SISTEM INFORMASI PEMBELIAN DAN PENJUALAN LAYANAN BERLANGGANAN *CATERING* PADA RESTORAN AYAM MELEDAK

Adla Mohammad Havin
10512900

Program S1 Sistem Informasi
Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM)
Bandung
2015

ABSTRACT

Ayam Meledak Restaurant located in Karawitan Street, 49, Buah Batu Bandung, is a service company engaged in the catering services. The restaurant serves direct order on the spot and catering reservation. Customer in this restaurant can also subscribe catering every month. In their business process, data records of customers, orders/reservations and transactions are still recorded in the paper form which is prone to errors, as well as the information of periodic activities, such as catering schedules, billing and delivery are still done manually which takes a long time, inefficient and not effective.

In conducting the research, the author uses descriptive and survey method. Author collected some sample of data and file related to the transactions occured at the company, besides author also conducted structured interview to obtain data and facts as well as the problems that exist in the company then explained in paragraph form.

Based on the above, author decided to create an information system of buying and selling catering subscription order. Hopefully the system can be a solution of the existing problems and can increase performance and profits at the company.

Keywords: Information System, Purchasing, Sales.

PENDAHULUAN

Latar Belakang Penelitian

Perdagangan layanan berlangganan adalah hal yang sudah lama berjalan dalam dunia bisnis namun merupakan hal yang baru dalam penerapan teknologi website. Konsumen akhir pada model ini bukan konsumen biasa, tetapi merupakan pelanggan tetap, pelanggan yang rutin melakukan pembelian produk dalam jangka waktu tertentu. Contoh produk berlangganan sangat bervariasi, mulai dari yang paling umum yaitu berlangganan *catering* sampai trend terbaru seperti produk kecantikan, produk makanan ringan dan produk ibu hamil dan bayi. Sebagai penerapan baru pada teknologi *website*, model bisnis seperti ini menyediakan banyak ruang bagi berbagai ide kreatif berlangganan lainnya.

Restoran Ayam Meledak yang beralamat di Jalan Karawitan No. 49, Buahbatu – Bandung, adalah sebuah restoran yang menyajikan makanan khas asal Mataram – Lombok yaitu Ayam Taliwang sebagai menu utama. Restoran ini baru berdiri 1 tahun namun perkembangannya lambat disebabkan oleh rendahnya penjualan. Hal ini tidak lepas dari sedikitnya jumlah konsumen yang berkunjung yang ditengarai oleh kurang efektifnya media pemasaran, walaupun begitu restoran ini memiliki sejumlah pelanggan, para pelanggan ini sering melakukan pesanan makanan secara *takeaway* dan *catering*, hal ini menjadi dasar ide bagi Restoran Ayam Meledak untuk menawarkan layanan baru yaitu layanan *catering* secara berlangganan yang di Indonesia dikenal dengan istilah rantangan. Layanan ini memberikan kemudahan bagi pihak restoran maupun pelanggan dimana pihak restoran mendapatkan keuntungan jaminan keuangan dan kemudahan perencanaan produksi sedangkan pelanggan mendapat kemudahan pemesanan mendapat kiriman berkala dalam satu kali masa pembayaran dengan harga yang relatif lebih murah.

Masalah dalam pelayanan berlangganan *catering* di Restoran Ayam Meledak ini adalah proses bisnisnya masih akan dilakukan secara manual. Pencatatan data pelanggan, pesanan serta transaksi akan dicatat dan diarsipkan dalam bentuk berkas sehingga rawan kesalahan, begitu pula dalam pembuatan informasi untuk aktifitas berkala seperti jadwal *catering,* tagihan ulang dan pengiriman akan memakan waktu, rawan kesalahan dan tidak efektif.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, Restoran Ayam Meledak membutuhkan sebuah sistem informasi berbasis website yang mampu melayani penjualan *catering* secara berlangganan. Dibutuhkan juga sebuah *Database* untuk menyimpan data-data yang terjadi dalam proses bisnis Restoran Ayam Meledak, dengan ini diharapkan permasalahan yang dihadapi seperti kurang efektifnya media pemasaran, kesulitan bertransaksi bagi pelanggan serta potensi kesalahan akan pengelolaan data dapat diatasi, sehingga mampu memberikan perkembangan bisnis yang cepat bagi Restoran Ayam Meledak. Berdasarkan uraian diatas maka akan dibuat sebuah "SISTEM INFORMASI PEMBELIAN DAN PENJUALAN LAYANAN BERLANGGANAN *CATERING* PADA RESTORAN AYAM MELEDAK".

Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas maka dapat diidentifikasikan permasalahan-permasalahan yang ada adalah sebagai berikut:

1. Kurang efektifnya media pemasaran menyebabkan calon konsumen kesulitan memperoleh informasi akan Restoran Ayam Meledak.
2. Pelanggan menginginkan kemudahan dalam melakukan pemesanan tanpa perlu mendatangi restoran terlebih dahulu.
3. Pengelolaan data yang terjadi dalam proses bisnis layanan *catering* Restoran Ayam Meledak masih dilakukan secara manual sehingga tidak efektif dan rawan kesalahan.

Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang maka dapat dirumuskan permasalahan-permasalahan yang ada sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem layanan *catering* di restoran Ayam Meledak.
2. Bagaimana perancangan dan pembangunan sistem informasi pembelian dan penjualan layanan berlangganan *catering* pada Restoran Ayam Meledak.
3. Bagaimana pengujian sistem insformasi pembelian dan penjualan layanan berlangganan *catering* pada Restoran Ayam Meledak.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi pembelian dan penjualan layanan berlangganan *catering* pada Restoran Ayam Meledak.

Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah adalah membangun sebuah sistem informasi pembelian dan penjualan layanan berlangganan *catering* di Restoran Ayam Meledak yang dapat mempermudah akses informasi bagi pelanggan Restoran Ayam Meledak serta mengorganisir data pelanggan dan data transaksi berlangganan catering yang berlangsung di Restoran Ayam Meledak.

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk merancang sistem informasi pembelian dan penjualan layanan berlangganan *catering* di Restoran Ayam Meledak yang dapat diakses dengan mudah oleh konsumen dan mempermudah pendataan oleh pihak restoran.

2. Untuk membangun sistem informasi pembelian dan penjualan layanan berlangganan *catering* di Restoran Ayam Meledak berbasis website serta menyediakan media penyimpanan data-data kegiatan usaha sehingga mempermudah pengelolaan data.

Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian dari penelitian yang dapat diperoleh pada Restoran Ayam Meledak diantaranya adalah:

Kegunaan Praktis

1. **Bagi Perusahaan**

   Hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat meningkatkan pemasaran perusahaan dan memberikan pelayanan kepada konsumen secara *online* melalui sebuah *website*. Manfaat lain adalah perusahaan akan memiliki sistem yang dapat melakukan pengeloalaan data – data secara terkomputerisasi

2. **Bagi Pelanggan**

   Hasil dari penelitian dapat bermanfaat bagi pelanggan dalam mendapatkan informasi tentang perusahaan dan melakukan transaksi layanan berlangganan *catering* secara *online* melalui sebuah *website*.

Kegunaan Akademis

1. **Bagi penulis**

   Untuk menambah pengetahuan yang peneliti peroleh selama dibangku kuliah serta untuk mengaplikasikan ilmu komputer yang diperoleh yaitu HTML, PHP dan MySQL dengan mengembangkan rancangan sistem informasi pembelian dan penjualan sebagai karya nyata dalam penerapannya di dunia kerja.

