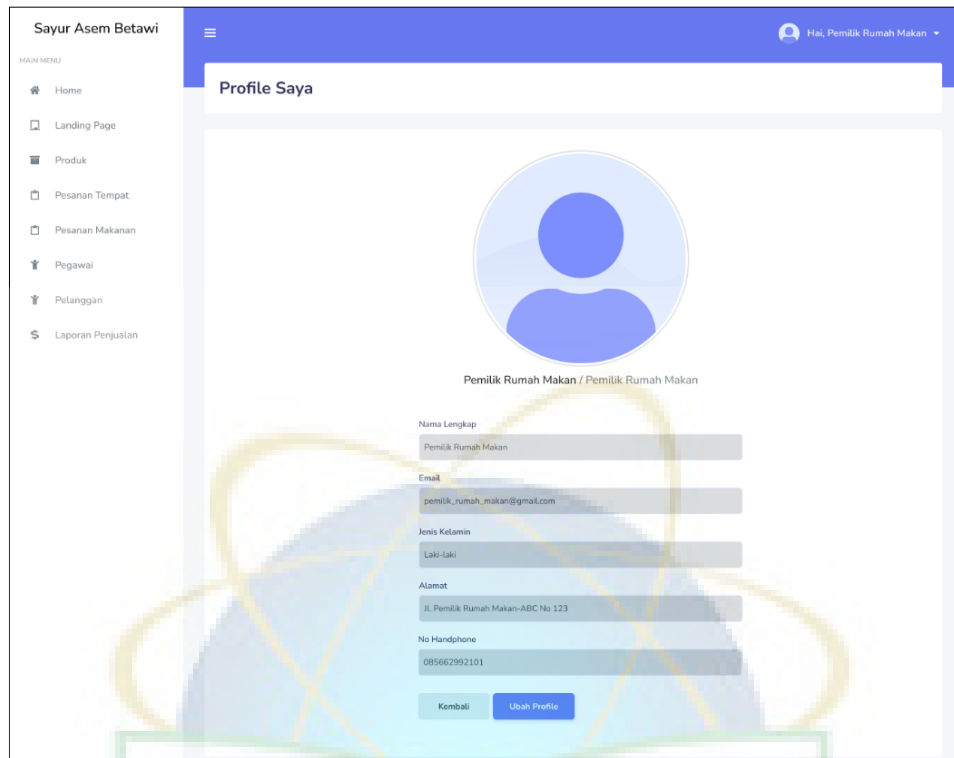
The login page features a light blue background. At the top center is a circular icon containing a blue silhouette of a person. Below this is a white rectangular form with a blue border. The form is titled "Login" in blue text. It contains two input fields: "Email" with the placeholder text "Masukkan Email" and "Password" with the placeholder text "Masukkan Password". Below the input fields are two buttons: a blue "Login" button and a grey "Kembali" button. At the bottom of the form, there is a link that says "Belum memiliki akun? klik Register". The footer of the page contains the text "Copyright © Junanda Firdaus 2022".

➤ Halaman *Register*



The register page features a light blue background. At the top center is a circular icon containing a blue silhouette of a person. Below this is a white rectangular form with a blue border. The form is titled "Register" in blue text. It contains several input fields: "Nama Lengkap" with the placeholder text "Masukkan Nama Lengkap", "Email" with the placeholder text "Masukkan Email", "Password" with the placeholder text "Masukkan Password", "Jenis Kelamin" with a dropdown arrow, "Alamat" with the placeholder text "Masukkan Alamat Lengkap", and "No Handphone" with the placeholder text "Masukkan No Handphone". Below the input fields are two buttons: a blue "Register" button and a grey "Kembali" button. At the bottom of the form, there is a link that says "Sudah memiliki akun? klik Login". The footer of the page contains the text "Copyright © Junanda Firdaus 2022".

➤ Halaman *Profil*



Sayur Asem Betawi

MAIN MENU

- Home
- Landing Page
- Produk
- Pesanan Tempat
- Pesanan Makanan
- Pegawai
- Pelanggan
- Laporan Penjualan

Profile Saya

Hai, Pemilik Rumah Makan

Pemilik Rumah Makan / Pemilik Rumah Makan

Nama Lengkap
Pemilik Rumah Makan

Email
pemilik_rumah_makan@gmail.com

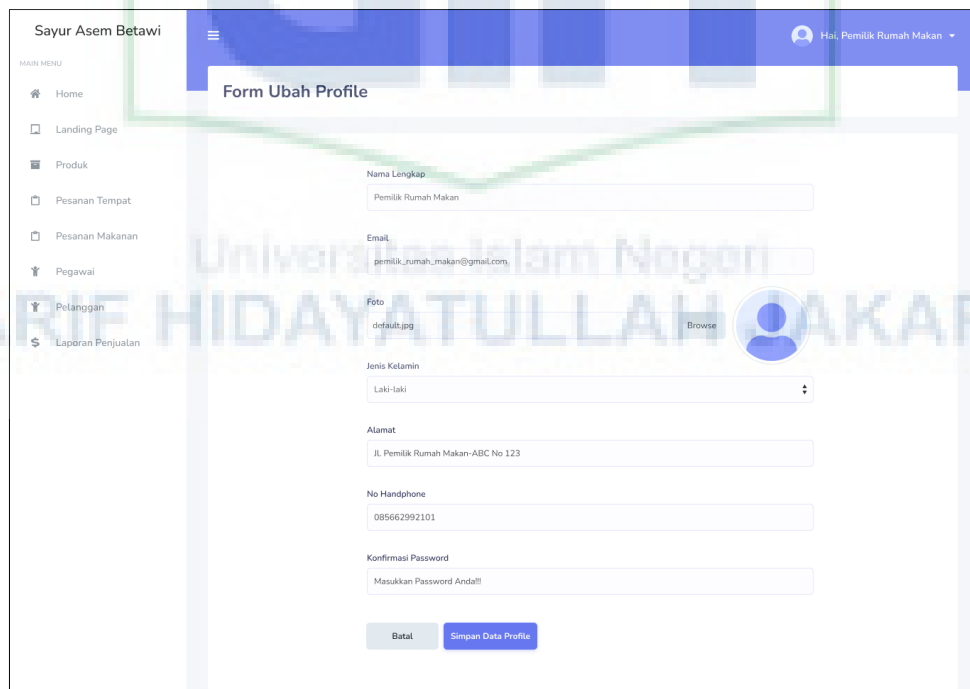
Jenis Kelamin
Laki-laki

Alamat
Jl. Pemilik Rumah Makan-ABC No 123

No Handphone
085662992101

Kembali Ubah Profile

➤ Halaman *Ubah Profil*



Sayur Asem Betawi

MAIN MENU

- Home
- Landing Page
- Produk
- Pesanan Tempat
- Pesanan Makanan
- Pegawai
- Pelanggan
- Laporan Penjualan

Form Ubah Profile

Hai, Pemilik Rumah Makan

Nama Lengkap
Pemilik Rumah Makan

Email
pemilik_rumah_makan@gmail.com

Foto
default.jpg Browse

Jenis Kelamin
Laki-laki

Alamat
Jl. Pemilik Rumah Makan-ABC No 123

No Handphone
085662992101

Konfirmasi Password
Masukkan Password Anda!!!

Batal Simpan Data Profile

➤ Halaman Ubah *Password*

Sayur Asem Betawi

MAIN MENU

- Home
- Landing Page
- Produk
- Pesanan Tempat
- Pesanan Makanan
- Pegawai
- Pelanggan
- Laporan Penjualan

Hai, Pemilik Rumah Makan

Form Ubah Password

Password Lama

Masukkan Password Lama

Password Baru

Masukkan Password Baru

Batal Simpan

➤ Halaman *Home*

Sayur Asem Betawi

MAIN MENU

- Home
- Landing Page
- Produk
- Pesanan Tempat
- Pesanan Makanan
- Pegawai
- Pelanggan
- Laporan Penjualan

