



**PERANCANGAN SISTEM PENJUALAN DI RUMAH MAKAN
OMAH JAWA**



Oleh:

RENO PUTRO SETYO SINGGIH

22410100043

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

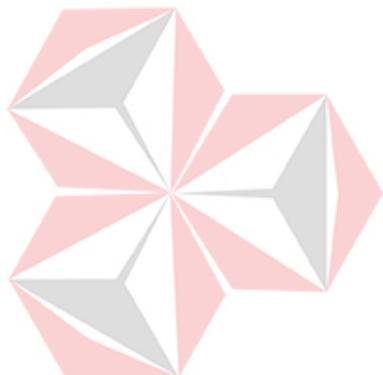
2025

PERANCANGAN SISTEM PENJUALAN DI RUMAH MAKAN

OMAH JAWA

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana



Disusun Oleh:

Nama

: Reno Putro Setyo Singgih

NIM

: 22410100043

Program

: S1 Sistem Infromasi

Jurusan : Sistem Informasi

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2025



*Lelah hanya ada di pikiran kita saja, jika kita menyerah, berarti kita sedang
dikuasai oleh pikiran kita sendiri*

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN SISTEM PENJUALAN DI RUMAH MAKAN OMAH JAWA

Laporan Kerja Praktik

oleh:

Reno Putro Setyo Singgih

NIM. 22410100043

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

Surabaya, 01 Juli 2025



NIDN. 0723088002

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

Digitally signed by
Endra Rahmawati
Date: 2025.08.01
12:41:46 +07'00'

Endra Rahmawati, M.Kom.

NIDN. 0712108701

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : Reno Putro Setyo Singgih
NIM : 22410100043
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : PERANCANGAN SISTEM PENJUALAN DI RUMAH MAKAN
OMAH JAWA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan seni, Saya menyutujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royaliti Non-Eksklusif (Non-Exclusive Royalty Free Right) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat Tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 22 Juli 2025

Reno Putro Setyo Singgih

22410100043

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mendorong pelaku usaha, termasuk sektor kuliner, untuk mulai beralih dari sistem manual ke sistem digital. Rumah Makan Omah Jawa yang berlokasi di Nganjuk masih menjalankan operasional penjualan secara konvensional, dengan pencatatan pesanan menggunakan media kertas. Metode ini sering kali menimbulkan permasalahan, seperti kesalahan pencatatan pesanan, keterlambatan penyampaian informasi antarbagian (pelayan, dapur, kasir), serta kesulitan dalam membuat laporan transaksi yang akurat dan terstruktur. Untuk menjawab permasalahan tersebut, dilakukan perancangan sistem penjualan berbasis web yang diharapkan mampu menjadi solusi digital terhadap proses manual yang sebelumnya diterapkan. Perancangan sistem ini mencakup pembuatan antarmuka pengguna, penyusunan alur proses bisnis, diagram use case, activity, sequence, serta desain basis data yang mendukung transaksi. Salah satu keunggulan dari sistem ini adalah kemampuannya dalam menyajikan laporan transaksi penjualan harian dalam bentuk file PDF, sehingga memudahkan pemilik usaha dalam melakukan monitoring dan evaluasi.

Kata kunci: Digitalisasi, *Laravel*, Multi-role, MySQL, Rumah Makan, Sistem Penjualan, Transaksi, *Web Application*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktik dengan judul "Perancangan Sistem Penjualan di Rumah Makan Omah Jawa" ini dengan baik dan tepat waktu.

Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memenuhi tugas kerja praktik yang merupakan bagian dari kurikulum di Universitas Dinamika. Selama pelaksanaan kerja praktik, penulis memperoleh banyak pengalaman dan wawasan baru mengenai sistem penjualan di dunia usaha, khususnya di bidang kuliner.

Dengan adanya perancangan sistem penjualan ini, diharapkan dapat membantu Rumah Makan Omah Jawa dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam proses transaksi serta pengelolaan data penjualan.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dan bimbingan dalam penyelesaian kerja praktik ini, di antaranya:

1. Bapak/Ibu Dosen Pembimbing di Universitas Dinamika yang telah memberikan arahan dan saran yang sangat berharga.
2. Manajemen dan Karyawan Rumah Makan Omah Jawa yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan kerja praktik serta memberikan berbagai informasi dan pengalaman yang sangat berguna.
3. Orang tua dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan, baik moral maupun materiil, dalam menyelesaikan tugas ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa yang akan datang. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Surabaya, 22 Juli 2025

Penulis



DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan	3
1.5. Manfaat	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	5
2.1. Identitas Rumah Makan Omah Jawa.....	5
2.2. Sejarah Rumah Makan Omah Jawa	5
2.3. Visi Misi Rumah Makan Omah Jawa	5
2.3.1. Visi	6
2.3.2. Misi	6
2.4. Logo Rumah Makan Omah Jawa.....	6
2.5. Struktur Organisasi	7
BAB III LANDASAN TEORI.....	8
3.1. Rumah Makan Omah Jawa	8
3.2. Penjualan.....	10



3.3. Aplikasi	11
3.4. Database	12
3.5. Laravel	12
3.6. PHP	14
 BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	15
4.1. Gambaran Umum Sistem.....	15
4.2. Alur Proses Bisnis	16
4.3. Diagram Use Case	18
4.4. Diagram Activity	20
4.5. Sequence Diagram.....	26
4.6. User Interface	31
4.7. Hasil Implementasi	49
 BAB V PENUTUP.....	62
5.1. Kesimpulan.....	62
5.2. Saran	63
 DAFTAR PUSTAKA	65

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Struktur Warung Omah Jawa	7
Gambar 4. 1 Alur Proses Bisnis	16
Gambar 4. 2 Use Case Omah Jawa	18
Gambar 4. 3 Melihat hasil penjualan	20
Gambar 4. 4 Koki proses makanan	21
Gambar 4. 5 Pencatatan menu.....	22
Gambar 4. 6 Proses pembayaran	23
Gambar 4. 7 Proses pengantaran makanan	24
Gambar 4. 8 Penambahan menu makanan	25
Gambar 4. 9 Sequence Diagram Master Kasir.....	26
Gambar 4. 10 Sequence Diagram Master Koki	27
Gambar 4. 11 Sequence Diagram Master Menu	28
Gambar 4. 12 Sequence Diagram Master Transaksi	29
Gambar 4. 13 Sequence Diagram Master Tambah Barang.....	30
Gambar 4. 14 UI Login	31
Gambar 4. 15 UI Dashboard	32
Gambar 4. 16 UI Melihat hasil penjualan	33
Gambar 4. 17 UI Koki.....	34
Gambar 4. 18 UI Form Detail pesanan	35
Gambar 4. 19 UI Master Menu	36
Gambar 4. 20 UI Pencatatan menu	37
Gambar 4. 21 UI Form tambah menu	38



Gambar 4. 22 UI Notifikasi Pesanan Disimpan	39
Gambar 4. 23 UI Master kasir.....	40
Gambar 4. 24 UI Konfirmasi pembayaran.....	41
Gambar 4. 25 UI Notifikasi Pembayaran Berhasil.....	42
Gambar 4. 26 UI Master Transaksi	43
Gambar 4. 27 UI Form Menu.....	44
Gambar 4. 28 UI Notifikasi Pengantaran pesanan	46
Gambar 4. 29 UI Master Tambah Barang	47
Gambar 4. 30 UI Form Tambah Barang	48
Gambar 4. 31 Login	49
Gambar 4. 32 UI Dashboard	50
Gambar 4. 33 Master Menu	50
Gambar 4. 34 Notifikasi Transaksi Berhasil Disimpan	51
Gambar 4. 35 Master Koki.....	51
Gambar 4. 36 Form Detil Pesanan Koki	52
Gambar 4. 37 Notifikasi Status berhasil di ubah.....	53
Gambar 4. 38 Master Transaksi	53
Gambar 4. 39 Form Detil Transaksi.....	54
Gambar 4. 40 Notifikasi Menu Sudah Diantar	54
Gambar 4. 41 Master Kasir	55
Gambar 4. 42 Form Bayar.....	55
Gambar 4. 43 Struk pembayaran.....	56
Gambar 4. 44 Laporan.....	56
Gambar 4. 45 Master Tambah Barang	57

Gambar 4. 46 Form untuk tambah barang	57
Gambar 4. 47 Notifikasi barang disimpan	58
Gambar 4. 48 Form Edit barang.....	58
Gambar 4. 49 Notifikasi Konfirmasi hapus barang	59
Gambar 4. 50 Notifikasi barang dihapus.....	59

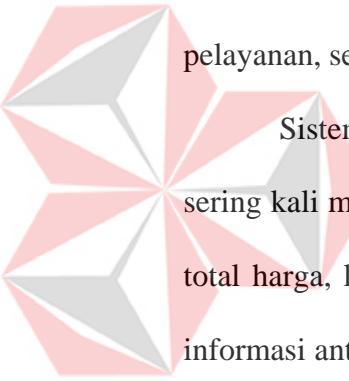


BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam sektor bisnis menjadi sangat penting untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas operasional. Salah satu sektor yang sangat memerlukan sistem digital adalah industri kuliner, termasuk rumah makan. Warung Omah Jawa, yang berlokasi di Nganjuk, masih menggunakan sistem manual dalam pencatatan transaksi penjualan, yang dapat menyebabkan berbagai kendala seperti kesalahan pencatatan, keterlambatan dalam pelayanan, serta kesulitan dalam menyusun laporan penjualan.



Sistem pencatatan manual yang masih diterapkan di Warung Omah Jawa sering kali menimbulkan berbagai kendala, seperti kesalahan dalam penghitungan total harga, kehilangan data pesanan, serta ketidakefisienan dalam penyampaian informasi antara pelayan dan kasir. Selain itu, sistem manual ini tidak mendukung pencatatan riwayat transaksi yang sistematis, sehingga pemilik usaha kesulitan dalam melakukan analisis bisnis untuk meningkatkan strategi penjualan dan pelayanan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah sistem penjualan berbasis web menggunakan framework Laravel dan database MySQL yang mampu mengelola data transaksi secara lebih terstruktur dan efisien. Sistem ini akan dirancang untuk mencatat pesanan pelanggan yang dilakukan oleh pelayan, menampilkan pesanan secara real-time di bagian kasir, serta memberikan indikator status pesanan untuk mempermudah koordinasi antara pelayan dan dapur. Selain

itu, sistem ini juga akan menyediakan fitur pembayaran yang terintegrasi, sehingga kasir dapat dengan mudah memproses transaksi tanpa perlu melakukan penghitungan manual.

Dengan adanya sistem ini, Rumah Makan Omah Jawa diharapkan dapat meningkatkan kecepatan dan ketepatan dalam melayani pelanggan serta mengelola transaksi penjualan secara lebih efisien. Selain itu, fitur laporan transaksi yang tersedia dalam sistem ini akan memungkinkan pemilik usaha untuk mengakses data penjualan kapan saja dan dalam format yang lebih rapi, sehingga dapat membantu dalam pengambilan keputusan bisnis yang lebih baik.

1.2. Rumusan Masalah

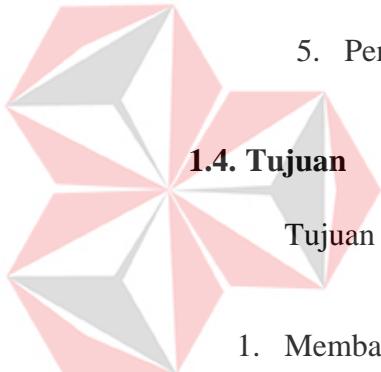
Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam proyek ini adalah:

1. Bagaimana merancang sistem penjualan yang dapat digunakan oleh kasir dan pelayan dan koki untuk memproses transaksi secara efisien?
2. Bagaimana sistem dapat menampilkan status pesanan secara real-time sehingga dapat mempermudah koordinasi antara pelayan, kasir dan koki?
3. Bagaimana sistem dapat menghasilkan laporan transaksi yang akurat dan dapat dicetak untuk kebutuhan evaluasi bisnis?

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, batasan masalah yang diterapkan dalam proyek ini adalah:

1. Sistem ini hanya digunakan untuk pengelolaan transaksi penjualan di Warung Omah Jawa dan tidak mencakup aspek lain seperti manajemen stok bahan baku.
2. Sistem akan dibuat berbasis web menggunakan framework Laravel dengan database MySQL sebagai penyimpanan data.
3. Fitur utama dalam sistem ini meliputi:
 1. Pengelolaan menu oleh admin.
 2. Pemesanan makanan oleh pelayan melalui sistem.
 3. Tampilan status pesanan oleh kasir untuk memantau progres pesanan.
 4. Proses pembayaran oleh kasir setelah pesanan selesai.
 5. Penyusunan laporan transaksi yang dapat dicetak dalam bentuk PDF.



1.4. Tujuan

Tujuan dari perancangan sistem ini adalah:

1. Membangun sistem penjualan yang dapat membantu kasir, pelayan, dan koki dalam memproses transaksi dengan lebih cepat dan akurat.
2. Mempermudah pelayan dalam mencatat pesanan pelanggan melalui sistem digital agar lebih tertata dengan baik.
3. Memudahkan kasir dalam melihat status pesanan dan melakukan proses pembayaran secara lebih terstruktur.
4. Menyediakan fitur laporan transaksi yang dapat diakses dan dicetak untuk keperluan evaluasi bisnis serta pengambilan keputusan.



1.5. Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dari perancangan sistem ini adalah:

1. Bagi Rumah Makan Omah Jawa:

- a) Meningkatkan efisiensi operasional dengan sistem yang lebih cepat dan akurat.
- b) Mengurangi kesalahan pencatatan transaksi yang sering terjadi pada sistem manual.

2. Bagi Kasir dan Pelayan:

- a) Memudahkan proses pemesanan dan pembayaran, serta mempercepat pelayanan kepada pelanggan.
- b) Memungkinkan pemantauan status pesanan secara real-time.

3. Bagi Pemilik:

- a) Menyediakan data transaksi yang akurat untuk analisis bisnis dan pengambilan keputusan.
- b) Membantu dalam menyusun laporan penjualan secara lebih sistematis dan profesional.

4. Bagi Penulis:

- a) Menambah wawasan dan pengalaman dalam perancangan serta implementasi sistem berbasis Laravel dan MySQL.
- b) Meningkatkan keterampilan pemrograman dan analisis sistem in

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Identitas Rumah Makan Omah Jawa

Pembahasan ini akan menyajikan informasi lengkap mengenai sejarah, visi, misi, logo, serta struktur organisasi dari Rumah Makan Omah Jawa

2.2. Sejarah Rumah Makan Omah Jawa

Rumah Makan Omah Jawa berdiri sejak tahun 2022 di Kabupaten Nganjuk.

Awalnya, rumah makan ini hanya berupa warung makan sederhana yang menyajikan masakan rumahan khas Jawa Timur. Seiring berjalananya waktu, karena cita rasa yang khas dan konsistensi pelayanan, pelanggan semakin banyak berdatangan dari berbagai daerah.

Didirikan oleh Wahyudi, Omah Jawa didirikan dengan semangat melestarikan masakan dan budaya Jawa kepada generasi muda. Nama “Omah Jawa” sendiri berarti “Rumah Jawa”, menggambarkan suasana yang ingin ditampilkan: seperti makan di rumah sendiri dengan masakan ibu.

2.3. Visi Misi Rumah Makan Omah Jawa

Visi dan misi merupakan landasan penting yang menjadi arah dan tujuan utama dalam pengembangan Rumah Makan Omah Jawa. Dengan visi yang jelas dan misi yang terukur, rumah makan ini berkomitmen untuk mempertahankan keaslian cita rasa tradisional Jawa serta memberikan pelayanan terbaik kepada pelanggan

2.3.1. Visi

Menjadi rumah makan yang mengenalkan makanan tradisional Jawa dengan cita rasa autentik dan pelayanan yang berbudaya khas jawa.

2.3.2. Misi

Untuk mencapai visi yang telah ditetapkan, usaha ini menetapkan beberapa misi utama yang menjadi pedoman dalam setiap kegiatan operasional. Misi-misi ini mencerminkan komitmen terhadap kualitas, budaya, dan keberlanjutan usaha, yaitu sebagai berikut:

- 1) Menyajikan makanan khas Jawa dengan rasa yang otentik dan bahan yang berkualitas.
- 2) Menjaga dan memperkenalkan budaya Jawa melalui konsep tempat, menu, dan pelayanan.
- 3) Memberikan pelayanan terbaik dengan semangat ramah-tamah khas Jawa.
- 4) Mengembangkan usaha secara berkelanjutan dengan melibatkan masyarakat lokal.
- 5) Menciptakan suasana makan yang nyaman, bersih, dan penuh nuansa tradisional.

2.4. Logo Rumah Makan Omah Jawa

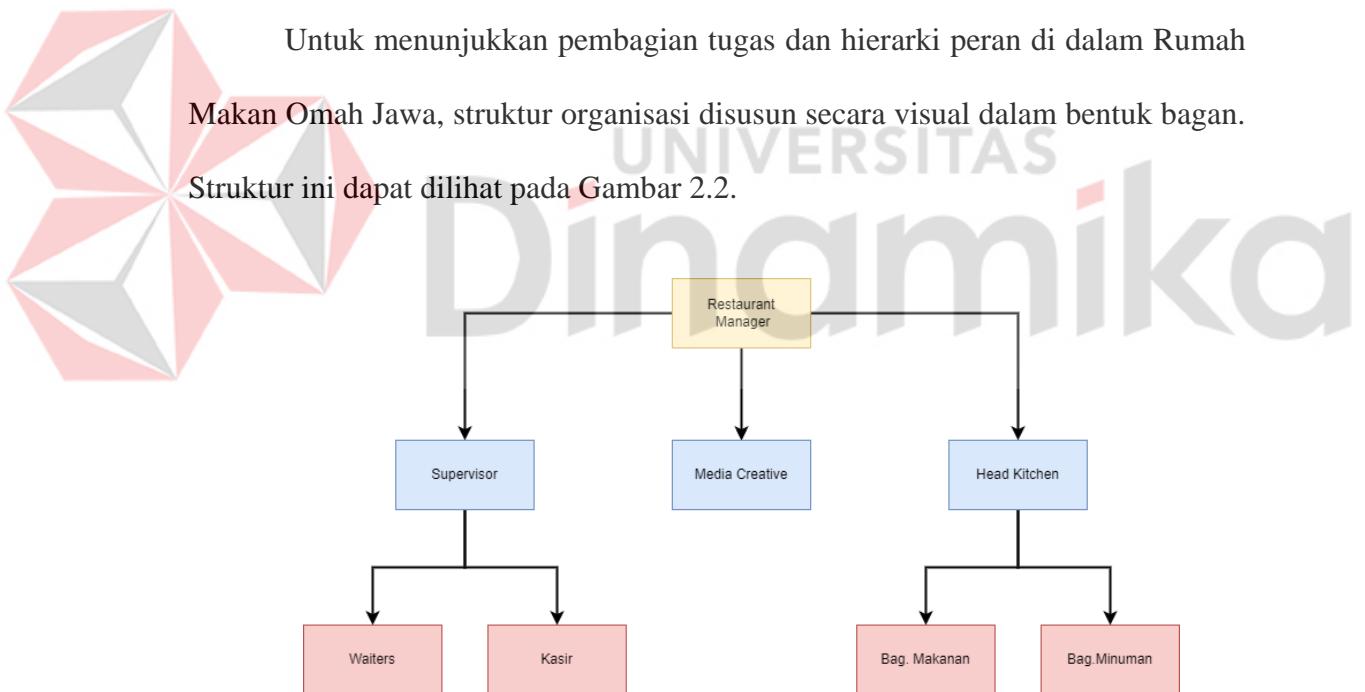
Logo dari Rumah Makan Omah Jawa dirancang untuk mencerminkan identitas tradisional Jawa yang kental, dengan unsur visual yang menggambarkan rumah limasan, ornamen ukiran, serta warna-warna alam. Detail logo ini dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2. 1 Logo Omah Jawa

2.5. Struktur Organisasi

Untuk menunjukkan pembagian tugas dan hierarki peran di dalam Rumah Makan Omah Jawa, struktur organisasi disusun secara visual dalam bentuk bagan. Struktur ini dapat dilihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2. 2 Struktur Warung Omah Jawa

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1. Rumah Makan Omah Jawa

Rumah makan tidak hanya berfungsi sebagai tempat jual beli makanan, tetapi juga sebagai wadah interaksi sosial dan pengalaman budaya. Dalam konteks pemasaran jasa, pengalaman pelanggan tidak hanya dipengaruhi oleh kualitas produk yang ditawarkan, tetapi juga oleh lingkungan fisik, interaksi layanan, serta keterlibatan emosional selama proses konsumsi (Zeithaml, Bitner, & Gremler, 2018).

a) Lingkungan Fisik dan Suasana Ruang (Servicescape)

Bitner (1992) mengemukakan konsep servicescape sebagai keseluruhan lingkungan fisik tempat layanan berlangsung yang meliputi tata letak, dekorasi, pencahayaan, suara, dan aroma. Rumah Makan Omah Jawa menerapkan nuansa arsitektur tradisional Jawa, seperti desain rumah limasan, dekorasi kayu ukir, serta musik gamelan sebagai latar. Atmosfer ini terbukti meningkatkan keterlibatan emosional pelanggan dan memperkuat citra rumah makan sebagai tempat yang tidak hanya menjual makanan, tetapi juga menjual pengalaman budaya. Lingkungan semacam ini juga memperkuat perceived value, yaitu persepsi pelanggan terhadap nilai yang diterima dari produk dan layanan yang diberikan, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap loyalitas (Baker et al., 2002).

b) Pelayanan Berorientasi Budaya dan Hubungan Interpersonal

Selain aspek fisik, interaksi antara pelanggan dan pelayan juga memiliki peran penting dalam membentuk persepsi kualitas layanan. Zeithaml et al. (2018) menekankan pentingnya dimensi empati, keandalan, dan jaminan dalam service quality. Di Omah Jawa, nilai-nilai budaya Jawa seperti "Andhap-asor" (rendah hati) dan "Tepa Salira" (saling menghargai) tercermin dalam sikap pelayan yang ramah, sabar, dan penuh sopan santun. Hubungan interpersonal ini menjadi bagian dari strategi relationship marketing, yang bertujuan membangun hubungan jangka panjang dan menciptakan customer delight melalui pendekatan yang lebih manusiawi. Hal ini penting karena pelanggan dalam layanan makanan tidak hanya menilai makanan, tetapi juga menghargai cara mereka diperlakukan selama berinteraksi dengan bisnis (Han & Hyun, 2017).

c) Integrasi Layanan dan Sistem Digital

Dengan berkembangnya teknologi informasi, rumah makan seperti Omah Jawa perlu mengadopsi sistem digital tanpa menghilangkan unsur humanis yang menjadi kekuatannya. Aplikasi penjualan harus mendukung proses layanan seperti pemesanan, notifikasi dapur, hingga pembayaran dengan antarmuka yang ramah dan mudah dipahami. Sistem digital seharusnya memperkuat layanan, bukan menggantikannya, serta tetap menjaga nilai-nilai budaya yang telah melekat kuat dalam operasional harian rumah makan. Integrasi layanan digital yang baik mampu meningkatkan efisiensi internal sekaligus memperkuat pengalaman pelanggan (Pantano & Gandini, 2017). Hal ini memungkinkan Rumah Makan Omah Jawa untuk bersaing secara modern tanpa kehilangan karakter tradisionalnya.

