

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA
RESTORAN YOSHIMIE BERBASIS WEBSITE**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

ADHAM FARAITODI

21.12.2203

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA
RESTORAN YOSHIMIE BERBASIS WEBSITE**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

ADHAM FARAITODI

21.12.2203

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA
RESTORAN YOSHIMIE BERBASIS WEBSITE**

yang disusun dan diajukan oleh

Adham Faraitodi

21.12.2203

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 11 Agustus 2025

Dosen Pembimbing,



Ir. Rum Mohamad Andri KR, M.Kom
NIK. 190302011

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA
RESTORAN YOSHIMIE BERBASIS WEBSITE

yang disusun dan diajukan oleh

Adham Faraitodi

21.12.2203

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 11 Agustus 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agung Nugroho, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302242

Hendra Kurniawan, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302244

Ir. Rum Mohamad Andri K Rasyid, M.Kom.
NIK. 190302011



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 11 Agustus 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Adham Faraitodi
NIM : 21.12.2203

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Restoran Yoshimie Berbasis Website

Dosen Pembimbing : Ir. Rum Mohamad Andri KR, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 11 Agustus 2025

Yang Menyatakan,



Adham Faraitodi

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur, Penulisan karya ilmiah ini saya dedikasikan bagi semua pihak yang menjadi bagian tak terpisahkan dari perjalanan hidup saya. Perjuangan dan cobaan di akhir masa studi ini telah mendewasakan diri, dan semua ini tak lepas dari peran serta mereka yang selalu hadir:

1. Kedua orang tua tercinta, yang tak pernah lelah memberikan doa, dukungan, dan kasih sayang tanpa batas.
2. Seluruh keluarga yang selalu menjadi sumber semangat dan motivasi.
3. Dosen Pembimbing yang terhormat Bapak Ir. Rum Mohamad Andri KR, M.Kom.
4. Almamater tercinta, Universitas AMIKOM Yogyakarta, tempat ilmu dan pengalaman berharga didapatkan.
5. Seluruh rekan-rekan yang sudah menjadi bagian sejarah perjalanan saya dari kecil hingga kini, saya belajar banyak hal dari kalian.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi dengan judul "Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Restoran Yoshimie Berbasis Website" ini dapat diselesaikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Pengalaman berharga selama proses penyusunan skripsi ini menjadi salah satu nikmat terbesar dalam perjalanan menempuh pendidikan.
2. Kedua orang tua tercinta, Bambang Edy Sulistyanto, S.Pd., M.Pd. dan Sri Moerni, S.Pd., M.Pd., kakak tercinta Adhitama Yoga Faraitodi, S.T. dan Ardiansyah Faraitodi, A.Md., serta adik tercinta Addien Armansyah Faraitodi, yang selalu memberikan doa, dukungan moral maupun material, serta kasih sayang yang tiada henti.
3. Ibu Sharazita Dyah Anggita, S.Kom., M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing Akademik yang banyak memberikan arahan dan motivasi selama masa perkuliahan. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Ir. Rum Mohamad Andri KR, M.Kom. Sebagai Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang selalu siap untuk membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Bapak Ibu Dosen Penguji yang telah banyak memberi saran dan masukan agar lebih berkembang di kemudian hari.
5. Bapak dan Ibu Dosen yang selama ini telah melimpahkan ilmunya kepada penulis selama proses belajar mengajar di Prodi Sistem Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
6. Kepada Bapak Iqbal Maulana Arya Hidayat dan Ibu Puri Oksi Arinda Hidayah, selaku pemilik restoran Yoshimie, atas kerelaan dan bantuannya sebagai mitra objek penelitian pada penyusunan skripsi ini.

7. Alfian Iqbal Ramadhan dan Naufal Rafif Wirasena, sebagai rekan seperjuangan yang telah banyak membantu dan menemani di saat mengerjakan penelitian.
8. Seluruh rekan, keluarga dan semua nya yang tidak dapat saya sebutkan detail yang memberikan motivasi, semangat, saran masukan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 10 Februari 2025

