

Perancangan Sistem Pemesanan Katering Berbasis Web Pada UD Berkah Jaya Katering

Achmad Munawar¹, Erick Harlest Budi Raharjo², Fahrizal³, Achmad Nurfauzi R⁴

Fakultas Teknologi Informasi, Program Studi Sistem Informasi
Universitas Bina Sarana Informatika
achmad.amw@bsi.ac.id

Abstrak

Permintaan pengembangan sistem pada bisnis katering meningkat seiring dengan meningkatnya permintaan layanan katering untuk kebutuhan berbagai acara. Proses pemasaran manual yang dirasakan tidak efisien membutuhkan solusi yang lebih terstruktur. Penelitian ini menggunakan metode analisis kebutuhan melalui observasi dan studi pustaka serta pengembangan sistem dengan model waterfall. Tahap pengembangan meliputi Analisis dan Definisi Persyaratan, Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak dengan UML, Implementasi menggunakan bahasa pemrograman PHP, dan Pengujian Unit. Hasil penelitian ini adalah prototipe sistem informasi pemesanan katering dengan fitur antarmuka pengguna, sistem pencarian menu, integrasi pembayaran online, manajemen inventaris makanan, dan laporan analisis data. Sistem ini diharapkan meningkatkan efisiensi dan kualitas layanan serta pengalaman pelanggan dalam industri katering.

Kata kunci: Sistem informasi, Desain Sistem, Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Katering Berbasis Web

Abstract

The demand for system development in the catering business increased along with the increasing demand for catering services for the needs of various events. The perceived inefficient manual marketing process requires a more structured solution. This research uses a method of analyzing needs through observation and literature study and system development with a waterfall model. The development stages include Requirements Analysis and Definition, System and Software Design with UML, Implementation using PHP programming language, and Unit Testing. The result of this research is a prototype catering ordering information system with user interface features, menu search system, online payment integration, food inventory management, and data analysis reports. This system is expected to improve efficiency and quality of service and customer experience in the catering industry.

Keywords: Information System, Information System Design, Web-based catering ordering Information System

PENDAHULUAN

Pesatnya proses berkembangnya teknologi informasi telah mengubah lanskap bisnis, termasuk dalam industri makanan dan katering. Dengan adanya teknologi seperti media internet khususnya di bidang e-commerce proses komunikasi,

pemasaran, dan penjualan menjadi lebih mudah dan efisien.

E-commerce dalam industri makanan dan katering telah menjadi tren yang semakin populer. Banyak toko makanan dan perusahaan katering menggunakan ruang digital berupa e-commerce sebagai upaya meluaskan cakupan pasar konsumen

mereka. Hal ini disebabkan karena e-commerce menawarkan biaya promosi yang relatif murah dan efektif, sehingga memberikan kesempatan yang sama bagi perusahaan makanan besar maupun kecil untuk memperluas bisnis mereka.

Perkembangan teknologi dan internet saat ini memungkinkan pertukaran informasi yang semakin banyak, akses cepat dan tidak dibatasi jarak dan waktu.

Rumusan Masalah

Bagaimana mengembangkan aplikasi yang efektif untuk tata kelola operasional di Berkah Jaya Katering dengan beberapa permasalahan diantaranya aktivitas penjualan masih dilakukan secara manual, menyebabkan terbatasnya akses ke pelanggan. Proses mengolah data yang diterapkan masih manual, yakni melakukan pencatatan pada buku besar, alhasil kerap kali dijumpai kesalahan penulisan selama proses pencatatan serta penyusunan laporan. Sistem pengarsipan juga dilakukan secara manual, ini menyebabkan banyaknya dokumen masukan dan keluaran yang beresiko rusak atau hilang tanpa adanya rekap dokumen secara keseluruhan.

Tujuan Penelitian

Tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah:

1. Memberikan kemudahan proses pemesanan untuk konsumen.
2. Dengan sistem informasi yang terintegrasi proses administrasi terkait pemesanan dan pelaporan dapat dilakukan lebih efisien dan akurat.
3. Mengatasi kendala dalam penjualan katering dengan harapan untuk membantu pada aktivitas promosi dan penjualan layanan katering kepada

konsumen dengan lebih efektif, serta meningkatkan penetrasi pasar.

Manfaat Penelitian

Manfaat dari tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah sebagai berikut:

1. Manfaat untuk penulis
Penelitian ini dapat diterapkan dan dikembangkan demi kemajuan ilmu komputer.
2. Manfaat terhadap pihak internal
Memberikan pemahaman tentang pentingnya situs berbasis web dalam bisnis, yang memudahkan dan menguntungkan pemilik toko serta konsumen. Hasil penelitian juga dapat meningkatkan sistem penjualan.
3. Manfaat terhadap pihak eksternal
Menambah wawasan tentang perancangan sistem informasi penjualan katering berbasis web di Berkah Jaya Catering.