3.2. Penjualan

Penjualan merupakan elemen penting dalam operasional bisnis, termasuk pada bidang kuliner seperti rumah makan. Secara umum, penjualan dapat diartikan sebagai proses pertukaran barang atau jasa yang menghasilkan keuntungan melalui pembayaran oleh konsumen. Dalam praktiknya di rumah makan, aktivitas ini melibatkan serangkaian proses mulai dari pencatatan pesanan, perhitungan total harga yang harus dibayar, hingga penyelesaian transaksi oleh pelanggan.

Pengelolaan sistem penjualan yang baik berperan besar dalam menjaga kelancaran operasional serta mendukung peningkatan kepuasan pelanggan. Sistem yang tertata memungkinkan pelayanan berjalan lebih cepat dan minim kesalahan, sekaligus menyimpan riwayat transaksi secara sistematis.

Dengan perkembangan teknologi, kini banyak pelaku usaha kuliner yang meninggalkan pencatatan manual dan beralih ke sistem berbasis aplikasi. Pendekatan digital ini mampu mempercepat proses transaksi, mengurangi risiko human error, dan menyediakan laporan penjualan yang dapat diakses secara real-time. Sebagaimana dijelaskan oleh Sari dan Rachmawati (2021), implementasi sistem penjualan berbasis web dalam bisnis kuliner tidak hanya meningkatkan akurasi data transaksi, tetapi juga berdampak positif terhadap efisiensi pelayanan secara keseluruhan.

Selain mempermudah pekerjaan kasir dan pelayan, sistem digital juga memberikan manfaat bagi pemilik usaha dalam bentuk laporan keuangan harian dan bulanan yang lebih informatif. Dengan dukungan data yang terintegrasi dan akurat, pengambilan keputusan bisnis dapat dilakukan lebih cepat dan tepat sasaran.

3.3. Aplikasi

Aplikasi merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk membantu pengguna dalam menyelesaikan tugas tertentu secara sistematis dan efisien. Dalam dunia usaha, khususnya di sektor rumah makan, aplikasi memiliki peranan penting dalam mengelola proses bisnis seperti pencatatan pesanan pelanggan, pemrosesan transaksi, pengaturan menu, hingga penyusunan laporan keuangan dan penjualan.

Saat ini, aplikasi bisnis umumnya dikembangkan dalam bentuk web atau mobile, serta didesain untuk mendukung penggunaan oleh banyak peran (multi-user) dengan hak akses yang dibatasi sesuai fungsinya. Sebagai contoh, pelayan hanya memiliki wewenang untuk memasukkan data pesanan, sedangkan kasir dapat melakukan konfirmasi pembayaran dan mencetak bukti transaksi. Sistem ini tidak hanya meningkatkan efisiensi kerja, tetapi juga memperkecil potensi kesalahan karena setiap pengguna hanya mengakses fitur sesuai tanggung jawabnya.

Dengan adanya sistem berbasis aplikasi, seluruh proses operasional rumah makan menjadi lebih terkoordinasi. Alur mulai dari penginputan pesanan oleh pelayan, pemantauan status makanan di dapur oleh koki, hingga pembayaran oleh kasir dapat dilakukan secara digital dan real-time. Selain itu, data yang tersimpan dalam basis data terpusat memungkinkan pemilik usaha untuk memperoleh laporan penjualan secara otomatis dan akurat.

Penelitian oleh Prasetyo dan Rahmawati (2021) menunjukkan bahwa aplikasi penjualan berbasis web mampu mempercepat proses layanan pelanggan serta mengurangi kesalahan pencatatan. Hal senada juga diungkapkan oleh Andika dan Ramadhan (2020), bahwa pemanfaatan aplikasi digital dalam usaha kuliner membantu pengelolaan transaksi menjadi lebih efisien, terkontrol, dan transparan.

3.4. Database

Database merupakan sistem penyimpanan data terstruktur yang memungkinkan pengguna untuk mengelola, mencari, dan memperbarui informasi dengan mudah. Dalam pengembangan sistem informasi rumah makan, database memegang peran penting sebagai pusat penyimpanan berbagai informasi yang mendukung kegiatan operasional, seperti data menu makanan, akun pengguna (kasir, pelayan, koki), riwayat transaksi, serta status pemesanan pelanggan.

Dengan adanya struktur database yang baik, proses pengelolaan data menjadi lebih efisien dan akurat. Data dapat diakses secara real-time oleh berbagai pihak yang memiliki otorisasi, sehingga memudahkan pelaksanaan tugas masing-masing dan mempercepat alur pelayanan. Misalnya, pelayan dapat mencatat pesanan, koki melihat daftar makanan yang harus disiapkan, dan kasir memproses pembayaran berdasarkan data yang sama.

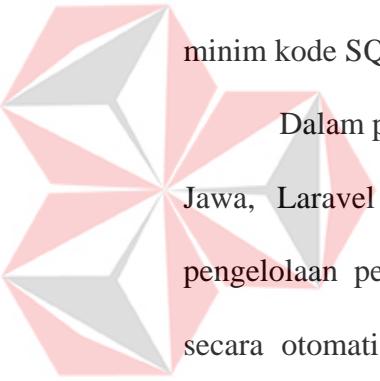
Salah satu sistem manajemen basis data yang banyak digunakan dalam pengembangan aplikasi web adalah MySQL. MySQL dikenal karena bersifat open-source, mudah digunakan, ringan, dan mendukung berbagai bahasa pemrograman seperti PHP serta framework Laravel. Menurut Ardiansyah dan Maulana (2021), MySQL sangat cocok diterapkan dalam sistem informasi penjualan karena memiliki performa yang stabil, dokumentasi yang lengkap, serta mendukung pengelolaan data dalam skala kecil hingga menengah secara optimal.

3.5. Laravel

Laravel merupakan salah satu framework PHP bersifat open-source yang digunakan secara luas dalam pengembangan aplikasi web. Framework ini

mengadopsi pola arsitektur Model-View-Controller (MVC), yang memisahkan logika bisnis, tampilan antarmuka, dan pengelolaan data agar pengembangan aplikasi menjadi lebih terstruktur dan terorganisir. Laravel dirancang dengan sintaks yang elegan dan bersih, sehingga sangat membantu pengembang dalam menulis kode secara efisien dan mudah dipelihara.

Framework ini menyediakan berbagai fitur bawaan seperti sistem routing yang fleksibel, autentikasi pengguna, middleware untuk pengamanan, serta blade templating engine untuk mengelola antarmuka pengguna. Selain itu, Laravel juga menyertakan Object-Relational Mapping (ORM) bernama Eloquent, yang memudahkan manipulasi database menggunakan sintaks yang lebih intuitif dan minim kode SQL manual.



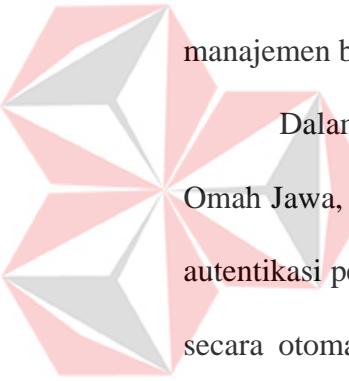
Dalam pengembangan aplikasi sistem penjualan untuk rumah makan Omah Jawa, Laravel sangat relevan untuk digunakan karena mampu mendukung pengelolaan pengguna dengan berbagai peran (multi-role), validasi input data secara otomatis, pembuatan formulir pemesanan, hingga penyusunan laporan transaksi. Laravel juga kompatibel dengan berbagai pustaka tambahan seperti dompdf, yang berguna dalam pembuatan laporan berformat PDF secara otomatis.

Sebagaimana dijelaskan oleh Ardiansyah dan Maulana (2021), Laravel merupakan framework yang cukup andal dalam membangun sistem informasi penjualan karena menyediakan fitur-fitur lengkap untuk kebutuhan pengembangan aplikasi modern, termasuk kemudahan dalam integrasi dengan database MySQL serta struktur proyek yang rapi dan scalable.

3.6. PHP

PHP (Hypertext Preprocessor) merupakan bahasa pemrograman sisi server (server-side scripting) yang banyak digunakan dalam pengembangan aplikasi web dinamis. Bahasa ini memungkinkan server untuk memproses logika program dan menghasilkan keluaran berupa halaman web dalam bentuk HTML yang kemudian ditampilkan kepada pengguna melalui browser.

Salah satu keunggulan utama PHP adalah sintaksnya yang sederhana dan mudah dipelajari, sehingga sangat cocok digunakan oleh pengembang pemula maupun profesional. Selain itu, PHP memiliki komunitas pengguna yang besar dan dokumentasi yang lengkap, serta mendukung integrasi dengan berbagai sistem manajemen basis data seperti MySQL, PostgreSQL, dan SQLite.



Dalam pengembangan sistem informasi penjualan untuk Rumah Makan Omah Jawa, PHP dimanfaatkan untuk menangani berbagai proses penting seperti autentikasi pengguna (login), pengolahan data pemesanan, perhitungan total harga secara otomatis, serta penyimpanan transaksi ke dalam database. PHP bekerja secara terpadu bersama framework Laravel untuk membangun aplikasi yang dinamis, stabil, dan aman digunakan dalam lingkungan multi-user.

Sebagaimana dijelaskan oleh Ramadhan dan Fadilah (2020), PHP tetap menjadi bahasa pemrograman yang relevan hingga saat ini karena fleksibilitas dan kemampuannya dalam menangani proses logika bisnis dalam pengembangan sistem berbasis web

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1. Gambaran Umum Sistem

Sistem yang dirancang merupakan aplikasi berbasis web yang digunakan untuk mempermudah proses pemesanan, pengelolaan pesanan, pembayaran, dan pencatatan transaksi di Rumah Makan Omah Jawa. Aplikasi ini dibuat dengan framework Laravel dan menggunakan database MySQL untuk menyimpan data secara terstruktur dan terpusat.

Dalam implementasinya, sistem ini mendukung multi-role user yaitu pelayan, koki, dan kasir. Setiap pengguna memiliki hak akses berbeda sesuai tugasnya:

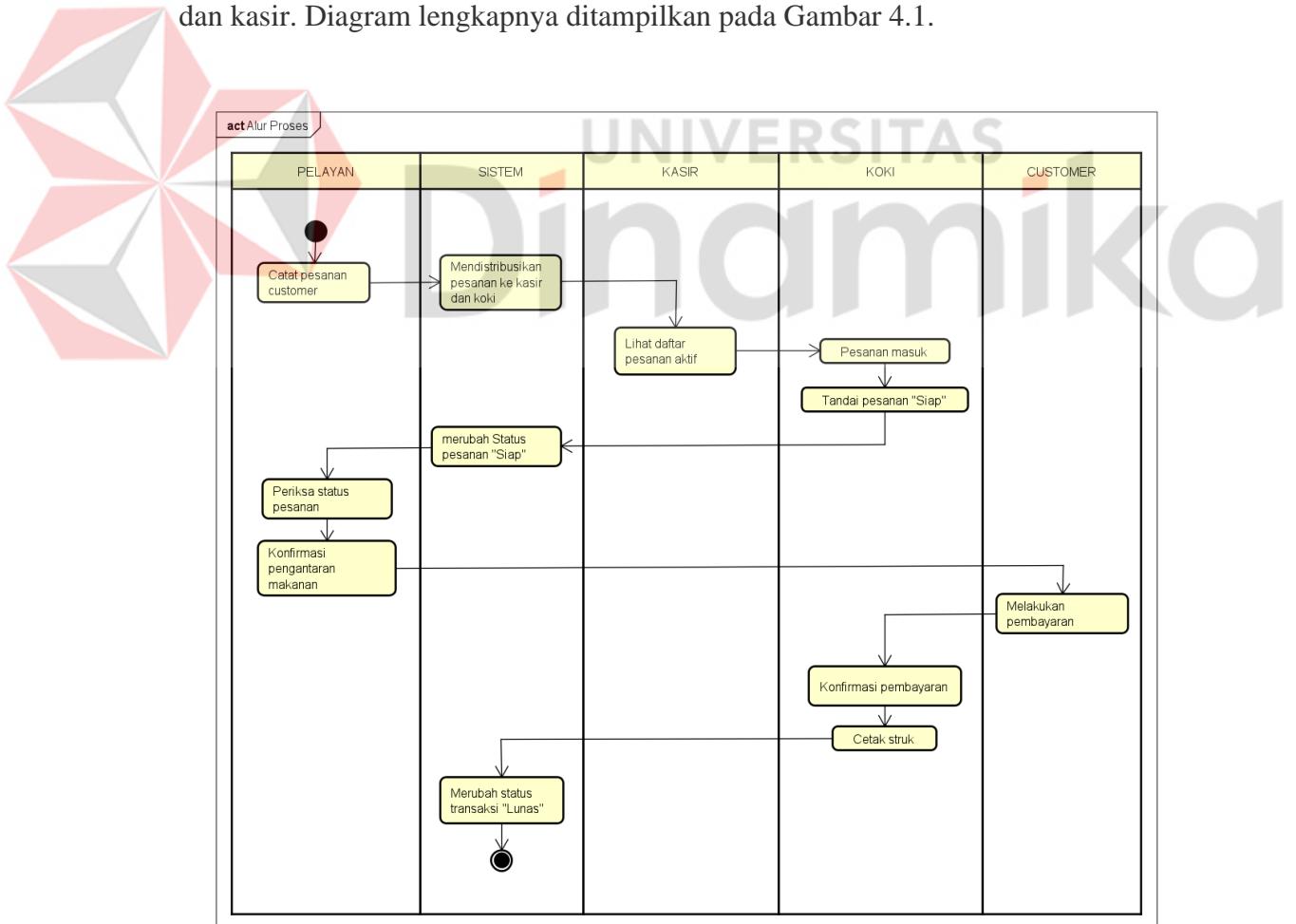
1. Pelayan bertugas mencatat pesanan pelanggan melalui sistem. Pesanan ini otomatis dikirim ke bagian dapur (koki) dan kasir.
2. Koki melihat daftar pesanan yang harus dimasak dan memberikan tanda ketika makanan sudah siap disajikan.
3. Kasir memproses pembayaran berdasarkan daftar pesanan, menghitung total secara otomatis, serta mencetak struk.

Sistem ini bertujuan menggantikan metode manual yang selama ini digunakan, agar proses pelayanan menjadi lebih cepat, efisien, dan minim kesalahan. Selain itu, sistem ini juga dilengkapi dengan fitur dashboard laporan penjualan yang memungkinkan admin memantau performa usaha, serta menghasilkan laporan transaksi dalam format PDF.

Dengan antarmuka yang sederhana dan fitur yang saling terintegrasi, sistem ini mempermudah koordinasi antarbagian, mempercepat alur kerja, serta meningkatkan akurasi dalam pengelolaan transaksi. Implementasi sistem ini menjadi langkah awal dalam digitalisasi operasional Rumah Makan Omah Jawa menuju manajemen usaha yang lebih profesional.

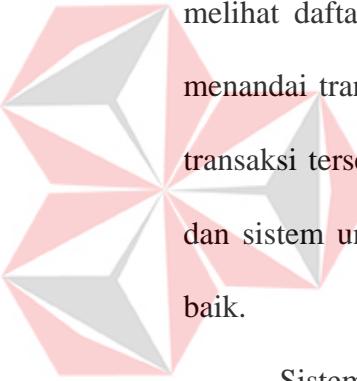
4.2. Alur Proses Bisnis

Alur proses bisnis menggambarkan tahapan-tahapan utama mulai dari pemesanan hingga pembayaran yang terjadi di Rumah Makan Omah Jawa. Alur ini membantu memahami bagaimana sistem mengintegrasikan peran pelayan, koki, dan kasir. Diagram lengkapnya ditampilkan pada Gambar 4.1.

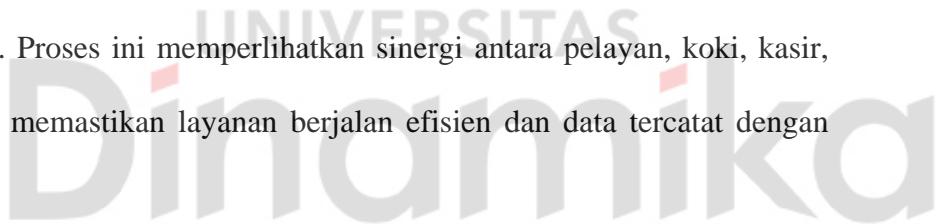


Gambar 4. 1 Alur Proses Bisnis

Diagram alur proses bisnis tersebut menggambarkan alur kerja pemesanan hingga pembayaran di Rumah Makan Omah Jawa secara terintegrasi melalui sistem berbasis web. Proses dimulai dari pelayan yang mencatat pesanan customer dan mengirimkannya ke sistem. Sistem kemudian mendistribusikan data pesanan ke kasir dan koki. Koki melihat pesanan yang masuk, memasak makanan, dan menandai bahwa pesanan sudah siap. Setelah itu, pelayan memeriksa status pesanan, mengantarkan makanan ke customer, lalu mengonfirmasi bahwa makanan telah diterima.



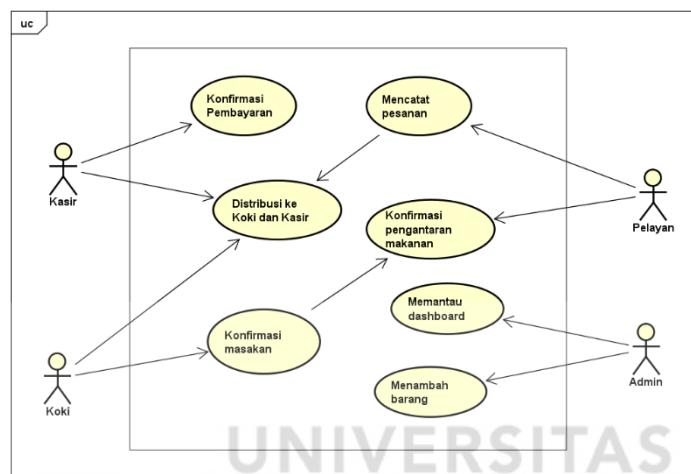
Setelah customer selesai makan, ia melakukan pembayaran ke kasir. Kasir melihat daftar pesanan aktif, mengonfirmasi pembayaran, mencetak struk, dan menandai transaksi sebagai "Lunas". Sistem secara otomatis memperbarui status transaksi tersebut. Proses ini memperlihatkan sinergi antara pelayan, koki, kasir, dan sistem untuk memastikan layanan berjalan efisien dan data tercatat dengan baik.



Sistem ini tidak hanya mengoptimalkan koordinasi antarbagian, tetapi juga memberikan transparansi dan akuntabilitas dalam setiap proses transaksi. Dengan adanya jejak digital dari setiap tindakan mulai dari pencatatan pesanan, perubahan status, hingga pembayaran manajemen dapat melakukan pemantauan dan evaluasi kinerja secara lebih objektif. Hal ini menjadikan sistem sebagai fondasi utama dalam mendukung pelayanan yang cepat, akurat, dan terkontrol di lingkungan usaha kuliner yang dinamis.