2. **Bagi Peneliti Selanjutnya**
   Sebagai bahan referensi bagi peneliti lain jika ingin melanjutkan atau mengembangkan tema yang sama yaitu mengenai sistem informasi pembelian dan penjualan layanan berlangganan *catering*.

Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan sistem informasi layanan berlanggan *catering* pada Restoran Ayam Meledak adalah sebagai berikut:

1. Pembelian yang dimaksud adalah pembelian bahan baku pembuatan makanan
2. Penjualan dimaksudkan untuk layanan *catering* dan layanan berlangganannya yang dilakukan oleh pelanggan.
3. Proses pembelian pada sistem ini hanya berupa pencatatan pembelian yang telah terjadi berdasarkan struk pembelian lalu diinputkan ke sistem.
4. Proses transaksi penjualan pada sistem ini dimulai dari pendaftaran pelanggan, pemesanan, penagihan, konfirmasi pembayaran, pengiriman.
5. Pendaftaran pelanggan dilakukan melalui website dengan mingisi form pendaftaran yang tersedia.
6. Pemesanan hanya dapat dilakukan untuk pengiriman besok hari, dengan minimal nilai transaksi sebesar Rp 100.000.
7. Konfirmasi pembayaran dilakukan melalui website dengan mengisi form yang tersedia.
8. Transaksi yang dibahas adalah transaksi yang dibayar secara tunai.
9. Konfirmasi pembayaran dilakukan oleh pelanggan melalui website.

KAJIAN PUSTAKA

Sistem

Suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu. [1]

Agus mulyanto mendefinisikan sistem secara umum sebagai kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu sebagai satu kesatuan[2]. Menurut Tata Sutabri, secara sederhana suatu sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain, dan terpadu [3]. Dari definisi sistem di atas maka dapat disimpulkan bahwa sistem merupakan kumpulan prosedur, unsur, komponen atau variabel yang membentuk suatu jaringan kerja yang teroganisir dan saling berinteraksi secara terpadu untuk mencapai suatu tujuan tertentu sebagai satu kesatuan.

Informasi

Informasi adalah kumpulan dari data yang saling melengkapi sehingga memiliki arti, informasi dibutuhkan untuk pengambilan keputusan. Definisi dari informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya [1]. Definisi lain dari informasi adalah data yang telah diorganisasi, dan telah memiliki kegunaan dan manfaat [4]. Berdasarkan paparan tentang informasi di atas maka dapat disimpulkan bahwa informasi adalah data yang terorganisir lalu diolah sehingga memberikan arti atau makna tertentu dan dapat memberikan manfaat.

Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah kumpulan dari sub-sub sistem baik phisik maupun non phisik yang saling berhubungan satu sama dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan yaitu mengolah data menjadi informasi yang berguna [5], definisi lain sistem informasi adalah sebuah sistem yang terdiri atas rangkaian subsistem informasi terhadap pengolahan data untuk menghasilkan informasi yang berguna dalam pengambilan keputusan [6]. Berdasarkan paparan tentang sistem informasi di atas, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah kumpulan dari rangkain sub sistem yang saling bekerja sama dengan tujuan untuk mengolah data menjadi informasi yang memberikan manfaat tertentu.

Pembelian

Pengertian pembelian menurut Mulyadi adalah: pembelian adalah serangkaian tindakan untuk mendapatkan barang dan jasa melalui penukaran, dengan maksud untuk digunakan sendiri atau dijual kembali [7]. Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelian adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk memperolah barang yang ditunjukan untuk penggunaan sendiri atau untuk dijual kembali.

Penjualan

Menurut definisi Kotler penjualan merupakan sebuah proses dimana kebutuhan pembeli dan kebutuhan penjualan dipenuhi, melalui antar pertukaran informasi dan kepentingan [8]. Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa penjualan adalah kegiatan pertukaran yang tidak selalu dalam bentuk barang namun dapat juga berupa kepentingan asalkan kebutuhan kedua belah pihak saling terpenuhi.

Layanan

Menurut Supranto jasa atau pelayanan merupakan suatu kinerja penampilan, tidak berwujud dan cepat hilang, lebih dapat dirasakan daripada dimiliki, serta pelanggan lebih dapat berpartisipasi aktif dalam proses mengkonsumsi jasa tersebut [9]. Pendapat lainnya yaitu layanan adalah setiap kegiatan atau manfaat yang ditawarkan suatu pihak kepada pihak lain yang pada dasarnya tidak berwujud dan tidak mengakibatkan kepemilikan apapun [10]. Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa layanan adalah suatu kinerja atau kegiatan yang ditawarkan dari satu pihak kepada pihak lain untuk memberikan suatu manfaat dan tidak mengakibatkan kepemilikan apapun.

Berlangganan

Menurut kamus besar bahasa indonesia arti kata berlangganan adalah mengadakan jual beli secara tetap, berdasarkan penjelasan tersebut penulis mengembangkan pengertian berlangganan adalah suatu bentuk kesepakatan antara penjual dan pembeli dimana penjual sepakat memberikan suatu barang atau jasa secara berkala dalam interval waktu tertentu dengan pembayaranan yang harus dilakukan terlebih dahulu diawal oleh pembeli, singkatnya berlangganan adalah kegiatan perdagangan yang dilakukan secara berulang yang pembayarannya dibayarkan diawal untuk suatu jumlah perulangan tertentu dalam kurun waktu tertentu.

Sistem Informasi Pembelian dan Penjualan Layanan Berlangganan

Berdasarkan dari pengertian yang telah diuraikan sebelumnya dapat diambil kesimpulan bahwa Sistem Informasi Pembelian dan Penjualan Layanan Berlangganan adalah kegiatan perencanaan, desain dan pembuatan suatu sistem yang mampu mengimplementasikan

proses bisnis kegiatan pembelian dan penjualan di suatu bentuk usaha layanan secara berlangganan melalui media elektronik yang dalam hal ini adalah pada cara input, proses dan outputnya sehingga menghasilkan kesatuan sistem yang dapat diterapkan secara nyata dalam proses bisnis sehari-hari.

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Objek Penelitian

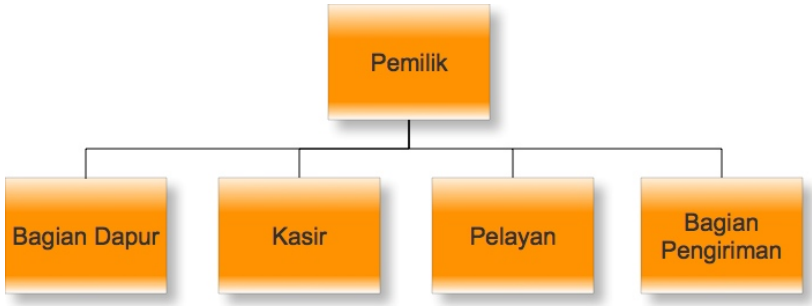
Objek penelitian yang dilakukan penulis disini, adalah pada Restoran Ayam Meledak, berikut uraian mengenai Restoran Ayam Meledak.