Penulis



DAFTAR ISI

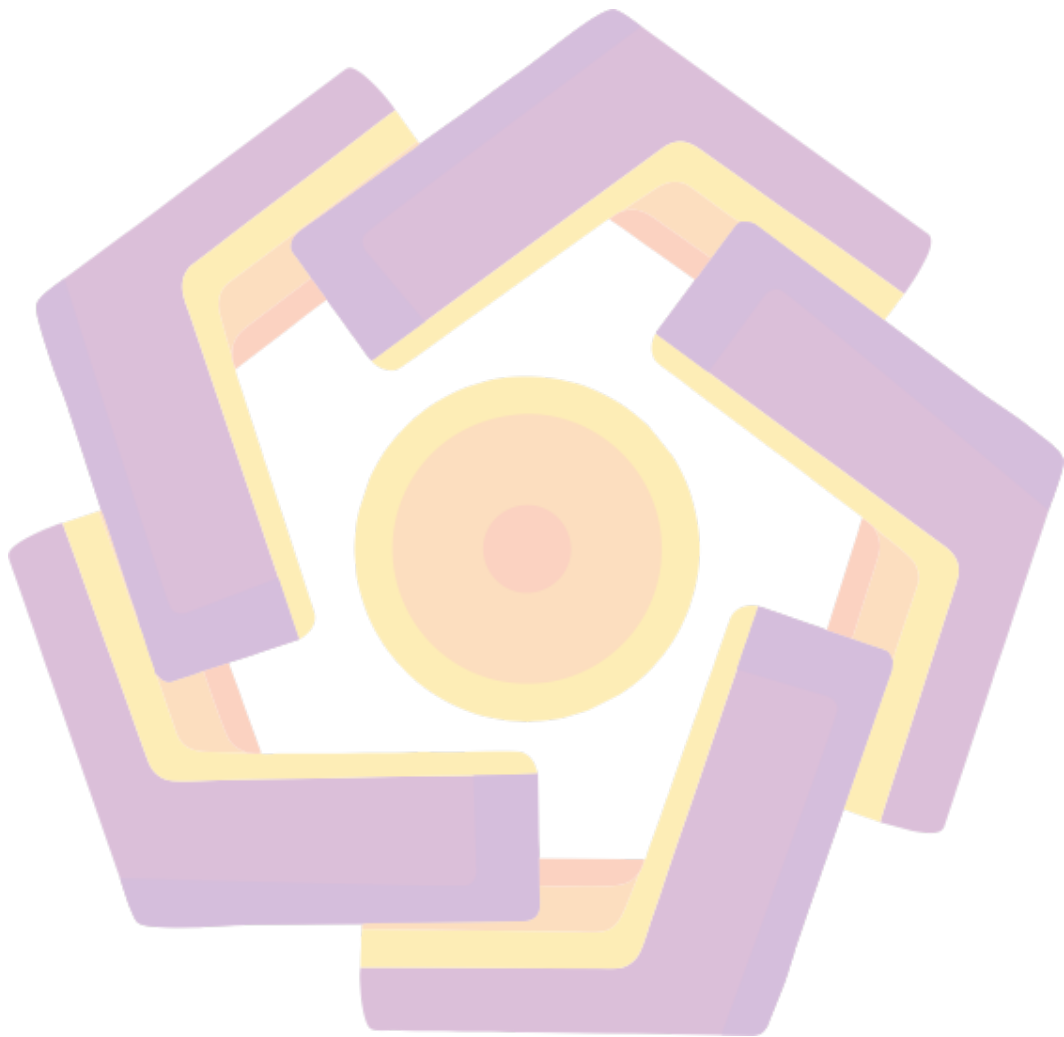
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xix
DAFTAR ISTILAH	xx
INTISARI	xxi
ABSTRACT.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori.....	9
2.2.1 Konsep Dasar Sistem	9
2.2.2 Konsep Dasar Data dan Informasi	10
2.2.3 Konsep Dasar Batasan, Tujuan, dan Lingkungan Sistem	12
2.2.4 Konsep Dasar Sistem Informasi Penjualan.....	13
2.3 Analisis Sistem.....	14

