



IMPLEMENTASI SISTEM PENJUALAN MAKANAN BERBASIS *WEBSITE* DENGAN METODE XP PADA RUMAH MAKAN SUNDA

Niarti Agustiani

Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Cipta Karya Informatika
niartiagustiani06@gmail.com

Diterima:

16 Mei 2021

Direvisi:

30 Mei 2021

Disetujui:

14 Juni 2021

Abstrak

Rumah Makan Sunda adalah sebuah usaha dibidang jasa boga yang menangani penjualan makanan. Kegiatan pemesanan makanan dilakukan pelanggan dengan cara diharuskan datang langsung ketempat guna mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sistem penjualan makanan yang di sajikan yang selama ini digunakan oleh Rumah Makan Sunda dan untuk mengetahui permasalahan apa saja yang ada didalam sistem informasi penjualan aneka makanan yang disajikan di Rumah Makan Sunda. Penulis di dalam penelitian ini membuat sistem penjualan berbasis *website* dengan menggunakan metode *Extreme Programming*. *Website* pelanggan ini nantinya akan lebih mudah dalam melakukan transaksi pemesanan, dikarenakan pemesanan dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa harus datang ketempat. Hasil penelitian ini adalah sebuah sistem informasi berbasis *website*, yang mengimplementasikan teknik pemograman untuk mengatasi masalah transaksi penjualan yang menggunakan media internet yang menghubungkan antara penyedia jasa dan pelanggan.

Kata kunci: Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Website*; Metode XP

Abstract

SundaNese Restaurant is a business in the field of food services that handles food sales. Food ordering activities are done by customers by being required to come directly to the place to get the information needed. This research aims to evaluate the food sales system served that has been used by SundaNese Restaurant and to find out what problems exist in the information system of selling various foods served in SundaNese Restaurant. The authors in this study created a website-based sales system using the Extreme Programming method. This customer's website will be easier to make booking transactions, because the booking can be done anywhere and anytime without having to come to the place. The result of this study is a website-based information system, which implements programming techniques to solve the problem of sales transactions using internet media that connects between service providers and customers.

Keywords: Website-Based Sales Information System; XP Method

PENDAHULUAN

Berkembangnya usaha-usaha perdagangan yang sangat pesat pada saat ini menjadikan informasi sebagai hal yang sangat penting (Iriadi & Rosdiana, 2017) peranannya dalam menunjang jalannya operasi-operasi sistem teknologi demi tercapainya tujuan yang diinginkan toko (Iriadi & Rosdiana, 2017). Teknologi internet sudah terbukti merupakan salah satu media informasi yang efektif (Elpina, 2015) dan efisien dalam penyebaran informasi yang dapat diakses oleh siapa saja (Hernando, 2019), kapan saja dan dimana saja. Teknologi internet mempunyai efek yang sangat besar pada perdagangan atau bisnis (Lukito, 2017). Hanya dari rumah atau ruang kantor, calon pembeli dapat melihat produk – produk pada layar computer (Iriadi & Rosdiana, 2017), mengakses informasinya, memesan dan membayar dengan pilihan yang tersedia (Putra & Jaka Harjanta, 2020). Calon pembeli dapat menghemat waktu dan biaya karena tidak perlu datang ke toko atau tempat transaksi (Adiwibowo, 2015). Sehingga dari tempat duduk mereka dapat mengambil keputusan dengan cepat (Syaifudin et al., 2018). Transaksi secara *online* dapat menghubungkan antara penjual dan calon pembeli secara langsung tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu (Susilo, 2018). Transaksi penjualan secara *online* mempunyai calon pembeli yang potensial dari seluruh dunia (Putra & Jaka Harjanta, 2020). Sistem penjualan yang selama ini digunakan oleh Rumah Makan Sunda yaitu pelanggan datang langsung ke toko (Finami et al., 2020). Rumah Makan Sunda adalah rumah makan yang bergerak dibidang penjualan aneka makanan yang telah disajikan yang berlokasi di daerah Jakarta Barat tepatnya di Jalan Daan Mogot km 17,5 gg cemara kp. Buaran Rt 01 Rw 08. Sistem penjualan dengan cara ini sangatlah tidak efisien karena tidak dapat dijangkau dari berbagai daerah (Farahdika, 2016). Proses penjualan dengan cara tersebut maka pendapatan Rumah makan sunda tidak mengalami peningkatan yang signifikan. Selain itu perkembangan Rumah Makan Sunda terasa dimulai agak lambat. Oleh karena itu dirancang suatu sistem penjualan secara *online* dengan menggunakan media promosi penjualan dengan tujuan dapat meningkatkan volume penjualan sehingga pendapatan Rumah Makan Sunda meningkat (Iriadi & Rosdiana, 2017). Pada era globalisasi seperti saat ini sudah tidak dapat dipungkiri lagi bahwa informasi adalah suatu hal yang sangat dibutuhkan (Ainiyah, 2018). Oleh karena informasi ibarat darah yang mengalir dalam tubuh suatu usaha (Isna & Mariadi, 2020). Informasi tersebut terhenti atau terlambat, maka sistem usaha akan menjadi lambat. Keadaan pasar yang bersaing dan berkembang (Setyawati & Junaidi, 2021). Suatu usaha di dalamnya terdapat informasi yang beraneka ragam harus tepat pada waktunya dan harus tepat hasilnya (Ariyanto, 2018). Mengenai evaluasi sistem penjualan makanan yang di sajikan pada Rumah Makan Sunda (Parlagutan Silitonga & MM, 2017) dan memberikan rekomendasi – rekomendasi yang perlu diterapkan untuk menunjang sistem penjualan yang lebih baik (Samudra, 2013). Membutuhkan suatu alat pengolah data yang dapat menyediakan informasi misalnya komputer (AMRU et al., 2007). Seperti halnya dengan yang akan diterapkan oleh Rumah Makan Sunda, dengan meningkatnya kebutuhan manusia akan informasi yang terus meningkat dimanfaatkan dengan baik (Fajri, 2018) oleh para pemilik usaha dagang, dengan melakukan penjualan tidak hanya secara *offline* tetapi juga secara *online* (Handayani, 2018). Yang disebut atau biasa dikenal dengan *ecommerce*. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sistem penjualan makanan yang di sajikan yang selama ini digunakan oleh Rumah Makan Sunda dan untuk

