

Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Pada Rumah Makan “Jeng Tin” Menggunakan Database MySQL

Sales Information System Application At The "Jeng Tin" Eating House Using MySQL Database

Sri Esti Trisno Sami¹, Suvi Rahmawati², Andri Prasetyo³, Candra Cahyono⁴

^{1,2,3,4} D3-Sistem Informasi, STMIK PPKIA Pradnya Paramita

*e-mail: sriesti@stimata.ac.id¹, linda@stimata.ac.id², andri@stimata.ac.id³, candra@stimata.ac.id⁴

Received:	Revised:	Accepted:	Available online:
11.03.2024	10.04.2024	21.04.2024	25.04.2024

Abstrak: Dari banyaknya jumlah pengunjung tersebut, setiap harinya Rumah Makan Jeng Tin mampu meraup penghasilan antara enam sampai tujuh juta Rupiah. Tetapi jumlah ini terkadang tidak sebanding dengan modal yang dikeluarkan sehingga mengalami kerugian. Hal ini terjadi karena pemilik rumah makan “Jeng Tin” kesulitan mengawasi usahanya baik yang ada di pusat maupun di cabang dikarenakan jauhnya jarak tempuh kedua rumah makan yaitu sekitar 20 Km. Sulitnya mengawasi usaha yang dijalankan membuat karyawan pun bebas menggelapkan uang hasil penjualan dan belum adanya sistem yang terkomputerisasi. Kelemahan yang dimiliki rumah makan tersebut dapat diatasi dengan mengubah pola yang sudah ada (konvensional) menjadi terkomputerisasi dan ter-database. Tujuan dari penelitian ini untuk membangun sistem informasi yang bisa ini dibuat multi user dan menghubungkan rumah makan pusat dan rumah makan cabang dalam suatu data base, memproses pendataan pembelian dan penjualan. Membuat laporan pembelian dan penjualan secara terintegrasi. Dalam penelitian ini pemecahan masalah yang dilakukan adalah tahapan pengembangan sistem SDLC (System Development Life Cycle) dengan menggunakan model waterfall (air terjun) menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung (support). Metodologi yang digunakan dalam aplikasi ini Menggunakan Database MySql di harapkan mampu memaksimalkan kinerja dalam pengolahan data penjualan dan mempermudah dalam monitoring laporan pendapatan keuangan.

Kata kunci: Aplikasi, Penjualan, Rumah Makan, Sistem Informasi

Abstract: From the large number of visitors, every day Jeng Tin Restaurant is able to earn between six and seven million Rupiah. But this amount is sometimes not commensurate with the capital spent, resulting in losses. This happened because the owner of the "Jeng Tin" restaurant had difficulty monitoring his business both at the head office and at the branch due to the distance between the two restaurants, which was around 20 km. The difficulty of monitoring the business being carried out means that employees are free to embezzle money from sales, and there is no computerized system. The weaknesses of this restaurant can be overcome by changing the existing (conventional) pattern to become computerized and databased. The aim of this research is to build an information system that can be multi-user and connects central restaurants and branch restaurants in a data base, processing purchase and sales data. Create integrated purchasing and sales reports. In this research the problem solving carried out is the SDLC (System Development Life Cycle) system development stages using the waterfall model which provides a sequential or ordered software life flow approach starting from analysis, design, coding, testing, and supporting stages (support). The methodology used in this application using the MySql database is expected to be able to maximize performance in processing sales data and make it easier to monitor financial income reports.

Keywords: Applications, Sales, Restaurants, Information Systems

1. PENDAHULUAN

Kecanggihan komputer yang mampu mengolah data secara akurat dan terinci menjadikannya begitu banyak dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu bentuk pemanfaatan komputer dalam kehidupan sehari-hari adalah untuk pengolahan data transaksi penjualan.

Rumah makan “Jeng Tin” merupakan salah satu usaha yang bergerak di bidang kuliner, dan berpusat di Jl. Sudirman Singaraja Bali, serta rutin buka dari pukul 09.00-22.00 WITA. Rumah makan “Jeng Tin” juga mempunyai cabang di Seririt, Buleleng Bali. Di pusat maupun di cabangnya, rumah makan “Jeng Tin” menyediakan berbagai menu antara lain nasi tempong, ayam bakar, ayam goreng dan lalapan, serta melayani pemesanan *cattering*. Rumah makan “Jeng Tin” memiliki sembilan karyawan baik yang berada di pusat maupun di cabang. Para karyawan ini terdapat di beberapa bagian yaitu bagian dapur terdiri dari dua orang, *waiters* dua orang, seorang pembuat minuman, seorang di bagian cuci piring, seorang pengantar pesanan, serta dua lainnya berada di bagian kasir.

Setiap harinya, terdapat sekitar tiga ratus orang pengunjung yang datang ke rumah makan Jeng Tin. Dari banyaknya jumlah pengunjung tersebut, setiap harinya Rumah Makan Jeng Tin mampu

meraup penghasilan antara enam sampai tujuh juta Rupiah. Tetapi jumlah ini terkadang tidak sebanding dengan modal yang dikeluarkan sehingga mengalami kerugian. Hal ini terjadi karena pemilik rumah makan “Jeng Tin” kesulitan mengawasi usahanya baik yang ada di pusat maupun di cabang dikarenakan jauhnya jarak tempuh kedua rumah makan yaitu sekitar 20 Km. Sulitnya mengawasi usaha yang dijalankan membuat karyawan pun bebas menggelapkan uang hasil penjualan.

Permasalahan lain juga terjadi di sistem dokumentasi transaksi keuangan, di mana segala jenis transaksi dicatat ke dalam buku transaksi keuangan yang di isikan oleh karyawan. Hal ini menyebabkan kesalahan dalam perhitungan. Selain itu nota tanda bukti transaksi sering mengalami kehilangan.