Sejarah Singkat Perusahaan

Restoran Ayam Meledak yang beralamat di Jalan Karawitan No. 49, Buahbatu – Bandung, adalah sebuah perusahaan perseorangan yang bergerak dalam bidang usaha perdagangan makanan. Perusahaan ini baru berdiri di awal tahun 2014 bulan Januri lalu. Dalam perkembangannya, restoran ini mulai meluaskan usahanya ke dalam bidang usaha jasa yaitu layanan boga (*catering*). Dari awal berdirinya perusahaan ini tidak memiliki karyawan, semua aktivitas bisnis dikerjakan oleh pemilik dan anggota keluarga, namun sekarang telah memiliki 2 orang karyawan yang mempunyai tugas dan tanggung jawab yang berbeda – beda. Restoran Ayam Meledak sekarang sudah memiliki sejumlah konsumen yang berdatangan setiap harinya dan ada pula pelanggan yang rutin melakukan pemesan layanan *catering*.

Struktur Organisasi Perusahaan

Agar aktifitas dan kegiatan kerja suatu perusahaan berjalan dengan baik perlu adanya suatu struktur organisasi dan pembagian kerja. Struktur organisasi yang baik harus menggambarkan fungsi-fungsi, wewenang dan tanggung jawab dari setiap bagian yang ada dalam perusahaan dengan jelas, yang dimana dalam hal ini bertujuan untuk mencipakan suatu pengendalian internal perusahaan yang terkontrol dan sistematis. Berikut adalah struktur organisasi pada Restoran Ayam Meledak :



Gambar 1 : Struktur Organisasi

Deskripsi Jabatan Perusahaan

Deskripsi jabatan menjelaskan akan tugas, wewenang dan tanggung jawab dari masing-masing fungsi dalam perusahaan. Deskripsi jabatan pada Restoran Ayam Meledak adalah sebagai berikut:

A. Pemilik

1. Memimpin perusahaan
2. Bertanggung jawab dalam pengambilan keputusan
3. Menentukan pembagian tugas kerja pada tiap bagian divisi serta pekerja
4. Mengontrol dan mengkoordinir perusahaan
5. Menetapkan peraturan dalam perusahaan
6. Melakukan supervisi terhadap para pekerja
7. Memastikan kebutuhan bahan masakan untuk hari kedepan
8. Melakukan pembeliaan bahan masakan
9. Dapat bertugas multifungsi. Bisa di dapur, sebagai kasir, sebagai pelayan dan melakukan pengiriman pesanan.

B. Bagian Dapur
1. Menyiapkan pesanan dan memasak
2. Belanja bahan makanan
3. Membersihkan restoran (bagian dapur khususnya)

C. Kasir
1. Melayani pembayaran pelanggan
2. Melayani pesanan *catering*

D. Pelayan
1. Menjamu pelanggan
2. Melayani pesanan pelanggan
3. Mengatar makanan ke meja pelanggan
4. Membersihkan restoran (meja, kursi dan lantai terutama)

E. Bagian Pengiriman
1. Melakukan pengiriman pesanan catering kepada pelanggan

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah motode deskriptif dan metode survei. Definisi metode penelitian deskriptif menurut M. Nazir dalam bukunya yang berjudul *Motode Penelitian* menyatakan bahwa:

'Metode Deskriptif yaitu suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang'. [15, p.54]

Pengertian metode survei menurut M. Nazir dalam bukunya yang berjudul *Motode Penelitian* menyatakan bahwa:

'Metode Survei adalah penyelidikan yang diadakan untuk memperoleh fakta-fakta dari gejala-gejala yang ada dan mencari keterangan-keterangan secara faktual, baik tentang institusi, ekonomi atau politik dari suatu kelompok ataupun suatu daerah'. [15, p.56]

Desain Penelitian

M. Nazir dalam bukunya *Motode Penelitian* mengatakan bahwa: 'desain dari penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian' [15, p.84]. Berdasarkan pendapat diatas maka penulis menetapkan proses – proses yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian ini sebagai berikut:

1. Identifikasi dan pemilihan masalah penelitian
2. Memformulasikan masalah termasuk membuat tujuan, luas jangkauan (*scope*), dan hipotesa untuk diuji
3. Pemilihan kerangka konseptual
4. Memilih serta memberi definisi terhadsap pengukuran variabel-variabel.
5. Memilih prosedur dan teknik sampling yang digunakan

6. Menyusun alat serta teknik dalam mengumpulkan data
7. Membuat *coding*, *editing* dan *prosesing* data
8. Menganalisis data serta pemilihan prosedur statistik
9. Penulisan laporan hasil penelitian

Jenis Dan Metode Pengumpulan Data

Penulis menggunakan beberapa teknik dalam melakukan pengambilan data, adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

Sumber Data Primer

Dalam bukunya yang berjudul *Metodologi Penelitian,* M. Nazir menjelaskan bahwa:
'Jenis Data Primer adalah peneliti harus menggunakan teknik dan alat untuk mengumpulkan data seperti observasi langsung *(partisipant* atau *nonparticipant)*, menggunakan informan, menggunakan *questionair, schedule* atau *interview guide* dan sebagainya'. [15, p.20]

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis adalah :

1. Observasi, yaitu dengan cara melakukan peninjauan langsung ke lokasi objek penelitian. penulis secara langsung menganalisis sistem yang dilakukan di Restoran Ayam Meledak.
2. Wawancara, yaitu dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung pada pihak yang terkait mengenai data – data dan informasi yang dibutuhkan, wawancara dilakukan pada pemilik Restoran Ayam Meledak.

Sumber Data Sekunder

Menurut Sugiyono sumber data sekunder adalah 'sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data' [16, p137]. Data sekunder diperoleh dengan cara mempelajari data yang telah tersedia atau dikumpulkan. Adapun teknik yang digunakan oleh penulis untuk memperoleh sumber data sekunder adalah dengan teknik dokumentasi. Penulis menggunakan metode ini untuk melakukan pengumpulan data melalui dokumen – dokumen hasil dokumentasi aktifitas proses bisnis seperti nota – nota hasil transaksi tunai untuk pesanan menu makanan, kwitansi pesanan *catering,* informasi pengiriman *catering* serta catatan data pelanggan di Restoran Ayam Meledak.

Metode Pendekatan Dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem dilakukan untuk memperoleh rancangan yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan sistem, hal ini diperlukan karena sebelum memulai pengembangan hendaknya dipersiapkan terlebih dahulu metode pemodelan seperti apa yang harus digunakan, langkah – langkah pemecahan masalah, serta solusi yang pilih dengan memprioritaskan ketepatan waktu selesai dan efektifitas dalam perancangan sebuah sistem. Kemudian dilanjutkan dengan pengembangan sistemnya untuk menyelesaikan masalah yang telah dididentifikasi sebelumnya.

Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan oleh penulis untuk merancang sistem informasi jual beli layanan berlangganan *catering* pada Restoran Ayam Meledak ini adalah adalah metode pendekatan sistem berorientasi objek (*Object-Oriented*). Pendekatan berorientasi objek memandang suatu sistem (sistem perangkat lunak, sistem informasi, atau sistem lainnya) sebagai suatu kumpulan objek yang memiliki fungsi yang berbeda – beda namun dapat saling bekerjasama untuk melakukan suatu fungsi lain yang lebih besar,

hal ini berdasarkan atas sudut pandang akan objek – objek asli di dunia nyata. Dengan pendekatan berorientasi objek, sebuah sistem dapat dirancang untuk menyelesaikan permasalah yang kompleks secara bertahap mulai dari yang kecil hingga ke yang besar secara *modular,* fleksibel serta terancang secara rapih, sehingga dapat dipelihara dengan mudah.

Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan untuk membangun sistem informasi jual beli layanan berlangganan *catering* pada Restoran Ayam Meledak ini yaitu metode *prototype*. Metode *prototype* merupakan salah satu metode pengembangan perangat lunak yang umum digunakan. Metode ini memungkinkan interaksi antara pengembang dan user untuk melakukan evaluasi serta perubahan – perubahan terhadap kekurangan dan kesalahan sistem dalam proses pembuatannya, hal ini memberikan fleksibilitas dalam pengembangan sistem demi mencapai hasil akhir terbaik yang diinginkan.

Metode *prototype* memulai pengembangan sistem dari proses pengumpulan kebutuhan *user* terhadap sistem informasi yang akan dibuat. Lalu dari kebutuhan – kebutuhan tersebut dibuatlah *prototype* (rancangan atau bentuk sementara) sistemnya untuk memudahkan *user* mendapatkan gambaran hidup akan sistem yang akan dibuat lebih lanjut, pada tahap ini interaksi antara user dan pengembang mulai dilakukan. Sebuah *prototype* merupakan sebuah produk yang belum jadi, *prototype* biasanya baru menyediakan tampilan antar muka serta beberapa fungsi – fungsi dasar saja. Dari tahap ini sebuah *prototype* mulai dievaluasi oleh *user* sampai sesuai dengan yang diinginkan. Dengan demikian penulis dapat mempelajari kebutuhan *user* secara detail dan menerapkanya secara tepat dalam proses pembuatan sistem informasinya.

Penjelasan dari tahap – tahap model prototype adalah sebagai berikut:

1) Identifikasi Kebutuhan Pemakai
   Pada tahap ini pengembang dan pemakai menentukan hal – hal yang diperlukan serta kondisi – kondisi yang diinginkan untuk hasil akhir produk perangkat lunak yang akan dibuat nantinya. Tahapan ini juga mempertimbangkan kemungkinan – kemungkinan pertentangan yang akan muncul dari hasil analisis, dokumentasi, validasi atau persyaratan sistem. Tahap ini sangat penting untuk keberhasilan suatu sistem atau projek dalam menciptakan sebuah perangkat lunak yang terdokumentasi, dapat dikembangkan, terukur, dapat diuji dan sesuai dengan kebutuhan bisnis yang sebelumnya telah terdefinisi secara rinci.
2) Membangun *Prototype*
   Setelah kebutuhan pemakai teridentifikasi, pengembang dapat mulai mengerjakan rancangan sementara perangkat lunak yang akan dibuat dengan berfokus terlebih dahulu pada reka gambar tampilan antar muka dengan simulasi fungsi kebutuhan utama, misalkan dengan membuat input dan hasil akhir outputnya, hal ini untuk memudahkan pengguna untuk melakukan evaluasi *prototype*.
3) Evaluasi *Protoptype*
   Evaluasi *prototype* dilakukan oleh pengguna untuk memastikan apakah *prototype* yang dibangun sudah sesuai dengan yang diinginan. Tahap ini penting untuk menentukan langkah selanjutnya, jika rancangan sementara dari prototype yang dibangun sudah sesuai maka dapat dilanjutkan ke langkah 4. Jika tidak akan dilakukan revisi dengan mengulang langkah 1, 2 , dan 3.

4) Pengkodean Sistem

Dalam tahap ini *prototype* yang sudah sesuai dengan keinginan pengguna mulai dibangun dan disempurnakan lebih jauh, reka gambar tampilan layar muka mulai dibuat dengan kode program lengkap dengan fungsi – fungsi operasinya. Tujuan akhir dari tahap ini adalah sebuah sistem perangkat lunak versi produksi yang nantinya akan di uji dan dievaluasi sebelum digunakan sepenuhnya untuk melayani kebutuhan bisnis pengguna.

5) Menguji Sistem
   Setelah perangkat lunak yang dibuat sudah menjadi suatu sistem yang siap pakai, pengembang melakukan pengujian untuk memastikan sistem berjalan dengan semestinya. Pengujian sistem dilakukan dengan berbagai teknik pengujian contohnya *White Box*, *Black Box*, *Basis Path*, pengujian arsitektur dan lain-lain.
6) Evaluasi Sistem
   Jika pengujian sistem dilakukan oleh pengembang, maka evaluasi sistem dilakukan oleh pelanggan. Evaluasi ini sangat penting untuk menentukan apakah sistem yang sudah selesai dibangun sesuai dengan yang diharapkan pengguna. Jika ya maka akan dilanjutkan ke langkah 7, bila tidak maka akan mengulang kembali ke langkah 4.
7) Menggunakan Sistem
   Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan.

Keunggulan *prototype* adalah:

1. Terciptanya komunikasi aktif antara pengembang dan *user*
2. User mendapatkan gambaran awal akan perangkat lunak yang sedang dibuat dan dapat memberikan saran serta masukan

3. Pendekatan *prototype* sangat baik diterapkan untuk *user* yang tidak paham Teknologi Informasi, *user* ini biasanya kesulitan menentukan akan kebutuhan sistem bahkan kadang sulit menjelaskan apa yang sebetulnya diinginkan akan hasil akhir perangkat lunak yang ingin dibuat.
4. Sebuah *protoype* membantu mendemonstrasikan konsep dan prospek sebuah perangkat lunak kepada investor untuk pembiayaan suatu projek.
5. Mengurangi resiko kegagalan projek karena potensi resiko dapat teridentifikasi secara dini melalui evaluasi berulang yang dilakukan pada saat evaluasi *prototype*.
6. Waktu pengembangan akan lebih singkat jika dokumen spesifikasi sistem telah lengkap dan jelas karena pengembang mampu mendapatkan gambaran yang jelas akan perangkat lunak yang akan dibuat melalui interaksi aktif antara pengembang dengan *user*.

Kelemahan *prototype* adalah :

1. Pembuatan prototype umumnya menggunakan *resource* (waktu, tenaga, uang) pihak pengembang terlebih dahulu, hal ini memiliki resiko kerugian yang lebih tinggi dibanding metode pengembangan sistem yang lain.
2. *Resource* yang disiapkan cendrung tinggi ketika terjadi revisi berulang.
3. Proses prototyping lambat
4. Terlalu banyak campur tangan *user* dalam suatu projek tidak selalu dapat diterima oleh anggota tim pengembang
5. Terlalu banyak perubahan dapat merusak ritme tim pengembang

Alat Bantu Analisis Dan Perancangan

Alat bantu analisis dan perancangan yang digunakan oleh penulis adalah UML (*Unified Modeling Language*). UML adalah teknik dan metodologi untuk pemodelan desain

program berorientasi objek (OOP). [18, p.60]. UML juga adalah suatu bahasa pemodelan yang digunakan untuk menentukan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan suatu sistem informasi. [19, p.78]
Pemodelan UML terhadap suatu sistem adalah dengan menggunakan penggambaran diagram – diagram. Dalam UML terdapat 2 kategori diagram yaitu *Structure Diagram* dan *Behaviour Diagram*. *Structure Diagram* merepresentasikan struktur informasi yang berada pada suatu sistem, sedangkan *Behaviour Diagram* merepresentasikan tingkah laku sistem dan interaksi – interaksi yang terjadi didalamnya.

Pengujian *Software*

Pengujian *software* (perangkat lunak) merupakan tahapan penting dalam siklus pengembangan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin suatu perangkat lunak memiliki kualitas yang baik yaitu berfungsi sesuai dengan yang diharuskan serta bebas kesalahan dan kerusakan. Metode pengujian perangkat lunak adalah cara atau teknik untuk menguji perangkat lunak menggunakan tahapan prosedur dan mekanisme tertentu sehingga mempunyai kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan.
Pengujian perangkat lunak (*software*) yang penulis gunakan pada penelitian ini adalah *Black Box Testing*. Pengujian *Black Box* adalah pengujian yang berfokus pada fungsionalitas suatu perangkat lunak tanpa memperhatikan stuktur kode didalamnya. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan. Penguji menentukan sepasang input dan output yang benar dan yang salah lalu mengujikan pada sistem apakah hasil valid atau tidak.