4.3. Diagram Use Case

Untuk menjelaskan interaksi antar pengguna sistem dengan fungsi-fungsi sistem, digunakan diagram use case. Diagram ini memberikan gambaran aktor seperti pelayan, koki, kasir, dan admin serta fungsi yang mereka akses. Rinciannya ditampilkan pada Gambar 4.2.



Gambar 4. 2 Use Case Omah Jawa

Diagram ini menggambarkan interaksi antara empat aktor utama (Kasir, Pelayan, Koki, dan Admin) dengan sistem penjualan berbasis web di Rumah Makan Omah Jawa. Setiap aktor memiliki peran dan tanggung jawab spesifik dalam alur operasional restoran, yang dijelaskan sebagai berikut:

Aktor:

- 1) Pelayan
 - a) Mencatat Pesanan

Pelayan bertugas mencatat pesanan makanan dan minuman yang disampaikan oleh pelanggan. Proses ini dilakukan melalui antarmuka sistem agar data pesanan langsung terdistribusi ke bagian dapur dan kasir.

b) Konfirmasi Pengantaran Makanan

Setelah makanan disiapkan oleh koki, pelayan akan mengantar makanan ke pelanggan. Setelah pengantaran, pelayan mengonfirmasi di sistem bahwa makanan telah sampai.

2) Koki

a) Konfirmasi Masakan

Setelah menerima daftar pesanan dari sistem, koki menyiapkan makanan. Setelah selesai, koki menandai bahwa masakan sudah siap, sehingga pelayan tahu makanan bisa diantar.

3) Kasir

a) Konfirmasi Pembayaran

Setelah pelanggan selesai makan, kasir menerima pembayaran dan mencatatnya di sistem. Sistem menghitung total dan kembalian secara otomatis, lalu mencetak struk.

b) Distribusi ke Koki dan Kasir (berbagi dengan Pelayan dan Koki)

Ini adalah proses sistematis yang terjadi secara otomatis setelah pelayan mencatat pesanan. Data pesanan didistribusikan secara real-time ke koki (untuk dimasak) dan kasir (untuk disiapkan tagihannya).

4) Admin

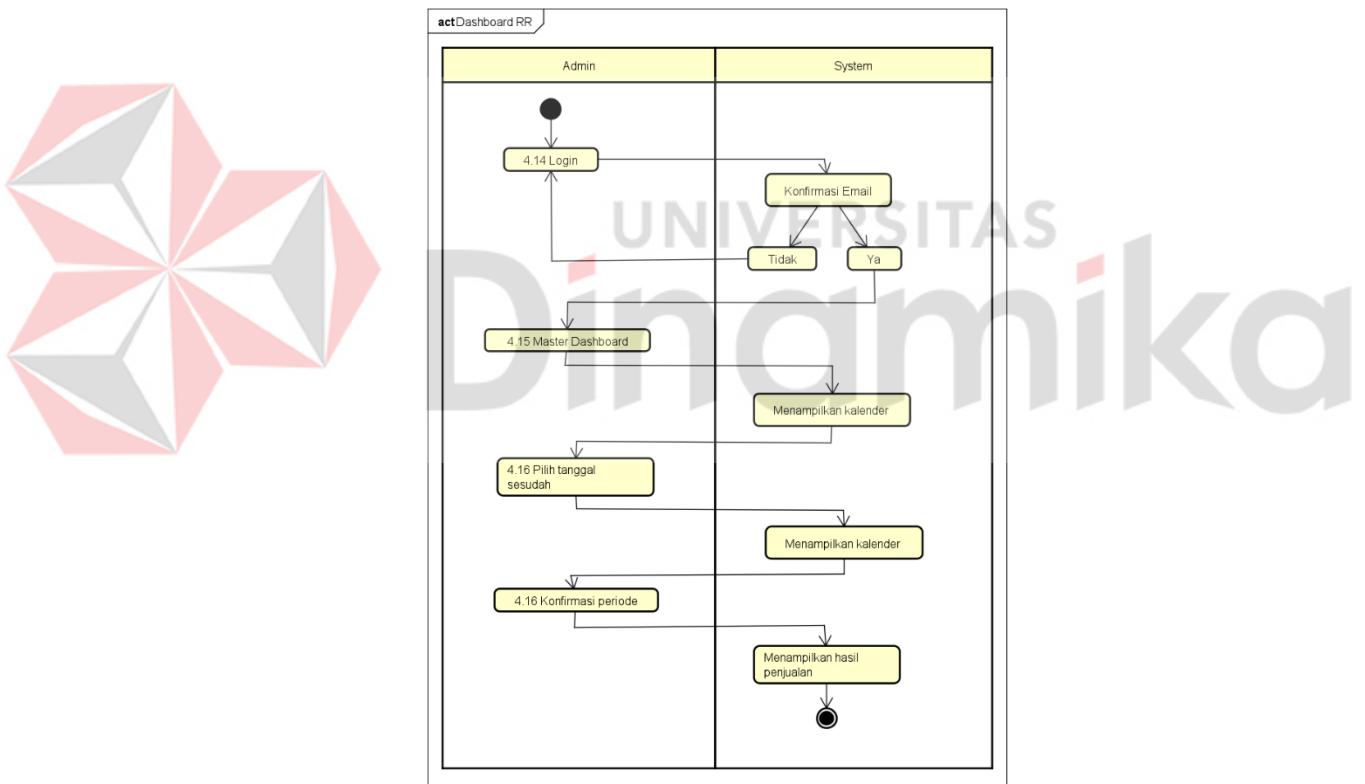
a) Menambah Barang

Admin bertugas mengelola data master, seperti menambahkan menu makanan/minuman baru ke dalam sistem. Ini mencakup pengisian nama dan harga.

b) Memantau Dashboard

Admin dapat melihat semua aktivitas transaksi, status pesanan, dan performa harian melalui dashboard monitoring. Fitur ini penting untuk evaluasi dan pengambilan keputusan.

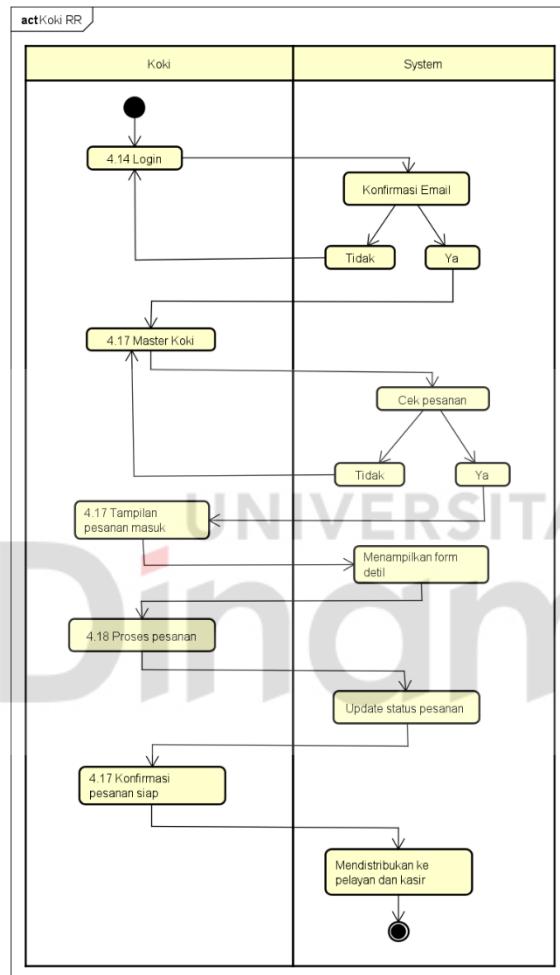
4.4. Diagram Activity



Gambar 4. 3 Melihat hasil penjualan

Activity diagram ini menggambarkan alur kerja kasir atau admin saat mengakses laporan hasil penjualan melalui sistem. Proses dimulai dari login, lalu memilih menu laporan penjualan, menentukan periode transaksi yang ingin dilihat,

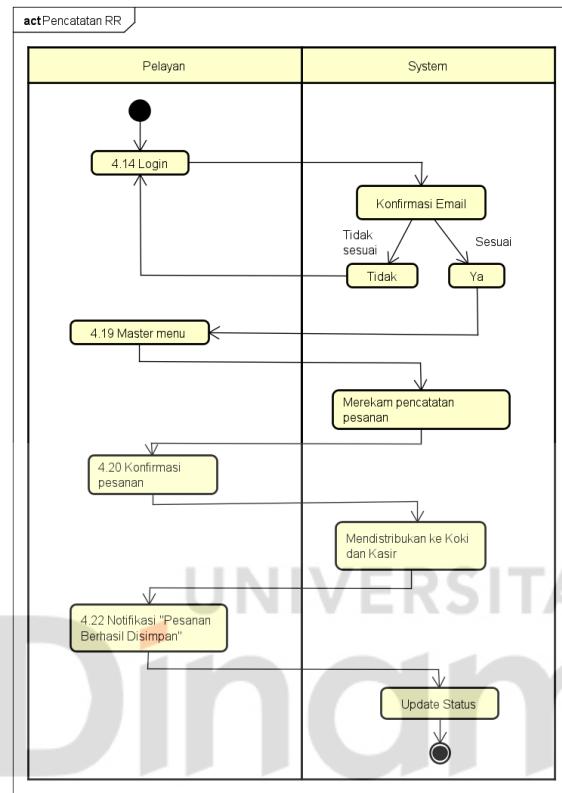
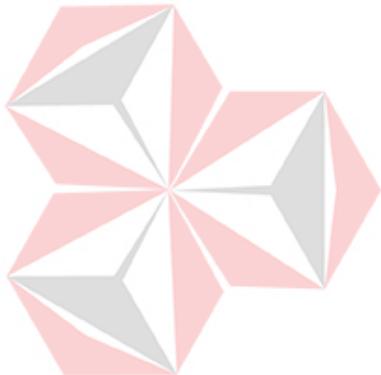
dan sistem akan menampilkan data yang relevan. Diagram ini menunjukkan bagaimana sistem memberikan kemudahan dalam menampilkan informasi penjualan secara cepat dan terstruktur, serta mendukung proses analisis yang lebih efisien dibanding pencatatan manual.



Gambar 4. 4 Koki proses makanan

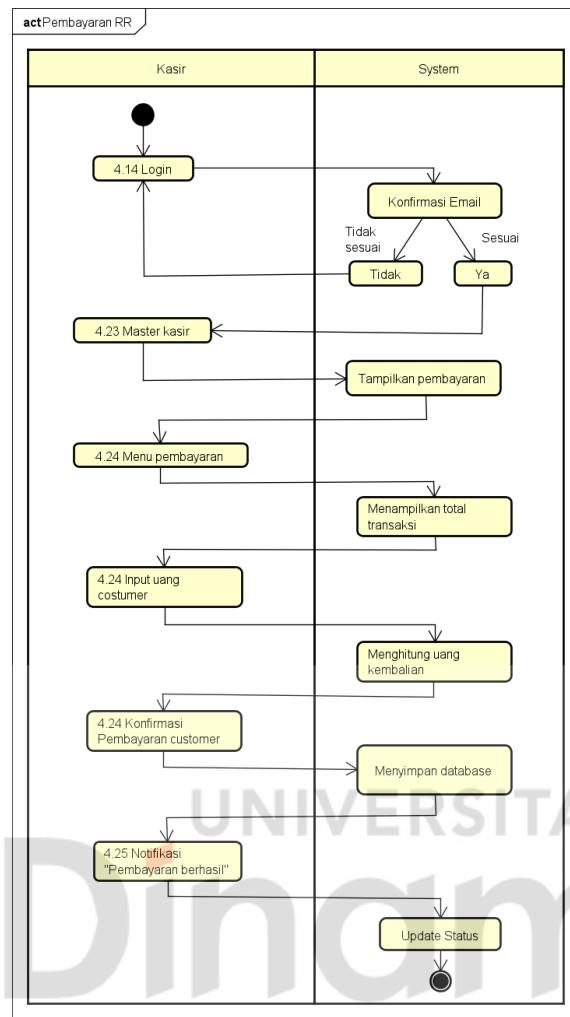
Diagram ini menjelaskan alur aktivitas koki dalam menangani pesanan makanan yang masuk melalui sistem. Setelah login, koki melihat daftar pesanan yang dikirim oleh pelayan, kemudian mulai memasak sesuai data yang ditampilkan. Setelah makanan selesai disiapkan, koki menandai pesanan sebagai “siap” agar

pelayan mendapat notifikasi untuk mengantarkan makanan. Fungsi utama dari diagram ini adalah mengoptimalkan koordinasi antara dapur dan pelayan serta menghindari kesalahan komunikasi melalui digitalisasi alur kerja.



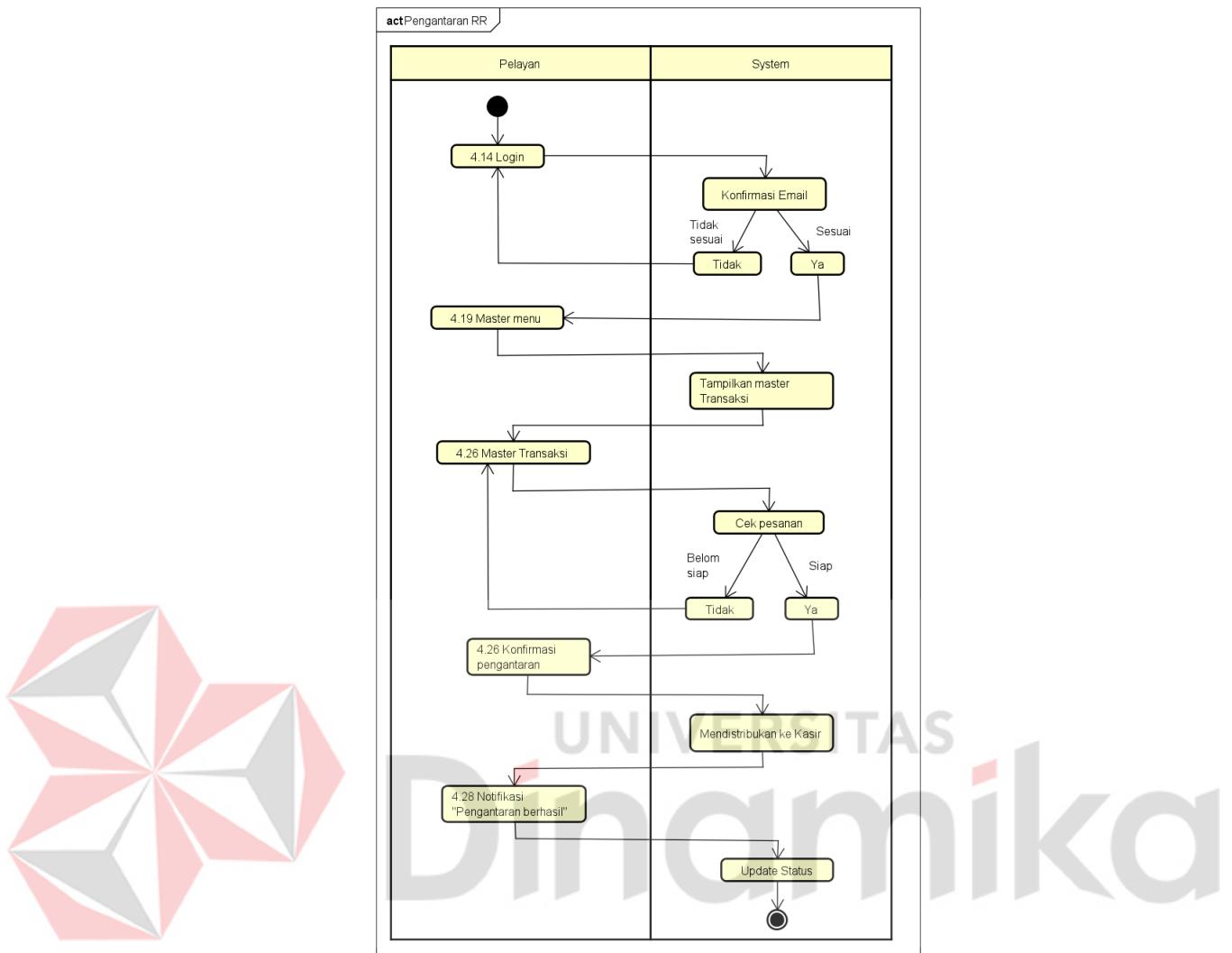
Gambar 4. 5 Pencatatan menu

Activity diagram ini menggambarkan proses pelayan dalam mencatat pesanan makanan dari pelanggan melalui sistem berbasis web. Proses dimulai saat pelayan menerima pesanan dari pelanggan secara langsung, kemudian melakukan login dan mengakses halaman pemesanan pada sistem. Di dalam sistem, pelayan memilih menu yang diinginkan pelanggan berdasarkan kategori yang tersedia, memasukkan jumlah pesanan, serta memastikan data yang dimasukkan sudah benar. Setelah semua pesanan terisi, pelayan menekan tombol simpan atau kirim pesanan, yang secara otomatis mengirimkan data tersebut ke bagian koki dan kasir



Gambar 4. 6 Proses pembayaran

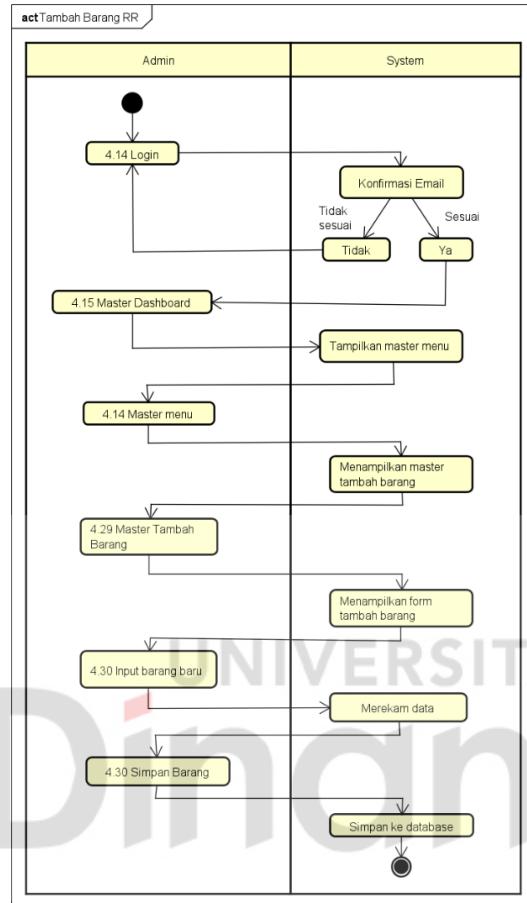
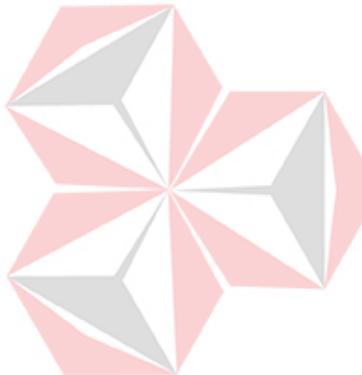
Diagram ini menggambarkan tahapan pembayaran yang dilakukan oleh kasir setelah pelanggan selesai makan. Setelah login, kasir membuka daftar pesanan aktif, memilih pesanan yang sesuai, lalu memasukkan jumlah uang yang dibayar oleh pelanggan. Sistem menghitung kembalian secara otomatis dan, setelah transaksi dikonfirmasi, status pesanan berubah menjadi “lunas” dan struk pembayaran dicetak. Proses ini bertujuan untuk mempercepat transaksi, menghindari kesalahan perhitungan manual, dan memastikan seluruh transaksi tercatat dengan baik di dalam sistem.



Gambar 4. 7 Proses pengantaran makanan

Activity diagram ini memperlihatkan alur kerja pelayan dalam mengantar makanan ke pelanggan setelah disiapkan oleh koki. Setelah login dan masuk ke halaman daftar pesanan siap antar, pelayan memilih pesanan, mengantarkannya ke meja pelanggan, lalu menandai bahwa makanan telah diterima. Perubahan status ini memperbarui data secara otomatis di sistem sehingga dapat dilihat oleh kasir maupun manajemen. Diagram ini menunjukkan bagaimana sistem mendukung

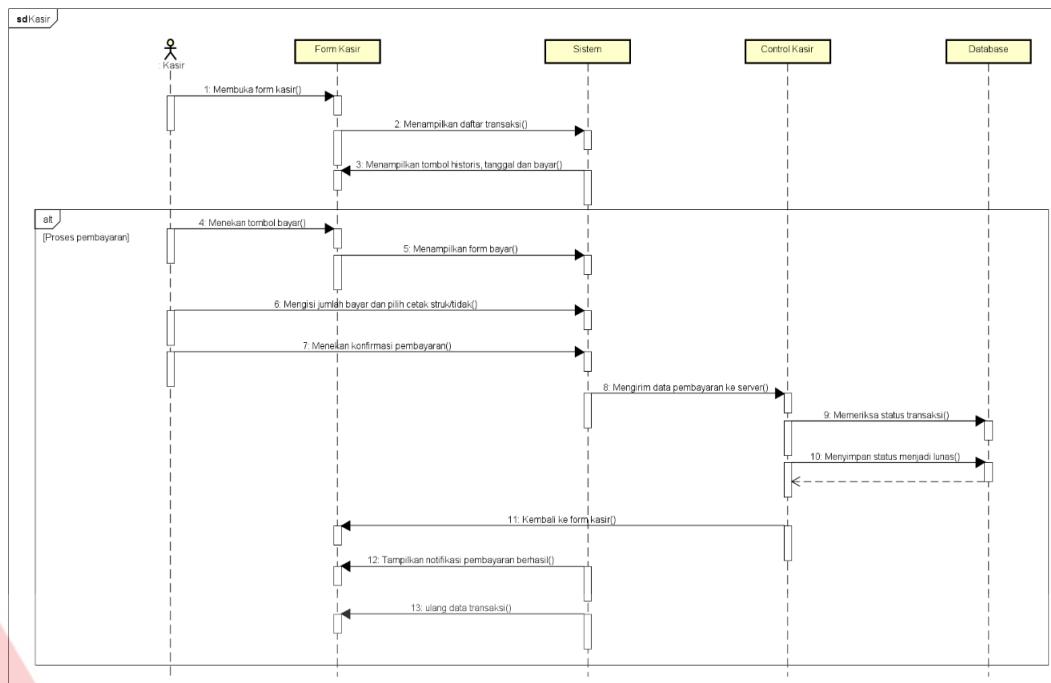
transparansi antarbagian serta menjamin proses pelayanan berjalan dengan lebih teratur dan efisien.