2.3.1	Analisis Sistem Menggunakan Pendekatan PIECES	14
2.3.2	Analisis Kebutuhan Sistem	15
2.3.3	Analisis Kelayakan Sistem	16
2.4	Pemodelan Sistem	17
2.4.1	Metode Pengembangan Sistem (SDLC Model Waterfall).....	17
2.4.2	Bagan Alir (Flowchart)	19
2.4.3	Unified Modeling Language (UML)	20
2.5	Konsep Basis Data	25
2.5.1	Definisi Basis Data	25
2.5.2	Entity Relationship Diagram (ERD)	26
2.6	Teknologi Pengembangan Website.....	28
2.6.1	Konsep Dasar Website.....	28
2.6.2	PHP	29
2.6.3	MySQL	29
2.6.4	Laravel	31
BAB III METODE PENELITIAN		33
3.1	Objek Penelitian.....	33
3.1.1	Sejarah Restoran Yoshimie.....	33
3.1.2	Struktur Organisasi	34
3.2	Alur Penelitian	35
3.3	Alat dan Bahan.....	36
3.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	36
3.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	36
3.3.3	Data dan Instrumen Penelitian	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		42
4.1	Analisis Sistem.....	42
4.1.1	Identifikasi Masalah.....	42
4.1.2	Analisis PIECES	43
4.1.2.1	Analisis Kinerja (Performance)	43
4.1.2.2	Analisis Informasi (Information)	44
4.1.2.3	Analisis Ekonomi (Economy).....	45

4.1.2.4	Analisis Keamanan (Control).....	45
4.1.2.5	Analisis Efisiensi (Efficiency)	46
4.1.2.6	Analisis Layanan (Services).....	47
4.1.3	Analisis Kebutuhan Sistem	47
4.1.3.1	Kebutuhan Fungsional	47
4.1.3.2	Kebutuhan Nonfungsional	49
4.1.4	Analisis Kelayakan Sistem	50
4.1.4.1	Analisis Kelayakan Teknis.....	50
4.1.4.2	Analisis Kelayakan Operasional	50
4.1.4.3	Analisis Kelayakan Hukum	51
4.1.4.4	Analisis Kelayakan Ekonomi.....	51
4.2	Perancangan Sistem	56
4.2.1	Perancangan Alur Aplikasi	56
4.2.2	Perancangan Unified Modelling Language (UML).....	57
4.2.2.1	Use Case Diagram.....	57
4.2.2.2	Activity Diagram	66
4.2.2.3	Class Diagram	72
4.2.2.4	Sequence Diagram	74
4.2.3	Perancangan Basis Data	81
4.2.3.1	Entity Relationship Diagram (ERD)	81
4.2.3.2	Rancangan Tabel Basis Data.....	82
4.2.4	Perancangan Antarmuka	87
4.2.4.1	Rancangan Antarmuka Pelanggan	88
4.2.4.2	Rancangan Antarmuka Owner dan Karyawan.....	92
4.3	Implementasi Rancangan Sistem	100
4.3.1	Implementasi Fitur Registrasi	100
4.3.2	Implementasi Fitur Login	100
4.3.3	Implementasi Fitur Pemesanan	101
4.3.4	Implementasi Fitur Pembayaran	102
4.3.5	Implementasi Fitur Kelola Pesanan	104
4.3.6	Implementasi Fitur Kelola Menu Makanan	104

4.3.7	Implementasi Fitur Laporan Penjualan	107
4.3.8	Implementasi Fitur Laporan Inventaris.....	107
4.3.9	Implementasi Fitur Laporan Finansial	108
4.4	Implementasi Rancangan Basis Data	109
4.4.1	Pembuatan Tabel Basis Data	109
4.4.2	Implementasi Struktur Basis Data	109
4.5	Implementasi Rancangan Antarmuka	114
4.5.1	Implementasi Antarmuka Pelanggan	114
4.5.2	Implementasi Antarmuka Owner dan Karyawan.....	118
4.6	Pengujian Sistem.....	123
4.6.1	Pengujian White Box	123
4.6.1.1	Pengujian Fitur Pemesanan	123
4.6.1.2	Pengujian Fitur Pembayaran	128
4.6.1.3	Pengujian Fitur Laporan Penjualan.....	131
4.6.2	Pengujian Black Box.....	134
4.6.2.1	Pengujian Fitur Registrasi	135
4.6.2.2	Pengujian Fitur Login	135
4.6.2.3	Pengujian Fitur Pemesanan	136
4.6.2.4	Pengujian Fitur Pembayaran	138
4.6.2.5	Pengujian Fitur Kelola Pesanan	139
4.6.2.6	Pengujian Fitur Kelola Menu Makanan.....	140
4.6.2.7	Pengujian Fitur Laporan Penjualan.....	142
4.6.2.8	Pengujian Fitur Laporan Inventaris.....	143
4.6.2.9	Pengujian Fitur Laporan Finansial.....	144
4.7	<i>User Acceptance Test</i>	146
4.7.1	Perhitungan <i>User Acceptance Test</i>	148
4.7.2	Interpretasi Skor.....	150
BAB V	PENUTUP	156
5.1	Kesimpulan	156
5.2	Saran	157
REFERENSI		159