mengetahui permasalahan apa saja yang ada didalam sistem informasi penjualan aneka makanan yang disajikan di Rumah Makan Sunda.

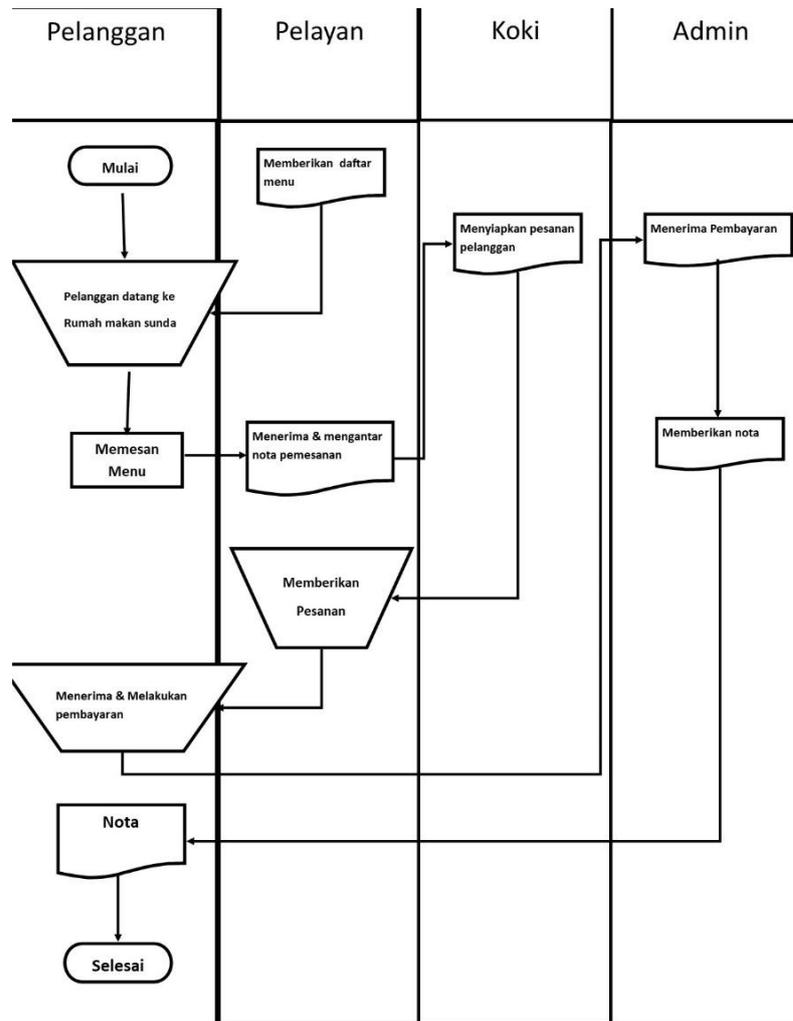
METODE PENELITIAN

Suatu penelitian dikatakan sebagai penelitian apabila kegiatan tersebut merupakan suatu usaha yang sistematis dan terorganisir untuk menyelidiki masalah tertentu yang memerlukan jawaban. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian ini membuat peneliti akan menggali data dari dua sumber data yaitu primer dan sekunder, adapun yang dijadikan sumber data primer yaitu data yang diperoleh melalui pengamatan secara langsung dari sumbernya, yaitu lingkungan Rumah Makan Sunda sebagai objek penelitian. Penelitian ini menggunakan data primer diperoleh dari informan: (pemilik Rumah Makan Sunda dan pegawai), data usaha dan sumber data sekunder yaitu data-data yang diperoleh melalui pengamatan literatur, dokumen-dokumen dan lain sebagainya, yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah riset lapangan yang meliputi observasi, wawancara dan studi pustaka. Pengamatan secara langsung ke objek yang mau diteliti dalam hal ini yaitu Rumah Makan Sunda yang sedang diadakan penelitian. Observasi dilakukan selama 3 hari yaitu dengan menganalisa terhadap jalannya sistem serta aspek-aspek lain yang dapat memengaruhi jalannya sistem baik dari sisi lingkungan maupun dari sisi pengguna sistem itu sendiri.