Gambar 4. 8 Penambahan menu makanan

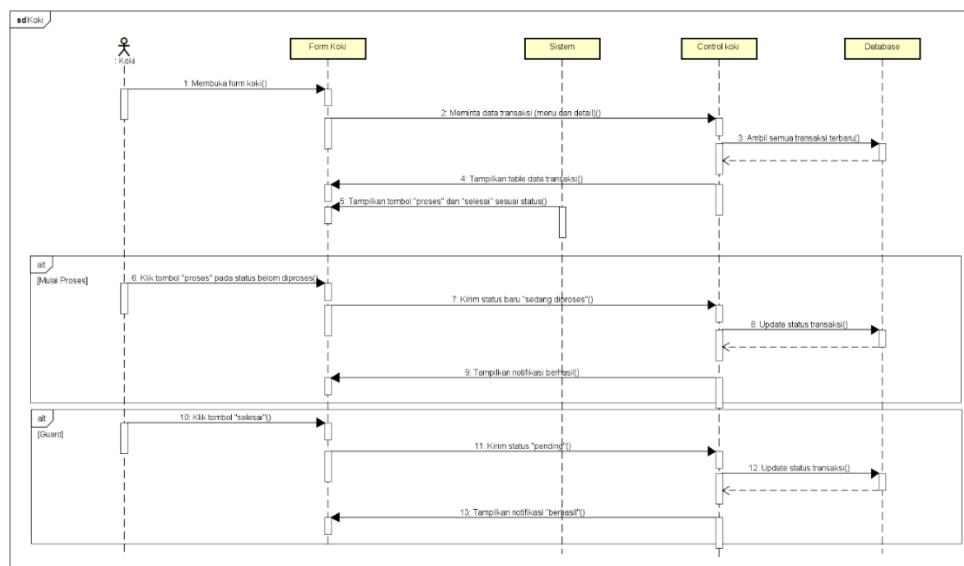
Diagram ini menggambarkan proses penambahan menu baru oleh admin sebagai bagian dari pemeliharaan sistem. Setelah login, admin mengakses halaman tambah menu, mengisi detail makanan yang akan ditambahkan seperti nama, kategori, dan harga, lalu menyimpannya. Sistem menyimpan informasi tersebut dan langsung memperbaruiinya di seluruh antarmuka pengguna. Aktivitas ini memastikan bahwa manajemen menu dapat dilakukan secara fleksibel dan konsisten, tanpa perlu perubahan manual di setiap bagian yang menggunakan data tersebut.

4.5. Sequence Diagram



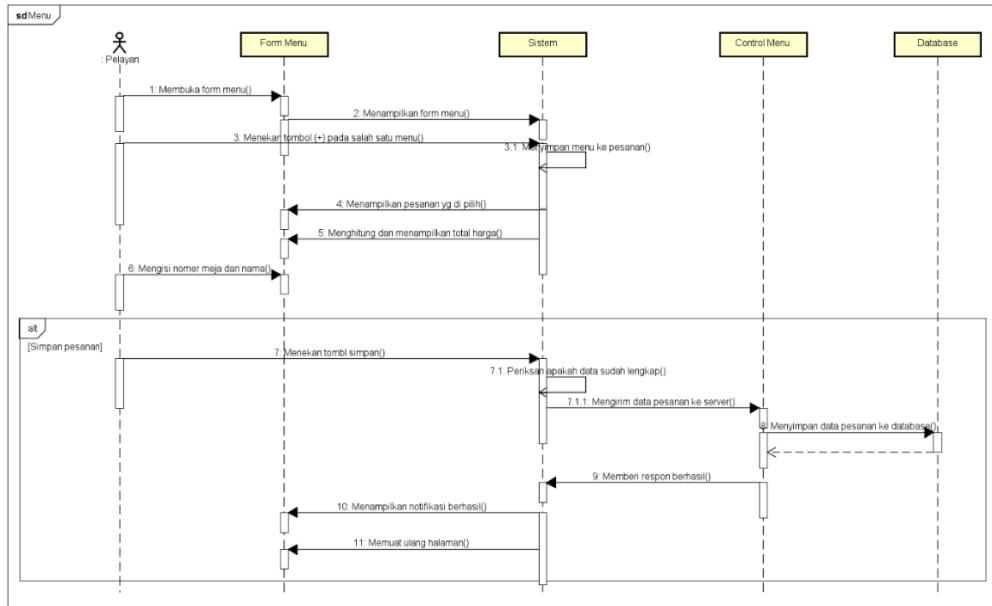
Gambar 4. 9 Sequence Diagram Master Kasir

Pada fitur Master Kasir, proses dimulai ketika kasir membuka halaman kasir untuk melihat daftar seluruh transaksi. Sistem menampilkan data seperti nomor meja, nama pelanggan, total harga, dan status transaksi. Jika kasir ingin memproses pembayaran, ia menekan tombol “Bayar” pada transaksi yang diinginkan. Setelah itu, sistem menampilkan form pembayaran dalam bentuk modal, di mana kasir dapat mengisi jumlah uang yang diterima dari pelanggan serta memilih apakah ingin mencetak struk atau tidak. Ketika kasir menekan tombol konfirmasi, sistem akan memvalidasi input dan mengirim data ke server. Server kemudian menyimpan status baru sebagai “Lunas” jika pembayaran valid, dan menampilkan notifikasi bahwa transaksi berhasil diselesaikan. Bila opsi cetak dipilih, sistem juga menampilkan halaman struk yang siap dicetak.



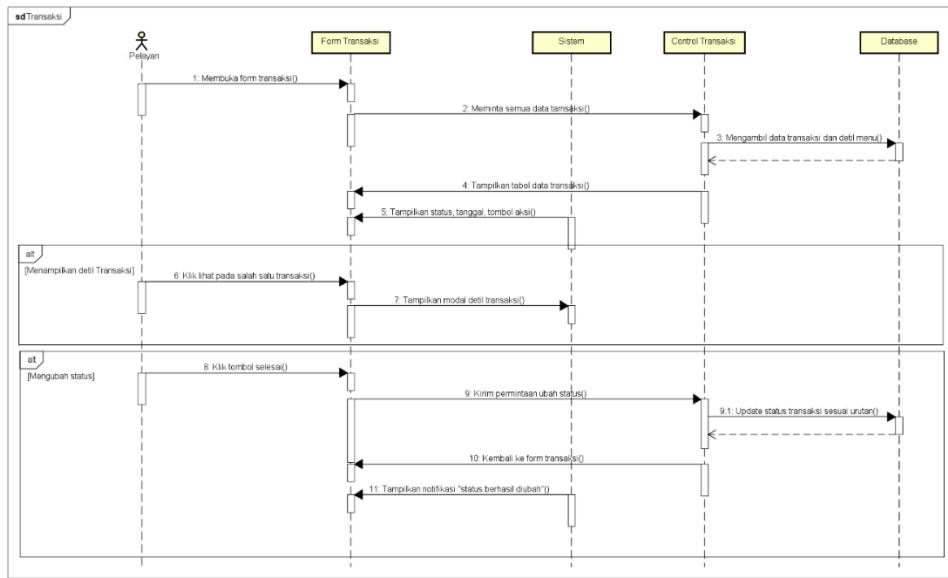
Gambar 4. 10 Sequence Diagram Master Koki

Pada fitur Master Koki, proses dimulai ketika koki membuka halaman koki pada sistem. Halaman tersebut secara otomatis memuat dan menampilkan daftar transaksi yang masih aktif, lengkap dengan detail menu yang harus disiapkan. Sistem menampilkan tombol “Proses” untuk transaksi yang belum dikerjakan dan tombol “Selesai” untuk pesanan yang sedang dimasak. Ketika koki menekan tombol “Proses” pada transaksi yang berstatus “belum diproses”, sistem akan mengirim permintaan perubahan status ke server, dan controller akan memperbarui status transaksi menjadi “sedang diproses” di database. Setelah makanan selesai disiapkan, koki menekan tombol “Selesai”, yang kemudian mengubah status transaksi menjadi “pending” atau “makanan siap disajikan”. Semua perubahan status ini disimpan di database dan dikonfirmasi melalui notifikasi kepada koki. Proses ini membantu memastikan bahwa setiap pesanan dapat ditangani secara teratur dan sesuai urutan waktu.



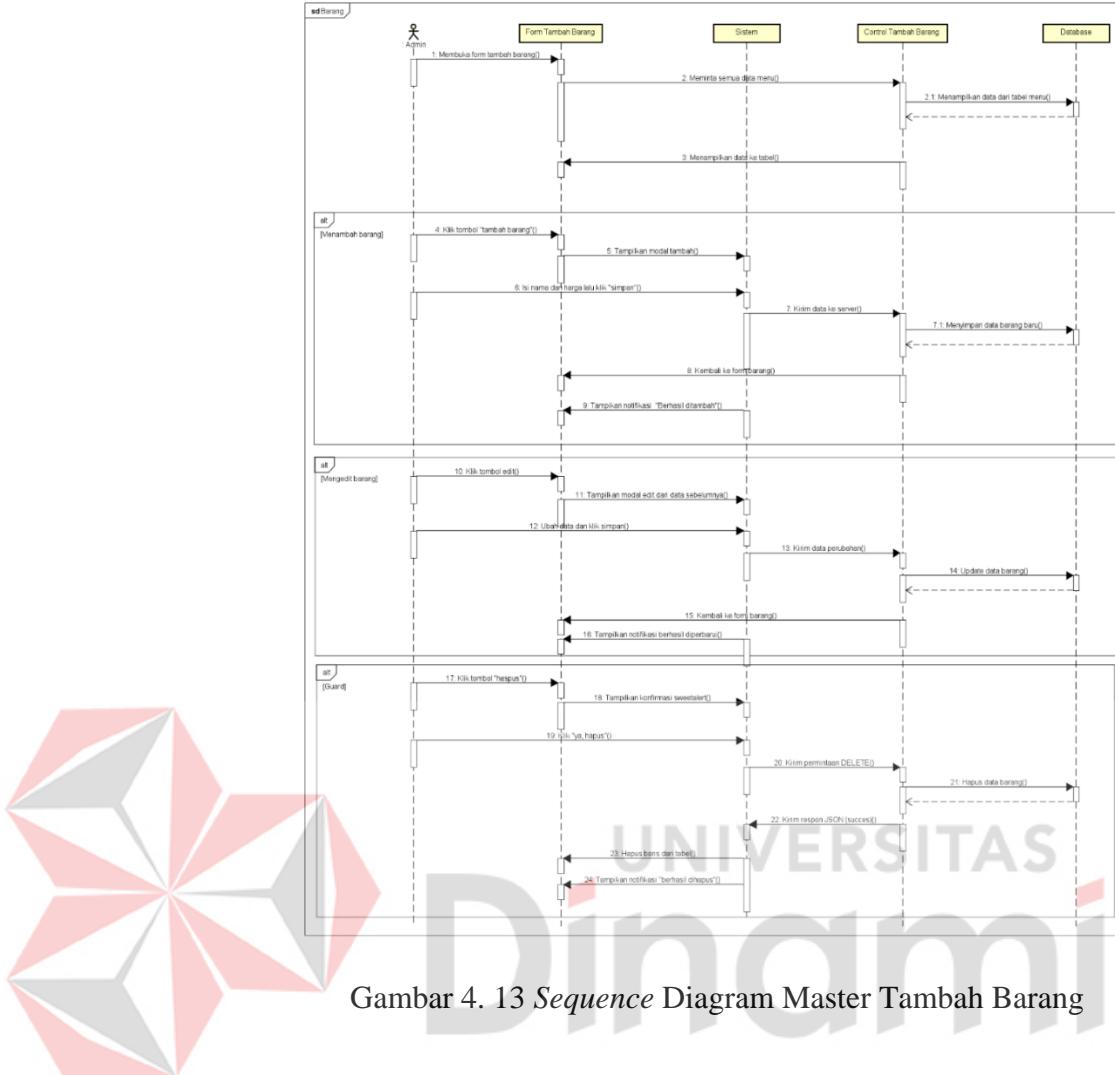
Gambar 4. 11 Sequence Diagram Master Menu

Pada fitur Master Menu, proses dimulai ketika pelayan membuka halaman menu yang langsung menampilkan daftar seluruh menu makanan dan minuman dari database.. Seluruh interaksi ini berlangsung secara dinamis tanpa perlu memuat ulang halaman, sehingga membuat pengelolaan menu menjadi lebih praktis dan efisien.



Gambar 4. 12 Sequence Diagram Master Transaksi

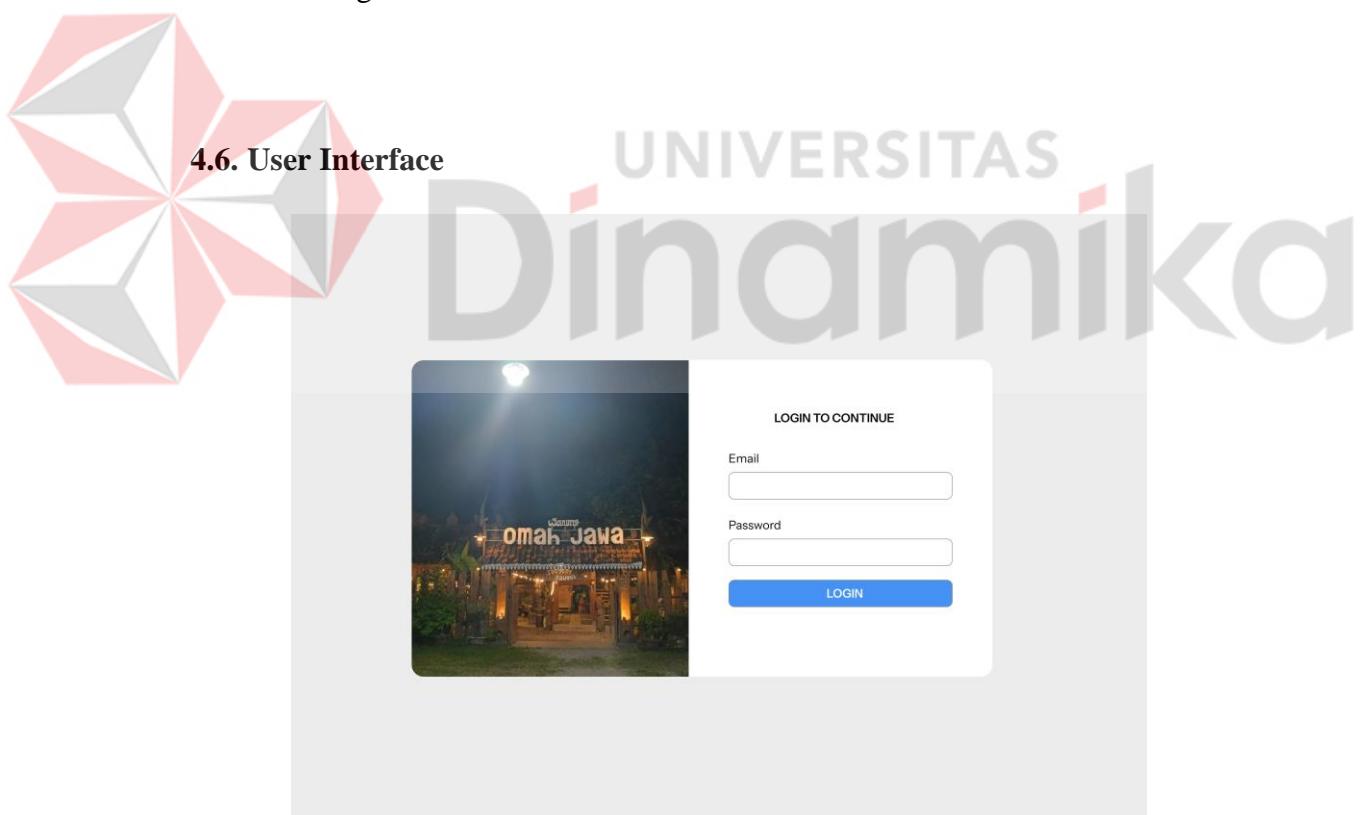
Pada fitur Master Transaksi, proses dimulai saat Pelayan membuka halaman transaksi untuk memantau semua pesanan yang masuk. Sistem akan mengambil data transaksi beserta detail menunya dari database melalui controller, kemudian menampilkannya dalam bentuk tabel yang dilengkapi dengan filter status, filter tanggal, serta tombol aksi seperti “Lihat” dan “Selesai”. Ketika admin ingin melihat rincian sebuah transaksi, ia dapat menekan tombol “Lihat”, dan sistem akan menampilkan informasi lengkap transaksi tersebut dalam bentuk modal. Selain itu, pelayan juga dapat mengubah status pesanan, misalnya dari “pending” menjadi “Completed”, dengan menekan tombol yang sesuai. Permintaan perubahan status ini dikirim ke server, kemudian controller akan memproses dan menyimpannya ke database. Setelah berhasil, sistem memberikan notifikasi bahwa status transaksi telah diperbarui. Alur ini mempermudah admin dalam memantau dan mengelola progres pesanan secara efisien.



Gambar 4. 13 Sequence Diagram Master Tambah Barang

Pada fitur Master Barang, proses dimulai ketika admin membuka halaman barang untuk melihat daftar seluruh menu atau barang yang tersedia. Halaman tersebut secara otomatis meminta data dari controller, yang kemudian mengambil informasi menu dari database dan mengirimkannya kembali untuk ditampilkan dalam tabel. Ketika admin ingin menambahkan barang baru, ia mengklik tombol "Tambah Barang", lalu sistem menampilkan form input melalui modal. Setelah admin mengisi nama dan harga barang dan menekan tombol simpan, data dikirim ke server dan disimpan ke dalam database. Jika berhasil, halaman akan diperbarui dan notifikasi sukses ditampilkan.

Selain menambah, admin juga dapat mengedit barang dengan menekan tombol “Edit”, yang akan memunculkan modal berisi data sebelumnya. Setelah data diubah dan dikirim, sistem memperbarui informasi di database dan menampilkan pesan berhasil. Untuk menghapus barang, admin menekan tombol “Hapus” dan sistem menampilkan konfirmasi menggunakan SweetAlert. Jika admin menyetujui, permintaan dikirim ke server untuk menghapus data dari database. Setelah konfirmasi berhasil diterima, baris tabel dihapus secara langsung dari tampilan, disertai notifikasi bahwa penghapusan berhasil. Proses ini memungkinkan pengelolaan data barang dilakukan dengan cepat, efisien, dan interaktif tanpa perlu memuat ulang halaman.



Gambar 4. 14 *UI Login*

Form login ini berfungsi sebagai pintu masuk utama bagi pengguna untuk mengakses sistem. Terletak di sisi kanan halaman, form ini menampilkan judul

"LOGIN TO CONTINUE" sebagai instruksi awal. Pengguna diminta mengisi dua field: Email dan Password, yang digunakan sebagai data autentikasi. Setelah diisi, pengguna menekan tombol LOGIN berwarna biru untuk mengirimkan data ke server.

Sistem akan memverifikasi apakah email dan password yang dimasukkan cocok dengan data yang tersimpan dalam database. Jika sesuai, pengguna akan diarahkan ke halaman utama sistem. Desain form ini bersifat sederhana namun fungsional, dengan susunan elemen yang jelas dan responsif, sehingga memudahkan proses login tanpa hambatan visual. Form ini juga mendukung keamanan dengan menyembunyikan karakter saat password diketik, memastikan informasi tidak terlihat oleh orang lain di sekitar pengguna.