Tinjauan Pustaka

Menelaah dari penelitian terdahulu penulis/peneliti diantaranya sebagai berikut:

1. Sistem Informasi Penjualan Kue Berbasis Web - UD Berkah Jaya Catering Achmad M., Erick H. B. R., Dwi Ariyani (2024).
2. Prototype Sistem Informasi Penyewaan Mesin Fotocopy - CV. Faida Gemilang Bekasi Achmad M., Erick H. B. R., Lisa Setiyowati (2022).
3. Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web - Smooth-Tee (Metode Waterfall) Tunjung Kusumo, A., Triantori V., Komarudin (2021).
4. Sistem Informasi Penjualan Alat Kesehatan Berbasis Web - PT. Anugrah Tiga Berlian Achmad M., Erick H. B. R., Ginta Meirlana (2023).

5. Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Baru Berbasis Web Wati, F.F., Hidayah, E. N., & Arif, I. R. (2019).

LANDASAN TEORI

Menurut Romindo et al. (2021) menerangkan perancangan sebagai "rumusan konsep dan ide yang baru atau modifikasi konsep dan ide yang sudah ada dengan metode baru dalam usaha memenuhi kebutuhan manusia."

User Interface (UI) adalah tampilan visual yang dapat dilihat pengguna pada website, perangkat lunak, atau perangkat keras, memungkinkan interaksi pengguna. UI bertujuan untuk meningkatkan fungsionalitas dan pengalaman pengguna (A. Y. Kurniawan, 2022).

Pengertian *Internet* Menurut Sarwono (Hermiati & Kanedi, I. 2021) Internet adalah sekumpulan jaringan berskala global yang menghubungkan banyak komputer dan jaringan ke seluruh dunia.

Pengertian Web Menurut Asropudin (Handayani & Ambarita, 2019), web adalah kumpulan halaman yang diawali oleh halaman muka, berisi berbagai informasi, iklan, dan aplikasi.

Menurut Sutarmen, (Handayani & Ambarita, 2019), *HTML (Hyper Text Markup Language)* adalah bahasa standar untuk membuat halaman web. Dokumen hypertext berisi teks, gambar, data file, audio, dan program executable.

Menurut Sibero (Noviantoro, Silviana, Fitriani, & Permatasari. 2022) "JavaScript adalah suatu bahasa pemrograman yang dikembangkan untuk dapat berjalan pada web browser." JavaScript dikembangkan dan dijalankan pada *web browser Netscape* oleh Brenden Eich dengan nama Mocha, selanjutnya Live-Script menjadi JavaScript.

Menurut Saputra *CSS atau Cascading Style Sheet* sebagai bahasa pemrograman web yang digunakan untuk mengatur dan membangun komponen-komponen web agar tampilannya lebih terstruktur dan sesuai (Handayani & Ambarita, 2019).

Menurut tim EMS (Hermiati, Asnawati, dan Kanedi 2021), *PHP* adalah bahasa pemrograman yang melengkapi fungsi dari *HTML*, sehingga pembuatan aplikasi akan lebih dinamis dalam mendukung pengolahan dan pemrosesan data.

Menurut Fitri (2020), basis data merupakan koleksi data yang terhubung secara logis dan dirancang untuk memenuhi kebutuhan informasi organisasi.

Menurut Syopiansyah Jaya Putra (Rudini, 2024), sistem basis data adalah suatu kumpulan informasi yang tersimpan dan mengintegrasikan dari berbagai data pendukung dan membuatnya tersedia untuk berbagai aplikasi dalam suatu instansi.

Menurut Sibero (Handayani & Ambarita, 2019), *MySQL* yang dikenal sebagai My Sekuel sebagai sebuah Sistem Manajemen Basis Data Relasional (*RDBMS*) dan berfungsi untuk melakukan pengolahan data.

Menurut Butsianto & Arifin (2020), karakteristik dapat membedakan suatu sistem dengan lainnya, yaitu:

1. Komponen (*Component*): Bagian yang saling berinteraksi dan membentuk kesatuan.
2. Batasan (*Boundary*): Area yang memisahkan sistem dari yang lainnya atau lingkungan luar.
3. Lingkungan Luar (*Environment*): Faktor-faktor di luar sistem yang mempengaruhi operasinya.

4. Penghubung (*Interface*): Media yang menghubungkan subsistem satu dengan lainnya.
5. Masukan (*Input*): Bagian yang menerima data.
6. Keluaran (*Output*): Hasil operasi sistem yang dapat bermanfaat atau tidak, tergantung tujuannya.

Informasi adalah kumpulan data atau fakta yang telah diolah sehingga bermanfaat (Romindo et al., 2021). Sistem informasi adalahumpulan teknologi informasi yang bekerja sama untuk menghasilkan informasi bagi organisasi atau kelompok (Seah, J., & Ridho, M. R., 2020).

Website Media yang memiliki banyak halaman terhubung (*hyperlink*) yang memberikan informasi dalam bentuk teks, gambar, video, suara, animasi, atau kombinasinya (Elgamar, 2020).

Penjualan adalah Proses pertukaran layanan atau jasa dengan tujuan memperoleh keuntungan sebagai pembayaran atau menerima uang (Samsul Arifin, 2020).