Kelemahan yang dimiliki rumah makan tersebut dapat diatasi dengan mengubah pola yang sudah ada (konvensional) menjadi terkomputerisasi dan ter-*database*. Adanya media yang mampu mengintegrasikan data dan informasi tentang semua hal baik di rumah makan pusat maupun rumah makan cabang juga sangat membantu pemilik untuk mengawasi usaha yang dijalanannya tanpa harus datang langsung ke rumah makan. Karena itulah aplikasi sistem penjualan menjadi salah satu solusi yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi di Rumah Makan Jeng Tin.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka penelitian ini berjudul “Aplikasi Sistem Informasi Penjualan pada Rumah Makan ‘Jeng Tin’ Menggunakan *Database MySQL*”.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Empiris

Kajian empiris merupakan penelitian sejenis yang sudah ada atau penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dikerjakan. Digunakan untuk mendukung penelitian yang dikerjakan. Sehingga pembahasan tidak menyimpang dengan penelitian yang lain. Adapun penelitian yang terdahulu yaitu sebagai berikut :

Menurut Renita Astri 2013, dalam penelitiannya yang berjudul Implementasi Sistem Informasi Manajemen Pada Sistem Penjualan Makanan di Rumah Makan, menggunakan metode penelitian dengan studi deskriptif dan analisis konten (isi), dengan variabel Management Information System, Food and Beverage, Restaurant. Menghasilkan sebuah aplikasi yang dapat membantu proses penjualan dan pelaporan pada rumah makan. Melalui pengujian sistem ini, layanan Sistem Informasi Manajemen pelayanan di rumah makan dapat berjalan dengan lancar dan sangat membantu pihak rumah makan, khususnya dalam menghitung total pembayaran dari pelanggan dan pelaporannya kepada pemimpin.

Menurut Danie Novela, Saron Kurniawati Yefta (2010: 157-168) dalam penelitiannya yang berjudul Sistem Restoran Pada Restoran Cinta Alam, metode yang digunakan yaitu DFD(Data Flow Diagram) dengan variabel Food ordering, dss, restaurant system. Menghasilkan sebuah aplikasi yang memudahkan dalam pembuatan laporan akutansi rumah makan dari setiap cabang yang ada. Melalui sistem tersebut dapat dipergunakan untuk memonitor restoran dalam hal pesanan di restoran maupun pesanan yang harus dikerjakan di dapur serta hal pembayarannya yang dikaitkan dengan jumlah stok bahan mentah sehingga pengguna dapat melihat kondisi restoran secara langsung (realtime).

Menurut Ali Reza Yudhistira (2013), dalam penelitiannya yang berjudul Pembuatan Sistem Informasi Akuntansi Rumah Makan Multicabang “X” metode yang digunakan yaitu DFD(Data Flow Diagram) dengan variabel Sistem Informasi Akuntansi, multicabang, rumah makan. Menghasilkan sebuah aplikasi yang memudahkan dalam pembuatan laporan akutansi rumah makan dari setiap cabang yang ada.

Menurut Adi Putra Nugraha, Kodrat Iman Satoto, Kurniawan Teguh Martono (2014), dalam penelitiannya yang berjudul Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Mobile Pada Rumah Makan “Lek Nonong” metode penelitian yang digunakan adalah DFD(Data Flow Diagram) dengan variabel Mobile-Based Applications, jQuery Mobile, PHP, HTML, Javascript, DFD(Data Flow Diagram). Menghasilkan sebuah aplikasi yang berjalan pada perangkat mobile dan komputer desktop.

Menurut Andri Bernardo Wijaya (2013), dalam penelitiannya yang berjudul Pembuatan Sistem Informasi pada Restoran “X” dengan Cliet Berbasis Android, metode Penelitian yang digunakan yaitu DFD (Data Flow Diagram) dengan variabel Restoran, Android, Desktop, Pemesanan. Menghasilkan sebuah aplikasi sistem informasi yang dapat membantu proses penjualan pada restoran “X”.

2.2. Kajian Teoritis

Kajian teoritis berisi kumpulan teori pendukung yang berasal dari beberapa sumber pustaka seperti buku, majalah, dan jenis pustaka lain yang sesuai dengan judul penelitian ini. Teori-teori ini diperoleh dari beberapa buku atau literatur. Kajian teoritis dalam penelitian ini meliputi:

2.2.1 Definisi Sistem

Beberapa pengertian sistem yang terdapat di dalam buku Jeperson Hutahaean (2014:1) adalah sebagai berikut:

- a. Menurut Fat pengertian sistem adalah sebagai berikut: “Sistem adalah suatu himpunan suatu”benda” nyata atau abstrak (*a set of thing*) yang terdiri dari bagian-bagian atau komponen-komponen yang saling berkaitan, berhubungan, berketergantungan, saling mendukung, yang secara keseluruhan bersatu dalam satu kesatuan (*Unity*) untuk mencapai tujuan tertentu secara efisien dan efektif”.
- b. Pengertian sistem menurut Indrajit (2001:2) mengemukakan bahwa sistem mengandung arti kumpulan-kumpulan dari komponen-komponen yang dimiliki unsur keterkaitan antara satu dengan lainnya.

2.2.2 Definisi Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya. Sumber informasi adalah data. Data kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian-kejadian (*event*) adalah kejadian yang terjadi pada saat tertentu.

Menurut Gordon B. Davis: Informasi adalah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang penting bagi si penerima dan mempunyai nilai nyata atau yang dapat dirasakan dalam keputusan-keputusan yang sekarang atau keputusan-keputusan yang akan datang.

2.2.3 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan.

2.2.4 Penjualan

Penjualan adalah pemindahan hak milik atas barang atau pemberian jasa yang dilakukan penjualan kepada pembeli dengan harga yang disepakati bersama dengan jumlah yang dibebankan kepada pelanggan dalam penjualan barang/ jasa dalam suatu periode akuntansi.