Pengujian *black box* mencari kesalahan pada kategori – kategori berikut:

- Fungsi yang salah atau hilang
- Tampilan antar muka
- Struktur *database* atau kesalahan akses external pada *database*
- Performa dan tingkah laku perangkat lunak
- Eksekusi dan penyelesaikan proses

Keuntungan pengujian *black box* yaitu:

- Pengujian dilakukan berdasarkan sudut pandang pengguna
- Penguji tidak perlu memiliki pengetahuan tentang bahasa pemprograman atau bagaimana proses pengembangan perangkat lunaknya
- Pengujian dapat dilakukan oleh pihak ketiga sehingga lebih objektif dan netral
- Kasus pengujian dapat didesain langsung setelah spesifikasi perangkat lunak telah komplit.

Kekurangan pengujian *black box:*

- Variasi input yang bisa diujikan terbatas pada spesifikasi fungsional sehingga dapat menimbulkan kemungkinan kesalahan tersembunyi dikemudian hari.
- Tanpa spesifikasi yang jelas yang dimana hal ini umum terjadi, desain kasus pengujian sulit untuk dibuat.
- Ada redudansi pengujian seandainya pengembang telah melakukan uji kasus secara mandiri sebelumnya.

HASIL PENELITIAN

Analisis dan Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah tahap lanjutan dari analisis sistem yang sedang berjalan. Tahap ini diperlukan sebagai arahan untuk memperbaharui atau meningkatkan kinerja dari suatu sistem informasi. Perancangan sistem ini memberikan gambaran mengenai sistem informasi jual beli layanan berlangganan *catering* pada Restoran Ayam Meledak yang akan diusulkan.

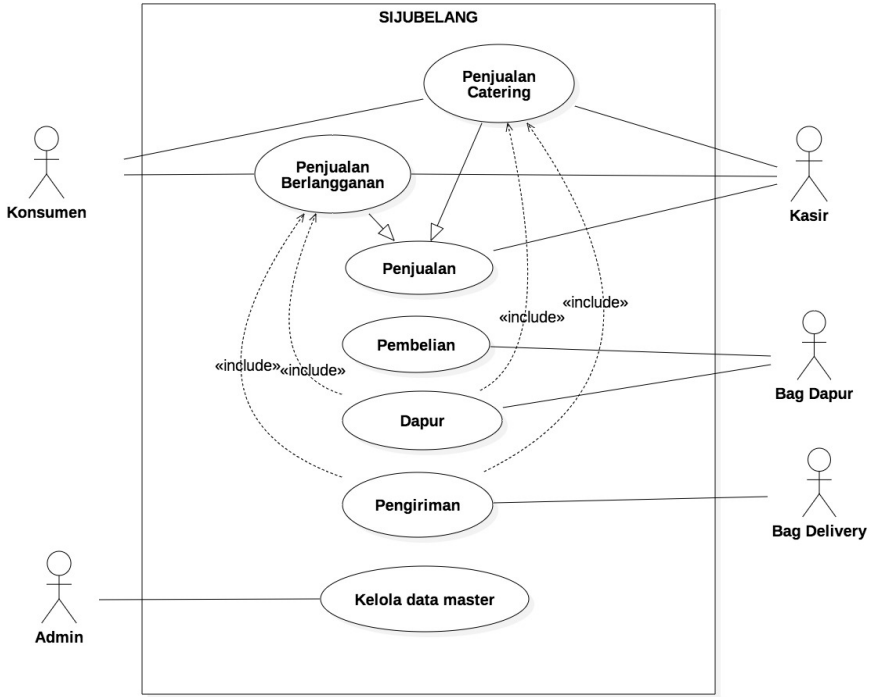
Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan perancangan sistem adalah untuk mengatasi masalah yang ada pada sistem yang berjalan saat ini, sehingga pada hasil akhirnya akan menghasilkan program aplikasi sistem informasi yang berbasis website yang diharapakan dapat membantu mengatasi kekurangan-kekurangan yang ada pada sistem yang lama serta dapat menghasilkan informasi-informasi yang dibutuhkan dengan cepat, tepat, dan akurat.

Dalam upaya mencapai tujuan tersebut, sistem yang dirancang harus mudah dipahami dan mudah digunakan, rancangan bangun sistem harus diperhatikan secara terperinci mulai dari yang terkecil berupa data hingga menjadi informasi yang berguna bagi pengguna sistem nantinya.

Use Case Diagram yang Diusulkan

Diagram *use case* merupakan pemodelan untuk menggambarkan fungsionalitas sistem informasi yang akan dibuat. Adapun diagram *use case diagram* yang diusulkan dari sistem informasi pembelian dan penjualan layanan berlangganan *catering* pada Restoran Ayam Meledak adalah sebagai berikut:



Gambar 2 : *Use Case Diagram* Sistem Informasi Pembelian dan Penjualan Layanan Berlangganan *Catering* yang Diusulkan

Berdasarkan *use case diagram* diatas, terdapat 7 proses utama yang akan diusulkan untuk perancangan Sistem Informasi yang akan dibuat, yaitu sebagai berikut:

1. Proses pertama, yaitu penjualan dengan aktor yang terlibat yaitu kasir. proses penjualan ini mengijinkan kasir untuk memasukan data-data penjualan yang terjadi di restoran untuk disimpan ke dalam database sistem.
2. Proses kedua, yaitu penjualan berlangganan dengan aktor yang terlibat adalah konsumen dan kasir. Proses penjualan berlangganan adalah sub-proses dari proses penjualan, kegiatan yang berlangsung di dalamnya antara lain berlangganan, pemesanan berlangganan, penagihan berlangganan, pembayaran berlangganan dan pengecekan pembayaran berlangganan. Kegiatan pertama, yaitu berlangganan adalah kegiatan memasukan data-data berlangganan oleh konsumen, data-data tersebut antara lain seperti menu makanan, hari dan waktu berlangganan serta alamat pengiriman berlangganan. Kegiatan kedua yaitu penagihan berlangganan yang dimana sistem akan secara otomatis membuat penagihan berkala setiap bulan kepada konsumen sesuai informasi berlangganan konsumen. Kegiatan ketiga yaitu proses pembayaran berlangganan yang dimana konsumen melakukan konfirmasi pembayaran berlangganan atas tagihan yang dikirim kepadanya. Kegiatan keempat yaitu kasir akan melakukan pengecekan pembayaran berlangganan, jika pembayaran benar maka kasir akan merubah status tagihan dan sistem akan mencatatnya sebagai penjualan.
3. Proses ketiga, yaitu penjualan *catering* dengan aktor yang terlibat adalah user dan kasir. Proses penjualan catering adalah sub-proses dari proses penjualan, kegiatan yang berlangsung di dalamnya antara lain pemesanan *catering*, penagihan *catering*, pembayaran *catering* dan pengecekan pembayaan *catering*. Kegiatan pertama, yaitu pemesanan *catering* adalah kegiatan memasukan data-data pemesanan *catering* oleh user, data-data tersebut antara lain seperti menu makanan, hari, waktu dan alamat

pengiriman *catering*. Kegiatan kedua yaitu penagihan *catering* yang dimana sistem akan secara otomatis membuat penagihan kepada konsumen sesuai pemesanan yang konsumen lakukan sebelumnya. Kegiatan ketiga yaitu proses pembayaran *catering* yang dimana konsumen akan melakukan konfirmasi pembayaran *catering* atas tagihan yang dikirim kepadanya. Kegiatan keempat yaitu kasir akan melakukan pengecekan pembayaran berlangganan, jika pembayaran benar maka kasir akan merubah status tagihan dan sistem akan mencatatnya sebagai penjualan.