METODE PENELITIAN

Metode *waterfall* adalah pendekatan paling umum dalam pengembangan sistem. Dikenal juga sebagai model sekuensial linier atau alur hidup klasik, metode ini terdiri dari beberapa tahapan berurutan: analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan dukungan (Aceng Abdul Wahid, 2020).

Dalam penelitian ini, metode waterfall digunakan sebagai pendekatan sistematis dan sekuensial, terdiri dari beberapa tahapan berikut:

- a. Analisis dan Definisi Kebutuhan: Pengguna dan tim pengembang menentukan kebutuhan sistem, layanan,

batasan, dan tujuan, yang dirumuskan sebagai spesifikasi sistem.

- b. Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak: Tim menentukan kebutuhan perangkat keras dan lunak, membangun arsitektur sistem, dan mengatur perangkat lunak.
- c. Implementasi dan Pengujian Unit: Pada tahap ini, tim mengembangkan berbagai bagian perangkat lunak dalam bentuk program atau unit kecil. Setiap unit kemudian diuji untuk memastikan berfungsi sesuai spesifikasi yang ditetapkan.
- d. Integrasi dan Pengujian Sistem: Selanjutnya, semua unit program digabungkan menjadi satu sistem lengkap dan diuji untuk memastikan semuanya bekerja sesuai kebutuhan. Setelah pengujian selesai, perangkat lunak siap digunakan oleh pelanggan.
- e. Operasi dan Pemeliharaan: Sistem digunakan dan diawasi secara terus-menerus, dengan perbaikan dilakukan sesuai kebutuhan

Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam laporan ini, penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

- a. Pengamatan (Observation)

Penulis melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan penjualan kue di UD Berkah Jaya katering. Hasil pengamatan ini dicatat dan digunakan sebagai referensi untuk merancang sistem informasi. Dari pengamatan ini, penulis bisa mengidentifikasi data yang dibutuhkan untuk memudahkan perancangan sistem.

- b. Wawancara (Interview)

Penulis melakukan wawancara dengan pemilik UD Berkah Jaya katering, untuk melengkapi data observasi dengan informasi yang valid dan akurat. Wawancara ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan analisis dan mendapatkan data serta informasi yang berkaitan dengan perancangan sistem informasi di UD Berkah Jaya katering.

c. Studi Pustaka

Penulis mengumpulkan data dengan membaca jurnal-jurnal dan buku-buku referensi yang relevan. Informasi dari sumber-sumber ini digunakan sebagai acuan dalam pembahasan dan penelitian terkait.

Kerangka Berpikir

Berikut adalah kerangka pemikiran dan penelitian:



Gambar 1. Kerangka Pemikiran Pemecahan Masalah.

ANALISIS DAN PERANCANGAN

Saat meninjau prosedur penjualan di UD Berkah Jaya Katering, ditemukan beberapa masalah yang menyebabkan proses menjadi tidak efisien dan administrasi yang belum terkomputerisasi. Berikut beberapa masalah yang ditemukan: Penjualan Manual: Pembeli harus datang langsung ke UD Berkah Jaya Katering, yang memakan banyak waktu dan kurang efisien. Proses Pesanan dengan Kertas: Pesanan dicatat di kertas, berisiko hilang

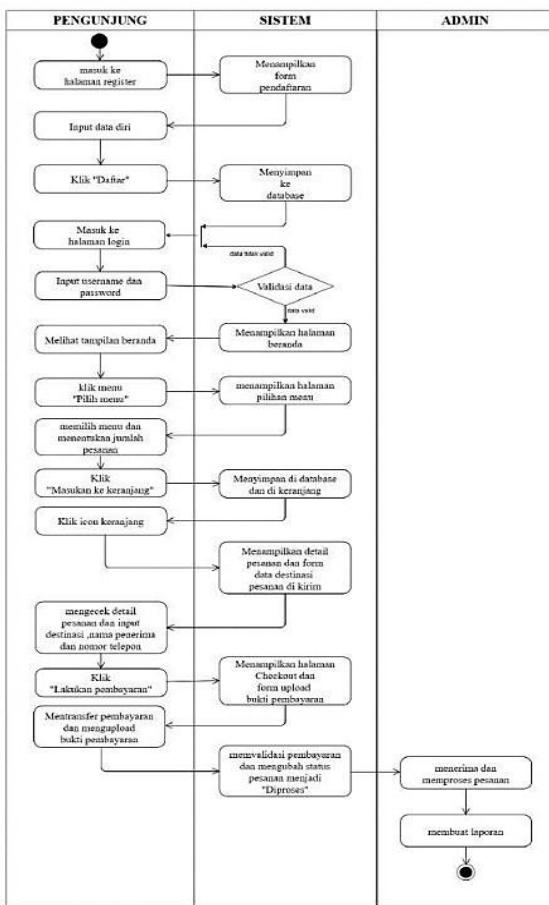
atau rusak. Laporan: Laporan dibuat dengan Microsoft Excel, dan ini menjadi bagian yang menyebabkan keterlambatan.

Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan sebagai hasil dari observasi langsung dan wawancara di UD Berkah Jaya Katering. Dari observasi dan wawancara ini, diperoleh daftar kebutuhan fungsional untuk perangkat lunak sebagai berikut:

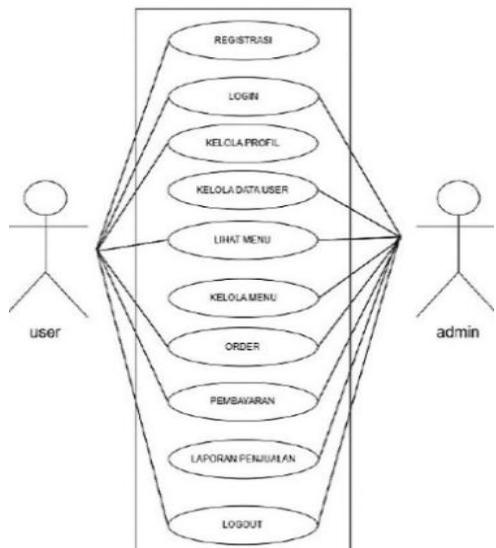
- a. User
 - 1) User masuk ke sistem halaman beranda, kemudian melakukan pendaftaran
 - 2) User login atau masuk ke sistem
 - 3) User dapat mengakses daftar menu dan membaca keterangannya
 - 4) User dapat melakukan proses pemesanan
 - 5) User dapat mengisi daftar alamat yang dituju.
 - 6) User dapat melakukan pemesanan dan pembayaran.
 - 7) User dapat keluar atau melakukan logout
- b. User Admin
 - 1) Admin akses masuk keberanda
 - 2) Admin melakukan proses login
 - 3) Admin mengelola data user atau pengguna.
 - 4) Admin memiliki akses mengelola data menu
 - 5) Admin memiliki akses mengelola data pemesanan
 - 6) Admin memiliki akses mengelola data pesanan dan pembayaran
 - 7) Admin memiliki akses membuat laporan
 - 8) Admin melakukan proses logout.

Rancangan Activity Diagram



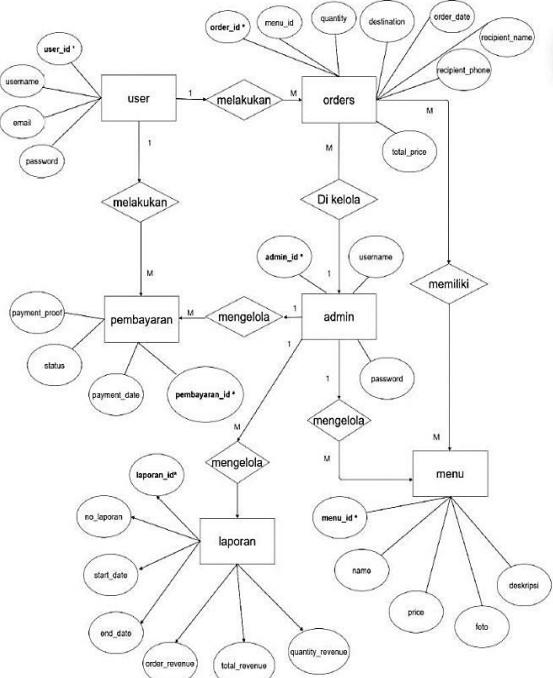
Gambar 2. Activity Diagram Pemesanan Katering

Rancangan Diagram Use Case



Gambar 3. Use Case Diagram user

Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 4. Entity Relationship Diagram

Spesifikasi File

- Spesifikasi file Tabel user

Nama File	: Data User
Akronim	: dt_user
Fungsi	: Untuk menyimpan data pengguna
Tipe File	: File Master
Organisasi File	: Indexed Sequential
Akses File	: Random
Media	: Harddisk
Panjang record	: 81 byte
Kunci Field	: id_pengguna
Software	: Mysql

Table 1. Spesifikasi file tabel Data Users

No	Elemen data	Nama field	Tipe	Size	Keterangan
1.	User Id	User_id	Int	11	Primary Key
2.	Username	User_name	Varchar	10	
3.	Fullname	Fullname	Varchar	30	
4.	Email	Email	Integer	20	
5.	Password	password	Varchar	10	

b.	Spesifikasi <i>file</i> Tabel Admin	Fungsi	: Untuk menyimpan Orders
	Nama : Data Admin	Tipe <i>file</i>	: <i>File master</i>
	Akronim : dt_Admin	Organisasi <i>file</i>	: <i>Indexed sequential</i>
	Fungsi : Untuk menyimpan data Admin.	Akses <i>file</i>	: <i>Random</i>
	Tipe <i>file</i> : <i>File master</i>	Media	: <i>Harddisk</i>
	Organisasi <i>file</i> : <i>Indexed sequential</i>	Panjang record	: 109 byte
	Akses <i>file</i> : <i>Random</i>	Kunci <i>field</i>	: Orders_id
	Media : <i>Harddisk</i>	Software	: Mysql
	Panjang record : 51 Byte		
	Kunci <i>field</i> : admin_id		
	Software : Mysql		