Penjualan merupakan pengalihan hak milik atas barang dengan imbalan uang sebagai gantinya dengan persetujuan untuk menyerahkan barang kepada pihak lain dengan menerima pembayaran. Keberhasilan usaha penjualan dapat dilihat dari volume penjualan yang didapat. Dengan kata lain, apakah usaha itu dapat laba atau tidak, sangat tergantung kepada keberhasilan penjualan itu. (Freddy, 2009)

2.2.5 Sistem Basis Data

Sistem basis data adalah fakta-fakta tentang segala sesuatu di dunia nyata yang dapat direkam dan disimpan pada media komputer. (Nugroho, 2011:5)

2.2.6 Database

Database adalah standar yang mendefinisikan bagaimana cara program aplikasi berkomunikasi dengan server basis data. (Nugroho, 2011:338)

2.2.7 MySQL

MySQL adalah salah satu perangkat lunak sistem manajemen basis data (*database*) SQL. Berbeda dengan basis data konvensional seperti .dat, .dbf, .mdb, MySQL memiliki kelebihan yaitu bersifat *multithread* dan *multi-user* serta mendukung sistem jaringan. MySQL didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GNU *General Public License* (GPL), namun ada juga versi komersial bagi kalangan tertentu yang menginginkannya. (A.M Hirin & Virgin, 2011)

2.2.8 PHP

Menurut Gunawan, Wahyu (Kebut Sehari jadi Master PHP, 2010), PHP adalah bahasa pemrograman yang memungkinkan para *web developer* untuk membuat aplikasi web yang dinamis dengan cepat dan mudah. PHP merupakan singkatan dari “PHP: *Hypertext Preprocessor*”. PHP dirintis dan diperkenalkan pertama kali sekitar tahun 1994 oleh Rasmus Lerdorf melalui situsnya untuk mengetahui siapa saja yang telah mengakses ringkasan *onlinenya*.

PHP merupakan *Software Open Sources* jadi PHP biasa digunakan oleh siapa saja secara bebas tanpa harus membayar, dengan kata lain PHP adalah gratis. PHP juga merupakan *software cross platform* jadi biasa berjalan dengan baik pada *windows* maupun *unix (linux)*. Hampir semua aplikasi berbasis web bisa dibuat dan dijalankan dengan PHP namun kelebihan utama PHP adalah konektivitasnya dengan *database*. PHP mampu mengolah data pada berbagai *platform database*, namun yang paling ideal dan banyak digunakan adalah menggunakan *database MySQL*. PHP+MySQL menjadi standar bagi pembuatan web dinamis saat ini, hal ini dikarenakan keduanya *open sources*, sehingga bisa digunakan siapa saja dengan bebas.

2.2.9 UML (*Unified Modeling Language*)

UML (*Unified Modeling Language*) adalah salah standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industry untuk mengidentifikasi *requirement*, membuat analisis & desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. (Rossa & Shalahuddin, 2013:133)

3. METODE

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara atau teknik ilmiah untuk memperoleh fakta-fakta atau prinsip-prinsip dari suatu pengetahuan dengan cara mengumpulkan, mencatat, dan menganalisa data berdasarkan ilmu pengetahuan dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Adapun jenis dan metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sumber Data Primer

Data Primer merupakan data yang diperoleh peneliti dengan cara meneliti langsung ke Rumah Makan “Jeng Tin”.

a. Observasi

Dalam tahap ini penulis melakukan wawancara langsung para karyawan, kasir, bagian keuangan dan pemilik untuk menanyakan tentang prosedur pembelian bahan baku, penjualan, pencatatan persediaan barang, hingga laporan keuangan.

b. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung pada kasir dan bagian keuangan.

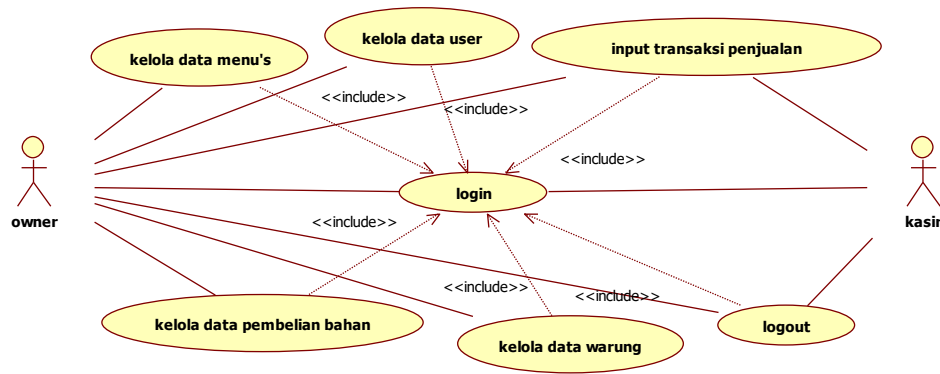
2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder didapat dari dokumen yang bersangkutan dengan objek yang diteliti yang ada di tempat dilakukannya penelitian. Dalam penelitian ini dilakukan pendekatan dengan metode deskriptif analisis, yaitu metode yang berusaha mengumpulkan, menyajikan, serta menganalisis data sehingga dapat memberikan **Perancangan Sistem**

Perancangan merupakan tahapan pembuatan rancangan atau desain tentang sistem secara menyeluruh. Dari perancangan sistem yang dibangun, perancangan database, sampai dengan perancangan *layout* atau *interface*. Pada sub bab ini, dibahas mengenai perancangan secara menyeluruh dari sistem informasi penjualan di rumah makan “Jeng Tin”. Pada perancangan aplikasi sistem ini, dijelaskan mengenai *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*.

3.3 Use Case Diagram

Use Case Diagram sistem informasi penjualan pada rumah makan “Jeng Tin” dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut ini :



Gambar 3.1 *Use Case Diagram* Sistem Informasi Penjualan pada Rumah Makan “Jeng Tin”
(Sumber : Data Primer diolah, 2016)

1. Analisis Aktor

Aktor dalam penelitian ini adalah pelaku yang berinteraksi dengan sistem informasi penjualan di rumah makan “Jeng Tin”, yang terdiri dari :

- Kasir
Kasir yaitu orang atau pelaku yang memiliki tugas mengelola transaksi penjualan pada aplikasi ini.
- Owner
Owner yaitu orang atau pelaku yang memiliki tugas mengelola data transaksi penjualan, data menu, data warung, pembelian bahan dan mengelola data *user* pada aplikasi ini.