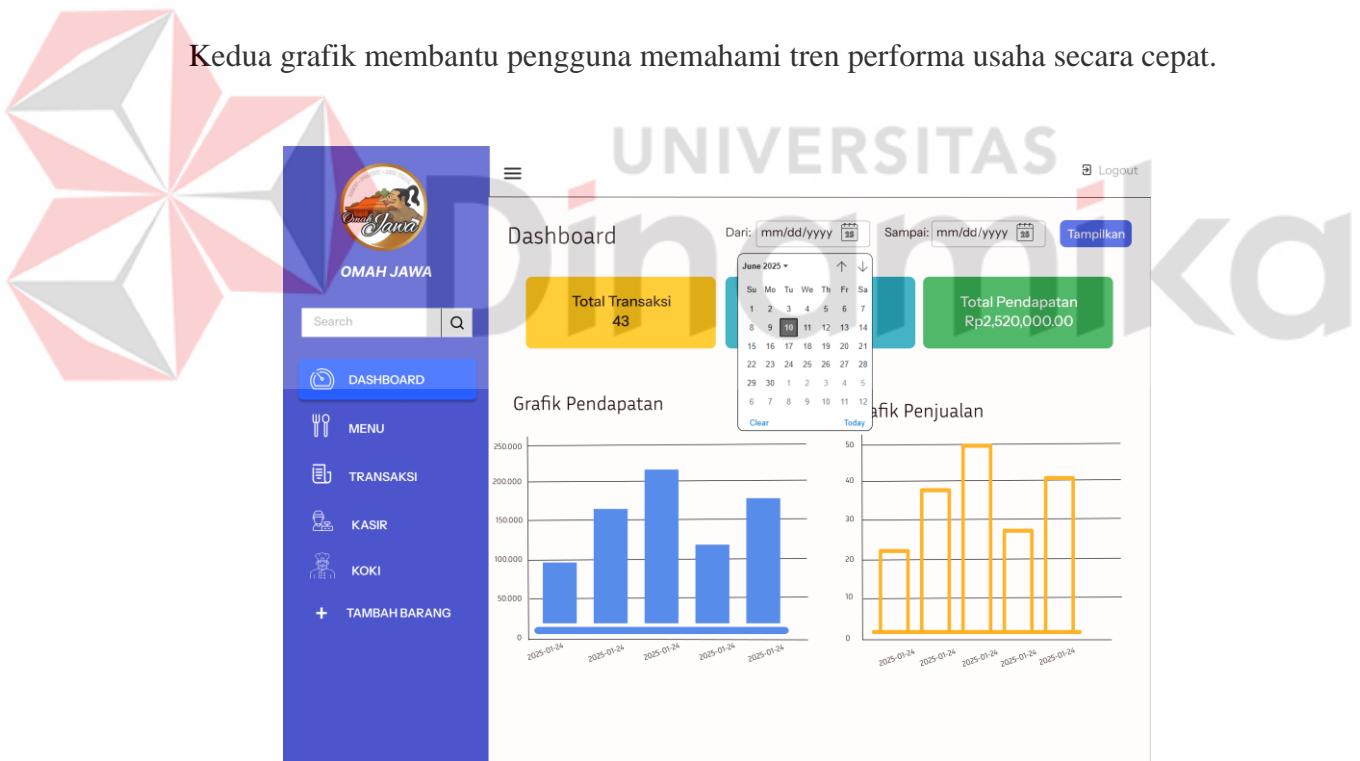
Gambar 4. 15 *UI Dashboard*

Halaman dashboard ini berfungsi sebagai beranda utama sistem yang menampilkan ringkasan data penting secara real-time. Di bagian atas, terdapat filter

tanggal “Dari” dan “Sampai”, yang memungkinkan pengguna memantau data transaksi dan pendapatan dalam rentang waktu tertentu. Setelah memilih tanggal, pengguna dapat menekan tombol “Tampilkan” untuk memuat data sesuai periode yang dipilih.

Di bawah filter, dashboard menampilkan tiga kartu informasi: jumlah total transaksi, jumlah transaksi yang sedang berjalan, dan total pendapatan. Setiap kartu menggunakan ikon dan warna yang membedakan masing-masing kategori agar mudah dibaca secara visual. Di bagian bawah, terdapat dua grafik yang berfungsi sebagai visualisasi data. Grafik pertama menampilkan pendapatan harian, sedangkan grafik kedua menampilkan jumlah penjualan berdasarkan tanggal.

Kedua grafik membantu pengguna memahami tren performa usaha secara cepat.



Gambar 4. 16 UI Melihat hasil penjualan

Pada halaman dashboard sistem, terdapat fitur penting berupa filter tanggal periode yang memungkinkan pengguna memantau data transaksi dan pendapatan

berdasarkan waktu tertentu. Fitur ini terdiri dari dua kolom input bertuliskan “Dari” dan “Sampai”, di mana pengguna dapat memilih tanggal mulai dan tanggal akhir sesuai kebutuhan. Setelah memilih periode, pengguna cukup menekan tombol “Tampilkan” untuk memuat ulang data yang ditampilkan. Sistem kemudian akan menyaring informasi seperti total transaksi, pendapatan, dan grafik berdasarkan rentang waktu yang dipilih. Dengan adanya filter ini, pengguna dapat menganalisis kinerja harian, mingguan, atau bulanan secara lebih terarah dan fleksibel, sehingga memudahkan pengambilan keputusan yang tepat dalam pengelolaan usaha.

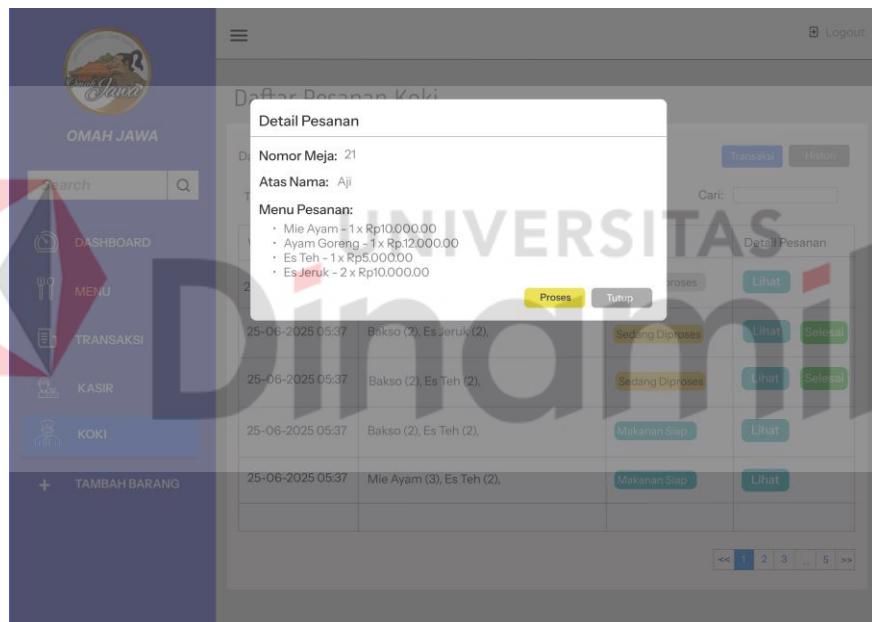
Waktu Pesan	Menu	Status	Detail Pesanan
25-06-2025 06:14	Mie Ayam (2),	Belum Diproses	<button>Lihat</button>
25-06-2025 05:37	Bakso (2), Es Jeruk (2),	Sedang Diproses	<button>Lihat</button> <button>Selesai</button>
25-06-2025 05:37	Bakso (2), Es Teh (2),	Sedang Diproses	<button>Lihat</button> <button>Selesai</button>
25-06-2025 05:37	Bakso (2), Es Teh (2),	Makanan Siap	<button>Lihat</button>
25-06-2025 05:37	Mie Ayam (3), Es Teh (2),	Makanan Siap	<button>Lihat</button>

Gambar 4. 17 UI Koki

Halaman “Daftar Pesanan Koki” berfungsi untuk menampilkan seluru pesanan yang harus disiapkan oleh koki. Salah satu fitur penting di halaman ini adalah filter tanggal, yang memungkinkan pengguna menyeleksi data berdasarkan rentang waktu tertentu. Terdapat dua kolom input tanggal: “Dari” dan “Sampai”, yang digunakan untuk menentukan awal dan akhir periode pencarian. Setelah

memilih tanggal, pengguna dapat menekan tombol “Reset” untuk menghapus filter, atau langsung melihat data yang difilter secara otomatis.

Fitur ini sangat bermanfaat ketika koki atau admin ingin melihat daftar pesanan yang masuk pada hari tertentu, mengecek pesanan berdasarkan jam sibuk, atau meninjau aktivitas di hari-hari sebelumnya. Dengan adanya filter ini, proses monitoring pesanan menjadi lebih efisien karena data yang ditampilkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan waktu yang spesifik, tanpa harus menelusuri seluruh data secara manual.

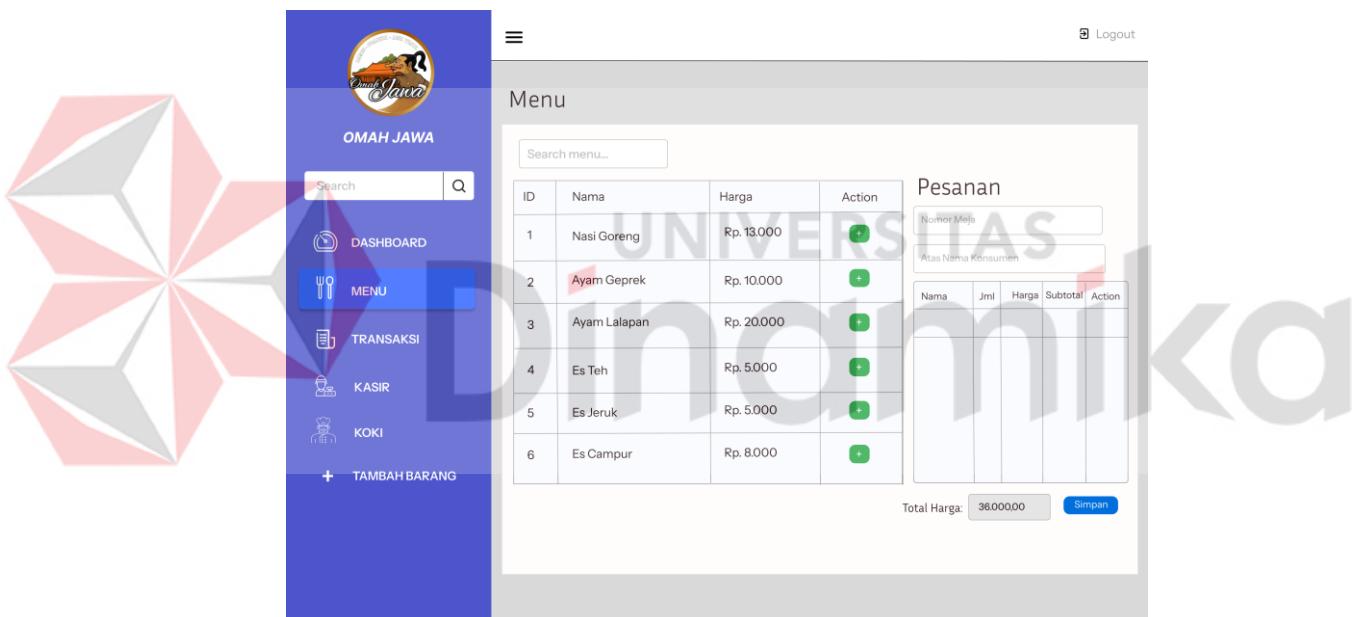


Gambar 4. 18 *UI Form Detail pesanan*

Ketika pengguna menekan tombol “Lihat” pada salah satu baris pesanan, sistem akan menampilkan popup detail pesanan dalam bentuk modal. Modal ini menyajikan informasi lengkap terkait pesanan tersebut, seperti Nomor Meja, Atas Nama pelanggan, serta daftar menu yang dipesan beserta jumlah dan harga per item.

Dengan tampilan yang ringkas dan terstruktur, koki dapat langsung melihat apa saja yang harus disiapkan untuk satu meja tertentu.

Di bagian bawah modal, terdapat dua tombol: "Proses" dan "Tutup". Tombol Proses digunakan untuk memperbarui status pesanan menjadi "Sedang Diproses", yang menandakan bahwa koki sudah mulai menyiapkan makanan. Sedangkan tombol Tutup hanya akan menutup modal tanpa mengubah data. Fitur ini sangat membantu dalam mempercepat koordinasi dan memperjelas tanggung jawab tiap pesanan di dapur.

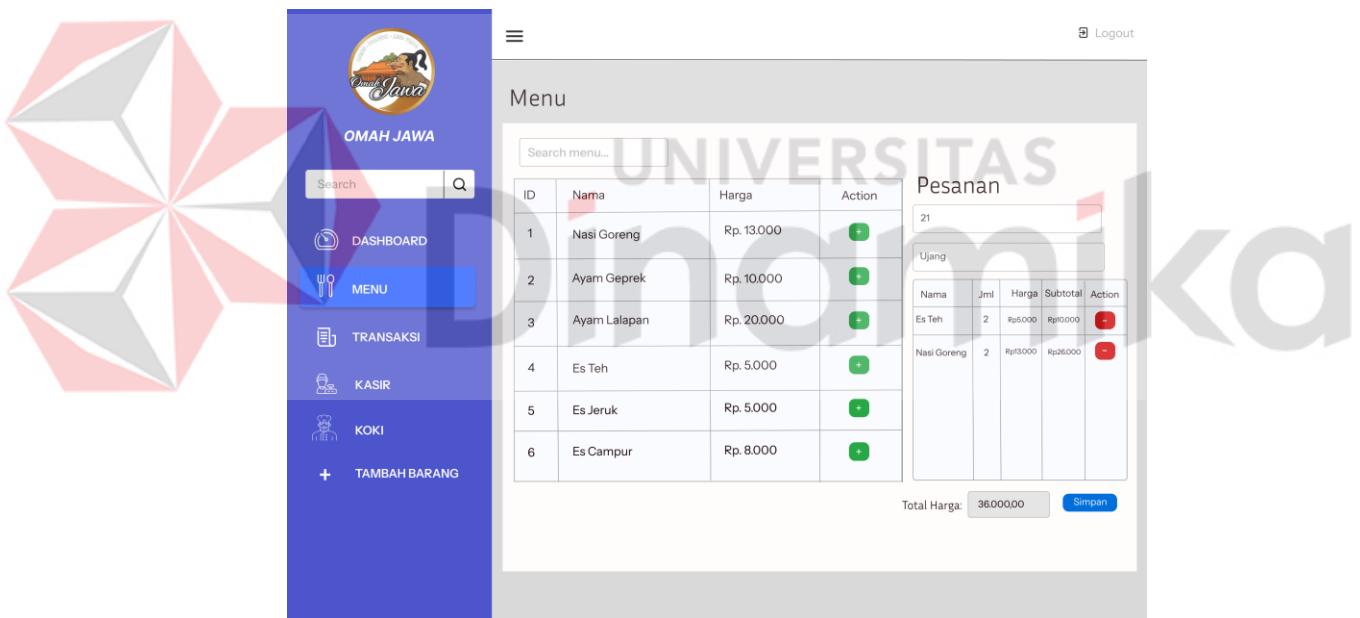


Gambar 4. 19 UI Master Menu

Halaman Menu ini dirancang untuk membantu kasir dalam mencatat pesanan pelanggan dengan cepat dan efisien. Di sisi kiri terdapat daftar menu makanan dan minuman yang tersedia, lengkap dengan kolom ID, nama menu, harga, serta tombol tambah (+) pada kolom "Action" untuk menambahkan item ke

daftar pesanan. Tersedia juga kolom pencarian (Search menu...) di atas tabel, yang memudahkan pencarian menu berdasarkan kata kunci.

Di sisi kanan terdapat form input untuk Nomor Meja dan Atas Nama Konsumen, diikuti oleh tabel pesanan yang akan terisi secara otomatis saat kasir menambahkan menu dari daftar sebelah kiri. Tabel ini menampilkan nama menu, jumlah pesanan, harga satuan, subtotal, dan tombol aksi untuk menghapus item jika diperlukan. Di bagian bawah, sistem secara otomatis menghitung dan menampilkan Total Harga keseluruhan dari semua menu yang dipesan. Setelah pesanan lengkap, kasir dapat menekan tombol Simpan berwarna biru untuk mengirim data ke sistem.



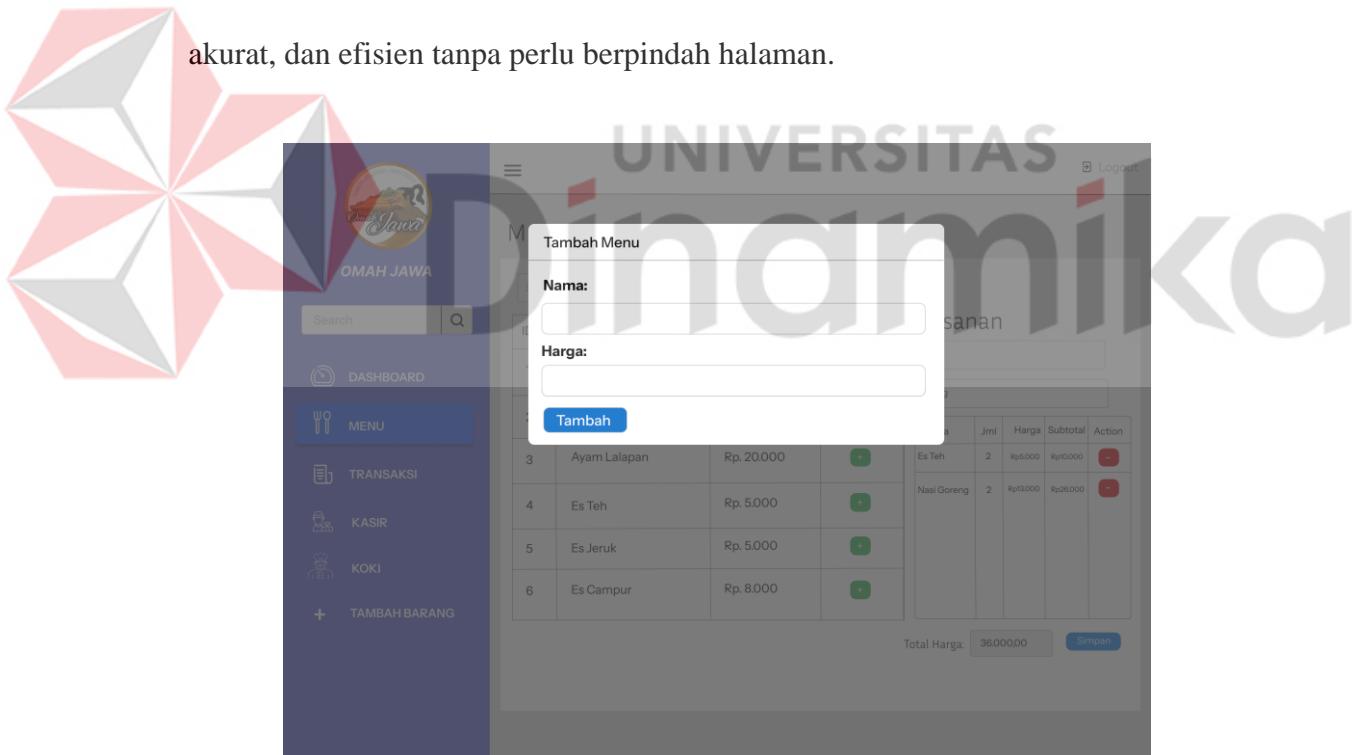
Gambar 4. 20 UI Pencatatan menu

Form pesanan pada halaman Menu berfungsi untuk mencatat detail pesanan pelanggan sebelum dikirim ke sistem. Form ini terdiri dari dua kolom input utama: Nomor Meja dan Atas Nama, yang wajib diisi oleh kasir untuk mengidentifikasi pesanan. Setelah mengisi identitas pelanggan, kasir dapat memilih item dari daftar

menu di sebelah kiri dengan menekan tombol tambah (+), yang secara otomatis menambahkan item tersebut ke tabel pesanan.

Tabel pesanan akan menampilkan rincian menu yang dipilih, termasuk Nama Menu, Jumlah, Harga Satuan, dan Subtotal. Setiap baris juga dilengkapi tombol hapus untuk mengoreksi atau menghapus menu yang tidak jadi dipesan. Di bagian bawah tabel, sistem akan menghitung dan menampilkan Total Harga dari semua pesanan yang masuk.

Setelah data lengkap dan sesuai, kasir dapat menekan tombol Simpan berwarna biru untuk menyimpan transaksi ke dalam sistem. Form ini dirancang agar mudah digunakan dan memungkinkan kasir memproses pesanan dengan cepat, akurat, dan efisien tanpa perlu berpindah halaman.