Hai, Pemilik Rumah Makan

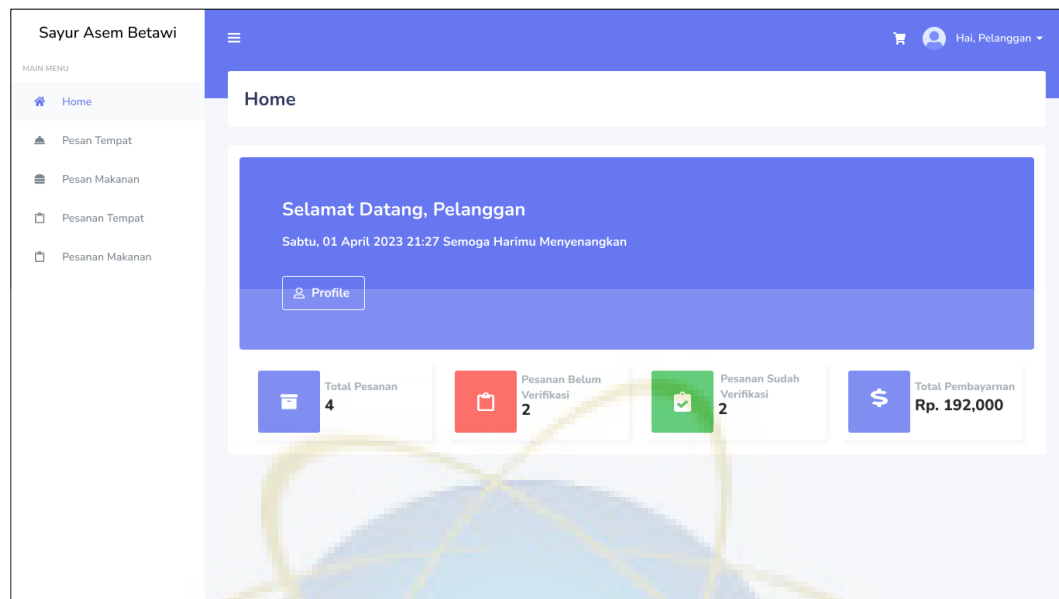
Home

Selamat Datang, Pemilik Rumah Makan

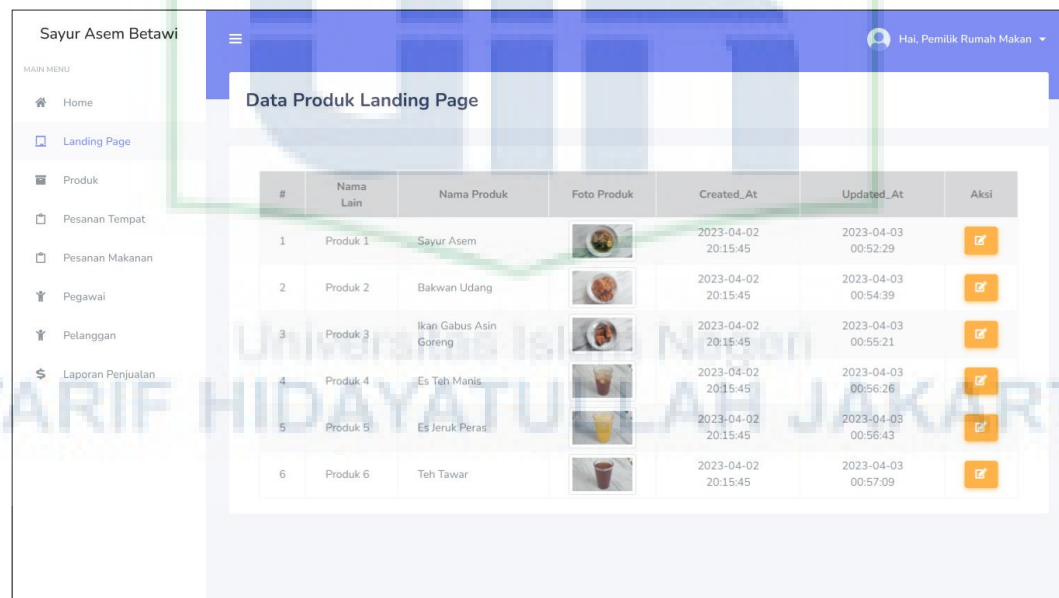
Sabtu, 01 April 2023 21:27 Semoga Harimu Menyenangkan

Profile

➤ Halaman *Home* Pelanggan



➤ Halaman Produk *Landing Page*



➤ Halaman Ubah Produk *Landing Page*



Sayur Asem Betawi

MAIN MENU

- Home
- Landing Page
- Produk
- Pesanan Tempat
- Pesanan Makanan
- Pegawai
- Pelanggan
- Laporan Penjualan

Form Ubah Produk Landing Page

Nama Produk
Sayur Asem

Foto Produk (Resolusi: 1920x1080)
Sayur Asem.png  

Batal **Ubah Data Produk**

➤ Halaman Produk

Sayur Asem Betawi

MAIN MENU

- Home
- Landing Page
- Produk
- Pesanan Tempat
- Pesanan Makanan
- Pegawai
- Pelanggan
- Laporan Penjualan

Data Produk

Tambah Produk

Show 5 entries

Search:

#	Nama	Harga	Foto	Deskripsi	Jenis Produk	Stok Produk	Aksi
1	Sayur Asem	Rp. 12.000		Sayur Asem khas Rumah Makan Sayur Asem Betawi ini terbuat dari oncom, kacang tanah, serta sayur-sayuran seperti jagung, nangka muda, kacang panjang, biji melinjo, daun melinjo, terong bulat hijau yang dicampur dengan bumbu rempah-rempah seperti cabe, bawang merah, dan asam matang sehingga memiliki cita rasa pedas, asam, dan juga segar. Semua disajikan dalam 1 buah piring besar. *Note = Harga diatas untuk 1 porsi	Menu Makanan	Tersedia	 
2	Sayur Asem Bungkus	Rp. 15.000		Sayur Asem khas Rumah Makan Sayur Asem Betawi ini terbuat dari oncom, kacang tanah, serta sayur-sayuran seperti jagung, nangka muda, kacang panjang, biji melinjo, daun melinjo, terong bulat hijau yang dicampur dengan bumbu rempah-rempah seperti cabe, bawang merah, dan asam matang sehingga memiliki cita rasa pedas, asam, dan juga segar. Semua disajikan dalam 1 buah plastik besar. *Note = Harga diatas untuk 1 porsi	Menu Makanan	Tersedia	 
3	Nasi Putih	Rp. 7.000		Nasi Putih ala Sayur Asem Betawi ini menggunakan beras pulen yang memiliki kadar karbohidrat yang besar sehingga memiliki tekstur yang lembut serta mengenyangkan ketika dimakan *Note = Harga diatas untuk 1 porsi	Menu Makanan	Tersedia	 
4	Bakwan Udang	Rp. 15.000		Ni	Menu Makanan	Tersedia	 
5	Tempe Goreng	Rp. 3.000		Tempe Goreng ini terbuat dari tempe yang digoreng sehingga mengandung banyak protein. Tempe Goreng ini sangat cocok untuk menikmati makanan kamu sebagai menu tambahan. *Note = Harga diatas untuk 1 pcs	Menu Makanan	Tersedia	 

Showing 1 to 5 of 29 entries

1 2 3 4 5 6

➤ Halaman Tambah Produk

Sayur Asem Betawi

MAIN MENU

- Home
- Landing Page
- Produk**
- Pesanan Tempat
- Pesanan Makanan
- Pegawai
- Pelanggan
- Laporan Penjualan

Form Tambah Produk

Nama Produk
Masukkan Nama Produk

Harga Produk
Rp.

Foto Produk
Pilih File Foto.jpg

Deskripsi Produk
Masukkan Deskripsi Produk

Jenis Produk

Stok Produk

➤ Halaman Ubah Produk

Sayur Asem Betawi

MAIN MENU

- Home
- Landing Page
- Produk**
- Pesanan Tempat
- Pesanan Makanan
- Pegawai
- Pelanggan
- Laporan Penjualan

Form Ubah Produk

Nama Produk
Sayur Asem

Harga Produk
Rp. 12.000

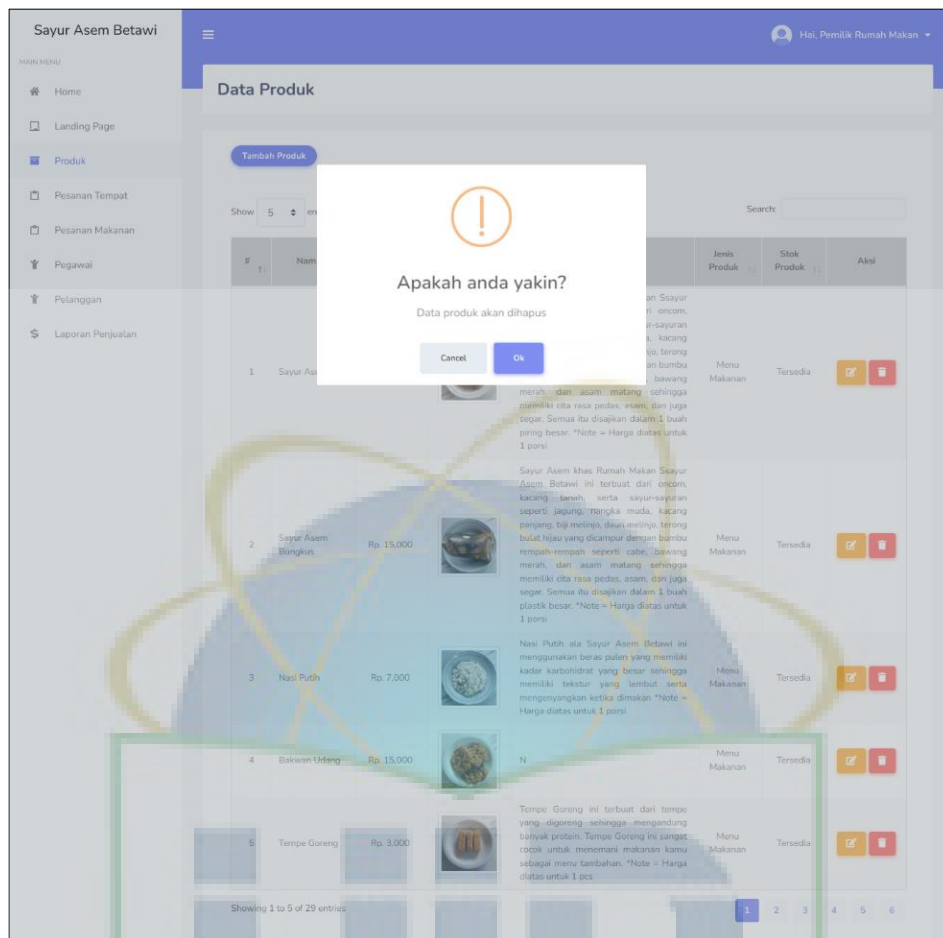
Foto Produk
Sayur Asem.png

Deskripsi Produk
Sayur Asem khas Rumah Makan Sayur Asem Betawi ini terbuat dari oncom,