2. Analisis Use Case

- Use Case Login*
Login merupakan proses yang dilakukan oleh kasir maupun *owner* untuk masuk ke dalam sistem dengan memasukkan ID yaitu *username* dan *password*.
- Use Case Kelola Data User*
Proses yang dilakukan oleh *user* untuk menghapus, menambah, memperbarui dan mengubah data user yang mempunyai kewenangan mengakses aplikasi ini.
- Use Case Kelola Data Warung*
Proses yang dilakukan oleh *user* untuk menghapus, menambah, memperbarui dan mengubah data warung.
- Use Case Input Transaksi Penjualan*
Proses yang dilakukan oleh *user* untuk menginputkan data transaksi pada kegiatan penjualan.
- Use Case Kelola Data Pembelian Bahan*
Proses yang dilakukan oleh *user* untuk menghapus, menambah, dan mengubah data pembelian bahan.
- Use Case Kelola Data Menu*
Proses yang dilakukan oleh *user* untuk menghapus, menambah, dan mengubah data menu.
- Use Case Logout*
Logout merupakan proses yang dilakukan oleh *user* untuk keluar dari aplikasi ini.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan pada bab ini antara lain mengenai teknik pengujian yang dilakukan terhadap *form* inputan program ataupun pada output yang dihasilkan program. Pengujian sistem yang akan dibuat dengan cara memberikan beberapa data input yang terdiri dari lebih dari 1 (satu) macam variasi data dan pengujian alur program dalam sistem. Sehingga pada akhirnya setiap pengujian yang dilakukan menghasilkan beberapa output yang sesuai dengan program atau sistem.

4.1 Implementasi Metode

4.1.1 Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan dengan membuat beberapa rencana awal pengujian sistem untuk method-method yang akan diuji. Rencana pengujian sistem pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut ini.

Tabel 4.1 Rencana Pengujian Sistem

No	Item uji	detail pengujian	Jenis
1	Login User	Verifikasi <i>username</i> dan <i>password</i>	<i>Black box</i>
2	Input User	Penambahan, mengubah, dan menghapus data User	<i>Black box</i>
3	Input Menu Makanan	Penambahan, mengubah, dan menghapus data menu makanan	<i>Black box</i>
4	Input Warung	Penambahan, mengubah, dan menghapus data warung	<i>Black box</i>
5	Input Transaksi	Pembuatan transaksi penjualan	<i>Black box</i>
6	Input Pembelian Bahan	Penambahan, mengubah, dan menghapus data belanja	<i>Blackbox</i>
7	Laporan Penjualan	Melihat data transaksi penjualan sesuai dengan tanggal transaksi yang telah dilakukan.	<i>Blackbox</i>

4.1.2 Kegiatan Pengujian

Sebelum memulai menjalankan aplikasi yang dibuat, harus dipastikan bahwa server lokal telah aktif dan sukses dijalankan. Hal ini sangat penting karena aplikasi ini dapat berjalan jika *server* lokal juga aktif (*running*).

4.1.2.1 Pengujian Login User

Hasil pengujian pada item pengujian *login* user dengan memberikan lebih dari satu variable pengujian dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut ini.

Tabel 4.2 Pengujian Login User

No	Data		Harapan	Pengamatan	Kesimpulan
	Atribut	Masukkan			
1	Username	<kosong>	Gagal login	Login gagal karena semua ruas tidak boleh kosong	Sukses
	Password	<kosong>			
2	Username	Admin	Berhasil login	Berhasil login karena username dan password sesuai	Sukses
	Password	Admin			
3	Username	Candra	Gagal login	Gagal login karena username dan password tidak sesuai	Sukses
	Password	Admin			

4.1.2.2 Pengujian Input Data User

Hasil pengujian pada item pengujian input user dengan memberikan lebih dari satu variable pengujian dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut ini :

Tabel 4.3 Pengujian Input data User

No	Data		Harapan	Pengamatan	Kesimpulan
	Atribut	Masukkan			
1	Nama user	<kosong>	Gagal menyimpan	Penyimpanan gagal karena ruas tidak boleh kosong	Sukses
	Alamat	<kosong>			
	Username	<kosong>			
	Jenis kelamin	<kosong>			
	Type	<kosong>			
No	Data		Harapan	Pengamatan	Kesimpulan
	Atribut	Masukkan			

2	Nama user	Candra	Berhasil menyimpan	Berhasil menyimpan karena semua ruas terisi	Sukses
	Alamat	Jl.IR Rais IX/ 105B			
	Username	Bunder			
	Jenis Kelamin	Laki-laki			
	Type	Kasir			

4.1.2.3 Pengujian Input Menu Makanan

Hasil pengujian pada item pengujian input menu makanan dengan memberikan lebih dari satu variable pengujian dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut ini.

Tabel 4.4 Pengujian Input Menu Makanan

No	Data		Harapan	Pengamatan	Kesimpulan
	Atribut	Masukkan			
1	Nama menu	<kosong>	Gagal menyimpan	Penyimpanan gagal karena ruas tidak boleh kosong	Sukses
	Jenis menu	<kosong>			
	Harga	<kosong>			
2	Nama menu	Ayam bakar +Nasi	Berhasil menyimpan	Berhasil menyimpan karena semua ruas terisi	Sukses
	Jenis menu	Makanan			
No	Data		Harapan	Pengamatan	Kesimpulan
	Atribut	Masukan			
	Harga	18000			

4.1.2.4 Pengujian Input Data Warung

Hasil pengujian pada item pengujian input data warung dengan memberikan lebih dari satu variable pengujian dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut ini.

Tabel 4.5 Pengujian Input Data Warung

No	Data		Harapan	Pengamatan	Kesimpulan
	Atribut	Masukkan			
1	Nama Warung	<kosong>	Gagal menyimpan	Penyimpanan gagal karena ruas tidak boleh kosong	Sukses
	Alamat	<kosong>			
	No Telp	<kosong>			
2	Nama Warung	Jeng Tin I	Berhasil menyimpan	Berhasil menyimpan karena semua ruas terisi	Sukses
	Alamat	Jl. Sudirman no 12			
	No Tlp	089765431393			

4.1.2.5 Pengujian Input Transaksi

Hasil pengujian pada item pengujian input transaksi dengan memberikan lebih dari satu variable pengujian dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut ini.