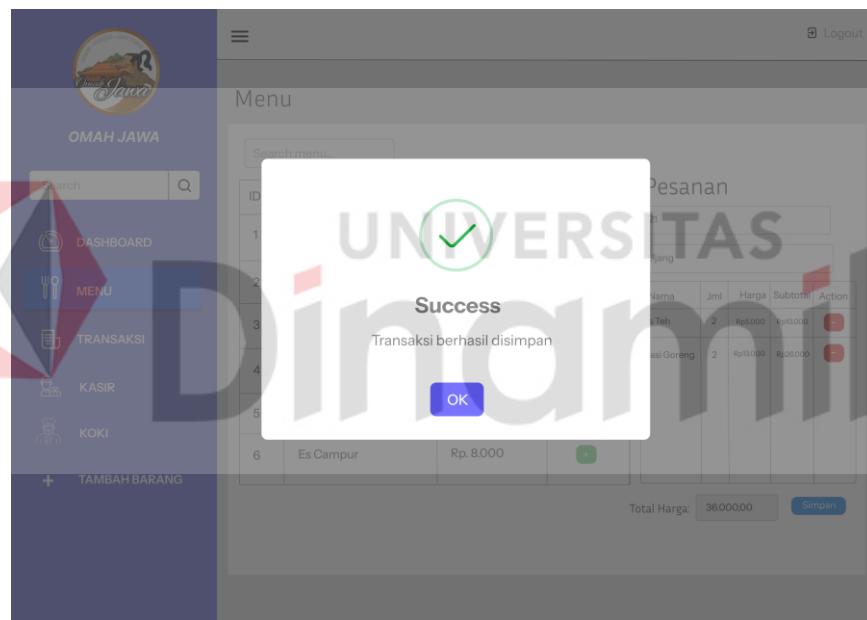


Gambar 4. 21 UI Form tambah menu

Form tambah menu ditampilkan dalam bentuk popup (modal) yang muncul di atas halaman utama saat admin ingin menambahkan item baru ke daftar menu.

Form ini terdiri dari dua kolom input sederhana, yaitu Nama dan Harga. Kolom Nama diisi dengan nama makanan atau minuman, sedangkan kolom Harga diisi dengan nilai harga dalam satuan rupiah.

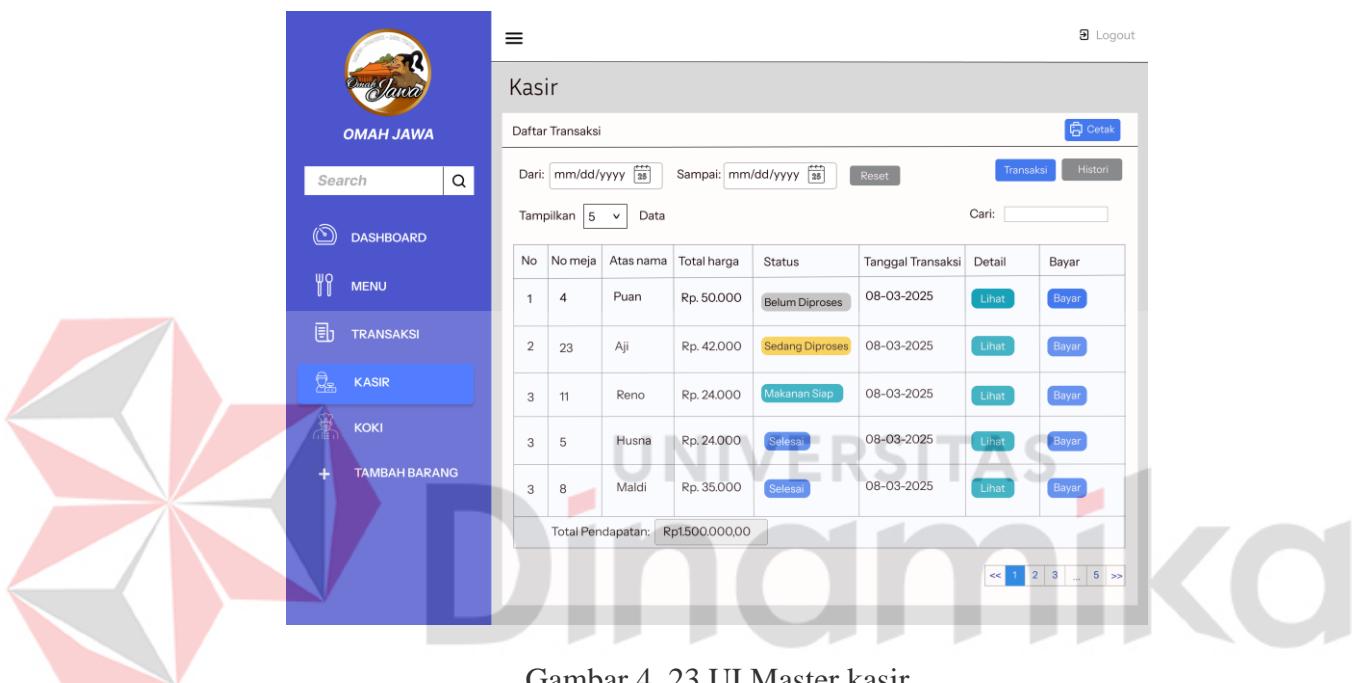
Setelah kedua data terisi, admin menekan tombol “Tambah” berwarna biru untuk menyimpan data ke sistem. Form ini bertujuan untuk memudahkan admin dalam memperbarui daftar menu secara cepat tanpa perlu berpindah halaman. Desainnya yang sederhana dan langsung fokus pada input inti membuat proses penambahan menu menjadi praktis, efisien, dan ramah pengguna.



Gambar 4. 22 *UI Notifikasi Pesanan Disimpan*

Setelah kasir menekan tombol Simpan pada form pesanan, sistem akan menampilkan popup notifikasi sukses untuk memberi tahu bahwa transaksi telah berhasil disimpan. Popup ini muncul di tengah layar dengan simbol centang hijau dan pesan “Success” diikuti oleh teks “Transaksi berhasil disimpan”. Di bawahnya terdapat tombol OK berwarna ungu yang digunakan untuk menutup notifikasi.

Tampilan ini merupakan bagian dari umpan balik sistem (*feedback*) yang penting untuk memberi konfirmasi langsung kepada pengguna bahwa data sudah tersimpan dengan baik ke dalam sistem. Desainnya sederhana, jelas, dan mudah dipahami, sehingga mempercepat proses kerja dan meminimalkan keraguan pengguna setelah melakukan tindakan penyimpanan.



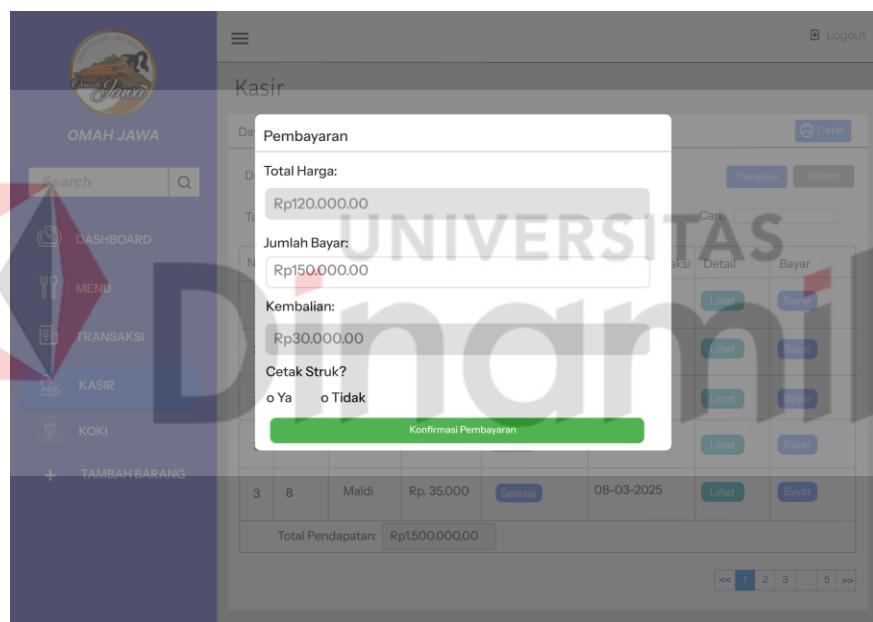
Gambar 4. 23 UI Master kasir

Halaman Kasir digunakan untuk menampilkan dan mengelola seluruh transaksi yang sedang berlangsung maupun yang sudah selesai. Di bagian atas, tersedia fitur filter tanggal dengan input “Dari” dan “Sampai” yang memungkinkan kasir menyaring transaksi berdasarkan rentang waktu tertentu. Tersedia pula tombol Transaksi dan Histori untuk memisahkan tampilan antara transaksi aktif dan transaksi yang sudah lunas.

Tabel di tengah halaman menampilkan data transaksi secara rinci, termasuk nomor meja, nama pelanggan, total harga, status pesanan, tanggal transaksi, serta

dua tombol aksi: “Lihat” untuk melihat detail pesanan, dan “Bayar” untuk memproses pembayaran. Status ditampilkan dengan warna berbeda untuk memudahkan identifikasi progres pesanan, seperti Belum Diproses, Sedang Diproses, Makanan Siap, atau Selesai.

Di bagian bawah tabel, sistem secara otomatis menampilkan total pendapatan dari semua transaksi yang ditampilkan. Dengan desain yang informatif dan interaktif, halaman ini mempermudah kasir dalam memantau status pesanan dan menangani pembayaran pelanggan secara cepat dan efisien.

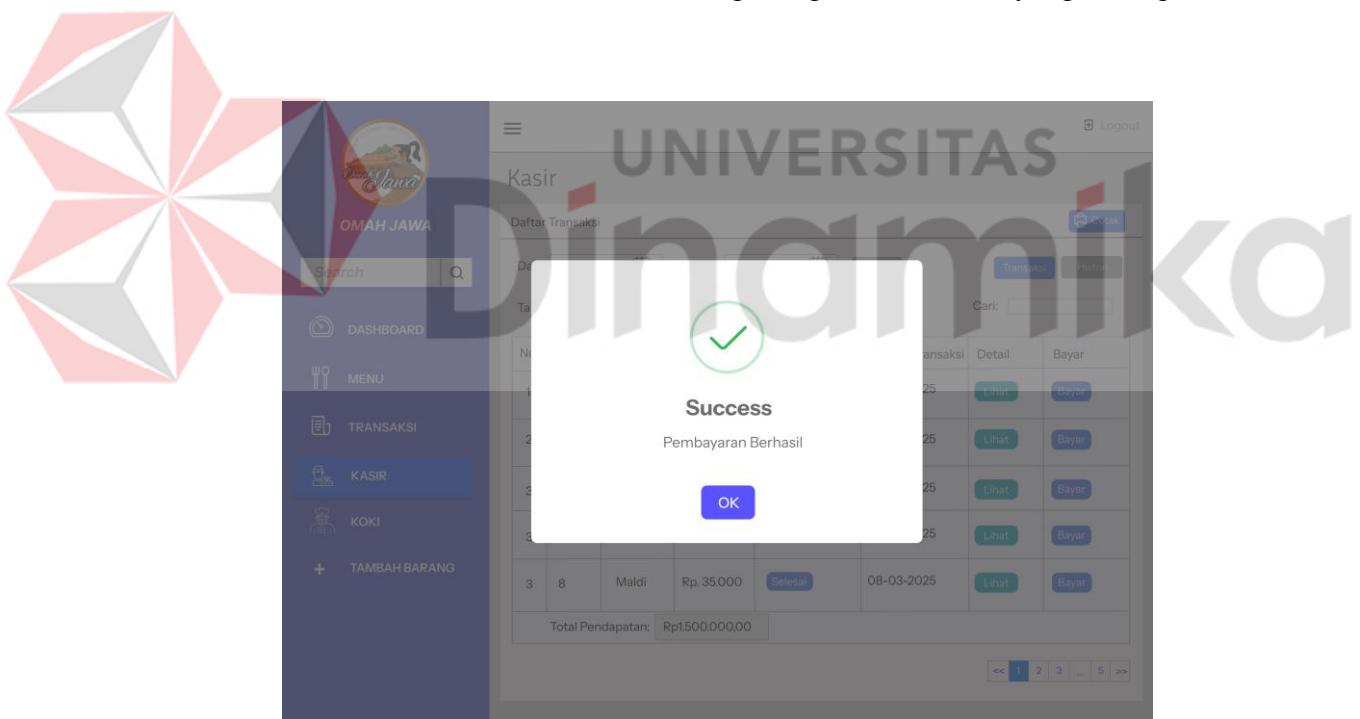


Gambar 4. 24 UI Konfirmasi pembayaran

Halaman ini merupakan tampilan proses pembayaran dalam sistem kasir Café Omah Jawa. Di bagian tengah layar, muncul jendela form pembayaran yang bersifat pop-up. Form ini menampilkan Total Harga yang tidak bisa diubah, Jumlah Bayar yang harus diisi oleh pengguna, serta otomatis menghitung Kembalian berdasarkan selisih dari total harga dan jumlah yang dibayarkan. Terdapat juga

pilihan Cetak Struk dengan opsi radio button “Ya” atau “Tidak” sebagai konfirmasi apakah pelanggan menginginkan bukti pembayaran. Di bagian bawah form, tersedia tombol “Konfirmasi Pembayaran” berwarna hijau yang berfungsi sebagai aksi akhir untuk menyelesaikan transaksi.

Di latar belakang form, terlihat daftar transaksi aktif yang memuat informasi seperti nomor meja, nama pelanggan, jumlah tagihan, status pembayaran (misalnya “Selesai”), tanggal transaksi, serta tombol aksi seperti “Lihat” dan “Bayar”. Di bagian bawah tabel, terdapat ringkasan total pendapatan yang sudah masuk. Sisi kiri layar menampilkan menu navigasi utama, termasuk Dashboard, Menu, Transaksi, Kasir, Koki, dan Tambah Barang, dengan menu Kasir yang sedang aktif.



Gambar 4. 25 UI Notifikasi Pembayaran Berhasil

Gambar ini menampilkan notifikasi konfirmasi setelah proses pembayaran berhasil diselesaikan pada sistem kasir Café Omah Jawa. Notifikasi muncul dalam bentuk pop-up berwarna putih dengan ikon centang hijau di bagian atas, yang

menandakan bahwa proses berhasil. Di bawah ikon, terdapat tulisan “Success” dengan keterangan “Pembayaran Berhasil” sebagai pesan utama kepada pengguna. Tombol “OK” berwarna ungu di bagian bawah digunakan untuk menutup notifikasi dan kembali ke halaman utama.

Latar belakang tetap menunjukkan daftar transaksi kasir yang sebelumnya aktif, lengkap dengan informasi seperti nomor meja, nama pelanggan, total pembayaran, status transaksi, tanggal, dan tombol aksi “Lihat” serta “Bayar”. Tampilan ini dirancang untuk memberikan kepastian dan kejelasan kepada kasir bahwa transaksi telah selesai dan tercatat dengan benar dalam sistem.

Kode	No meja	Atas nama	Total harga	Status	Tanggal Pesan	Detail
1	4	Puan	Rp. 50.000	Belum Diproses	08-03-2025	<button>Lihat</button>
2	23	Aji	Rp. 42.000	Sedang Diproses	08-03-2025	<button>Lihat</button>
2	11	Reno	Rp. 24.000	Makanan Siap	08-03-2025	<button>Lihat</button> <button>Selesai</button>
2	5	Husna	Rp. 24.000	Makanan Siap	08-03-2025	<button>Lihat</button> <button>Selesai</button>
2	8	Maldi	Rp. 35.000	Makanan Siap	08-03-2025	<button>Lihat</button> <button>Selesai</button>

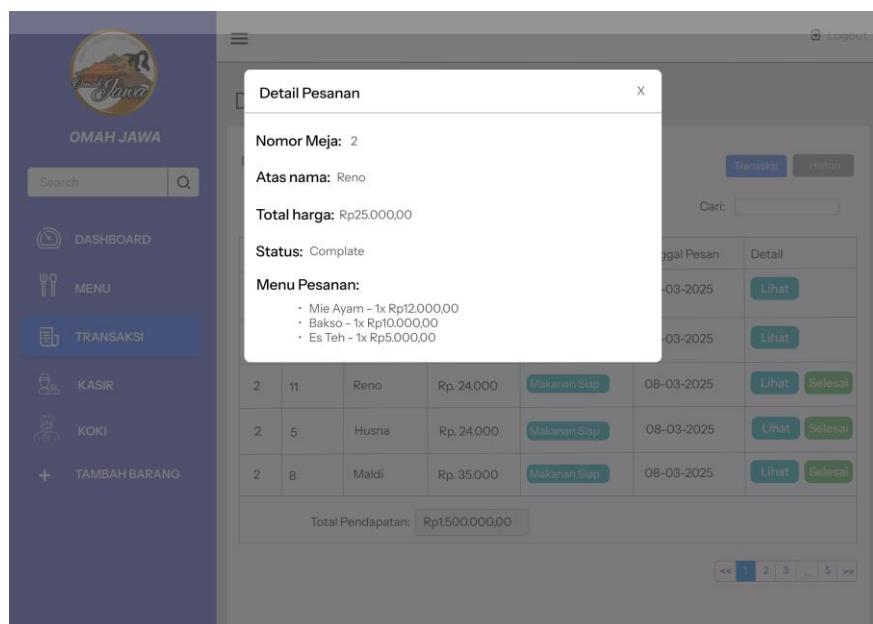
Total Pendapatan: Rp1.500.000,00

Gambar 4. 26 UI Master Transaksi

Gambar ini menampilkan halaman *Data Transaksi* dalam sistem kasir Café Omah Jawa. Tabel utama di tengah halaman menyajikan daftar transaksi yang berisi informasi kode transaksi, nomor meja, nama pelanggan, total harga, status pesanan, tanggal pemesanan, serta tombol aksi untuk melihat detail. Setiap status

ditampilkan dengan label warna berbeda seperti “Belum Diproses” (abu-abu), “Sedang Diproses” (kuning), dan “Makanan Siap” (hijau toska), sehingga memudahkan pemantauan progres pesanan.

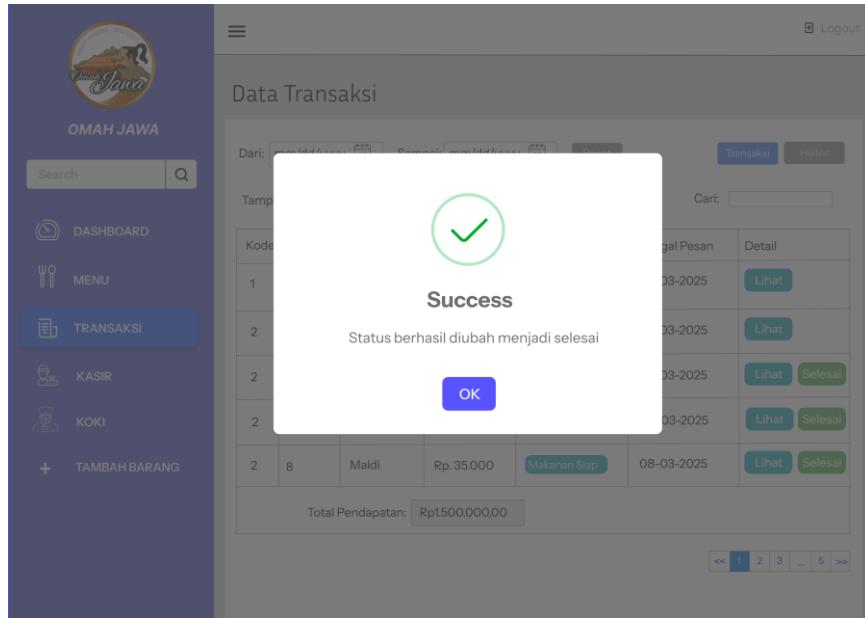
Di bagian atas tabel terdapat filter tanggal untuk menampilkan transaksi berdasarkan rentang waktu tertentu, dilengkapi tombol reset untuk mengembalikan tampilan ke awal. Tersedia pula dropdown untuk mengatur jumlah data yang ditampilkan per halaman, kolom pencarian cepat di sisi kanan, serta dua tombol biru di kanan atas yaitu “Transaksi” dan “Histori”. Di bagian bawah tabel, sistem menampilkan *Total Pendapatan* sebagai ringkasan keuangan harian. Navigasi halaman ada di kanan bawah untuk berpindah antar halaman data. Menu navigasi di sebelah kiri tetap konsisten, memudahkan pengguna berpindah ke fitur lain seperti Dashboard, Menu, Kasir, Koki, dan Tambah Barang. Tampilan ini memudahkan kasir atau admin dalam memonitor, mengelola, dan mengevaluasi semua transaksi secara efisien.



Gambar 4. 27 *UI Form Menu*

Gambar ini menampilkan jendela pop-up Detail Pesanan pada sistem kasir Café Omah Jawa. Pop-up ini muncul ketika tombol "Lihat" ditekan pada daftar transaksi. Informasi yang ditampilkan meliputi Nomor Meja, Atas Nama pelanggan, Total Harga, dan Status pesanan yang dalam gambar ini tertulis "Complete". Di bawahnya, terdapat rincian Menu Pesanan yang mencantumkan nama makanan atau minuman yang dipesan, jumlah yang dipesan, dan harga satuannya seperti Mie Ayam, Bakso, dan Es Teh.