LAMPIRAN.....	161
---------------	-----



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian.....	7
Tabel 2.2 Simbol-simbol Bagan Alir	20
Tabel 2.3 Komponen-komponen <i>Use Case Diagram</i>	22
Tabel 2.4 Simbol-simbol <i>Activity Diagram</i>	23
Tabel 2.5 Simbol-simbol <i>Class Diagram</i>	23
Tabel 2.6 Simbol-simbol <i>Sequence Diagram</i>	24
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	36
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	36
Tabel 3.3 Rangkuman Hasil Wawancara	37
Tabel 3.4 Kertas Pesanan	39
Tabel 3.5 Menu Makanan dan Minuman Restoran Yoshimie	40
Tabel 3.6 Panduan Wawancara.....	41
Tabel 4.1 Analisis Kinerja	44
Tabel 4.2 Analisis Informasi.....	44
Tabel 4.3 Analisis Ekonomi.....	45
Tabel 4.4 Analisis Keamanan	46
Tabel 4.5 Analisis Efisiensi	46
Tabel 4.6 Analisis Layanan.....	47
Tabel 4.7 Kebutuhan Fungsional	48
Tabel 4.8 Kebutuhan Nonfungsional	49
Tabel 4.9 Analisis Biaya dan Manfaat	52
Tabel 4.10 Total Biaya dan Total Manfaat	54
Tabel 4.11 Hasil Analisis Kelayakan Ekonomi	56
Tabel 4.12 Spesifikasi Use Case Fitur Register.....	59
Tabel 4.13 Spesifikasi Use Case Fitur Login.....	59
Tabel 4.14 Spesifikasi Use Case Fitur Pemesanan	60
Tabel 4.15 Spesifikasi Use Case Fitur Pembayaran	61
Tabel 4.16 Spesifikasi Use Case Fitur Kelola Pesanan	62
Tabel 4.17 Spesifikasi Use Case Fitur Kelola Menu Makanan	63
Tabel 4.18 Spesifikasi Use Case Fitur Laporan Penjualan	64
Tabel 4.19 Spesifikasi Use Case Fitur Laporan Inventaris.....	64
Tabel 4.20 Spesifikasi Use Case Laporan Finansial	65
Tabel 4.21 Rancangan Tabel User	82
Tabel 4.22 Rancangan Tabel Role	83
Tabel 4.23 Rancangan Tabel Menu	83
Tabel 4.24 Rancangan Tabel Category	84
Tabel 4.25 Rancangan Tabel Inventory	84
Tabel 4.26 Rancangan Tabel Order	85
Tabel 4.27 Rancangan Tabel MenuOrder.....	86
Tabel 4.28 Rancangan Tabel Table.....	86
Tabel 4.29 Rancangan Tabel Payment.....	87
Tabel 4.30 Rincian Path Fitur Pemesanan	127
Tabel 4.31 Hasil Pengujian White Box Fitur Pemesanan.....	127

Tabel 4.32 Rincian Path Fitur Pembayaran	130
Tabel 4.33 Hasil Pengujian White Box Fitur Pembayaran	131
Tabel 4.34 Rincian Path Fitur Pembayaran	133
Tabel 4.35 Hasil Pengujian White Box Fitur Pemesanan.....	134
Tabel 4.36 Hasil Pengujian Black Box Fitur Registrasi	135
Tabel 4.37 Hasil Pengujian Black Box Fitur Login.....	136
Tabel 4.38 Hasil Pengujian Black Box Fitur Pemesanan	136
Tabel 4.39 Hasil Pengujian Black Box Fitur Pembayaran	138
Tabel 4.40 Hasil Pengujian Black Box Fitur Kelola Pesanan	139
Tabel 4.41 Hasil Pengujian Black Box Fitur Kelola Menu Makanan	141
Tabel 4.42 Hasil Pengujian Black Box Fitur Laporan Penjualan	142
Tabel 4.43 Hasil Pengujian Black Box Fitur Laporan Inventaris	143
Tabel 4.44 Hasil Pengujian Black Box Fitur Finansial.....	144
Tabel 4.45 Bobot Penilaian Skala Likert	146
Tabel 4.46 Daftar Pertanyaan Kuesioner	147
Tabel 4.47 Hasil Pengolahan Variabel Pertama	149
Tabel 4.48 Hasil Pengolahan Variabel Kedua	149
Tabel 4.49 Hasil Pengolahan Variabel Ketiga	149
Tabel 4.50 Hasil Pengolahan Variabel Keempat	150
Tabel 4.51 Interpretasi Skor	150
Tabel 4.52 Nilai Rata-rata Evaluasi Fungsionalitas Sistem.....	151
Tabel 4.53 Nilai Rata-rata Evaluasi Kinerja Sistem	152
Tabel 4.54 Nilai Rata-rata Evaluasi Tampilan dan Pengalaman Antarmuka	153
Tabel 4.55 Nilai Rata-rata Evaluasi Kinerja Proses dan Produktivitas.....	154
Tabel 4.56 Hasil Akhir Pengolahan User Acceptance Test	155