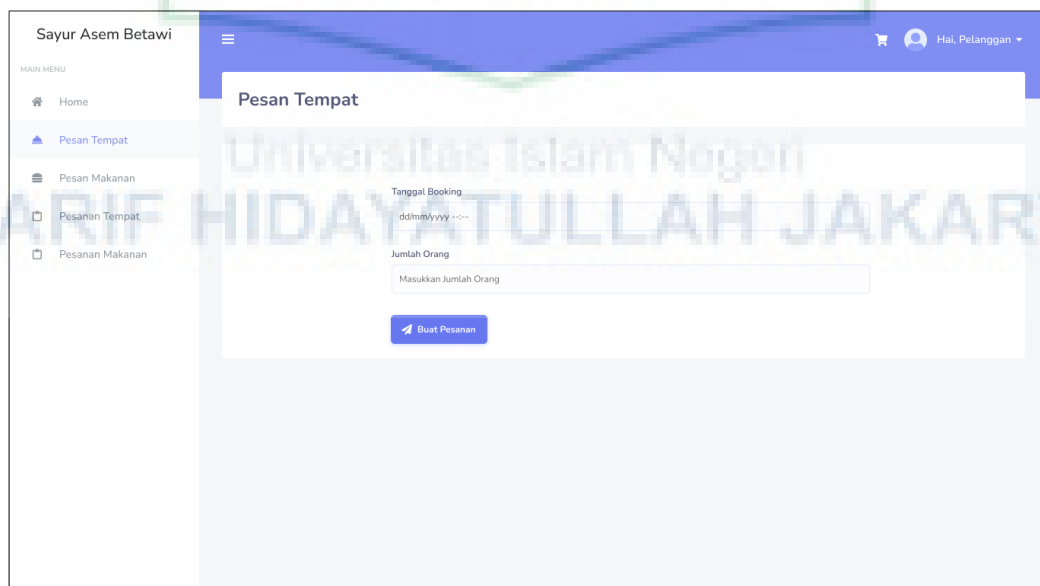
Jenis Produk
Menu Makanan

Stok Produk
Tersedia

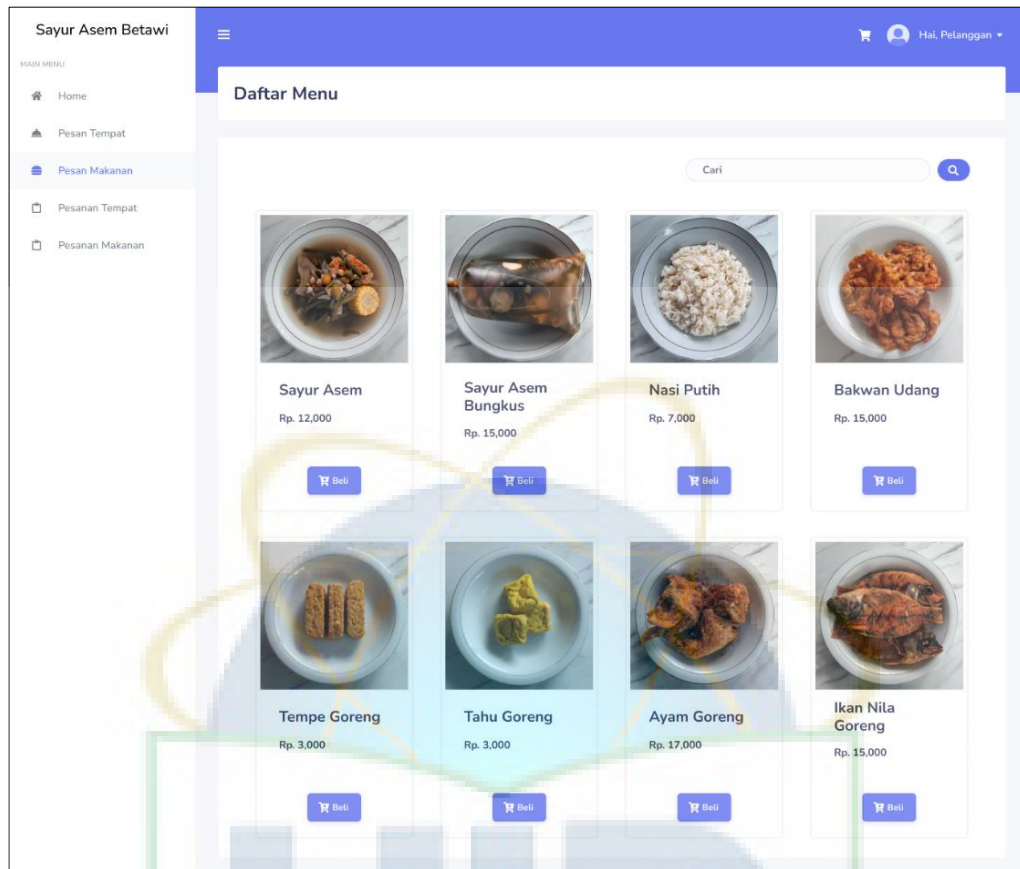
➤ Halaman Hapus Produk



➤ Halaman Pesan Tempat



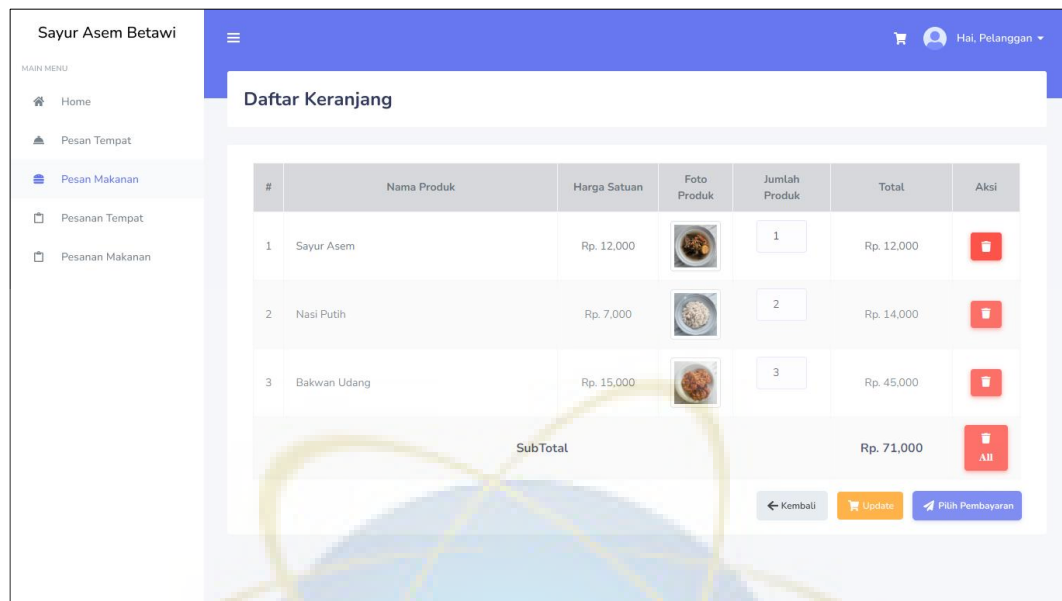
➤ Halaman Pesan Makanan



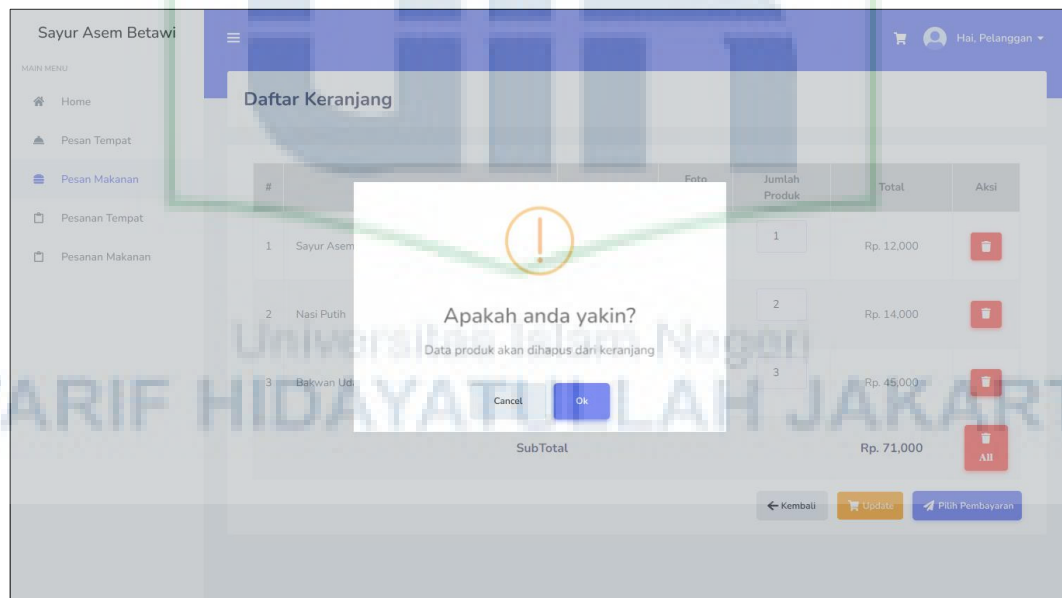
➤ Halaman Detail Produk



➤ Halaman Keranjang



➤ Halaman Hapus Produk Keranjang






➤ Halaman Metode Pembayaran

Sayur Asem Betawi

MAIN MENU

- Home
- Pesan Tempat
- Pesan Makanan
- Pesanan Tempat
- Pesanan Makanan

Metode Pembayaran

#	Nama Produk	Harga Satuan	Foto Produk	Jumlah Produk	Total
1	Sayur Asem	Rp. 12.000		1	Rp. 12.000
2	Nasi Putih	Rp. 7.000		2	Rp. 14.000
3	Bakwan Udang	Rp. 15.000		3	Rp. 45.000
SubTotal					Rp. 71.000

Pilih Metode Pembayaran ▾

← Kembali [Checkout](#)




➤ Halaman Ringkasan Belanjaan

Sayur Asem Betawi

MAIN MENU

- Home
- Pesan Tempat
- Pesan Makanan
- Pesanan Tempat
- Pesanan Makanan

Ringkasan Belanjaan

#	Nama Produk	Harga Satuan	Foto Produk	Jumlah Produk	Total
1	Sayur Asem	Rp. 12.000		1	Rp. 12.000
2	Nasi Putih	Rp. 7.000		2	Rp. 14.000
3	Bakwan Udang	Rp. 15.000		3	Rp. 45.000
SubTotal					Rp. 71.000

Metode Pembayaran Bayar Ditempat

← Kembali [Buat Pesanan](#)

➤ Halaman Rincian Belanjaan

Sayur Asem Betawi

Hai, Pelanggan

MAIN MENU

- Home
- Pesan Tempat
- Pesan Makanan
- Pesanan Tempat
- Pesanan Makanan

Ringkasan Pesanan

#	Nama Produk	Harga Satuan	Foto Produk	Jumlah Produk	Total
1	Sayur Asem	Rp. 12,000		1	Rp. 12,000
2	Nasi Putih	Rp. 7,000		2	Rp. 14,000
3	Bakwan Udang	Rp. 15,000		3	Rp. 45,000

Silahkan Bayar Dikasir Sebesar **Rp. 71,000**
Dengan Kode Pesanan **MKNN202304040001trz6**