Selain observasi, wawancara juga dilakukan untuk melengkapi data yang dibutuhkan. Wawancara dilakukan kepada pemilik dan pegawai Rumah Makan Sunda untuk mencari data mengenai kekurangan dari sistem yang sedang berjalan serta kebutuhan-kebutuhan lain yang diperlukan yang belum tercukupi dari sistem yang telah ada sekarang. Kepustakaan dilakukan untuk menunjang metode wawancara dan observasi yang telah dilakukan. Pengumpulan informasi yang dibutuhkan dilakukan dengan mencari referensi-referensi yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan, referensi dapat diperoleh dari buku-buku atau internet.

Analisa ini bertujuan untuk mengetahui sistem yang berjalan pada objek penelitian. Analisa sistem yang ada diperlukan untuk memecahkan permasalahan, mengetahui kelemahan-kelemahan sistem, serta kebutuhan sistem. Adapun sistem yang berjalan pada objek penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

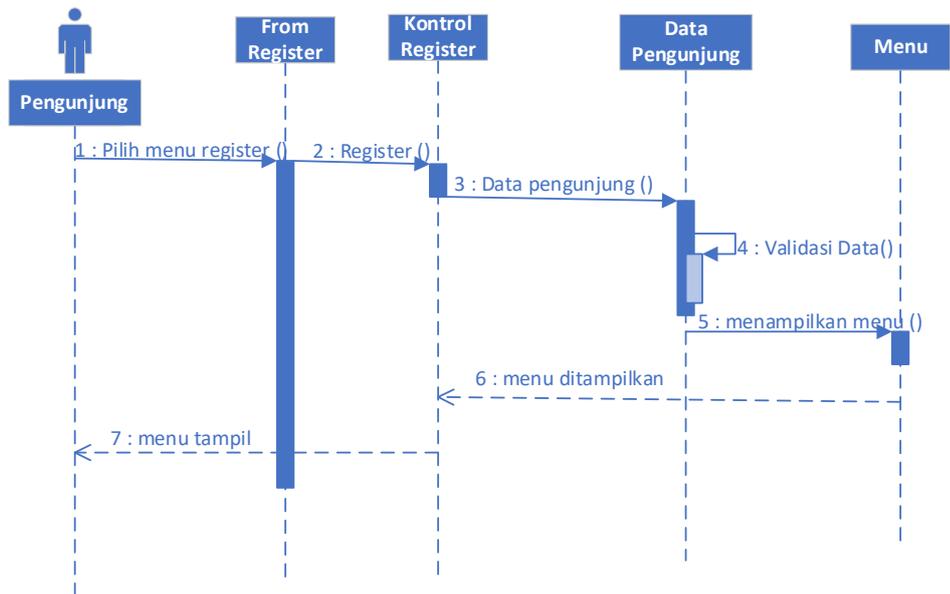
1. Pelaksanaan penjualan masih dilakukan secara konvensional, di mana pembeli harus datang langsung ke toko untuk melakukan transaksi pembelian.
2. Penyebaran informasi untuk promosi produk dan keberadaan toko dirasakan belum efektif, masih diperlukan media lain dalam mengembangkan usaha.
3. Media yang digunakan selama ini yaitu informasi oleh pelanggan yang pernah membeli ke toko dan hanya terbatas pada daerah Kalideres dan sekitarnya, sehingga belum mempunyai manfaat yang signifikan untuk perkembangan dalam dunia usaha.
4. Waktu proses penyebaran informasi kepada pelanggan tetap dan masyarakat lainnya sangat lambat.