Table 2. Spesifikasi *file* tabel Admin

No	Elemen data	Nama field	Tipe	Si ze	Ketera ngan
1.	Id_Admin	Id_Admin	Varc har	11	Primary Key
2.	Username	Username	Varc har	10	-
3.	Email	Email	Inter ger	20	-
4.	Password	Password	Inter ger	10	-

c.	Spesifikasi <i>file</i> Tabel Menu	Fungsi	: Untuk menyimpan data menu
	Nama : Menu	Tipe <i>file</i>	: <i>File master</i>
	Akronim : menu	Organisasi <i>file</i>	: <i>Indexed sequential</i>
	Fungsi : Untuk menyimpan data menu	Akses <i>file</i>	: <i>Random</i>
	Tipe <i>file</i> : <i>File master</i>	Media	: <i>Harddisk</i>
	Organisasi <i>file</i> : <i>Indexed sequential</i>	Panjang record	: 121 byte
	Akses <i>file</i> : <i>Random</i>	Kunci <i>field</i>	: menu_id
	Media : <i>Harddisk</i>	Software	: Mysql
	Panjang record : 121 byte		
	Kunci <i>field</i> : menu_id		
	Software : Mysql		

Table 3. Spesifikasi *file* tabel Menu

No	Elemen data	Nam a field	Tipe	Si ze	Keteran gan
1.	Menu Id	menu_id	Int	11	Primary Key
2.	Name	name	Varc har	10	
3.	Price	price	Int	30	
4.	Foto	foto	Varc har	20	
5.	Deskripsi	deskr ipsi	Text	80	

d.	Spesifikasi <i>file</i> Tabel Orders	Fungsi	: Untuk menyimpan data Orders
	Nama : Data Orders	Tipe <i>file</i>	: <i>File master</i>
	Akronim : dt_Orders.sql	Organisasi <i>file</i>	: <i>Indexed sequential</i>

Fungsi	: Untuk menyimpan Orders
Tipe <i>file</i>	: <i>File master</i>
Organisasi <i>file</i>	: <i>Indexed sequential</i>
Akses <i>file</i>	: <i>Random</i>
Media	: <i>Harddisk</i>
Panjang record	: 109 byte
Kunci <i>field</i>	: Orders_id
Software	: Mysql

Table 4. Spesifikasi *file* Tabel Orders

No	Elemen data	Nama field	Tipe	Si ze	Keteran gan
1.	OrdersId	Orders_id	Varc har	11	Primary Key
2.	UserId	User_i d	Varc har	8	Foreign Key
3.	Menu Id	Menu_id	Varc har	11	Foreign Key
4.	Quantit y	quantit y	Varc har	35	
5.	Total Price	Total price	Varc har	50	
6.	Destian tion	destian tion	Varc har	20	
7.	Recipie nt Name	Recepi ent name	Varc har	11	
8.	Recipie nt Phone	recipie nt phone	Varc har	11	
9.	Order Date	Order date	date		

e.	Spesifikasi <i>file</i> Tabel Pembayaran	Fungsi	: Untuk menyimpan data pembayaran
	Nama : Pembayaran	Tipe <i>file</i>	: <i>File laporan</i>
	Akronim : lap_pembayaran	Organisasi <i>file</i>	: <i>Indexed sequential</i>
	Fungsi : Untuk menyimpan data pembayaran	Akses <i>file</i>	: <i>Random</i>
	Tipe <i>file</i> : <i>File laporan</i>	Media	: <i>Harddisk</i>
	Organisasi <i>file</i> : <i>Indexed sequential</i>	Panjang record	: 37 byte
	Akses <i>file</i> : <i>Random</i>	Kunci <i>field</i>	: Pembayaran_id
	Media : <i>Harddisk</i>	Software	: Mysql

Table 5. Spesifikasi *file* Tabel Laporan Orders

No	Elemen data	Nama field	Tipe	Si ze	Keteran gan
1.	Pembayar an Id	Pembayar an_id	Int	11	Primary Key
2.	Orders Id	Id_Order s	Int	11	Foreign Key

3.	Status	status	Varc har	15	Foreign Key
4.	Payme nt Proof	Payment_ proof	Imag e		
5.	Order Date	Order_da te	Tim e		

f. Spesifikasi *file* Tabel Laporan

Nama	: Data laporan
Akronim	: dt_laporan
Fungsi	: Untuk menyimpan data laporan penjualan
Tipe <i>file</i>	: File laporan
Organisasi <i>file</i>	: Indexed sequential
Akses <i>file</i>	: Random
Media	: Harddisk
Panjang record	: 93 byte
Kunci <i>field</i>	: Id pengiriman
Software	: Mysql