Tabel 4.6 Pengujian Input Transaksi

No	Data		Harapan	Pengamatan	Kesimpulan
	Atribut	Masukkan			
1	Tanggal	<otomatis>	Gagal menyimpan	Penyimpanan gagal karena ruas tidak boleh kosong	Sukses
	Menu makanan	<kosong>			
	Minuman	<kosong>			
	Jumlah makan	<kosong>			
2	Jumlah minum	<kosong>	Berhasil menyimpan	Penyimpan berhasil karena data yang dimasukkan sudah benar	Sukses
	PPN	<kosong>			
	Total	<otomatis>			
	Bayar	<kosong>			
	Kembali	<otomatis>			
	Tanggal	<otomatis>			
	Menu Makanan	Nasi Temping			
	Minum	Es Jus			
	Jumlah makan	1			
	Jumlah minum	1			
	PPN	500			
	Total	<otomatis>			
	Bayar	100000			
	Kembali	<otomatis>			

4.1.2.6 Pengujian Input Data Pembelian Bahan

Hasil pengujian pada item pengujian input data pembelian bahan dengan memberikan lebih dari satu variable pengujian dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut ini.

Tabel 4.7 Pengujian Input Data Pembelian Bahan

No	Data		Harapan	Pengamatan	Kesimpulan
	Atribut	Masukkan			
1	Nama Barang	<kosong>	Gagal menyimpan	Penyimpanan gagal karena ruas tidak boleh kosong	Sukses
	Tgl belanja	<kosong>			
	Createdby	<kosong>			
2	Nama Barang	Ayam potong	Berhasil menyimpan	Penyimpan berhasil karena data yang dimasukkan sudah benar dan semua ruas sudah terisi	Sukses
	Tgl belanja	03-01-2017			
	Harga	50000			
	Createdby	Admin			

4.1.2.7 Pengujian Laporan Penjualan

Hasil pengujian pada item pengujian terhadap lihat laporan penjualan dengan memberikan lebih dari satu variable pengujian dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut ini.

Tabel 4.8 Pengujian Inputan Transaksi Laporan Penjualan

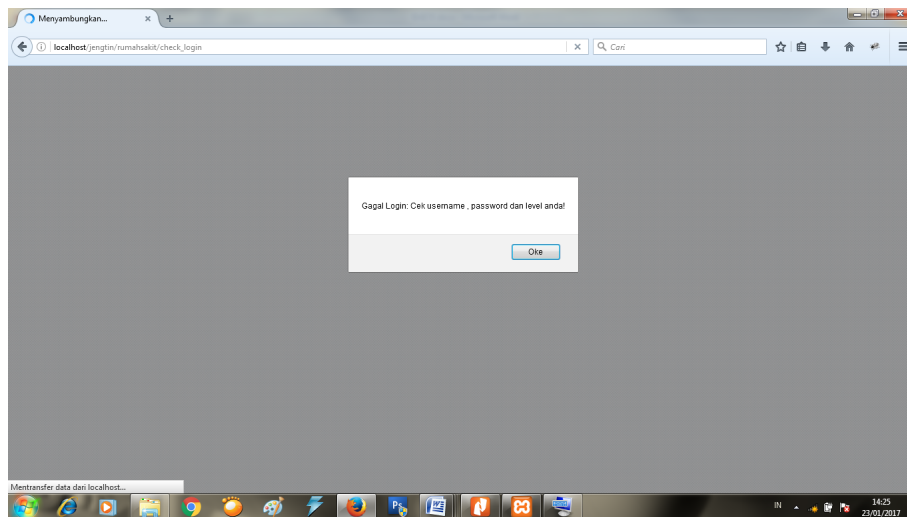
No	Data		Harapan	Pengamatan	Kesimpulan
	Atribut	Masukkan			
1	Tanggal	<kosong>	Akan menampilkan semua laporan	Maka data anggota beserta simpanan akan akan di	Sukses
	Nama Anggota				

No	Data		Harapan	Pengamatan	Kesimpulan
	Atribut	Masukkan			
			transaksi simpanan	tampilkan semua laporan simpanan	
2	Tanggal	08/12/2006	Akan menampilkan transaksi simpanan juki saja selama tanggal yang dipilih	Akan muncul laporan simpanan juki	Sukses
	Nama anggota	Juki			

4.2 Pembahasan Hasil Pengujian Sistem

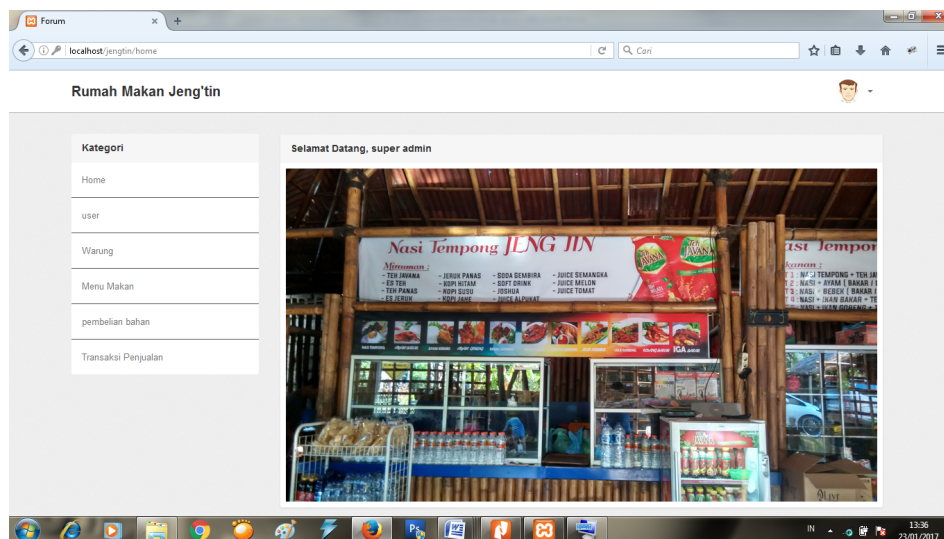
4.2.1 Login Kasir

Pada pengujian *login* kasir jika form yang disediakan tidak diisi maka akan diuji kelengkapan *form* dengan *form validation*. Jika *form* tidak diisi dan melakukan login akan muncul kotak pesan seperti pada gambar 4.1 di bawah ini.