Pesanan Makanan

➤ Halaman Pesanan Tempat

Sayur Asem Betawi

Hai, Pemilik Rumah Makan

MAIN MENU

- Home
- Landing Page
- Produk
- Pesanan Tempat
- Pesanan Makanan
- Pegawai
- Pelanggan
- Laporan Penjualan

Data Pesanan Tempat

Show 5 entries

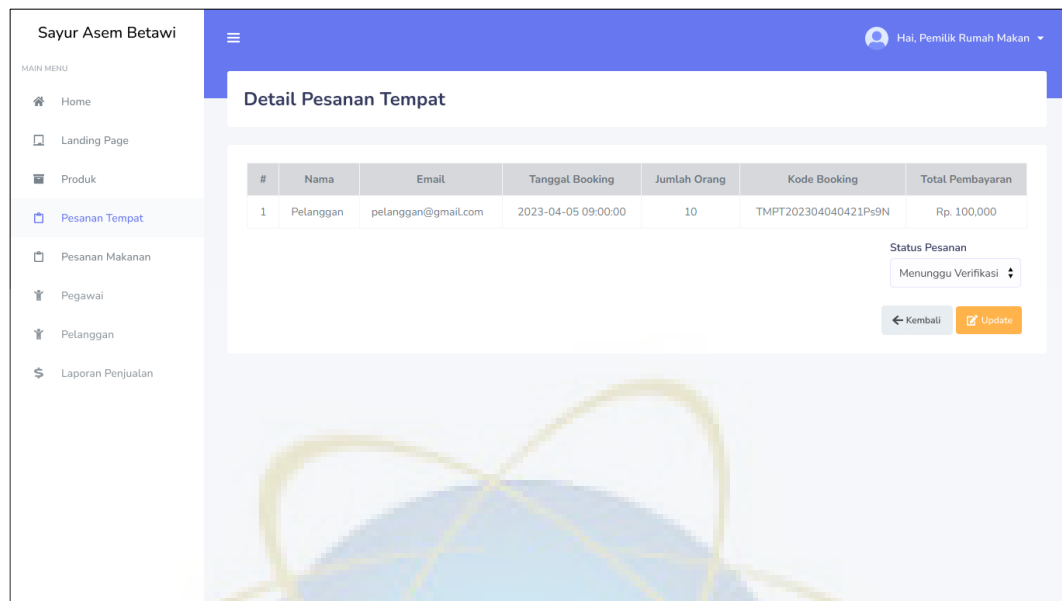
Search:

#	Nama	Email	Tanggal Booking	Jumlah Orang	Kode Booking	Status Pesanan	Aksi
1	Pelanggan	pelanggan@gmail.com	2023-04-05 09:00:00	10	TMPT202304040421Ps9N	Menunggu Verifikasi	
2	Pelanggan1	pelanggan1@gmail.com	2023-04-06 10:00:00	15	TMPT202304040422mbzf	Menunggu Verifikasi	
3	Pelanggan2	pelanggan2@gmail.com	2023-04-07 11:00:00	20	TMPT202304040422U1gr	Menunggu Verifikasi	

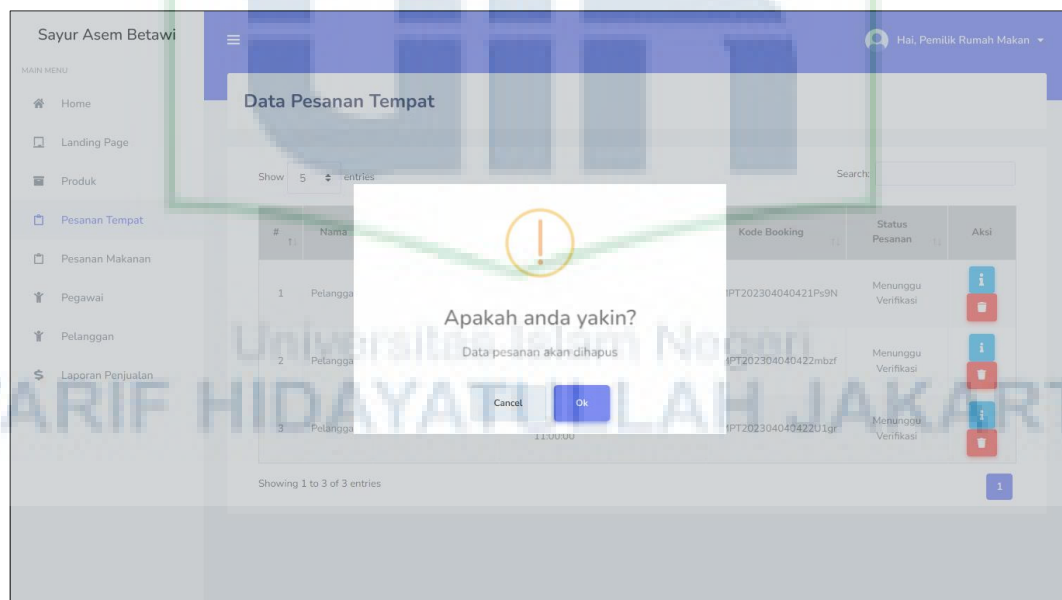
Showing 1 to 3 of 3 entries

1

➤ Halaman Detail Pesanan Tempat



➤ Halaman Hapus Pesanan Tempat



➤ Halaman Notif Pesanan Tempat

The screenshot shows the 'Data Pesanan Tempat' page. A notification overlay is displayed in the center, indicating a new order. The background table lists three pending location orders.

Notification:

Ada Pesanan Baru!!!
Jangan Lupa Di Cek Ya!!!
Ok

#	Nama	Kode Booking	Status Pesanan	Aksi
1	Pelanggan	4PT202304040421Pj9N	Menunggu Verifikasi	Info Hapus
2	Pelanggan	4PT202304040422mbzf	Menunggu Verifikasi	Info Hapus
3	Pelanggan	4PT202304040422U1gr	Menunggu Verifikasi	Info Hapus

Showing 1 to 3 of 3 entries

➤ Halaman Pesanan Makanan

The screenshot shows the 'Data Pesanan Makanan' page. It features a table of food orders with columns for ID, Name, Email, Order Code, Payment Method, Status, Total, and Actions. There are buttons for 'Belum Verifikasi' and 'Penjualan' at the top.

Buttons: [Belum Verifikasi](#) [Penjualan](#)

#	Nama	Email	Kode Pesanan	Metode Pembayaran	Status Pesanan	Total Penjualan	Aksi
1	Pelanggan1	pelanggan1@gmail.com	MKNN202304040003gLeF	Bayar Ditempat	Menunggu Verifikasi	Rp. 214.000	Info Hapus
2	Pelayan	pelayan@gmail.com	MKNN202304040002RMja	Transfer Bank	Menunggu Verifikasi	Rp. 71.000	Info Hapus
3	Pelanggan	pelanggan@gmail.com	MKNN202304040001trz6	Bayar Ditempat	Menunggu Verifikasi	Rp. 71.000	Info Hapus

Showing 1 to 3 of 3 entries

➤ Halaman Detail Pesanan Makanan

Sayur Asem Betawi		Hai, Pemilik Rumah Makan							
MAIN MENU		Detail Pesanan Makanan							
Home									
Landing Page									
Produk									
Pesanan Tempat									
Pesanan Makanan									
Pegawai									
Pelanggan									
Laporan Penjualan									

#	Nama	Email	No Handphone	Tanggal Penjualan	Nama Produk	Harga Satuan	Jumlah Produk	Total Harga
1					Sayur Asem	Rp. 12,000	1	Rp. 12,000
2					Nasi Putih	Rp. 7,000	2	Rp. 14,000
3	Pelanggan1	pelanggan1@gmail.com	085662992108	2023-04-04 07:20:07	Ayam Goreng	Rp. 17,000	4	Rp. 68,000
4					Ikan Nila Goreng	Rp. 15,000	5	Rp. 75,000
5					Bakwan Udang	Rp. 15,000	3	Rp. 45,000
Total Penjualan								Rp. 214,000

[← Kembali](#)
[Cetak Pesanan](#)

➤ Halaman Hapus Pesanan Makanan

Sayur Asem Betawi		Hai, Pemilik Rumah Makan							
MAIN MENU		Data Pesanan Makanan							
Home									
Landing Page									
Produk									
Pesanan Tempat									
Pesanan Makanan									
Pegawai									
Pelanggan									
Laporan Penjualan									

Belum Verifikasi Penjualan

Show: 5

Search:

#	Nama	Status Pesanan	Total Penjualan	Aksi
1	Pelanggan	Menunggu Verifikasi	Rp. 214,000	Info Hapus
2	Pelayan	Menunggu Verifikasi	Rp. 71,000	Info Hapus
3	Pelanggan	Bayar Ditempat	Rp. 71,000	Info Hapus

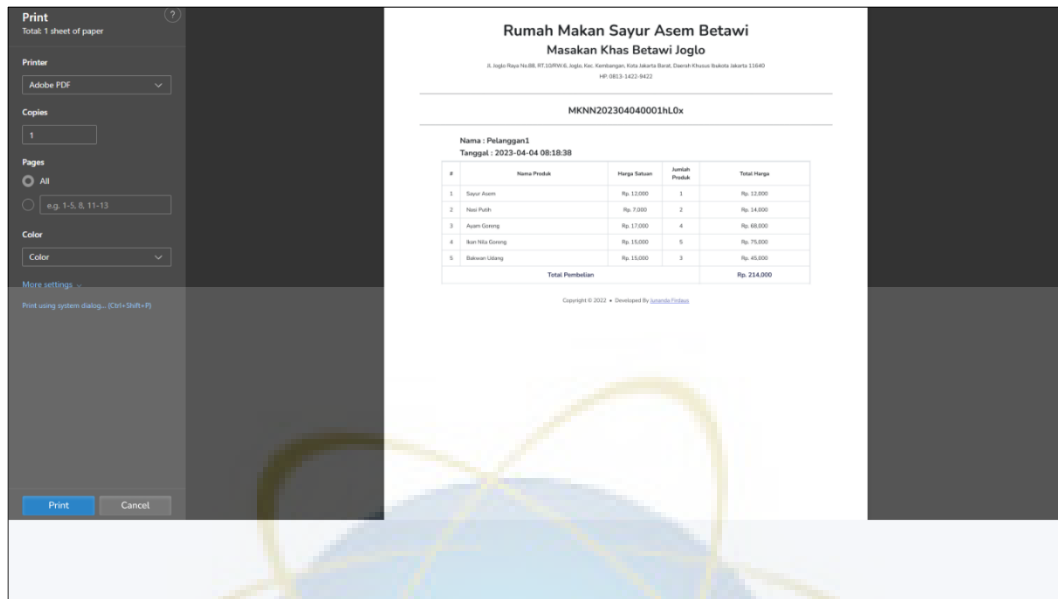
Showing 1 to 3 of 3 entries

Apakah anda yakin?