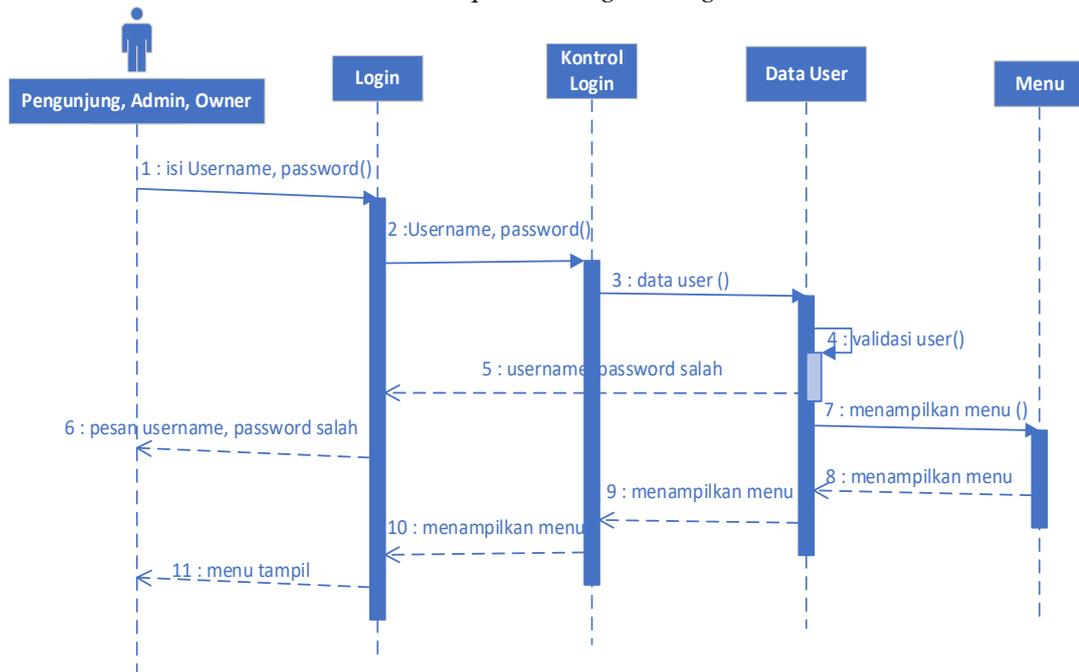
Gambar 1. Flowchart Dokumen



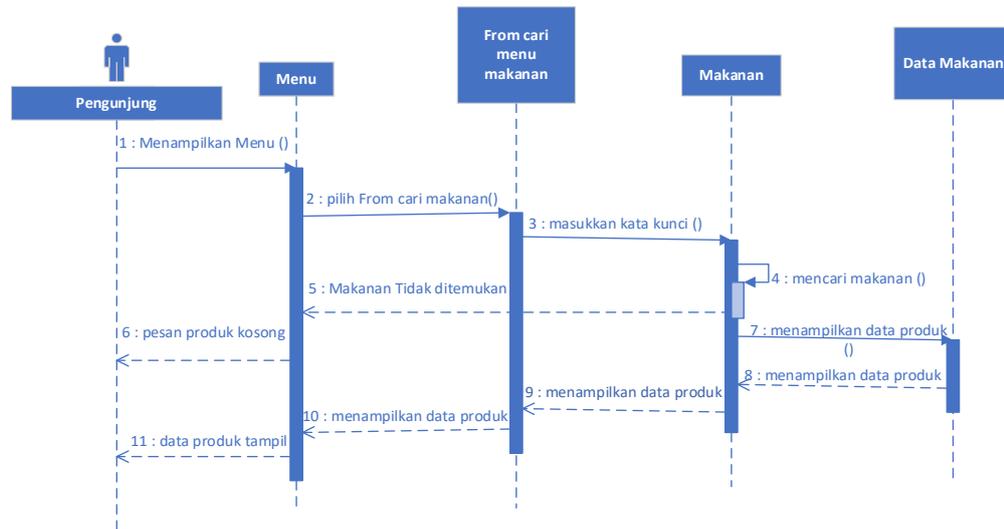
Gambar 2. Use Case Diagram



Gambar 3. Sequence Diagram Register



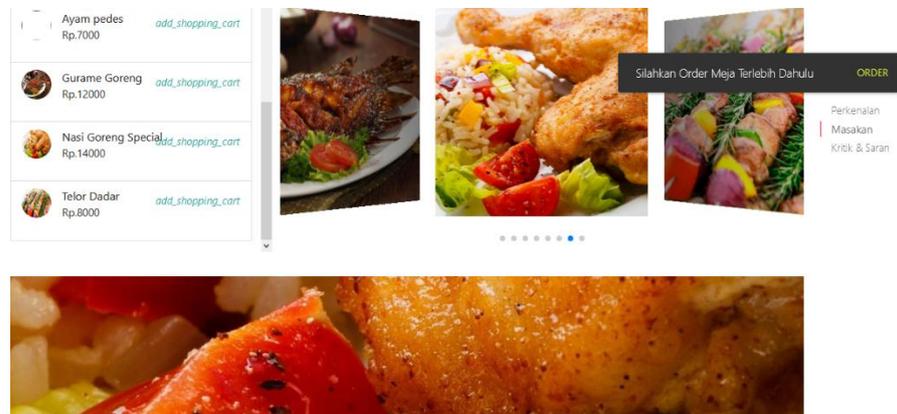
Gambar 4. Sequence Diagram Login



Gambar 5. Sequence Diagram Cari Makanan