4. Proses keempat, yaitu pembelian dengan aktor yang terlibat adalah bagian dapur. Modul pembelian ini mengijinkan bagian dapur untuk memasukan informasi pembelian yang dibeli saat belanja ke dalam sistem
5. Proses kelima, yaitu proses dapur dengan aktor yang terlibat adalah bagian dapur. Kegiatan yang berlangsung di dalamnya antara lain penjadwalan masak, penjadwalan belanja, lihat jadwal dan ubah status jadwal. Kegiatan pertama yaitu penjadwalan masak yang menghasilkan jadwal memasak berdasarkan informasi dari proses penjualan berlangganan dan penjualan catering. Kegiatan kedua yaitu penjadwalan belanja menghasilan list bahan belanja yang harus dibeli dalam satu hari berdasarkan proses penjadwal memasak. Kegiatan ketiga yaitu lihat jadwal yang dapat dilakukan oleh bagian dapur, jadwal yang dapat dilihat yaitu jadwal memasak dan jawal belanja. Kegiatan keempat yaitu ubah status jadwal yang dilakukan oleh bagian dapur untuk merubah status keterlaksanaan jadwal tersebut.
6. Proses keenam, yaitu pengiriman dengan aktor yang terlibat adalah aktor bagian *delivery*. Kegiatan yang berlangsung di dalamnya antara lain penjadwalan pengiriman, lihat jadwal pengiriman dan ubah status pengiriman. Kegiatan pertama yaitu penjadwalan pengiriman menghasilkan jadwal pengiriman berdasarkan informasi dari proses penjualan berlangganan dan penjualan catering. Kegiatan kedua yaitu lihat

jadwal pengiriman yang dapat dilakukan oleh bagian *delivery*. Kegiatan ketiga yaitu ubah status pengiriman yang dilakukan oleh bagian *delivery* untuk merubah status keterlaksanaan pengiriman tersebut.

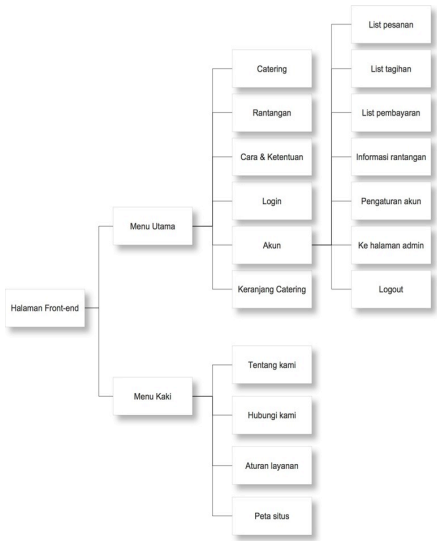
7. Proses ketujuh, yaitu pengelolaan data *master* yang terdiri dari data: *item* bahan makanan, menu produk, kategori produk, user dan kantor cabang. Pengelolaan data *master* ini hanya dapat dilakukan oleh Admin.

Perancangan Antar Muka

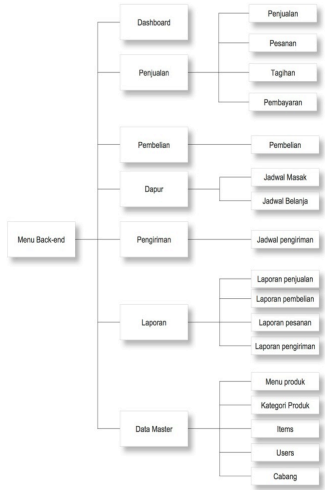
Agar pengguna dapat berinteraksi dengan sistem secara baik, maka perlu dilakukan perancangan sebuah antar muka (*user interface)* yang dapat memudahkan pengguna untuk mengoprasikannya. Selain pencangan antar muka, Sistem informasi yang baik juga dinilai dari bagaimana pola aliran informasi yang dibangun dalam bentuk sistem tersebut. Untuk mencapai itu maka diperlukan perancangan antar muka website yang meliputi : Struktur Menu, Perancangan *Input*, Perancangan *Output*.

Struktur Menu

Menu digunakan untuk mempermudah pengguna melakukan interaksi terhadap sistem. Sistem Informasi Pembelian dan Penjualan Layanan Berlangganan *Catering* pada Restoran Ayam Meledak memiliki dua halaman utama yaitu halaman *front-end* dan halaman *back-end*, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



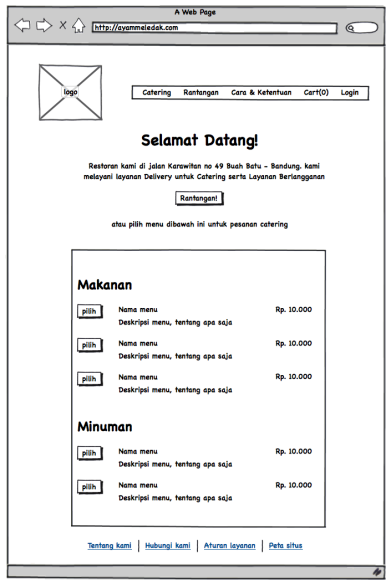
Gambar 3 : Struktur Menu Website Halaman *Front-end*



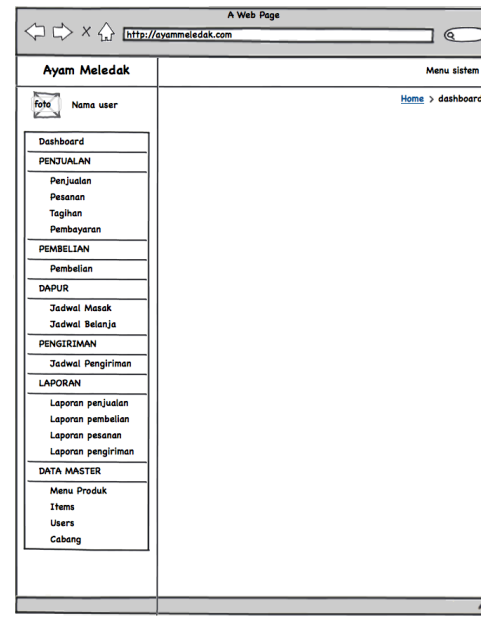
Gambar 4 : Struktur Menu Website Halaman *Back-end*

Perancangan *Input*

Perancangan *input* merupakan salah satu bentuk perancangan tampilan muka untuk *user* berinteraksi dengan website. Adapun perancarangan *input* pada program Sistem Informasi Pembelian dan Penjualan Layanan Berlangganan *Catering* Pada Restoran Ayam Meledak adalah sebagai berikut:



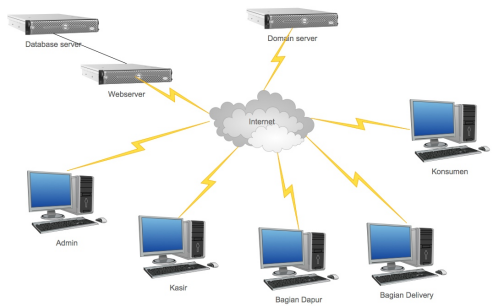
Gambar 5 : Rancangan Halaman Muka *Front-end*



Gambar 6 : Rancangan Halaman Utama *Back-end*

Perancangan Arsitektur Jaringan

Berikut ini adalah rancangan *arsitektur jaringan* pada sistem informasi pembelian dan penjualan layanan berlangganan *catering* pada Restoran Ayam Meledak.