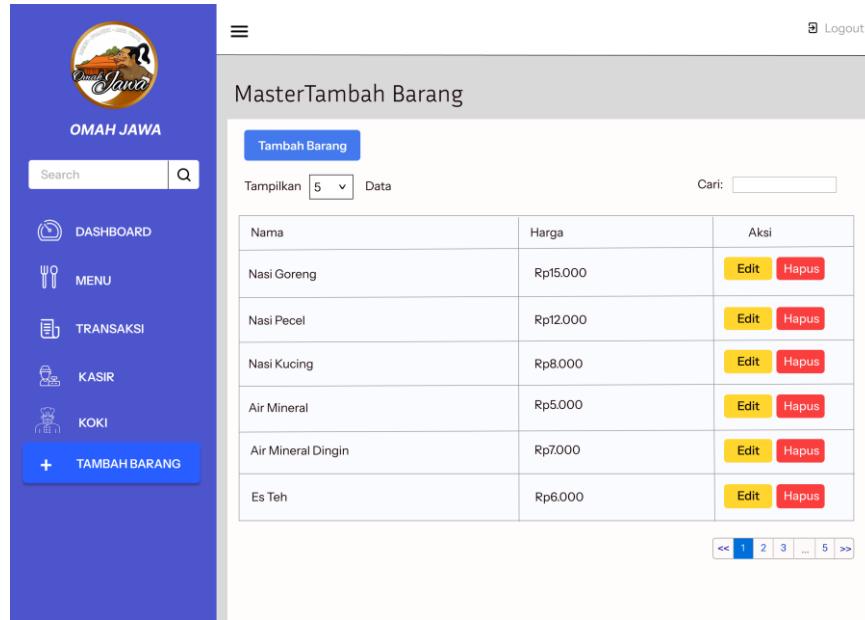
Tampilan ini membantu kasir atau staf untuk melihat dengan jelas dan cepat detail pesanan tanpa harus membuka halaman baru. Informasi yang disajikan singkat namun lengkap, memungkinkan proses verifikasi atau pencatatan manual dilakukan dengan efisien. Jendela ini juga bisa ditutup dengan menekan tombol "X" di pojok kanan atas. Di latar belakang masih terlihat tabel transaksi utama, menunjukkan bahwa pop-up ini bersifat overlay dan tidak mengganggu data lainnya.



Gambar 4. 28 UI Notifikasi Pengantaran pesanan

Gambar ini menunjukkan notifikasi keberhasilan setelah perubahan status transaksi dalam sistem kasir Café Omah Jawa. Jendela pop-up muncul di tengah layar dengan simbol centang hijau dan pesan “Success” disertai keterangan “Status berhasil diubah menjadi selesai”. Ini menandakan bahwa pesanan yang sebelumnya berstatus seperti "Makanan Siap" telah diperbarui dan dicatat sebagai "Selesai" dalam sistem.

Tombol “OK” berwarna ungu di bawah pesan digunakan untuk menutup notifikasi dan kembali ke tampilan utama. Di latar belakang tetap terlihat tabel Data Transaksi yang menampilkan seluruh pesanan aktif lengkap dengan detail, status, dan tanggal. Notifikasi semacam ini penting untuk memberikan umpan balik langsung kepada pengguna bahwa tindakan yang dilakukan telah sukses, serta memastikan akurasi pencatatan status layanan pelanggan.



Gambar 4. 29 UI Master Tambah Barang

Gambar ini menampilkan halaman Master Tambah Barang pada sistem pengelolaan menu di Café Omah Jawa. Di bagian atas halaman terdapat tombol biru “Tambah Barang” yang digunakan untuk menambahkan item baru ke daftar menu. Di bawahnya, pengguna dapat memilih jumlah data yang ditampilkan per halaman melalui dropdown, serta mencari item secara langsung menggunakan kolom pencarian di sebelah kanan.

Tabel utama berisi daftar makanan dan minuman yang tersedia, lengkap dengan kolom Nama, Harga, dan Aksi. Setiap baris mencantumkan nama produk seperti *Nasi Goreng*, *Air Mineral*, hingga *Es Teh*, beserta harga jualnya. Di sisi kanan setiap baris terdapat dua tombol aksi, yaitu tombol kuning “Edit” untuk mengubah data barang, dan tombol merah “Hapus” untuk menghapus item dari daftar.

Desain ini sederhana namun fungsional, memudahkan admin atau pengelola untuk memperbarui daftar menu secara efisien dan cepat, baik saat menambah,

mengubah, maupun menghapus item. Navigasi di sisi kiri tetap konsisten, memudahkan akses ke fitur lainnya seperti Dashboard, Menu, Transaksi, Kasir, dan Koki.



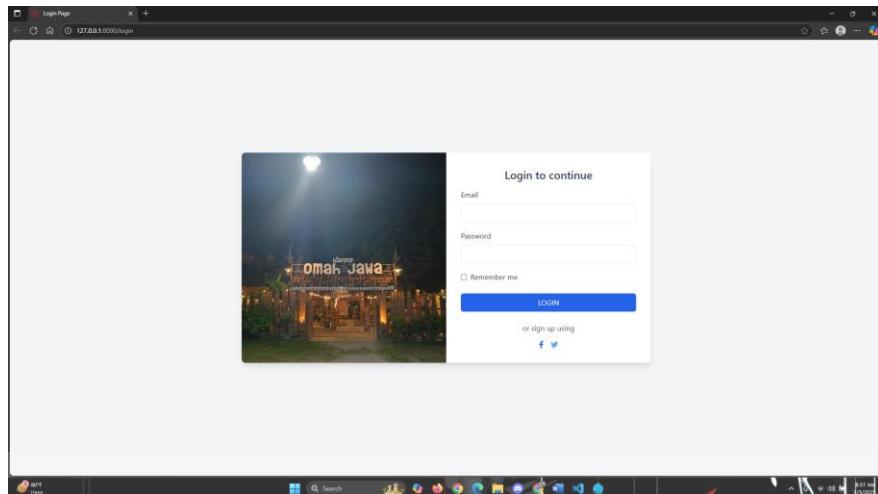
Gambar 4. 30 UI Form Tambah Barang

Gambar ini menampilkan jendela pop-up Tambah Menu dalam sistem manajemen barang Café Omah Jawa. Jendela ini muncul setelah pengguna menekan tombol “Tambah Barang” pada halaman sebelumnya. Formulir yang ditampilkan berisi dua kolom input: Nama, untuk mengisi nama makanan atau minuman yang ingin ditambahkan, dan Harga, untuk menetapkan harga jual dari item tersebut.

Di bagian bawah form terdapat dua tombol aksi: tombol biru Simpan untuk menyimpan data menu baru ke dalam sistem, dan tombol abu-abu Tutup untuk membatalkan atau menutup form tanpa menyimpan. Jendela ini muncul secara overlay, tanpa mengganggu tampilan utama daftar menu di belakangnya. Fitur ini

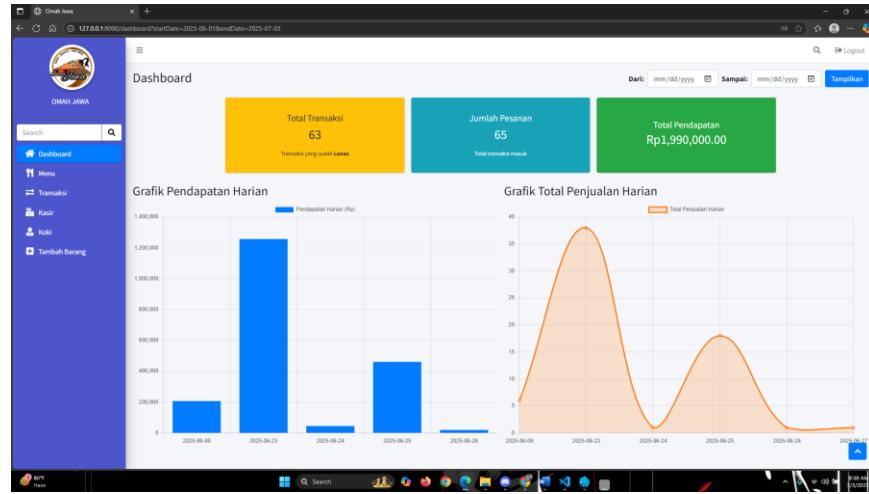
dirancang untuk mempermudah admin atau pengelola dalam memperbarui daftar menu secara cepat, intuitif, dan langsung dari halaman yang sama.

4.7. Hasil Implementasi



Gambar 4. 31 *Login*

Tampilan login ini merupakan gerbang utama sistem. Setiap pengguna seperti pelayan, kasir, atau koki harus memasukkan kredensial yang valid agar bisa mengakses fitur sesuai perannya. Dengan login, keamanan sistem lebih terjamin karena hanya pengguna yang berwenang yang dapat melakukan aktivitas tertentu. Tampilan ini dibuat sederhana agar cepat dipahami oleh seluruh user.



Gambar 4. 32 UI Dashboard

Dashboard menyajikan ringkasan informasi penting seperti jumlah transaksi, pendapatan, dan status pesanan dalam bentuk grafik dan angka. Halaman ini membantu pemilik atau admin untuk memantau performa operasional harian secara real-time tanpa harus membuka laporan manual. Fitur filter tanggal juga memungkinkan pemantauan berkala.

The screenshot shows the 'Menu' section of the application with the following details:

ID	Nama	Harga	Action
1	Mie Ayam	12000.00	[Edit]
2	Bakso	10000.00	[Edit]
3	Nasi Goreng	15000.00	[Edit]
4	Nasi Kuning	10000.00	[Edit]
5	Ayam Lalapan	20000.00	[Edit]
6	Gurame Asam Manis	16000.00	[Edit]
7	Es Teh	5000.00	[Edit]

Pesanan:

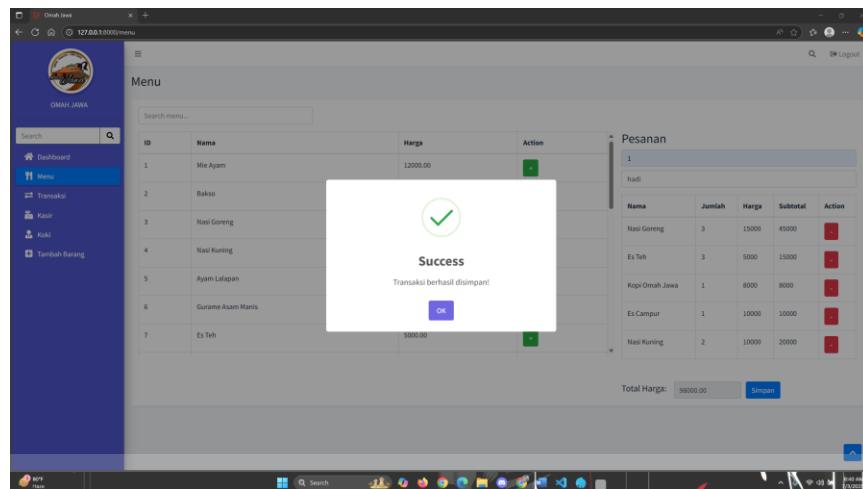
Name	Jumlah	Harga	Subtotal	Action
Nasi Goreng	3	15000	45000	[Delete]
Es Teh	3	5000	15000	[Delete]
Kepi OmaJawa	1	8000	8000	[Delete]
Es Campur	1	10000	10000	[Delete]
Nasi Kuning	2	10000	20000	[Delete]

Total Harga: 98000.00

Gambar 4. 33 Master Menu

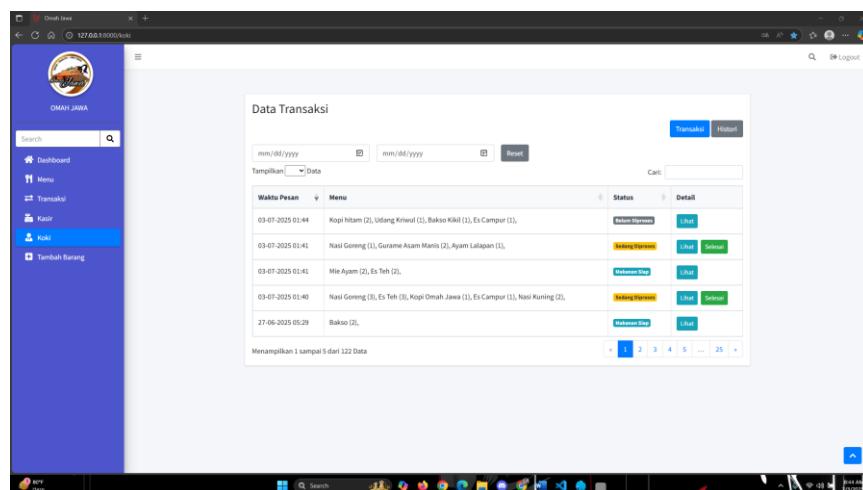
Halaman ini menampilkan daftar seluruh menu makanan dan minuman yang tersedia di sistem. Kasir atau admin dapat menambahkan menu baru,

menghapus menu yang sudah tidak tersedia, serta melakukan pencarian berdasarkan nama. Dengan pengelolaan terpusat, perubahan menu akan langsung tercermin ke semua bagian sistem.



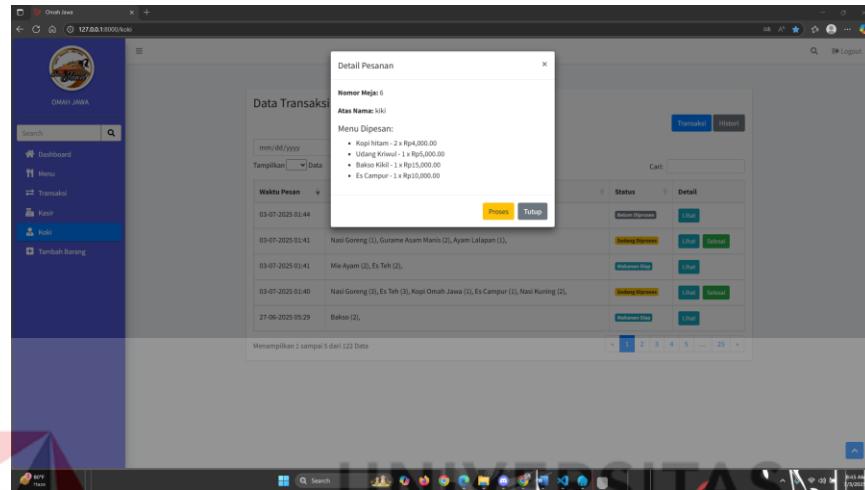
Gambar 4. 34 Notifikasi Transaksi Berhasil Disimpan

Pop-up konfirmasi ini muncul setiap kali transaksi berhasil dilakukan. Hal ini bertujuan memberikan kepastian kepada pengguna bahwa data telah tersimpan di database, serta mempercepat alur kerja karena pengguna tidak perlu mengecek ulang.



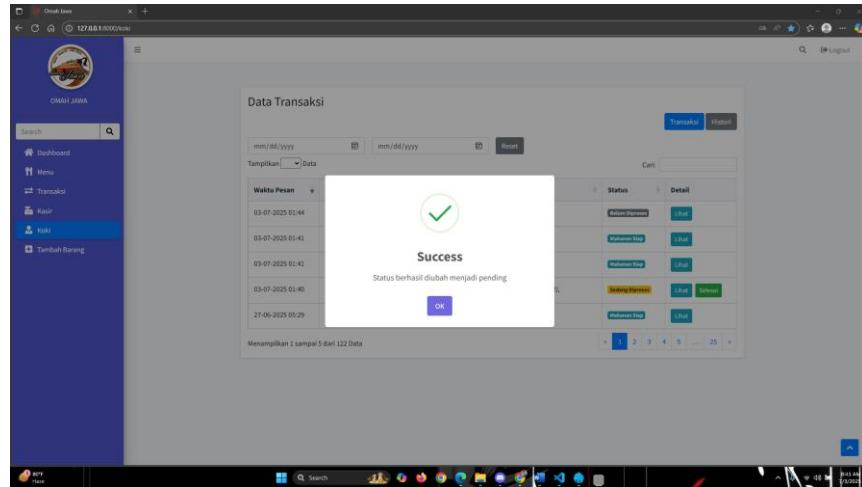
Gambar 4. 35 Master Koki

Berisi daftar pesanan yang diteruskan dari pelayan. Koki dapat melihat nama menu, jumlah, dan status masing-masing pesanan. Sistem ini mengantikan pencatatan manual di dapur dan mempercepat alur komunikasi antara pelayan dan koki.



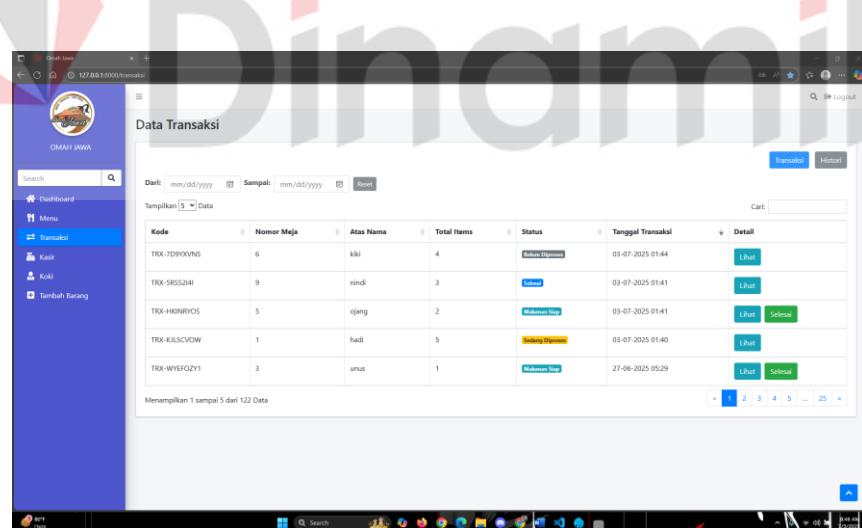
Gambar 4. 36 Form Detil Pesanan Koki

Menampilkan detail lengkap dari satu pesanan, termasuk informasi meja dan daftar menu. Koki dapat menekan tombol untuk memulai atau menyelesaikan pesanan. Ini memastikan koki bekerja sesuai urutan dan tidak terjadi kekeliruan pesanan.



Gambar 4. 37 Notifikasi Status berhasil di ubah

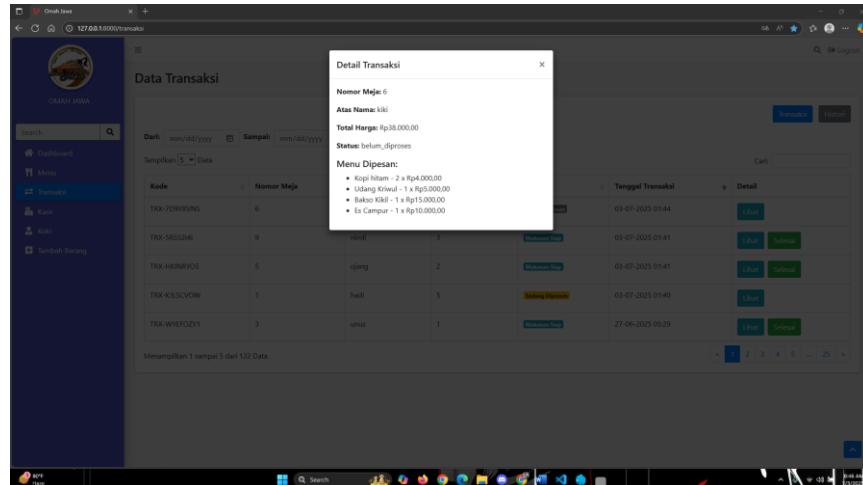
Muncul ketika koki atau pelayan mengubah status pesanan, misalnya dari “Sedang Diproses” menjadi “Makanan Siap”. Notifikasi ini menegaskan bahwa sistem telah memproses perubahan dan memperbarui data ke seluruh pengguna terkait.



Gambar 4. 38 Master Transaksi

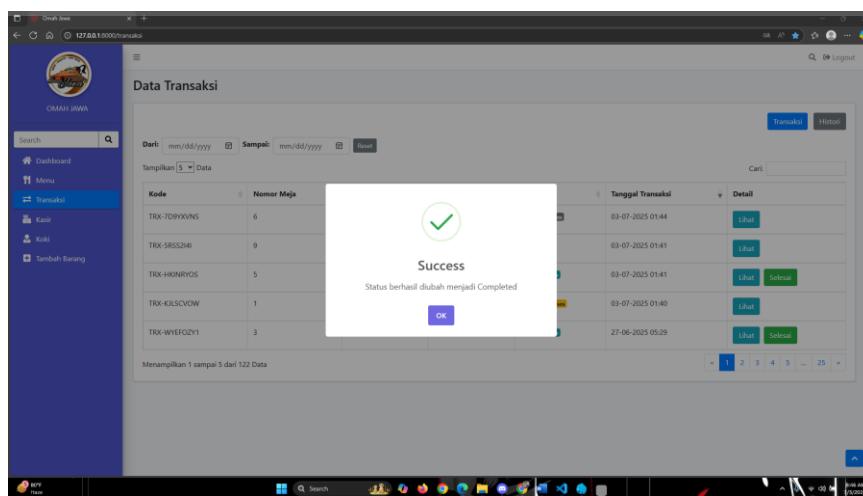
Halaman ini digunakan untuk melihat seluruh transaksi baik yang aktif maupun selesai. Dengan filter status dan tanggal, kasir dan admin dapat melakukan

pencarian cepat, memantau progres transaksi, dan mencetak laporan jika diperlukan.