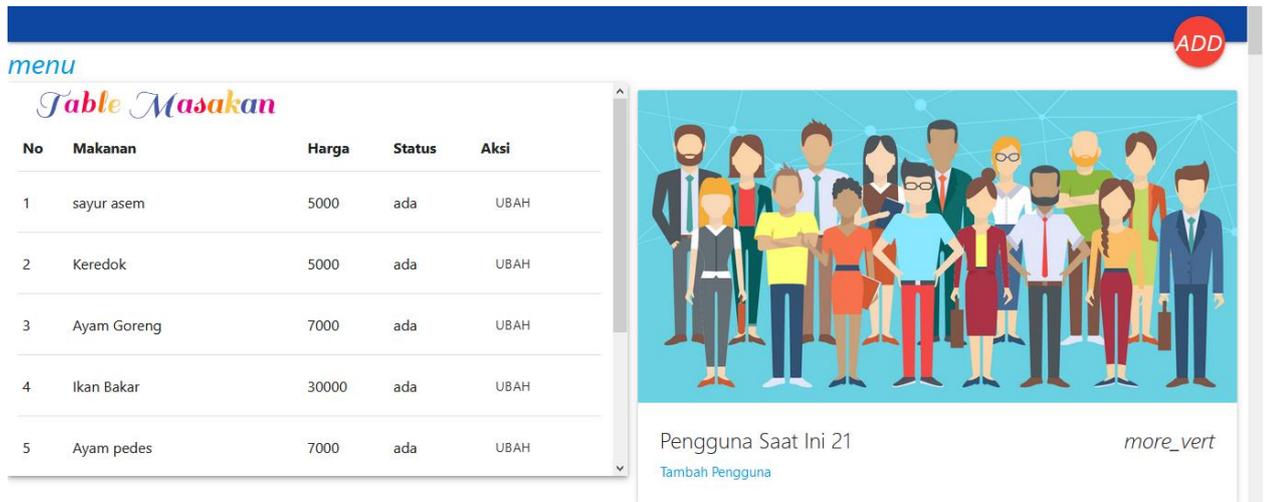
HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi perangkat lunak dalam penulisan skripsi ini merupakan proses e-commerce dalam bahasa pemrograman. Dalam bab ini akan dijelaskan bagaimana menjalankan sistem tersebut.