Gambar 7 : Rancangan Halaman Utama *Back-end*

Pengujian

Pengujian adalah tahap penting dalam siklus pembangunan perangkat lunak. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk memastikan bahwa perangkat lunak yang dibangun mampu mempresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, analisis, perancangan dan pengkodean dari perangkat lunak itu sendiri.

Rencana Pengujian

Pengujian perangkat lunak sistem informasi pembelian dan penjualan layanan berlangganan *catering* ini menggunakan metode *black box*. Pengujian *black box* adalah pengujian yang berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang dibuat.

Tabel 1 : Rencana Pengujian Sistem Informasi Pembelian dan Penjualan Layanan Berlangganan *Catering* pada Restoran Ayam Meledak

Kelas Uji	Butir Uji	Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian
Login	Pengujian Login	Sistem	*Black Box*
	Pengujian Registrasi	Sistem	*Black Box*
Input Data	Produk	Modul	*Black Box*
	Kategori Produk	Modul	*Black Box*
	Item	Modul	*Black Box*
	Cabang	Modul	*Black Box*
	User	Modul	*Black Box*
Proses	Penjualan	Sistem	*Black Box*
	Pemesanan *Catering*	Sistem	*Black Box*
	Pemesanan Berlangganan	Sistem	*Black Box*
	Pembayaran	Sistem	*Black Box*
	Pengecekan Pembayaran	Sistem	*Black Box*
	Jadwal Masak	Sistem	*Black Box*
	Jadwal Belanja	Sistem	*Black Box*
	Jadwal Pengiriman	Sistem	*Black Box*
Laporan	Laporan Penjualan	Sistem	*Black Box*

	Laporan Pembelian	Sistem	*Black Box*
	Laporan Pesanan	Sistem	*Black Box*
	Laporan Pengiriman	Sistem	*Black Box*

Kesimpulan Dan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem informasi pembelian dan penjualan layanan berlangganan catering tidak terdapat kesalahan sintaks dan secara fungsional mengeluarkan hasil sesuai yang diharapkan.

Implementasi

Setelah perancangan dan pengujian sistem dilakukan, maka tahap selanjutnya adalah implementasi dari sistem yang dibangun yaitu Sistem informasi pembelian dan penjualan layanan berlangganan catering pada Restoran Ayam Meledak. Tujuan dari implementasi sistem adalah untuk menerapkan sistem agar dapat dioperasikan secara optimal sesuai dengan kebutuhan proses bisnis yang terjadi pada perusahaan.

Batasan Implementasi

Dalam mengimplementasikan perangkat lunak, terdapat batasan untuk pengendalian aplikasi ini. Diantaranya hal yang perlu dibatasai dalam implementasi, yaitu:

A. *User* yang bisa mengakses kedalam bagian sistem adalah admin, kasir, bagian keuangan dan bagian pengiriman.
B. Data yang di *input* merupakan data yang berupa data real, yaitu string dan angka.
C. Hasil *output* yang dihasilkan akan berupa tampilan website dan laporan hasil dari ekspor ke file excel.
D. *Hosting* yang digunakan dalam implementasi website ini bertipe *Shared Hosting*.

Implementasi Perangkat Lunak (*Software*)

Dalam mengimplementasian aplikasi ini, perangkat lunak yang digunakan adalah sebagai berikut:

A. Apache Web Server
B. PHP Version 5.4
C. MySQL 5
D. CPanel
E. Website Browser

Implementasi Perangkat Keras (*Hardware*)

Spesifikasi kebutuhan perangkat keras yang dibutuhkan oleh sistem informasi ini adalah sebagai berikut:

A. *Server* :
    1. Processor dengan kecepatan minimal 1Ghz
    2. RAM 128mb
    3. Kapasitas hardisk 500mb
B. *Client* :
    1. Intel Pentium 4 1.7ghz
    2. RAM 512GB DDR2
    3. *Harddisk* 80 GB
    4. Monitor, keyboard, mouse

Implementasi Antar Muka

Implementasi antar muka merupakan realisasi dari perancangan halaman-halamn website yang sebelumnya telah di rancang. Tahapan ini dilakukan dengan membuat *file* berekstensi .blade.php yang akan diakses oleh pengguna website untuk melakukan interaksi dengan sistem. Berikut ini adalah implementasi antar muka pada Sistem Informasi Pembelian dan Penjualan Layanan Berlangganan Catering pada Restoran Ayam Meledak.

Tabel 2 : Implementasi Antar Muka Konsumen

Menu	Deskripsi	Nama File
Registrasi	Halaman untuk melakukan pedaftaran sebagai konsumen	auth\ register.blade.php
Login	Halaman untuk memperoleh hak akses melakukan pemesanan	auth\ login.blade.php
Catering	Halaman utama website serta halaman untuk melakukan pemilihan menu catering yang ingin dipesan.	@site\pages\ home.blade.php
Pesanan *Catering*	Halaman untuk minyimpan sementara pesanan *catering*	@site\caterings\ cart.blade.php
Checkout Catering	Halaman untuk melakukan pemesanan *catering*	@site\caterings\ checkout.blade.php
Rantangan	Halaman untuk melakukan pemilihan menu berlangganan	@site\pages\ subscriptions.blade.php

	yang ingin dipesan.	sub
Pesanan Rantangan	Halaman untuk minyimpan sementara pesanan beralangganan	@site\subscriptions\ cart.blade.php
Checkout Rantangan	Halaman untuk melakukan pemesanan beralangganan	@site\subscriptions\ checkout.blade.php
List Pesanan	Halaman untuk menampilkan rekam jejak list pesanan	@site\sales_orders\ index.blade.php
Pesanan	Halaman untuk menampilkan informasi rinci sebuah pesanan	@site\sales_orders\ show.blade.php
List Tagihan	Halaman untuk menampilkan rekam jejak list tagihan. Dari halaman ini juga tersedia link untuk melakukan konfirmsi pembayaran.	@site\invoices \ index.blade.php
Tagihan	Halaman untuk menampilkan informasi rinci sebuah tagihan	@site\invoices\ show.blade.php
List Pembayaran	Halaman untuk menampilkan rekam jejak list konfirmasi pembayaran yang pernah konsumen lakukan.	@site\payments \ index.blade.php
Pembayaran	Halaman untuk menampilkan informasi rinci sebuah konfirmasi pembayaran yang	@site\payments \ show.blade.php

	pernah dilakukan oleh konsumen	
Informasi Rantangan	Halaman untuk menampilkan rekam jejak list berlangganan konsumen	@site\subscriptions \ index.blade.php
Rantangan	Halaman untuk menampilkan informasi rinci sebuah rantangan	@site\ subscriptions \ show.blade.php
Pengaturan Akun	Halaman untuk melakukan perubahan data konsumen	@site\ users \ show.blade.php
Tentang Kami	Halaman untuk menampikan informasi tentang Restoran Ayam Meledak	@site\pages\ about.blade.php
Hubungi Kami	Halaman untuk menampikan informasi kontak Restoran Ayam Meledak	@site\pages\ contact.blade.php
Aturan Layanan	Halaman untuk menampikan informasi tentang aturan layanan yang Restoran Ayam Meledak sediakan	@site\pages\ rules.blade.php
Peta Situs	Halaman untuk menampikan peta website bersarkan menu-menu halaman yang tersedia	@site\pages\ sitemap.blade.php