Table 6. Spesifikasi *file* Tabel Laporan

N o	Eleme n data	Nama field	Tipe	Si ze	Ketera ngan
1	Lapora n Id	Laporan_i d	Varc har	11	Primar y Key
2	Order Id	Order_id	Varc har	11	Foreig nKey
3	Pembaya ran Id	Pembayar an_id	Varc har	11	
4	No. Lapora n	No_lapora n	Varc har	15	
5	Order Reven ue	Order_rev enue	Varc har	15	
6	Quanti ty Reven ue	Quantity_ revenue	Varc har	15	
7	Total Reven ue	Total_rev enue	Varc har	15	
8	Start date	Start_date	Date		
9	End date	End_date	Date		
10	Create d At	Create_at	Date Time		

IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Halaman Beranda Awal dimulai dengan mengucapkan Selamat Datang di

Berkah Jaya Catering, selanjutnya Beranda, Pilih Menu dan Login, pada halaman beranda aplikasi mengajurkan kepada pengunjung untuk melakukan *login* sebelum mengakses menu yang terdapat pada halaman, selanjutnya diikuti beberapa informasi terkait dengan produk dan layanan kualitas terbaik, pengiriman cepat dan bahan segar.



Gambar 5. Halaman Beranda Awal

Halaman *Login* aplikasi secara garis besar desain dan kebutuhan yang ditampilkan mulai dari kolom *username*, *password*, tombol *login* Belum punya akun? dan Daftar di sini.



Gambar 6. Prototype Halaman *Login*

Halaman Daftar menampilkan label dan input *Username*, *Fullname*, *Email*, *Password*, *Verifikasi Password*, tombol Daftar, Sudah punya akun, dan link *Login* disini.

Gambar 7. Halaman Daftar

Halaman Beranda Awal dimulai dengan mengucapkan Selamat Datang di Berkah Jaya Katering, pada sisi kanan terdapat icon pengguna dan keranjang belanja, selanjutnya Beranda, Pilih Menu dan Login, pada halaman beranda aplikasi mengajurkan kepada pengunjung untuk mengakses menu pesan sekarang yang terdapat pada halaman, selanjutnya diikuti beberapa informasi terkait dengan produk dan layanan kualitas terbaik, pengiriman cepat dan bahan segar.

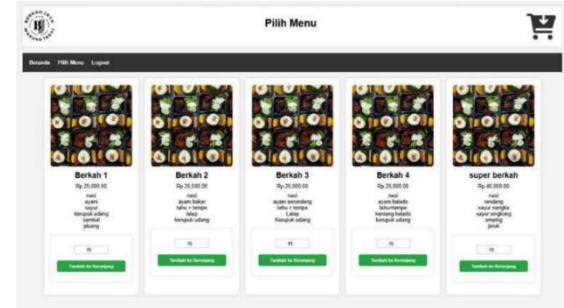


Gambar 8. Halaman Beranda setelah login

Halaman profil terdapat gambar yang mewakili identitas akun, serta beberapa informasi terkait *Username*, *Fullname*, *Email*, *Password*, konfirmasi *Password*, tombol *Save Changes* dan *Back to Dashboard*.

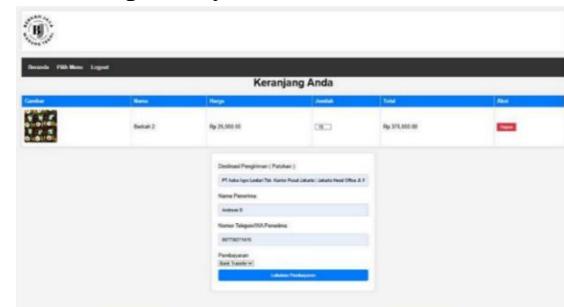
Gambar 9. Halaman profil

Halaman Pilih Menu, terdapat beberapa katalog dengan detail menu, deskripsi, harga, jumlah pesanan dan tombol tambah ke Keranjang.



Gambar 10. Prototype Halaman Activity

Halaman Keranjang memberikan informasi mengenai beranda, Pilih Menu, Logout dan Keranjang Anda yang memberikan detail informasi mengenai katalog yang terdiri dari Gambar, Nama, Harga, Jumlah Total, dan tombol Hapus, Destinasi Pengiriman (patokan), Nama Penerima, Nomor Telepon/WA Penerima, Pilihan Pembayaran Bank dan tombol lakukan pembayaran.



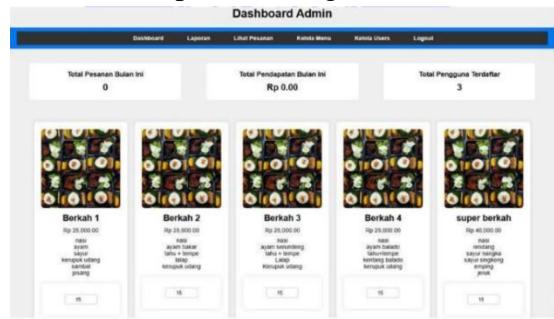
Gambar 11. Halaman Keranjang

Halaman *Login Admin* ini terdiri dua masukan *username* dan *password*. Dilanjutkan dengan tombol *login*.