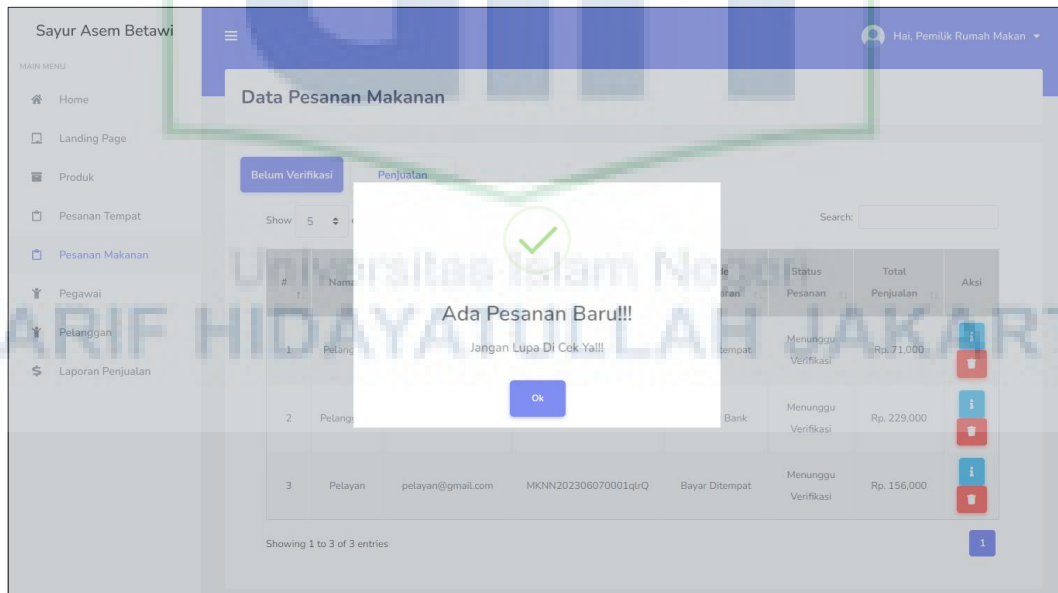
Data pesanan akan dihapus

[Cancel](#)
[Ok](#)

➤ Halaman Cetak Pesanan Makanan



➤ Halaman Notif Pesanan Makanan



➤ Halaman Pegawai

Sayur Asem Betawi

MAIN MENU

- Home
- Landing Page
- Produk
- Pesanan Tempat
- Pesanan Makanan
- Pegawai**
- Pelanggan
- Laporan Penjualan

Hi, Pemilik Rumah Makan

Data Pegawai

Tambah Pegawai

Show 5 entries

#	Nama Lengkap	Email	Foto	Jenis Kelamin	Alamat	No Handphone	Jabatan	Tanggal Membuat	Tanggal Hapus	Aksi
1	Pemilik Rumah Makan	peilik_rumah_makan@gmail.com		Laki-laki	Jl. Pemilik Rumah Makan ABC No 123	005662992101	Pemilik Rumah Makan	2023-04-02 20:15:26	2023-04-02 20:15:26	
2	Manajer Keuangan	manajer_keuangan@gmail.com		Laki-laki	Jl. Manajer Keuangan ABC No 123	005662992102	Manajer Keuangan	2023-04-02 20:15:26	2023-04-02 20:15:26	
3	Manajer Operasional	manajer_operasional@gmail.com		Laki-laki	Jl. Manajer Operasional ABC No 123	005662992103	Manajer Operasional	2023-04-02 20:15:26	2023-04-02 20:15:26	
4	Kepala Koki/Ruwa Masak	kepala_koki@gmail.com		Laki-laki	Jl. Kepala Koki/Ruwa Masak ABC No 123	005662992104	Kepala Koki/Ruwa Masak	2023-04-02 20:15:26	2023-04-02 20:15:26	
5	Kasir	kasir@gmail.com		Laki-laki	Jl. Kasir ABC No 123	005662992105	Kasir	2023-04-02 20:15:26	2023-04-02 20:15:26	

Showing 1 to 5 of 6 entries

➤ Halaman Tambah Pegawai

Sayur Asem Betawi

MAIN MENU

- Home
- Landing Page
- Produk
- Pesanan Tempat
- Pesanan Makanan
- Pegawai**
- Pelanggan
- Laporan Penjualan

Hi, Pemilik Rumah Makan

Form Tambah Pegawai

Nama Lengkap

Masukkan Nama Lengkap

Email

Masukkan Email

Password

Masukkan Password

Jenis Kelamin

Alamat

Masukkan Alamat

No Handphone

Masukkan No Handphone

Jabatan Pegawai

Silahkan Pilih Jabatan Pegawai

Batal Simpan Data Pegawai

➤ Halaman Ubah Pegawai

Sayur Asem Betawi

MAIN MENU

- Home
- Landing Page
- Produk
- Pesanan Tempat
- Pesanan Makanan
- Pegawai**
- Pelanggan
- Laporan Penjualan

Hai, Pemilik Rumah Makan

Form Ubah Pegawai

Nama Lengkap
Pemilik Rumah Makan

Email
pemilik_rumah_makan@gmail.com

Password

Foto
default.jpg

Jenis Kelamin
Laki-Laki

Alamat
Jl. Pemilik Rumah Makan-ABC No 123

No Handphone
085662992101

Jabatan Pegawai
Pemilik Rumah Makan

➤ Halaman Hapus Pegawai

Sayur Asem Betawi

MAIN MENU

- Home
- Landing Page
- Produk
- Pesanan Tempat
- Pesanan Makanan
- Pegawai**
- Pelanggan
- Laporan Penjualan

Hai, Pemilik Rumah Makan

Data Pegawai

Search

Apakah anda yakin?
Data pegawai akan dihapus

No	Nama Lengkap	Email	Jenis Kelamin	Alamat	No Handphone	Jabatan	Tanggal Masuk	Tanggal Keluar	Aksi
1	Pemilik Rumah Makan					Pemilik Rumah Makan	2023-04-02 20:15:26	2023-04-02 20:15:26	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
2	Manajer Keuangan					Manajer Keuangan	2023-04-02 20:15:26	2023-04-02 20:15:26	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
3	Manajer Operasional					Manajer Operasional	2023-04-02 20:15:26	2023-04-02 20:15:26	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
4	Kepala Koki/Koki Masing	kepalakoki@gmail.com	Laki-Laki	R. Puri Jaya Rumah ABC No 123	085662992101	Kepala Koki/Koki Masing	2023-04-02 20:15:26	2023-04-02 20:15:26	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
5	Kasir	kasir@gmail.com	Laki-Laki	R. Puri Jaya Rumah ABC No 123	085662992101	Kasir	2023-04-02 20:15:26	2023-04-02 20:15:26	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>

Showing 1 to 5 of 6 entries

➤ Halaman Pelanggan

Sayur Asem Betawi

MAIN MENU

- Home
- Landing Page
- Produk
- Pesanan Tempat
- Pesanan Makanan
- Pegawai
- Pelanggan**
- Laporan Penjualan

Hai, Pemilik Rumah Makan

Data Pelanggan

Show 5 entries

#	Nama Lengkap	Email	Foto	Jenis Kelamin	Alamat	No Handphone	Status	Tanggal Membuat	Tanggal Merubah	Aksi
1	Pelanggan	pelanggan@gmail.com		Laki-laki	Jl. PELANGGAN-ABC No 123	085662992107	Sudah Verifikasi	2023-04-02 20:19:26	2023-04-02 20:19:26	
2	Pelanggan1	pelanggan1@gmail.com		Laki-laki	Jl. PELANGGAN1-ABC No 123	085662992108	Sudah Verifikasi	2023-04-02 20:19:26	2023-04-02 20:19:26	
3	Pelanggan2	pelanggan2@gmail.com		Laki-laki	Jl. PELANGGAN2-ABC No 123	085662992109	Sudah Verifikasi	2023-04-02 20:19:26	2023-04-02 20:19:26	
4	Pelanggan3	pelanggan3@gmail.com		Laki-laki	Jl. PELANGGAN3-ABC No 123	085662992110	Sudah Verifikasi	2023-04-02 20:19:26	2023-04-02 20:19:26	
5	Pelanggan4	pelanggan4@gmail.com		Laki-laki	Jl. PELANGGAN4-ABC No 123	085662992111	Sudah Verifikasi	2023-04-02 20:19:26	2023-04-02 20:19:26	

Showing 1 to 5 of 5 entries

➤ Halaman Ubah Pelanggan

Sayur Asem Betawi

MAIN MENU

- Home
- Landing Page
- Produk
- Pesanan Tempat
- Pesanan Makanan
- Pegawai
- Pelanggan**
- Laporan Penjualan

Hai, Pemilik Rumah Makan

Form Ubah Pelanggan

Nama Lengkap

Pelanggan

Email

pelanggan@gmail.com

Password

.....