Gambar 4.1 Login Error

Jika verifikasi *username* dan *password* berhasil dan berhasil login akan masuk pada halaman awal / home seperti pada gambar 4.2 di bawah ini.



Gambar 4.2 Login Sukses

Jika user berhasil login maka user bisa mengakses menu-menu yang ada di dalam aplikasi ini. Menu yang ada di aplikasi ini antara lain :

- Home : berisi halaman awal / home yang terdapat gambar profil rumah makan “Jeng Tin”.
- User : berisi sub menu input, update, dan delete data user.
- Warung : berisi sub menu input, update, dan delete data warung.
- Menu Makan : berisi sub menu input, update, dan delete data menu makanan.
- Pembelian Bahan : berupa *form* untuk penginputan data pembelian bahan.
- Transaksi Penjualan : berupa *form* untuk penginputan data transaksi penjualan.
- Laporan Penjualan : berupa *form* yang berisi rincian laporan penjualan.

4.2.2 Input User

Pada pengujian input user jika *form* yang disediakan tidak diisi dengan lengkap akan muncul peringatan “isi isian ini” seperti pada gambar 4.3 berikut ini.

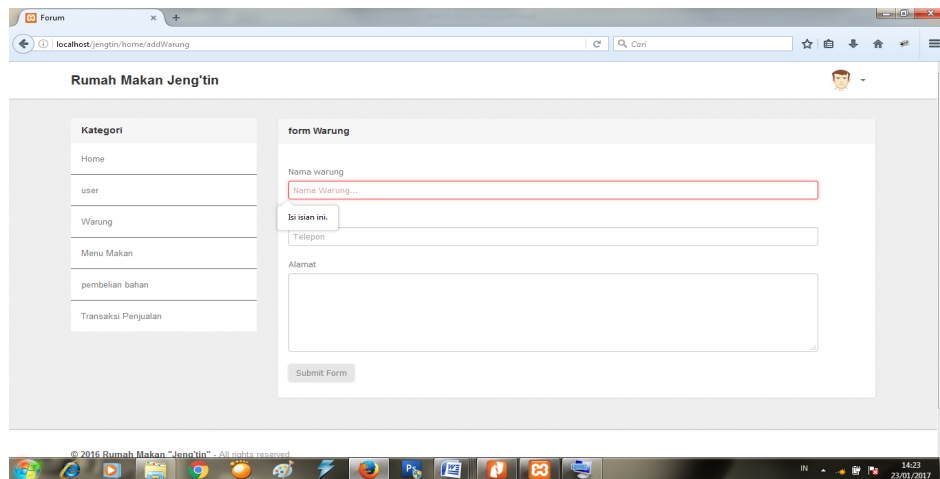
Gambar 4.3 Input User *Error*

Jika data yang diinputkan lengkap dan data berhasil disimpan, maka akan kembali ke form user dengan tampil data yang telah di inputkan, seperti pada gambar 4.4 berikut ini.

Gambar 4.4 Input User Berhasil

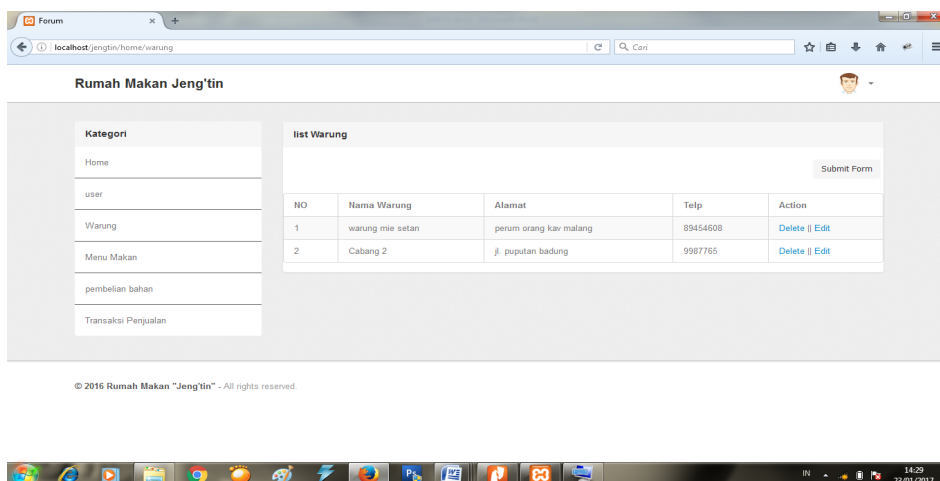
4.2.3 Input Warung

Pada pengujian input warung jika *form* yang disediakan tidak diisi dengan lengkap dan benar akan muncul peringatan “isi isian ini” seperti pada gambar 4.5 berikut ini.



Gambar 4.5 Input Warung *Error*

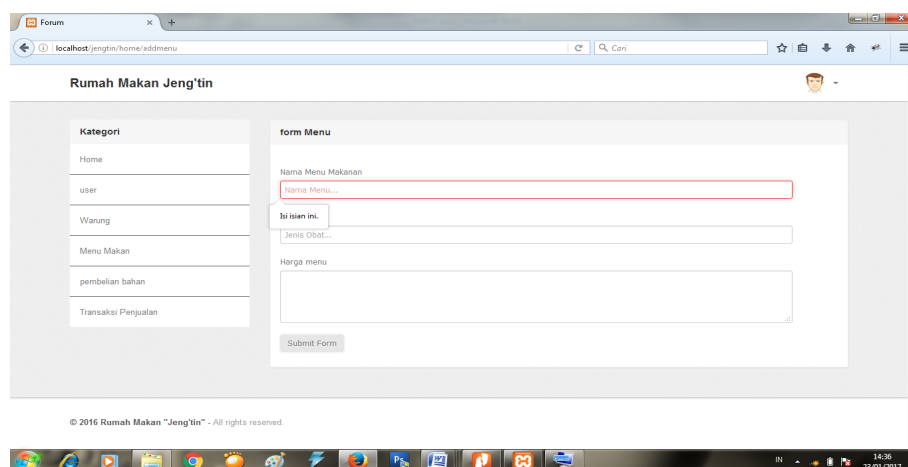
Jika data yang diinputkan lengkap dan benar data berhasil disimpan, maka akan kembali ke form warung dengan tampil data yang telah di inputkan, seperti pada gambar 4.6 berikut ini.