Gambar 12. Halaman *Login Admin*

Halaman *Dashboard Admin* ini memberikan informasi mengenai status pesanan perbulan, total pendapatan per bulan dan total pengguna terdaftar. Kemudian beberapa katalog dengan detail menu, deskripsi, dan harga.



Gambar 13. Halaman *Dashboard*

Halaman Pesanan Masuk, pada bagian atas terdapat lima link menu diantaranya *Dashboard*, *Laporan*, *Lihat Pesanan*, *Kelola Menu*, *Kelola Users* dan *Logout*. Pada dibagian bawah terdapat table yang terdiri dari kolom dan baris. Pada setiap kolom terdapat label No. Pesanan, Tanggal Pesanan, Nama Pelanggan, Nama Paket, Jumlah, Total Harga, Bukti Transfer, Status, dan Cetak. Selanjutnya pada baris terdapat detail informasi pesanan dan pada kolom terakhir tombol batal, Invoice dan Form Order

Lihat Pesanan									
No. Pesanan	Tanggal Pesanan	Nama Pelanggan	Nama Paket	Jumlah	Total Harga	Bukti Transfer	Status	Action	Detail
87	2024-06-27 09:22:10	Jyl	Berkah 2	30	Rp 750.000		Diproses	Edit Batal Form order	
84	2024-06-23 18:54:33	Toni Isolario	Berkah 2	100	Rp 2.500.000		Diproses	Edit Batal Form order	
79	2024-06-22 19:38:34	isby_nurfaizy	Berkah 3	15	Rp 375.000		Lunas	Batal Form order	
78	2024-06-22 19:38:34	isby_nurfaizy	Berkah 3	15	Rp 375.000		Lunas	Batal Form order	
89	2024-06-12 09:22:35	isby_nurfaizy	Berkah 3	30	Rp 1.250.000		Diproses	Edit Batal Form order	

Gambar 14. Halaman Pesanan Masuk

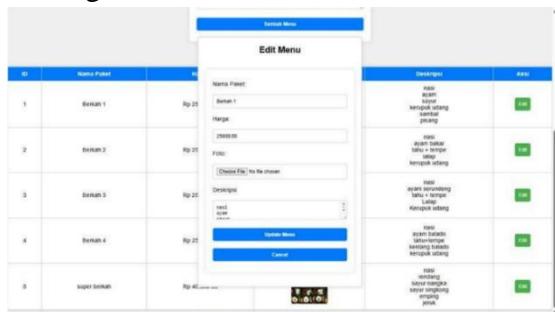
Halaman tampilan *Kelola Menu*, terdapat lima link menu diantaranya *Dashboard*, *Laporan*, *Lihat Pesanan*, *Kelola Menu*, *Kelola Users* dan *Logout*. Formulir *Tambah Menu Baru*, dengan beberapa informasi masukan Nama Paket, Harga, akse lampirkan Foto, Deskripsi dan tombol *Tambah Menu*. Selanjutnya pada bagian bawah terdapat table yang terdiri dari baris dan kolom. Pada tabel terdapat kolom yang menjelaskan setiap atribut diantaranya ID, Nama Paket, Harga, Foto, Deskripsi dan Aksi. Kemudian dibagian baris memberikan detail informasi paket yang akan ditampilkan dan diakhiri dengan tombol *Edit* untuk mengubah informasi yang sudah tersimpan dalam katalog menu.

Kelola Menu					
Tambah Menu Baru					
<input type="text" value="Nama Paket:"/> <input type="text" value="Harga:"/> <input type="text" value="Foto:"/> <input type="text" value="Deskripsi:"/> <input type="button" value="Tambah Menu"/>					
Daftar Menu					
ID	Nama Paket	Harga	Foto	Deskripsi	Aksi
1	Berkah 1	Rp 25.000.00		rau ayam goreng telur + tempe + kembang kol	Edit

Gambar 15. Halaman Kelola Menu

Halaman *Kelola Menu* Lanjutan pada bagian atas terdapat Tombol *Tambah Menu*, kemudian tabel yang terdiri dari baris dan kolom, kolom yang menjelaskan setiap atribut diantaranya ID, Nama Paket, Harga, Foto, Deskripsi dan Aksi. Kemudian dibagian baris memberikan detail informasi paket yang akan ditampilkan dan diakhiri dengan tombol *Edit* untuk mengubah

informasi yang sudah tersimpan dalam katalog menu.



Gambar 16. Halaman Kelola Menu

Halaman Kelola User terdapat lima link menu diantaranya Dashboard, Laporan, Lihat Pesanan, Kelola Menu, Kelola Users dan Logout. Kemudian tabel Daftar Pengguna, yang terdiri dari baris dan kolom terdiri dari ID, Username, Full Name, Email, Aksi dengan tombol edit.