Foto

default.jpg

Jenis Kelamin

Laki-Laki

Alamat

Jl. PELANGGAN-ABC No 123

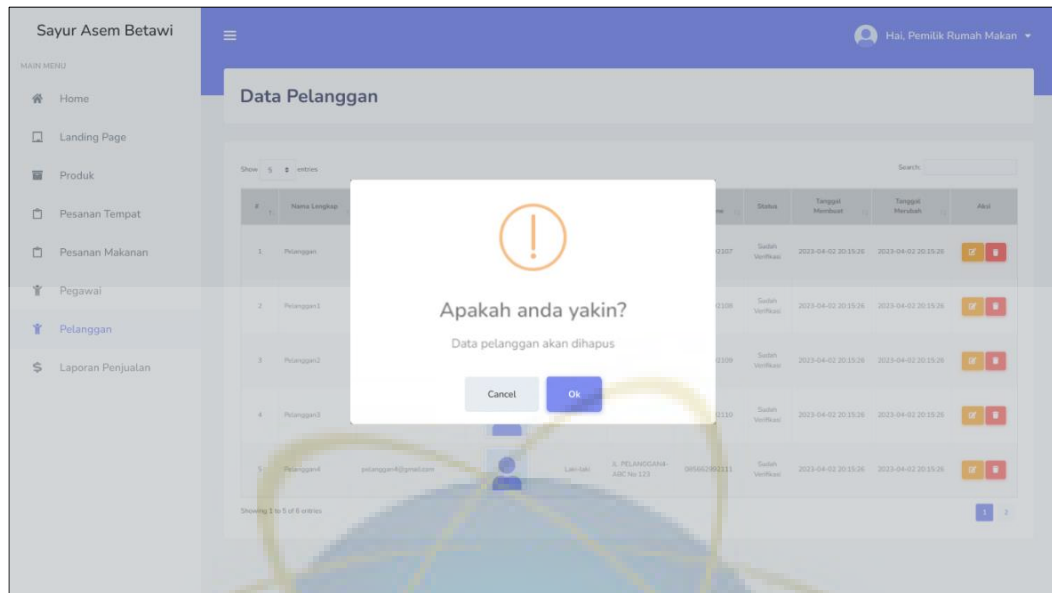
No Handphone

085662992107

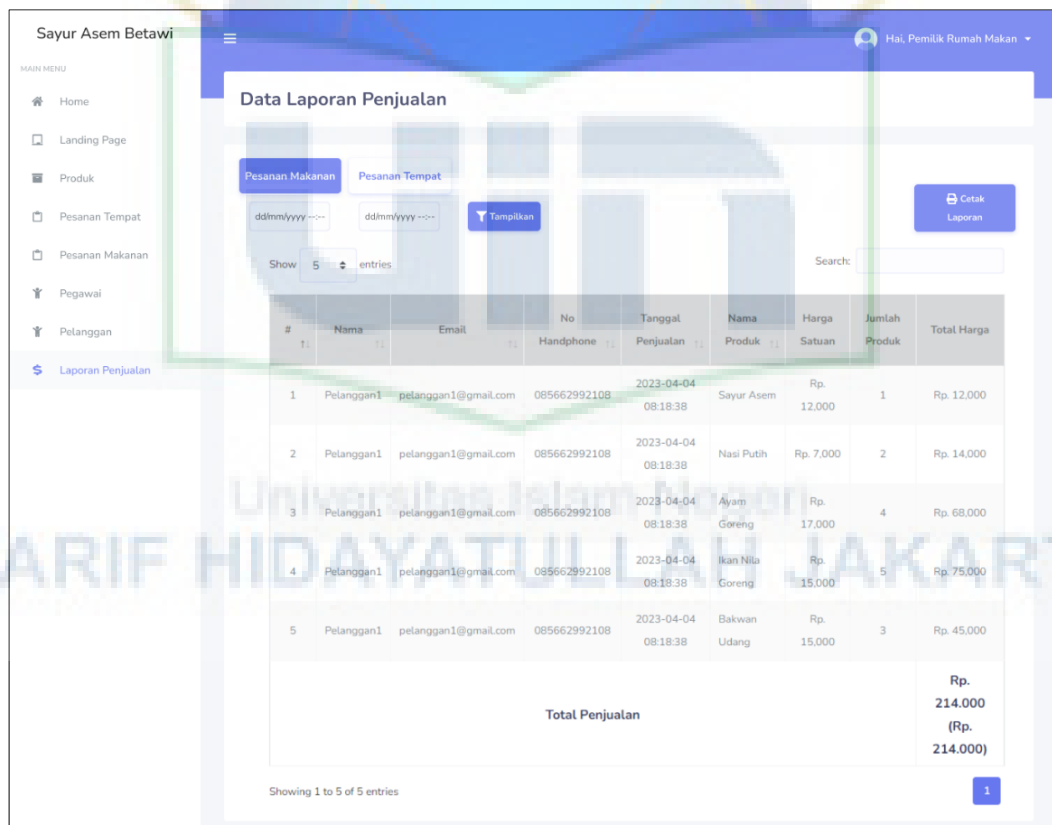
Status

Sudah Verifikasi

➤ Halaman Hapus Pelanggan



➤ Halaman Laporan Penjualan



➤ Halaman Cetak Laporan Penjualan

[illegible]

LAMPIRAN IV

SOURCE CODE

```
Pesanan_Makanan Models                                'metode_pembayaran',

<?php                                                       'bukti_transfer', 'total_penjualan',

namespace App\Models;                                       'status_pesanan', 'catatan_pesanan'];

use CodeIgniter\Model;                                       public function

use CodeIgniter\I18n\Time;                                   getPesanan_Makanan($kode_user =

class Pesanan_MakananModel                                  null)

extends Model                                                {

{                                                            $db =

protected $table =                                          \Config\Database::connect();

'pesanan_makanan';                                         $builder = $db-

                                                             >table('pesanan_makanan');

protected $primaryKey =                                    $builder->select('*');

'kode_penjualan';                                           $builder->join('users',

protected $useAutoIncrement =                               $builder->join('users',

false;                                                       'users.kode_user =

                                                             pesanan_makanan.kode_user');

protected $useTimestamps = true;                             $builder-

                                                             >orderBy('tanggal_penjualan',

                                                             'DESC');

protected $createdField =                                    if ($kode_user == null) {

'created_at';                                               $query = $builder->get();

                                                             } else {

protected $updatedField =

'updated_at';

protected $allowedFields =

['kode_penjualan', 'kode_user',

'tanggal_penjualan', 'kode_pesanan',
```

<code>\$builder-</code>	<code>\$db =</code>
<code>>where('pesanan_makanan.kode_use</code>	<code>\Config\Database::connect();</code>
<code>r', \$kode_user);</code>	<code>// Masuk ke tabel pesanan_makanan</code>
<code>\$query = \$builder->get();</code>	<code>\$builder = \$db-</code>
<code>}</code>	<code>>table('pesanan_makanan');</code>
<code>return \$query->getResultArray();</code>	<code>// Pilih tanggal_penjualan yang</code>
<code>}</code>	<code>paling besar di tabel</code>
<code>public function</code>	<code>\$builder-</code>
<code>getKode_Pesanan_Custom()</code>	<code>>selectMax('tanggal_penjualan');</code>
<code>{</code>	<code>\$query = \$builder->get();</code>
<code>//Generate kode_pesanan ke tabel</code>	<code>// Menampilkan hasil sebagai string</code>
<code>pesanan_makanan</code>	<code>foreach (\$query->getResult() as</code>
<code>\$pesanan = 'MKNN';</code>	<code>\$row) {</code>
<code>\$datetime = Time::now();</code>	<code>\$hasil_cari = \$row-</code>
<code>//mengubah tanggal menjadi string</code>	<code>>tanggal_penjualan;</code>
<code>\$tanggal = \$datetime-</code>	<code>}</code>
<code>>toDateString();</code>	<code>if (\$hasil_cari == "") {</code>
<code>//menghilangkan strip '-' dari tanggal.</code>	<code>\$tanggal_penjualan = \$tanggal;</code>
<code>contoh "2022-04-29"</code>	<code>} else {</code>
<code>\$tanggal_tanpastrip =</code>	<code>\$tanggal_penjualan = \$hasil_cari;</code>
<code>preg_replace('/^[^0-9]/', "", \$tanggal);</code>	<code>}</code>
<code>//Generate kode custom yang ke reset</code>	<code>// Memisahkan String '2022-05-22</code>
<code>setiap ganti hari</code>	<code>06:04:11' menjadi '2022-05-22'</code>
<code>// Konek ke database</code>	

```

$tanggal_dari_database = substr($tanggal_penjualan, 0, 10);
//Menghilangkan strip '-' dari
tanggal. contoh "2022-04-29"
$tanggal_dari_database_tanpastrip = preg_replace('/^[^0-9]/', '',
$tanggal_dari_database);
if
($tanggal_dari_database_tanpastrip
=== $tanggal_tanpastrip) {
//Mengambil kode custom yang ke
reset setiap ganti hari di database
// Pilih kode_pesanan yang paling
besar di tabel
$builder->selectMax('kode_pesanan');
$query = $builder->get();
// Menampilkan hasil sebagai string
foreach ($query->getResult() as
$row) {
$hasil_cari_kode = $row->kode_pesanan;
}
if ($hasil_cari_kode == "") {
$hasil_cari_kode_pesanan = 'PSNN0000000000000000RAND';
} else {
$hasil_cari_kode_pesanan = $hasil_cari_kode;
}
// Memisahkan String
'PSNN202205220001RAND'
menjadi '0001'
$kode_pesanan_dari_database = (int)
substr($hasil_cari_kode_pesanan, -8,
4);
// Menambahkan integer '1' menjadi
'2'
$kode_pesanan_dari_database++;
// Mengubah integer '2' menjadi
string '0002'
$kode_custom_dari_database =
sprintf('%04s',
$kode_pesanan_dari_database);
$kode_custom =
$kode_custom_dari_database;
} else {
$kode_custom = '0001';

```


}	<h1>Data Pesanan Makanan</h1>
//Generate kode acak	</div>
\$kode_random_pesanan =	<div class="section-body">
random_string('alnum', 4);	<div class="card">
\$kode_pesanan = \$pesanan .	<!-- <div class="card-
\$tanggal_tanpastrip . \$kode_custom .	header"></div> -->
\$kode_random_pesanan;	<div class="card-body">
return \$kode_pesanan;	<div class="container-fluid">
}	<div class="row align-items-
}	center">
	<div class="col-lg">

Pesanan_Makanan View

<?= \$this->extend('layout/default')	<?php if (session()-
>	>getFlashdata('pesan')) : ?>
<?= \$this->section('title') ?>	<div class="row">
<title>Data Pesanan Makanan	<div class="col-12">
— Sayur Asem Betawi</title>	<div class="alert alert-success
<?= \$this->endSection() ?>	pesan_Flashdata">
<?= \$a = 1;	<?= session()->getFlashdata('pesan');
\$b = 1;	>
\$c = 1; ?>	</div>
<?= \$this->section('content') ?>	</div>
<section class="section">	<?php endif; ?>
<div class="section-header">	</div>