Gambar 4.6 Input Warung Berhasil

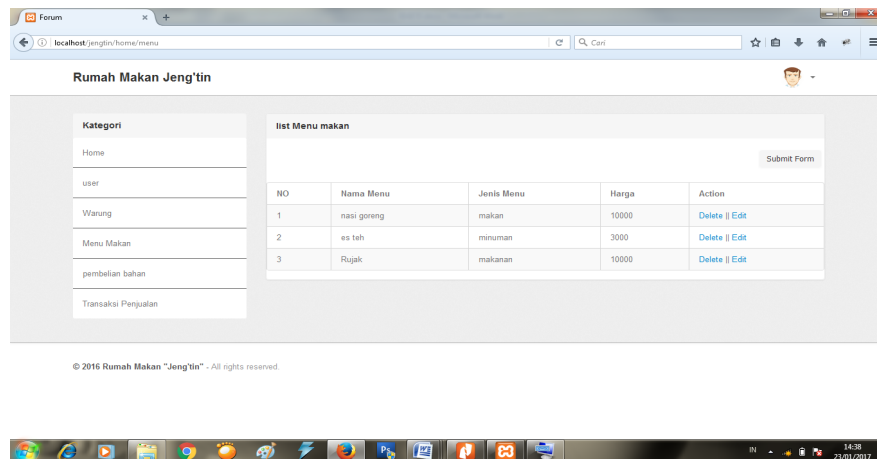
4.2.4 Input Menu Makan

Pada pengujian input menu makan jika *form* yang disediakan tidak diisi dengan lengkap dan benar akan muncul peringatan “isi isian ini” seperti pada gambar 4.7 berikut ini.



Gambar 4.7 Input Menu Makan *Error*

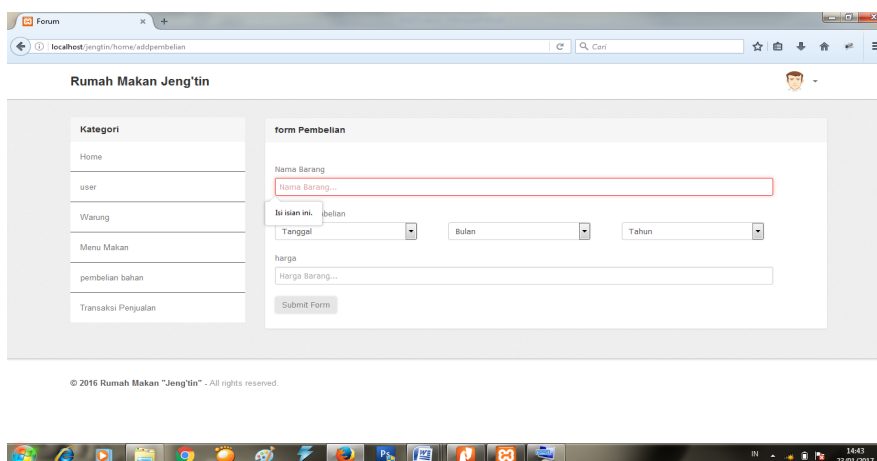
Jika data yang diinputkan lengkap dan benar data berhasil disimpan, maka akan kembali ke form menu makan dengan tampil data yang telah di inputkan, seperti pada gambar 4.8 berikut ini.



Gambar 4.8 Input Menu Makanan Berhasil

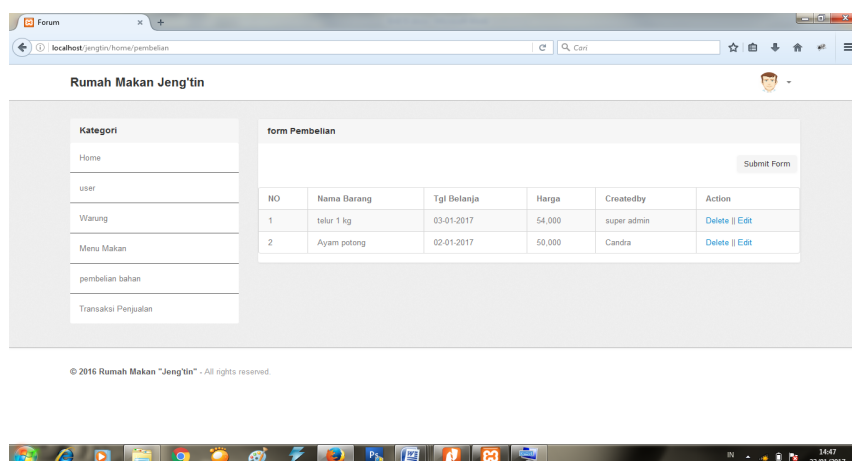
4.2.5 Input Pembelian Bahan

Pada pengujian input pembelian bahan jika *form* yang disediakan tidak diisi dengan lengkap dan benar akan muncul peringatan “isi isian ini” seperti pada gambar 4.9 berikut ini.