KESIMPULAN

Bedasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis. Adapun kesimpulan dari penelitian ini antara lain:

1. Pengembangan platform e-commerce memudahkan pengguna untuk mendaftar, login, dan mengakses layanan katering secara efisien.
2. Otomatisasi pengolahan data transaksi dan pembuatan laporan penjualan meningkatkan akurasi dan efisiensi operasional.
3. Antarmuka pengguna yang intuitif mempermudah pemilihan menu dan proses checkout, meningkatkan kenyamanan pengguna.
4. Penyimpanan bukti pembayaran yang aman di database memastikan data transaksi dapat diverifikasi dengan mudah.
5. Panel admin yang terintegrasi memudahkan pengelolaan pesanan, pembaruan menu, dan berisi laporan penjualan.

Saran

Masalah dalam pengembangan suatu sistem pasti terjadi, sehingga diperlukan panduan dan kerjasama yang baik. Berikut adalah beberapa saran dari penulis:

1. Perbaiki Antarmuka: Terus tingkatkan antarmuka pengguna berdasarkan umpan balik untuk pengalaman yang lebih baik.
2. Tingkatkan Keamanan Data: Gunakan enkripsi dan protokol keamanan yang kuat untuk melindungi data pengguna.
3. Dukungan Pelanggan: Sediakan layanan dukungan pelanggan yang responsif dan tersedia 24/7 untuk menangani kebutuhan dan masalah pengguna dengan cepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, M. Erick, H. B. R., Dwi, A. (2024) *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Kue Berbasis Web Pada UD Berkah Jaya catering*. Jurnal Ilmiah ILKOMINFO, 139-153.
- Achmad, M. Erick, H. B. R., Dwi, A. (2023) *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Alat Kesehatan Berbasis Web Pada PT. Anugrah Tiga Berlian Jakarta*. Jurnal Ilmiah ILKOMINFO, 144-157.
- Achmad, M. Erick, H. B. R., Dwi, A. (2022) *Perancangan Prototype Sistem Informasi Penyewaan Mesin Fotocopy Pada CV. Faida Gemilang Bekasi*. Jurnal Ilmiah ILKOMINFO, 79-90.
- Aceng A.W. (2020). *Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi*. Jurnal Ilmu-Ilmu Informatika Dan Manajemen STMIK, November, 1–5.
- Butsianto, S. & Arifin, E. N. (2020). *Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Menggunakan Metode Prototyping Pada Toko Bay Sticker*. Teknik

- Informatika. Universitas Pelita Bangsa, 10, 88.
- Elgamar, S. Kom., M. Kom. 2020. Konsep dasar pemrograman website dengan PHP. Malang: CV. Multimedia Edukasi
- Fitri, R., Kom, S., & Kom, M. (2020). *Pemrograman Basis Data Menggunakan MySQL*. Deepublish.
- Fristian, E. (2018). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Gerai Tanaman Hias*. Repository UBSI, 1-64.
- Handayani, T., Taher, Y. S. B., Usman, A. H., & Ambarita, A. (2019). *Applikasi Pemeriksaan Biaya Instalasi Tegangan Listrik Rendah Berbasis Web Pada Pt. Ppiln Maluku Utara*.
- IJIS- Indonesian Journal on Information System, 4(1), 32-40.
- Hermiati, R., Asnawati, A., & Kanedi, I. (2021). *Pembuatan E-Commerce Pada Raja Komputer Menggunakan Bahasa Pemrograman Php Dan Database Mysql*. Jurnal Media Infotama, 17(1).
- Kurniawan, A. Y. (2022). *Rancangan Ui/Ux Pada Game Belajar Aksara Lampung Bersama Muli (Studi Kasus: Sekolah Dasar Swadhipa Natar)*. Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak, 3(3), 266–277.
- Noviantoro, A., Silviana, A. B., Fitriani, R. R., & Permatasari, H. P. (2022). *Rancangan Dan Implementasi Aplikasi Sewa Lapangan Badminton Wilayah depok Berbasis Web*. Jurnal Teknik Dan Science, 1(2), 88-103.
- Romindo, dkk. (2021). *Sistem Informasi, Yayasan Kita Menulis*. Kaunang, Fergio, dkk. 2021. Konsep Teknologi Informasi, Yayasan Kita Menulis.
- Rudini, A. (2024). *Sistem informasi manajemen*. CV. AZKA PUSTAKA.
- Sadikin, A., & Wiranda, N. (2022). Sistem informasi manajemen.
- Samsul Arifin. 2020. *Sales Management Strategi Menjual Dengan Pendekatan Personal*. Yogyakarta: Salma Idea.
- Seah, J., & Ridho, M. R. (2020). "Perancangan Sistem Informasi Persediaan Suku Cadang untuk Alat Berat Berbasis Desktop pada CV Batam Jaya." Jurnal COMASIE, 3(2)
- Tunjug K. A., Triantori, V. Komarudin (2021). *Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Smooth-Tee dengan Metode Waterfall*. Vol. 10, No 2, <https://doi.org/10.51998/jsi.v10i2.422>
- Wati, F. F., Hidayah, E. N., & Arif, I. R. (2019). *Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Baru Berbasis Web Pada SMK Ma' arif NU 1 Kemranjen*. 5(1), 123–133.