</div>

</div>

<div class="container-fluid">

<div class="row">

<div class="col-lg">

<ul class="nav nav-pills"

id="myTab3" role="tablist">

<?php if (\$level == 'Pemilik Rumah

Makan' or \$level == 'Manajer

Keuangan' or \$level == 'Kasir' or

\$level == 'Pelayan' or \$level ==

'Pelanggan') { ?>

<li class="nav-item">

<a class="nav-link active"

id="home-tab3" data-toggle="tab"

href="#home3" role="tab" aria-

controls="home" aria-

selected="true">Belum

Verifikasi

<?php } ?>

<?php if (\$level == 'Pelayan' or

\$level == 'Pelanggan') { ?>

<li class="nav-item">

<a class="nav-link" id="profile-tab3"

data-toggle="tab" href="#profile3"

role="tab" aria-controls="profile"

aria-selected="false">Sudah

Verifikasi

<?php } ?>

<?php if (\$level == 'Pemilik Rumah

Makan' or \$level == 'Manajer

Keuangan' or \$level == 'Kepala

Koki/Juru Masak' or \$level ==

'Kasir' or \$level == 'Pelayan') { ?>

<li class="nav-item">

<a class="nav-link" id="contact-

tab3" data-toggle="tab"

href="#contact3" role="tab" aria-

controls="contact" aria-

selected="false">Penjualan

<?php } ?>

<div class="tab-content"

id="myTabContent2">

```

<div class="tab-pane fade show
active" id="home3" role="tabpanel"
aria-labelledby="home-tab3">
<?php if ($level == 'Pemilik Rumah
Makan' or $level == 'Manajer
Keuangan' or $level == 'Kasir' or
$level == 'Pelayan' or $level ==
'Pelanggan') { ?>
<?php if
(empty($detail_pesanan_makanan))
{ ?>
<div class="container">
<div class="row">
<div class="col text-center">
<h5>Data Pesanan Makanan
Kosong!!!</h5>
</div>
</div>
</div>
<?php } else { ?>
<div class="container-fluid">
<div class="row">
<div class="col-lg-12">

```

```

<table class="table table-bordered
table-striped table-hover tabel table-
responsive-lg"
id="pesanan_makanan">
<thead>
<tr class="table-secondary">
<th class="align-middle text-
center">#</th>
<th class="align-middle text-
center">Nama</th>
<th class="align-middle text-
center">Email</th>
<th class="align-middle text-
center">Kode Pesanan</th>
<th class="align-middle text-
center">Metode Pembayaran</th>
<th class="align-middle text-
center">Status Pesanan</th>
<?php if ($level == 'Pemilik Rumah
Makan' or $level == 'Manajer
Keuangan' or $level == 'Kasir') { ?>
<th class="align-middle text-
center">Total Penjualan</th>
<?php } ?>

```

```

<?php if ($level == 'Pelayan' or
$level == 'Pelanggan') { ?>
<th class="align-middle text-
center">Total Pembelian</th>
<?php } ?>
<th class="align-middle text-
center">Aksi</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<?php foreach
($detail_pesanan_makanan as $dpm)
: ?>
<tr>
<td class="align-middle text-
center"><?=$a++; ?></td>
<td class="align-middle text-
center"><?=$dpm['nama_lengkap'];
?></td>
<td class="align-middle text-
center"><?=$dpm['email']; ?></td>
<td class="align-middle text-
center"><?=$dpm['kode_pesanan'];
?></td>
<td class="align-middle text-
center"><?=$dpm['metode_pembayaran'];
?></td>
<td class="align-middle text-
center"><?=$dpm['status_pesanan'];
?></td>
<td class="align-middle text-
center">Rp. <?=$
number_format($dpm['total_penjual
an']); ?></td>
<td class="align-middle text-
center">
<a href="<?=$
site_url('/pesanan_makanan/detail_p
esanan_makanan/'); ?><?=$
$dpm['kode_penjualan']; ?>"
class="btn btn-icon btn-info"><i
class="fas fa-info"></i></a>
<form action="<?=$
site_url('/pesanan_makanan/delete_p
esanan_makanan/'); ?><?=$
$dpm['kode_penjualan']; ?>"

```

```
method="post" class="d-inline
```

```
tombol_hapus">
```

```
<?= csrf_field(); ?>
```

```
<input type="hidden"
```

```
name="_method"
```

```
value="DELETE">
```

```
<button type="submit" class="btn
```

```
btn-icon btn-danger"><i class="fas
```

```
fa-trash"></i></button>
```

```
</form>
```

```
</td>
```

```
</tr>
```

```
<?php endforeach; ?>
```

```
</tbody>
```

```
</table>
```

```
</div>
```

```
</div>
```

```
</div>
```

```
<?php } ?>
```

```
<?php } ?>
```

```
</div>
```

```
<div class="tab-pane fade"
```

```
id="profile3" role="tabpanel" aria-
```

```
labelledby="profile-tab3">
```

```
<?php if ($level == 'Pelayan' or
```

```
$level == 'Pelanggan') { ?>
```

```
<?php if (empty($detail_pembelian))
```

```
{ ?>
```

```
<div class="container">
```

```
<div class="row">
```

```
<div class="col text-center">
```

```
<h5>Data Pesanan
```

```
Kosong<br>Silahkan Belanja
```

```
Terlebih Dahulu!!!</h5>
```

```
</div>
```

```
</div>
```

```
</div>
```

```
<?php } else { ?>
```

```
<div class="container-fluid">
```

```
<div class="row">
```

```
<div class="col-lg-12">
```

```
<table class="table table-bordered
```

```
table-striped table-hover tabel table-
```

```
responsive-lg"
```

```
id="sudah_verifikasi">
```

```
<thead>
```

```
<tr class="table-secondary">
```

```

<th class="align-middle text-
center">#</th>
<th class="align-middle text-
center">Nama</th>
<th class="align-middle text-
center">Email</th>
<th class="align-middle text-
center">Kode Pesanan</th>
<th class="align-middle text-
center">Metode Pembayaran</th>
<th class="align-middle text-
center">Status Pesanan</th>
<th class="align-middle text-
center">Total Pembelian</th>
<th class="align-middle text-
center">Aksi</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<?php foreach ($detail_pembelian as
$dpp) : ?>
<tr>
<td class="align-middle text-
center"><?=$b++; ?></td>
<td class="align-middle text-
center"><?=$dpp['nama_lengkap'];
?></td>
<td class="align-middle text-
center"><?=$dpp['email']; ?></td>
<td class="align-middle text-
center"><?=$dpp['kode_pesanan'];
?></td>
<td class="align-middle text-
center"><?=$dpp['metode_pembayaran']; ?></td>
<td class="align-middle text-
center"><?=$dpp['status_pesanan'];
?></td>
<td class="align-middle text-
center">Rp. <?=$dpp['total_penjualan'];
?></td>
<td class="align-middle text-
center">
<a href="<?=$dpp['kode_penjualan']; ?>"

```

class="btn btn-icon btn-info"><i

class="fas fa-info"></i>

</td>

</tr>

<?php endforeach; ?>

</tbody>

<tfoot>

<tr>

<td colspan="6" class="align-middle
text-center subtotal">Total

Pembelian</td>

<td colspan="2" class="align-middle
text-center subtotal"></td>

</tr>

</tfoot>

</table>

</div>

</div>

</div>

<?php } ?>

<?php } ?>

</div>

<div class="tab-pane fade"

id="contact3" role="tabpanel" aria-

labelledby="contact-tab3">

<?php if (\$level == 'Pemilik Rumah

Makan' or \$level == 'Manajer

Keuangan' or \$level == 'Kepala

Koki/Juru Masak' or \$level ==

'Kasir' or \$level == 'Pelayan') { ?>

<?php if (empty(\$detail_penjualan))
{ ?>

<div class="container">

<div class="row">

<div class="col text-center">

<h5>Data Penjualan Kosong!!!</h5>

</div>

</div>

</div>

<?php } else { ?>

<div class="container-fluid">

<div class="row">

<div class="col-lg-12">

<table class="table table-bordered

table-striped table-hover tabel table-

responsive-lg" id="penjualan">

```

<thead>
<tr class="table-secondary">
<th class="align-middle text-
center">#</th>
<th class="align-middle text-
center">Nama</th>
<th class="align-middle text-
center">Email</th>
<th class="align-middle text-
center">Kode Pesanan</th>
<th class="align-middle text-
center">Metode Pembayaran</th>
<th class="align-middle text-
center">Status Pesanan</th>
<th class="align-middle text-
center">Total Penjualan</th>
<th class="align-middle text-
center">Aksi</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<?php foreach ($detail_penjualan as
$dp) : ?>
<tr>
<td class="align-middle text-
center"><?= $c++; ?></td>
<td class="align-middle text-
center"><?= $dp['nama_lengkap'];
?></td>
<td class="align-middle text-
center"><?= $dp['email']; ?></td>
<td class="align-middle text-
center"><?= $dp['kode_pesanan'];
?></td>
<td class="align-middle text-
center"><?=
$dp['metode_pembayaran']; ?></td>
<td class="align-middle text-
center"><?= $dp['status_pesanan'];
?></td>
<td class="align-middle text-
center">Rp. <?=
number_format($dp['total_penjualan'
]); ?></td>
<td class="align-middle text-
center">
<a href="<?=
site_url('/pesanan_makanan/detail_p

```


enjualan/"); ?><?=	<?php endforeach; ?>
\$dp['kode_penjualan']; ?>"	</tbody>
class="btn btn-icon btn-info"><i	<?php if (\$level == 'Pemilik Rumah
class="fas fa-info"></i>	Makan') { ?>
<?php if (\$level == 'Pemilik Rumah	<tfoot>
Makan' or \$level == 'Manajer	<tr>
Keuangan') { ?>	<td colspan="6" class="align-middle
<form action="<?=	text-center subtotal">Total
site_url('/pesanan_makanan/delete_p	Penjualan</td>
enjualan/"); ?><?=	<td colspan="2" class="align-middle
\$dp['kode_penjualan']; ?>"	text-center subtotal"></td>
method="post" class="d-inline	</tr>
tombol_hapus">	</tfoot>
<?= csrf_field(); ?>	<?php } ?>
<input type="hidden"	</table>
name="_method"	</div>
value="DELETE">	</div>
<button type="submit" class="btn	</div>
btn-icon btn-danger"><i class="fas	<?php } ?>
fa-trash"></i></button>	<?php } ?>
</form>	</div>
<?php } ?>	</div>
</td>	</div>
</tr>	</div>

```

</div>
});

</div>
});

<!-- <div class="card-footer"></div>
</script>

-->
<?= $this->endSection() ?>

</div>
<?= $this->endSection() ?>

</div>