Gambar 4.9 Input Pembelian Bahan *Error*

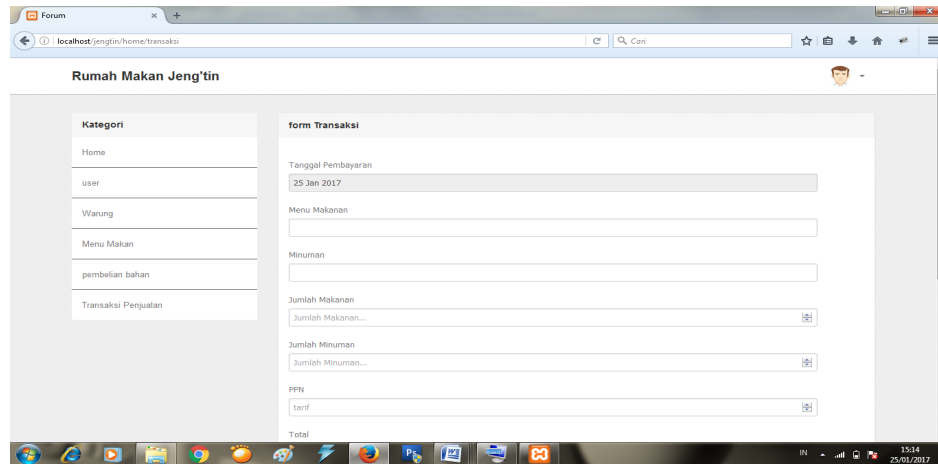
Jika data yang diinputkan lengkap dan benar dan data berhasil disimpan akan kembali ke form pembelian bahan dengan tampil data yang telah di inputkan, seperti pada gambar 4.10 berikut ini.



Gambar 4.10 Input Pembelian Bahan Berhasil

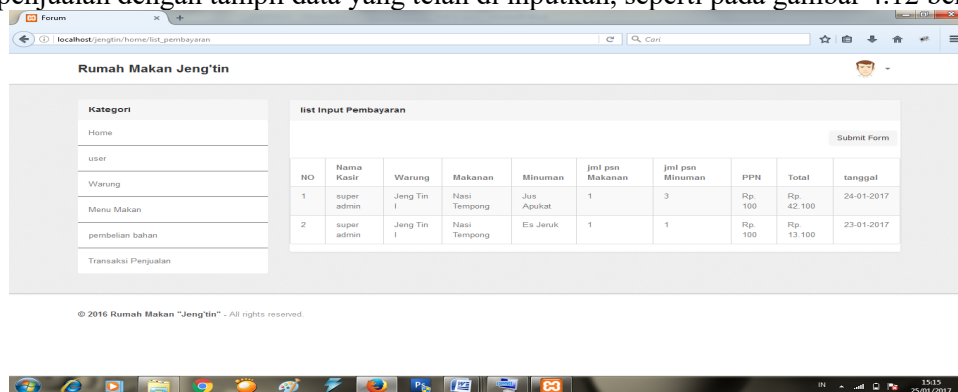
4.2.6 Input Transaksi Penjualan

Pada pengujian input transaksi penjualan jika *form* yang disediakan tidak diisi dengan lengkap dan benar akan muncul peringatan “isi isian ini” seperti pada gambar 4.11 berikut ini.



Gambar 4.11 Input Transaksi Penjualan *Error*

Jika data yang diinputkan lengkap dan benar dan data berhasil disimpan akan kembali ke *form* transaksi penjualan dengan tampil data yang telah di inputkan, seperti pada gambar 4.12 berikut ini.



NO	Nama Kasir	Warung	Makanan	Minuman	jml pen Makanan	jml pen Minuman	PPN	Total	tanggal
1	super admin	Jeng Tin I	Nasi Tempong	Jus Aprikat	1	3	Rp. 100	Rp. 42.100	24-01-2017
2	super admin	Jeng Tin I	Nasi Tempong	Eis Jeruk	1	1	Rp. 100	Rp. 13.100	23-01-2017

Gambar 4.12 Input Transaksi Berhasil

5. KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan serangkaian tahap penelitian yang meliputi analisis dan pemodelan serta pengujian dan hasil yang dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa sistem informasi penjualan pada rumah makan Jeng Tin mampu memaksimalkan kinerja dalam pengolahan data penjualan dan mempermudah dalam monitoring laporan pendapatan keuangan.

5.2 Saran

Untuk peningkatan dan pengembangan sistem informasi penjualan pada rumah makan “Jeng Tin” hal-hal yang perlu dikembangkan adalah sebagai berikut:

- Melakukan pengembangan lebih lanjut agar aplikasi dapat terintegrasi dengan sistem bagian lainnya (stok menu makanan)
- Melakukan pengembangan lebih lanjut agar aplikasi bisa dilakukan (akses) lewat *smart phone*
- Melakukan pengembangan lebih lanjut agar aplikasi bisa dilakukan (akses) lewat *smart phone*

DAFTAR PUSTAKA

Astri Renita. *Implementasi Sistem Informasi Manajemen Pada Sistem Penjualan Makanan Di Rumah Makan*.

Padang: Vol.XIV, No.2, September 2013

Al- Bahra. 2013. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta : Infomatika

Gunawan, Wahyu. (2010). *Kebut Sehari Jadi Master PHP*. Yogyakarta : Genius Publisher.

- Hirin, A.M dan Virgi. (2011). *Cepat Mahir Pemograman Web dengan PHP dan MySQL*. Jakarta : Prestasi Pustakarya.
- Hutahaen, Jeperson.(2014). *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta : Deepublish Publisher
- Novela D, Yefta SK. *Sistem Restoran Pada Restoran Cinta Alam*. Bandung: Jurnal Sistem Informasi. Vol.5, No.2, September 2010
- Nugroho, Adi. (2011). *Perancangan dan Implementasi Sistem Basis Data*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Nugraha AP, Satoto KI, Martono KT. *Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Mobile Pada Rumah Makan "Lek Nonong"*. Semarang: Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer, Vol.2, No.2 April 2014
- Rangkuti, Freddy.(2009). *Strategi Promosi Yang Kreatif & Analisis Kasus Integrated Marketing Communication*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Rosa, A.S dan Shalahuddin. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Wijaya AB. *Pembuatan Informasi Pada Restoran "X" Dengan Client Berbasis Android*. Surabaya: Vol.2, No.2, 2013
- Yudhistira AR. *Pembuatan Sistem Informasi Akuntansi Rumah Makan Multicabang "X"*. Surabaya: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya, Vol.2 No.2(2013)