Cara dan ketentuan	Halaman untuk mengakses informsi tentang cara dan ketentuan pemesanan di website	@site\pages\ cartket.blade.php

Tabel 3 : Implementasi Antar Muka Admin

Menu	Deskripsi	Nama File
Login	Halaman untuk memperoleh hak akses masuk ke halaman *back-end*	auth\ login.blade.php
Dashboard	Halaman utama *back-end*	pages\ dashboard.blade.php
Produk	Halaman untuk melakukan operasi pembuatan, rubah dan hapus data produk	products\ index.blade.php show.blade.php create.blade.php edit.blade.php delete.blade.php
Kategori Produk	Halaman untuk melakukan operasi pembuatan, rubah dan hapus data kategori produk	product_categories\ index.blade.php show.blade.php create.blade.php edit.blade.php

		delete.blade.php
Items	Halaman untuk melakukan operasi pembuatan, rubah dan hapus data *item*	items \ index.blade.php show.blade.php create.blade.php show.blade.php delete.blade.php
Users	Halaman untuk melakukan operasi pembuatan, rubah dan hapus data *user*	users \ index.blade.php show.blade.php create.blade.php show.blade.php delete.blade.php
Cabang	Halaman untuk melakukan operasi pembuatan, rubah dan hapus data cabang	branches \ index.blade.php show.blade.php create.blade.php edit.blade.php delete.blade.php
Laporan	Halaman untuk mengkases informasi laporan dan mencetak laporan	reports\ \ penjualan.blade.php pembelian.blade.php pemesanan.blade.php pengiriman.blade.php

Tabel 4 : Implementasi Antar Muka Kasir

Sub Menu	Deskripsi	Nama File
Login	Halaman untuk memperoleh hak akses masuk ke halaman *back-end*	auth\ login.blade.php
Dashboard	Halaman utama *back-end*	pages\ dashboard.blade.php
Penjualan	Halaman untuk melihat list penjualan dan melakukan operasi pembuatan serta penghapusan data penjualan yang terjadi di restoran	Payments\ index.blade.php create.blade.php show.blade.php delete.blade.php
Pesanan	Halaman untuk melihat list seluruh pesanan dan melakukan penghapusan data pesanan	sales_orders\ index.blade.php show.blade.php delete.blade.php
Tagihan	Halaman untuk melihat list seluruh tagihan	invoices\ index.blade.php show.blade.php
Pembayaran	Halaman untuk melihat list seluruh pembayaran yang dilakukan konsumen dan melakukan pengecekan terhadap pembayaran tersebut	Payments\ index.blade.php show.blade.php

Tabel 5 : Implementasi Antar Bagian Dapur

Sub Menu	Deskripsi	Nama File
Login	Halaman untuk memperoleh hak akses masuk ke halaman *back-end*	auth\ login.blade.php
Dashboard	Halaman utama *back-end*	pages\ dashboard.blade.php
Pembelian	Halaman untuk melakukan operasi pembuatan, rubah dan hapus data pembelian	purchases\ index.blade.php show.blade.php create.blade.php edit.blade.php delete.blade.php
Jadwal Masak	Halaman untuk melihat jadwal masak dan melakukan *update* akan status pembuatan masakan	cooking_schedules\ index.blade.php
Jadwal Belanja	Halaman untuk melihat jadwal belanja dan melakukan *update* akan status belanjanya	shopping_schedules\ index.blade.php

Tabel 6 : Implementasi Antar Muka Bagian Pengiriman

Sub Menu	Deskripsi	Nama File
Login	Halaman untuk memperoleh hak akses masuk ke halaman *back-end*	auth\ login.blade.php
Dashboard	Halaman utama *back-end*	pages\ dashboard.blade.php
Jadwal Pengiriman	Halaman untuk melihat jadwal pengiriman dan melakukan *update* akan status pengirimannya	delivery_schedules\ index.blade.php

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan perancangan yang telah dibuat mengenai sistem informasi pembelian dan penjualan layanan berlangganan *catering* pada Restoran Ayam Meledak, dapat diperoleh beberapa kesimpulan yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Sistem Informasi Pembelian Dan Penjualan Layanan Berlangganan *Catering* pada Restoran Ayam Meledak dapat membantu dalam proses pengolahan data dan pembuatan laporan pembelian serta laporan pemesanan dan laporan pengiriman penjualan

2. Sistem Informasi Pembelian Dan Penjualan Layanan Berlangganan *Catering* pada Restoran Ayam Meledak yang menyediakan media penyimpanan data atau *database* khususnya pada data pemesanan, pelanggan penjualan, dan pembelian bahan makanan, serta dapat memudahkan dalam proses pencarian data.

Saran

Untuk meningkatkan kinerja dari Sistem Informasi Pembelian Dan Penjualan Layanan Berlangganan *Catering* pada Restoran Ayam Meledak serta memberikan kemudahan kepada pihak Restoran Ayam Meledak, penulis mencoba memberikan saran, Adapun beberapa saran yang diusulkan sebagai berikut:

1. Adanya pengembangan sistem yang terintregasi dengan sistem informasi akuntansi, *point of sales* dan lain-lain
2. Kemampuan untuk menerima pembayaran secara online menggunakan media pihak ketiga seperti Paypall atau Mandiri E-Cash.
3. Diharapkan adanya laporan keuangan yang sesuai dengan standar akuntansi untuk perusahaan dagang khususnya untuk Restoran Ayam Meledak

DAFTAR PUSTAKA

[1] Jogiyanto HM., "Analisis dan Desain Sistem Informasi", Yogyakarta: Andi Offset, 2005.

[2] Mulyanto. Agus, "Sistem Informasi Konsep & Aplikasi" Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.

[3] Sutabri. Tata, "Analisa Sistem Informasi", Yogyakarta: Andi Yogyakarta, 2004.

[4] Krismiaji, “Sistem Informasi Akuntasi” Yogyakarta: UPP AMP YKPN, 2010.
[5] Susanto. Azhar, “Sistem Informasi Manajemen”, Bandung: Linggajaya, 2009.
[6] Koniyo, Andri dan Kusrini, “Membangun Sistem Informasi Akuntansi Dengan Visual Basic & SQL Server”, Yogyakarta: Andi, 2007.
[7] Mulyadi, “*Sistem Akuntansi”, 3rd ed*. Jakarta : Salemba Empat, 2001.
[8] Kotler dan Amstrong, “Prinsip-Prinsip Pemasaran” 12th ed, Jakarta: Erlangga, 2006.
[9] Supranto. J., “Pengukuran Tingkat Kepuasan Pelanggan”, Jakarta: Rineka cipta, 2006.
[10] Simamora, “Memenangkan Pasar Dengan Pemasaran Efektif dan Profesional”, Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, 2001.
[11] Nazir. Mohammad, “Metode Penelitian”, Jakarta: Ghalia Indonesia, 2005.
[12] Sugiyono, “Metode penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D”, Bandung: Alfabeta, 2010.
[13] Kroenke, dan David. M., “Database Processing”, Jakarta: Erlangga, 2005.
[14] Jones. Rama, “Sistem Informasi Akuntansi”, Jakarta: Salemba, 2001.