```

</section> **Pesanan_Makanan Controller**

```

<?= $this->section('javascript') ?>
<?php

<script>
namespace App\Controllers;

$(".tombol_hapus").click(function(e)
use CodeIgniter\I18n\Time;

{
class Pesanan_Makanan extends

e.preventDefault();
BaseController

const href = $(this).attr('action');
{

swal({
public function index()

title: 'Apakah anda yakin?',
{

text: 'Data pesanan akan dihapus',
$level = userLogin()->level;

icon: 'warning',
$kode_user = userLogin()-

buttons: true,
>kode_user;

dangerMode: true,
//Untuk tab "Belum Verifikasi"

})
if ($level == 'Pemilik Rumah Makan'

.then((willDelete) => {
or $level == 'Manajer Keuangan' or

if (willDelete) {
userLogin()->level == 'Kasir') {

document.location.href = href;

}
}
}

```

```

$detail_pesanan_makanan = $this-
>Pesanan_MakananModel-
>getPesanan_Makanan();
} else if ($level == 'Pelayan' or
$level == 'Pelanggan') {
$detail_pesanan_makanan = $this-
>Pesanan_MakananModel-
>getPesanan_Makanan($kode_user);
} else {
$detail_pesanan_makanan = "";
}
//Untuk tab "Sudah Verifikasi"
if ($level == 'Pelayan' or $level ==
'Pelanggan') {
$detail_pembelian = $this-
>PenjualanModel-
>getPenjualan($kode_user);
} else {
$detail_pembelian = "";
}
//Untuk tab "Penjualan"
if ($level == 'Pemilik Rumah
Makan') {
$detail_penjualan = $this-
>PenjualanModel->getPenjualan();
} else if ($level == 'Manajer
Keuangan' or $level == 'Kepala
Koki/Juru Masak' or $level ==
'Kasir') {
$detail_penjualan = $this-
>PenjualanModel-
>getSehari_Penjualan();
} else if ($level == 'Pelayan') {
$detail_penjualan = $this-
>PenjualanModel-
>getSehari_Penjualan_Pelayan();
} else {
$detail_penjualan = "";
}
$data = [
'level' => $level,
'detail_pesanan_makanan' =>
$detail_pesanan_makanan,
'detail_pembelian' =>
$detail_pembelian,
'detail_penjualan' =>
$detail_penjualan

```

```

];
return
view('/pesanan_makanan/index',
$data);
}
public function
detail_pesanan_makanan($kode_pen
jualan)
{
$level = userLogin()->level;
if ($level == 'Pemilik Rumah Makan'
or $level == 'Manajer Keuangan' or
userLogin()->level == 'Kasir') {
$detail_pesanan = $this-
->Detail_Pesanan_MakananModel-
->getDetail_Pesanan_Makanan($kode
_penjualan);
} else if ($level == 'Pelayan' or
$level == 'Pelanggan') {
$detail_pesanan = $this-
->Detail_Pesanan_MakananModel-
->getDetail_Pesanan_Makanan_By_
User($kode_penjualan);
} else {
$detail_pesanan = "";
}
if ($detail_pesanan) {
$data = [
'level' => $level,
'detail_pesanan' => $detail_pesanan
];
return
view('/pesanan_makanan/detail_pesa
nan_makanan', $data);
} else {
return
view('/pesanan_makanan/error_404')
;
}
}
}

public function
detail_sudah_verifikasi($kode_penu
jualan)
{
$level = userLogin()->level;
if ($level == 'Pelayan' or $level ==
'Pelanggan') {

```

```

$detail_pembelian = $this->Detail_PenjualanModel->getDetail_Penjualan_By_User($kode_penjualan);
} else {
$detail_pembelian = "";
}
if ($detail_pembelian) {
$data = [
'level' => $level,
'detail_pembelian' => $detail_pembelian
];
return
view('/pesanan_makanan/detail_sudah_verifikasi', $data);
} else {
return
view('/pesanan_makanan/error_404');
}

public function detail_penjualan($kode_penjualan)
{
$level = userLogin()->level;
if ($level == 'Pemilik Rumah Makan') {
$detail_penjualan = $this->Detail_PenjualanModel->getDetail_Penjualan($kode_penjualan);
} else if ($level == 'Manajer Keuangan' or $level == 'Kepala Koki/Juru Masak' or $level == 'Kasir' or $level == 'Pelayan') {
$detail_penjualan = $this->Detail_PenjualanModel->getDetail_Sehari_Penjualan($kode_penjualan);
} else {
$detail_penjualan = "";
}
if ($detail_penjualan) {
$data = [
'level' => $level,
'detail_penjualan' => $detail_penjualan,

```

```

]; // hapus gambar bukti_transfer

return unlink('img/bukti_transfer/' .

view('/pesanan_makanan/detail_penj $pesanan_makanan['bukti_transfer'])

ualan', $data); ;

} else { }

return $this->Pesanan_MakananModel-

view('/pesanan_makanan/error_404') >delete($kode_penjualan);

; session()->setFlashdata('pesan', 'Data

} Pesanan Berhasil Dihapus');

} return redirect()-

public function >to('/pesanan_makanan/index');

delete_pesanan_makanan($kode_pen }

jualan) public function

{ delete_penjualan($kode_penjualan)

// cari bukti transfer berdasarkan {

$kode_penjualan // cari bukti transfer berdasarkan

$pesanan_makanan = $this- $kode_penjualan

>Pesanan_MakananModel- $penjualan = $this-

>find($kode_penjualan); >PenjualanModel-

// cek jika bukti_transfer gambarnya >find($kode_penjualan);

default_transfer.png // cek jika bukti_transfer gambarnya

if default_transfer.png

($pesanan_makanan['bukti_transfer'] if ($penjualan['bukti_transfer'] !=

!= 'default_transfer.png') { 'default_transfer.png') {

```

```

// hapus gambar bukti_transfer
unlink('img/bukti_transfer/' .
$penjualan['bukti_transfer']);
}

$this->PenjualanModel-
>delete($kode_penjualan);

session()->setFlashdata('pesan', 'Data
Pesanan Berhasil Dihapus');
return redirect()-
>to('/pesanan_makanan/index');
}

public function
update($kode_penjualan)
{
$status_pesanan = $this->request-
>getVar('status_pesanan');

$this->PenjualanModel->save([
'kode_penjualan' =>
$kode_penjualan,
'status_pesanan' => $status_pesanan,
]);

session()->setFlashdata('pesan', 'Data
Penjualan Berhasil Diupdate');

return redirect()-
>to('/pesanan_makanan/index');
}

public function
cetak($kode_penjualan)
{
$detail_pesanan = $this-
>Detail_Pesanan_MakananModel-
>getDetail_Pesanan_Makanan($kode
_penjualan);

$kode_penjualan_custom = $this-
>PenjualanModel-
>getKode_Penjualan_Custom();

$kode_pesanan_custom = $this-
>PenjualanModel-
>getKode_Pesanan_Custom();

//Generate tanggal_penjualan ke
tabel penjualan

$datetime = Time::now();

//mengubah tanggal & jam menjadi
string

$tanggal_penjualan = $datetime-
>toDateTimeString();

```

```

//Status pesanan                                'total_penjualan' =>

$status_pesanan = 'Proses Masak';                $total_penjualan,

foreach ($detail_pesanan as $dp) {                'status_pesanan' => $status_pesanan,

//Input tabel penjualan                            );

$kode_user = $dp['kode_user'];                    //Input tabel detail_penjualan

$total_penjualan =                                $kode_detail_penjualan =

$dp['total_penjualan'];                            $dp['kode_detail_penjualan'];

$metode_pembayaran =                              $kode_produk = $dp['kode_produk'];

$dp['metode_pembayaran'];                          $jumlah_produk =

$bukti_transfer =                                  $dp['jumlah_produk'];

$dp['bukti_transfer'];                            $total_harga = $dp['total_harga'];

//Memakanankan data ke tabel                    // Memakanankan data ke tabel

penjualan                                          detail_penjualan

$this->PenjualanModel->save([                      $data = [

'kode_penjualan' =>                              'kode_detail_penjualan' =>

$kode_penjualan_custom,                          $kode_detail_penjualan,

'kode_user' => $kode_user,                        'kode_penjualan' =>

'tanggal_penjualan' =>                            $kode_penjualan_custom,

'tanggal_penjualan,                              'kode_produk' => $kode_produk,

'kode_pesanan' =>                                'jumlah_produk' => $jumlah_produk,

$kode_pesanan_custom,                            'total_harga' => $total_harga

'metode_pembayaran' =>                            ];

$metode_pembayaran,                              $this->Detail_PenjualanModel-

'bukti_transfer' => $bukti_transfer,              >insert($data);

```


}	public function
\$this->Pesanan_MakananModel-	cetak_ulang(\$kode_penjualan)
>delete(\$kode_penjualan);	{
\$detail_penjualan = \$this-	\$detail_penjualan = \$this-
>Detail_PenjualanModel-	>Detail_PenjualanModel-
>getDetail_Penjualan(\$kode_penjual	>getDetail_Penjualan(\$kode_penjual
an_custom);	an);
\$data = [\$data = [
'detail_penjualan' =>	'detail_penjualan' =>
\$detail_penjualan,	\$detail_penjualan,
];];
session()->setFlashdata('pesan', 'Data	session()->setFlashdata('pesan', 'Data
Pesanan Berhasil Dicetak');	Pesanan Berhasil Dicetak');
return	return
view('/pesanan_makanan/cetak',	view('/pesanan_makanan/cetak',
\$data);	\$data);
}	}