Whitik & Saran

Gambar 6. Tampilan Halaman Home



Gambar 7. Tampilan Halaman Register



Gambar 8. Tampilan tabel data pemesanan makanan

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan sistem pemesanan menu berbasis *web* dapat menjadi salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mempermudah pelanggan melihat menu-menu yang ditawarkan dan dapat menghindari kesalahan pencatatan manual. Sistem pemesanan menu berbasis *web* menyediakan fitur laporan penjualan yang efektif karena admin dapat memanfaatkan fitur laporan apabila *owner* meminta laporan penjualan berdasarkan periode tertentu sehingga kinerja dari manajemen menjadi efisien.

BIBLIOGRAPHY

- Adiwibowo, F. (2015). *Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Meubel pada Sanjaya Jati Meubel Ponorogo dengan Menggunakan PHP Dan MySQL*. Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Ainiyah, N. (2018). Remaja Millenial dan Media Sosial: Media Sosial Sebagai Media Informasi Pendidikan Bagi Remaja Millenial. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*,

2(2), 221–236.

- AMRU, R., Effendi, C., & Bakar, S. W. (2007). *Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Turunnya Jumlah Siswa pada Lembaga Pendidikan Profesional Komputer Master Komputer Palembang*. Sriwijaya University.
- Ariyanto, D. (2018). Koordinasi Kelembagaan dalam Meningkatkan Efektivitas Badan Penanggulangan Bencana Daerah. *Journal of Management Review*, 2(1), 161–171.
- Elpina, E. (2015). *Sistem Informasi Penjualan Motor di Dealer Irama Ponorogo Berbasis Website*. Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Fajri, I. (2018). Strategi peningkatan penjualan makanan tradisional sunda melalui daya tarik produk wisata kuliner di The Jayakarta Bandung Suite Hotel & Spa. *THE Journal: Tourism and Hospitality Essentials Journal*, 8(1), 45–56.
- Farahdika, Y. (2016). Perancangan E-Business pada Duta Photo Pringsewu. *PROCIDING KMSI*, 4(1).
- Finami, D., Andriyanto, W. A., & Widyastuti, S. (2020). Analisis Penerapan Sistem Informasi Akuntansi dan Pengendalian Internal dalam Transaksi Penjualan Barang (Studi Kasus Pada Rumah Makan Lembur Kuring Bogor). *Prosiding BIEMA (Business Management, Economic, and Accounting National Seminar)*, 1, 209–220.
- Handayani, S. (2018). Perancangan sistem informasi penjualan berbasis e-commerce studi kasus Toko Kun Jakarta. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 10(2), 182–189.
- Hernando, Y. (2019). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Promosi Pada Grosir Emas Korea Caprihvha Padang dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan Database Mysql*. Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang.
- Iriadi, N., & Rosdiana, N. (2017). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Minuman Kemasan Berbasis Web Pada Toko Bambu Sejahtera Bekasi. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 5(1).
- Isna, I., & Mariadi, Y. (2020). Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Web Pada Usaha “Bale Food” dalam Menghadapi Era Digital 4.0. *Jurnal Abdimas Independen*, 1(1), 10–22.
- Lukito, I. (2017). Tantangan Hukum dan Peran Pemerintah dalam Pembangunan E-Commerce. *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum*, 11(3), 349–367.
- Parlagutan Silitonga, S. H., & MM, M. B. A. (2017). *Manajemen UMKM dan Sumber Daya Manusia*. Penerbit Andi.
- Putra, D. H., & Jaka Harjanta, A. T. (2020). Desain Sistem Informasi Penjualan Produk Mebel Berbasis Website di Perusahaan Jeparadeas. *Science and Engineering National Seminar*, 5(1), 411–417.
- Samudra, A. G. (2013). Evaluasi Sistem Informasi Penjualan Makanan dan Minuman (Studi Pada Warung Internet Kenjinet, Malang). *Jurnal Administrasi Bisnis*, 6(2).
- Setyawati, N. A., & Junaidi, J. (2021). Perancangan Program Penjualan Minuman Berbasis Web pada PT. Foods Beverages Indonesia. *Jurnal Akrab Juara*, 6(2), 22–32.
- Susilo, M. (2018). Rancang Bangun Website Toko Online Menggunakan Metode Waterfall. *InfoTekJar: Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan*, 2(2), 98–105.
- Syaifudin, Y. W., Syafiandini, A. F., & Prisdana, H. R. (2018). Aplikasi Pencarian Penjualan Laptop Menggunakan Teknologi Web Scraping. *Jurnal Informatika Polinema*, 4(4), 246.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)