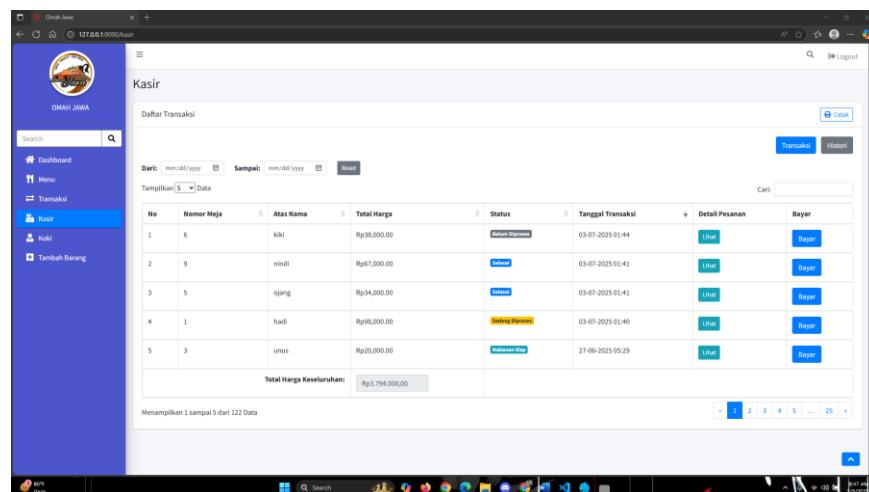
Gambar 4. 39 Form Detil Transaksi

Pop up berisi data pesanan per pelanggan. Memberikan informasi nama konsumen, total pembayaran, serta menu yang dipesan. Cocok digunakan saat pelanggan meminta konfirmasi ulang atau kasir ingin melakukan pengecekan.



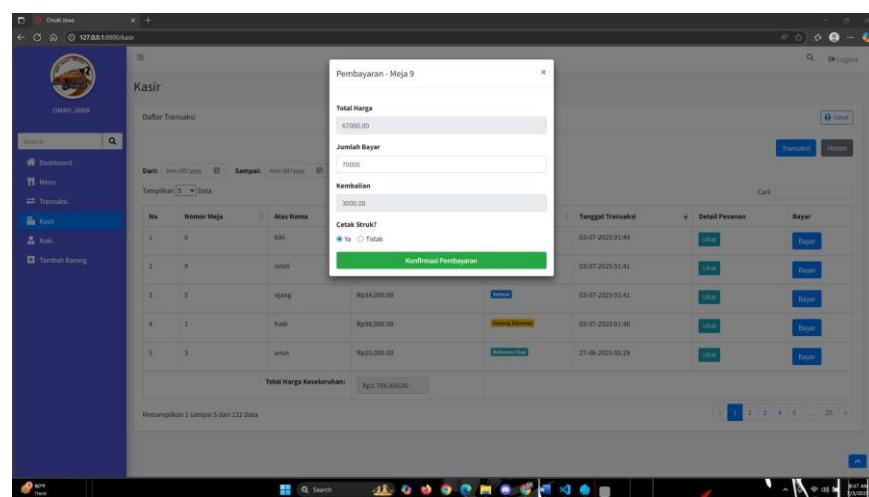
Gambar 4. 40 Notifikasi Menu Sudah Diantar

Ditampilkan saat pelayan menandai bahwa makanan sudah diantarkan. Sistem akan memperbarui status ke kasir dan admin, memastikan bahwa alur kerja berjalan lancar dari dapur ke meja pelanggan.



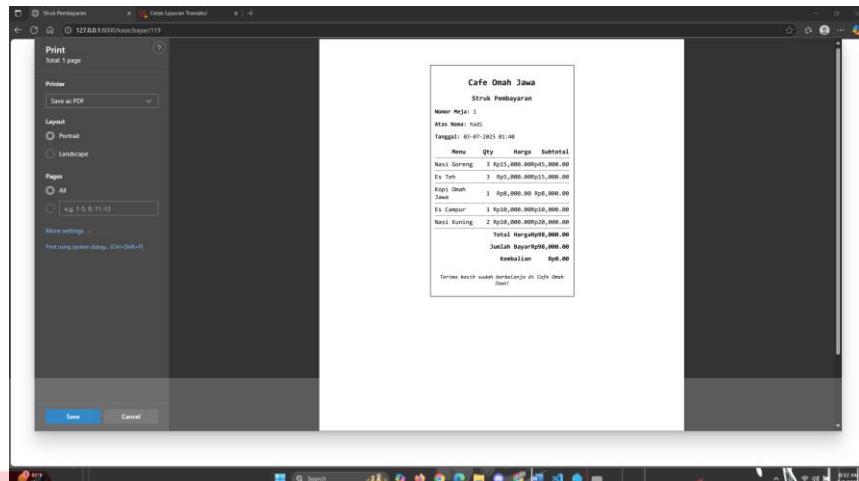
Gambar 4. 41 Master Kasir

Kasir menggunakan halaman ini untuk mengelola semua transaksi pembayaran. Dengan tampilan tabel yang lengkap, kasir dapat melakukan pencarian cepat, melihat status pesanan, dan melanjutkan ke proses pembayaran hanya dengan satu klik.



Gambar 4. 42 Form Bayar

Saat pelanggan membayar, kasir mengisi jumlah uang yang diterima dan sistem menghitung kembalian otomatis. Tersedia juga opsi apakah struk ingin dicetak atau tidak. Form ini mempercepat pelayanan di kasir dan meminimalkan kesalahan hitung.



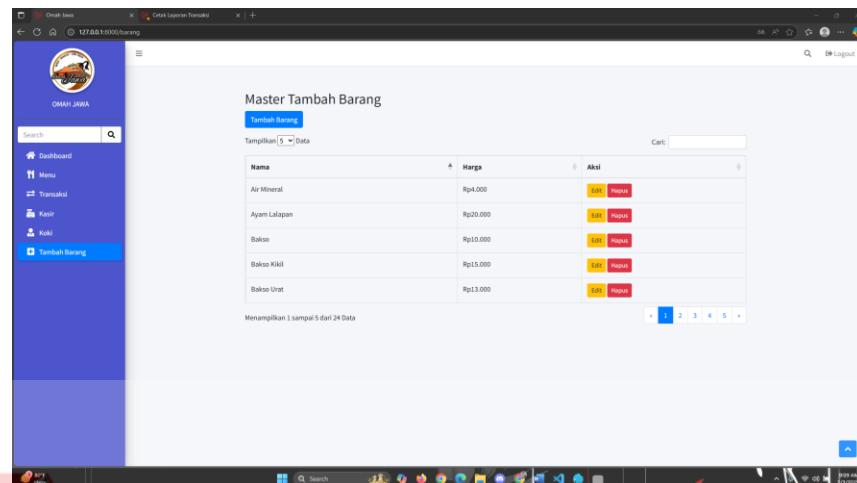
Gambar 4. 43 Struk pembayaran

Struk ini mencetak detail transaksi yang bisa diberikan kepada pelanggan sebagai bukti pembayaran. Desainnya sederhana namun informatif, memuat nama menu, jumlah, total bayar, dan waktu transaksi.

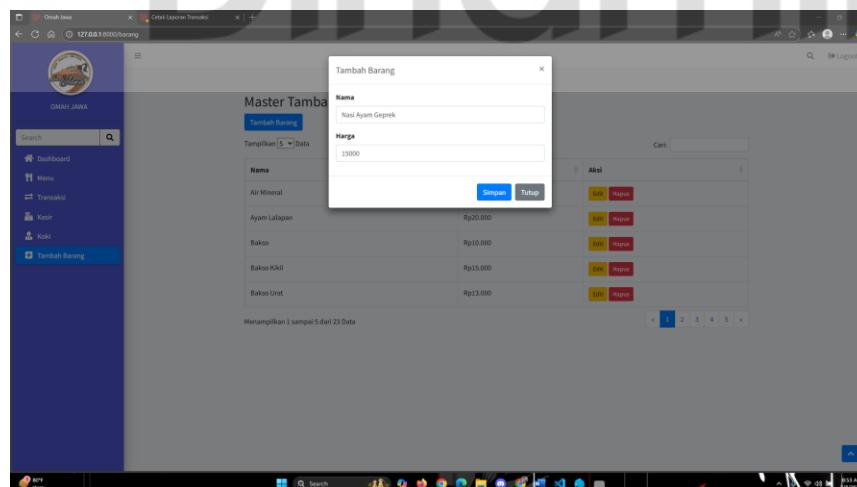
Cetak Laporan Transaksi			
Tanggal Cetak : 03-07-2025			
ID	Tanggal	Total Harga	Status
122	2025-07-03 01:44:29	380000.00	belum_diproses
121	2025-07-03 01:41:29	670000.00	Lunas
120	2025-07-03 01:41:18	340000.00	Compiled
119	2025-07-03 01:40:32	980000.00	sedang_diproses
118	2025-06-27 05:20:18	200000.00	pending
117	2025-06-26 04:20:55	200000.00	Lunas
116	2025-06-25 16:16:38	170000.00	Lunas
115	2025-06-25 16:16:25	380000.00	Lunas
114	2025-06-25 16:16:11	400000.00	Compiled
113	2025-06-25 16:12:58	300000.00	Lunas
112	2025-06-25 16:10:20	250000.00	Lunas
111	2025-06-25 16:08:20	300000.00	Lunas
110	2025-06-25 16:06:12	200000.00	Lunas
109	2025-06-25 16:00:05	300000.00	Lunas
108	2025-06-25 15:58:29	240000.00	Lunas
107	2025-06-25 15:57:25	200000.00	Lunas
106	2025-06-25 15:53:25	240000.00	Lunas
109	2025-06-25 15:00:05	300000.00	Lunas
108	2025-06-25 15:58:29	240000.00	Lunas

Gambar 4. 44 Laporan

Halaman ini menampilkan laporan penjualan harian, mingguan, atau bulanan. Admin atau pemilik dapat mencetaknya dalam format PDF. Ini mengantikan proses pembuatan laporan manual dan meningkatkan akurasi evaluasi usaha.

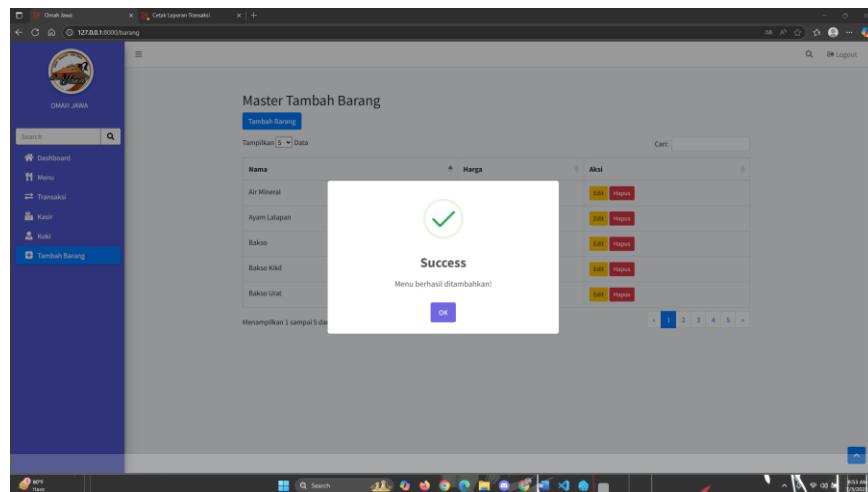


Gambar 4. 45 Master Tambah Barang



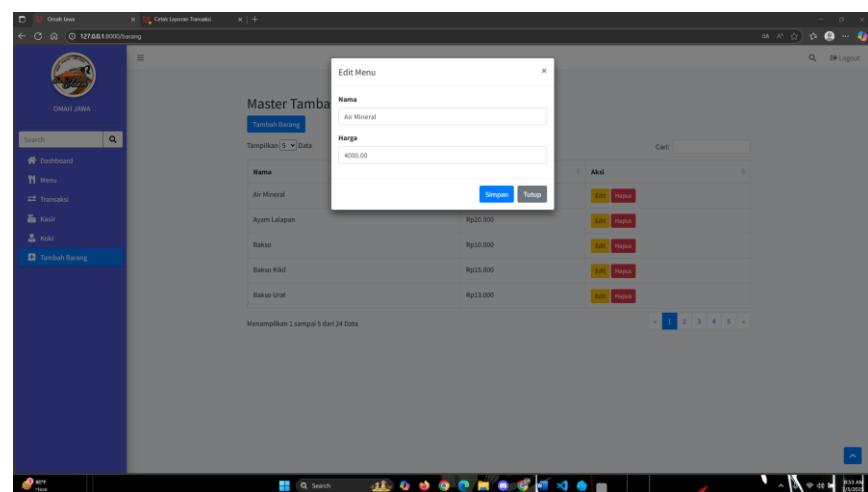
Gambar 4. 46 Form untuk tambah barang

Popup form sederhana yang digunakan admin untuk menginput nama dan harga barang baru. Menu yang ditambahkan akan langsung tersedia di daftar menu aktif sistem.



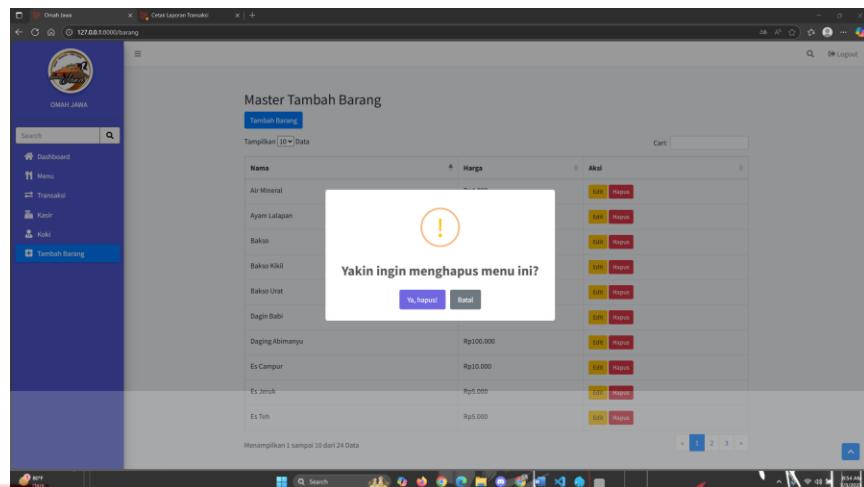
Gambar 4. 47 Notifikasi barang disimpan

Setelah barang berhasil ditambahkan, sistem menampilkan notifikasi ini untuk memastikan bahwa data telah tersimpan. Notifikasi ini penting sebagai penanda akhir proses input.



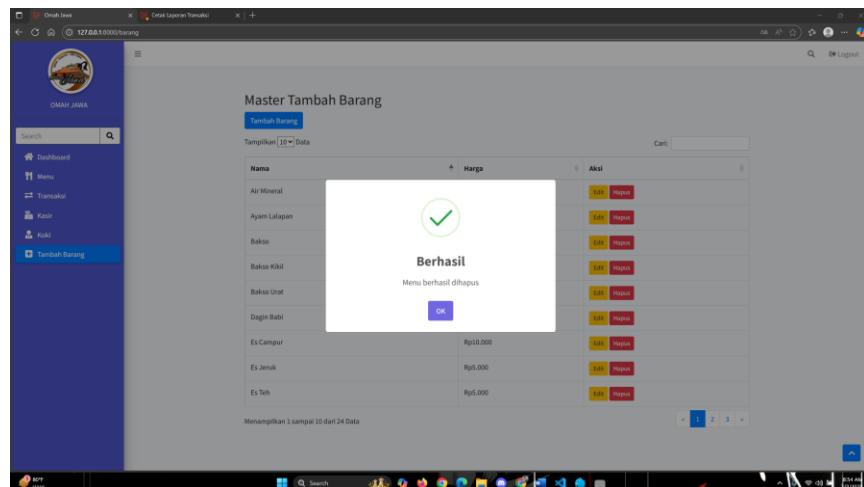
Gambar 4. 48 Form Edit barang

Popup yang digunakan admin untuk mengubah nama atau harga barang yang telah ada. Perubahan akan langsung diperbarui ke seluruh bagian sistem yang berkaitan dengan data tersebut.



Gambar 4. 49 Notifikasi Konfirmasi hapus barang

Sistem akan meminta konfirmasi sebelum benar-benar menghapus item dari daftar. Ini mencegah kesalahan atau penghapusan data penting secara tidak sengaja.



Gambar 4. 50 Notifikasi barang dihapus

Setelah barang dihapus, sistem menampilkan notifikasi ini sebagai tanda bahwa data telah dihapus dari database secara permanen. Notifikasi ini penting untuk memberi umpan balik akhir kepada admin.

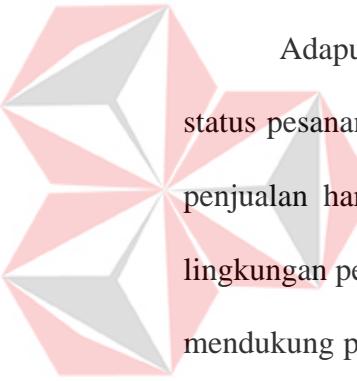


BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kerja praktik yang telah dilaksanakan di Rumah Makan Omah Jawa, dapat disimpulkan bahwa sistem penjualan yang dirancang berhasil memberikan solusi terhadap permasalahan yang sebelumnya dihadapi dalam proses transaksi manual. Sistem ini mampu mencatat pesanan secara digital, menampilkan status pesanan secara real-time kepada bagian koki dan kasir, serta memproses pembayaran dengan lebih cepat dan akurat.



Adapun fitur-fitur utama seperti pencatatan pesanan oleh pelayan, notifikasi status pesanan di dapur, proses pembayaran oleh kasir, serta penyusunan laporan penjualan harian dalam bentuk PDF telah berhasil dirancang dan diuji dalam lingkungan pengembangan. Penggunaan framework Laravel dan database MySQL mendukung pengelolaan data yang terstruktur serta fleksibel untuk dikembangkan lebih lanjut.

Dengan adanya sistem ini, proses penjualan di Rumah Makan Omah Jawa mengalami transformasi dari yang sebelumnya menggunakan metode manual berbasis kertas menjadi sistem digital yang terintegrasi. Pencatatan pesanan, koordinasi antarbagian (pelayan, dapur, kasir), serta penyusunan laporan kini dilakukan secara otomatis melalui sistem berbasis web. Hal ini tidak hanya mengurangi risiko kesalahan pencatatan dan keterlambatan pelayanan, tetapi juga meningkatkan akurasi serta transparansi dalam pengelolaan transaksi harian.

5.2. Saran

Untuk pengembangan sistem lebih lanjut, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan:

- 1) Implementasi Langsung di Lapangan: Sistem yang telah dirancang sebaiknya segera diimplementasikan dan diuji coba di lingkungan operasional Rumah Makan Omah Jawa untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna langsung (kasir, pelayan, koki).
- 2) Penambahan Fitur Manajemen Stok: Untuk meningkatkan efisiensi manajemen bahan baku, sistem dapat dikembangkan dengan modul pengelolaan stok agar pemilik usaha bisa memantau persediaan secara real-time.
- 3) Responsif dan Akses Mobile: Perlu dilakukan optimisasi tampilan agar sistem dapat diakses dengan baik melalui perangkat mobile, mengingat sebagian besar pelayan dan koki menggunakan smartphone.
- 4) Backup dan Keamanan Data: Penambahan fitur backup otomatis serta lapisan keamanan (seperti enkripsi data pengguna dan transaksi) penting untuk menjaga integritas data.
- 5) Peningkatan UI/UX: Walaupun sistem sudah fungsional, peningkatan dari sisi tampilan antarmuka dan pengalaman pengguna tetap perlu dilakukan secara berkelanjutan untuk meningkatkan kenyamanan dan efisiensi pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Andika, R. D., & Ramadhan, A. (2020). Perancangan sistem informasi penjualan berbasis web pada usaha kuliner. *Jurnal Sistem Informasi dan Komputer Terapan Indonesia (SIKTI)*, 3(1), 45–53.
- Ardiansyah, R., & Maulana, D. (2021). Perancangan sistem informasi penjualan menggunakan Laravel dan MySQL pada toko retail. *Jurnal Teknologi dan Informatika*, 8(1), 12–19.
- Baker, J., Parasuraman, A., Grewal, D., & Voss, G. B. (2002). The influence of multiple store environment cues on perceived merchandise value and patronage intentions. *Journal of Marketing*, 66(2), 120–141.
- Bitner, M. J. (1992). Servicescapes: The impact of physical surroundings on customers and employees. *Journal of Marketing*, 56(2), 57–71.
- Han, H., & Hyun, S. S. (2017). Impact of hotel-restaurant image and quality of physical-environment, service, and food on satisfaction and intention. *International Journal of Hospitality Management*, 63, 82–92.
- Pantano, E., & Gandini, A. (2017). Exploring the forms of sociality mediated by innovative technologies in retail settings. *Computers in Human Behavior*, 77, 367–373.
- Prasetyo, A. H., & Rahmawati, D. (2021). Pengembangan aplikasi sistem penjualan berbasis web pada usaha mikro. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK)*, 8(2), 267–275.
- Ramadhan, D. R., & Fadilah, M. (2020). Perancangan sistem informasi pemesanan berbasis web menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL. *Jurnal Teknologi dan Informasi (JATI)*, 6(2), 88–95.
- Sari, D. M., & Rachmawati, F. (2021). Penerapan sistem informasi penjualan berbasis web pada usaha kuliner tradisional. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 7(2), 134–142.
- Zeithaml, V. A., Bitner, M. J., & Gremler, D. D. (2018). *Services marketing: Integrating customer focus across the firm* (7th ed.). McGraw-Hill Education.