DAFTAR GAMBAR

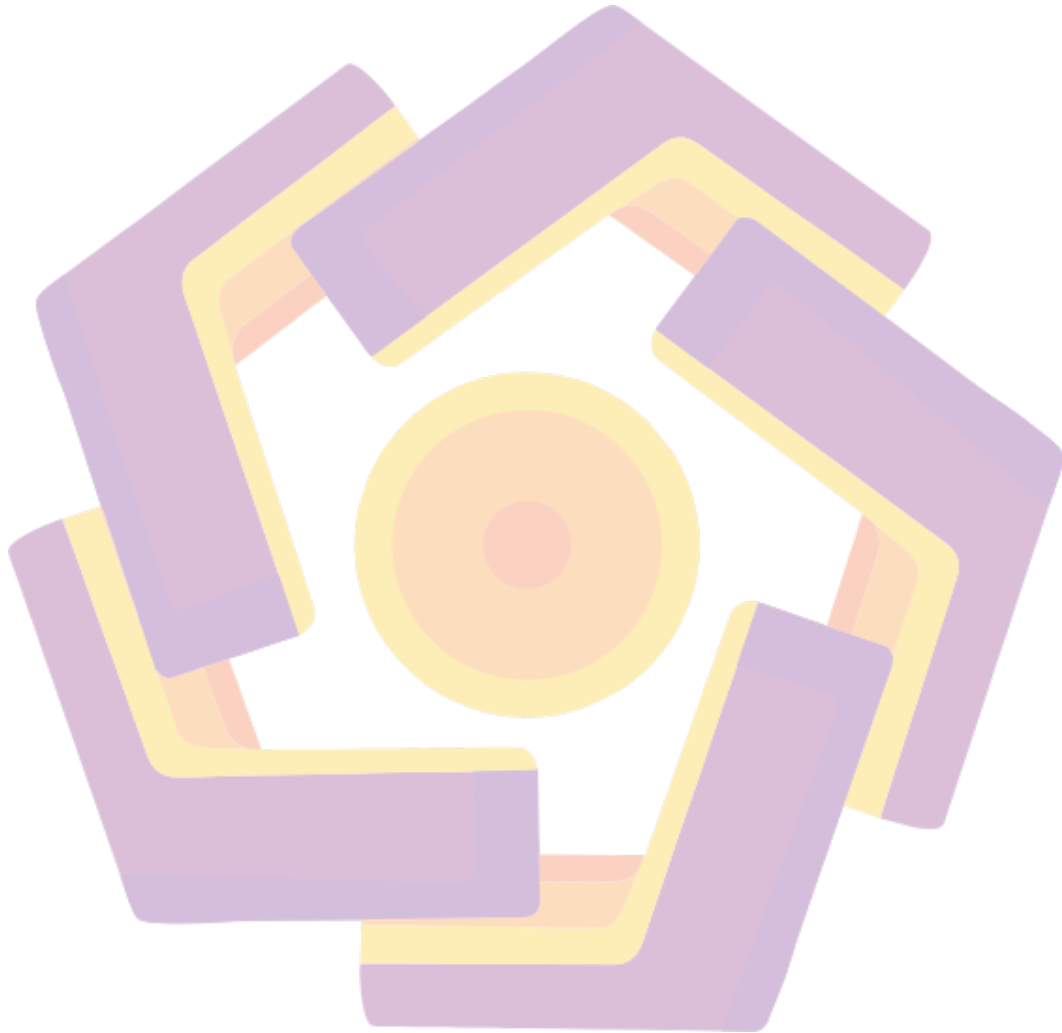
Gambar 2.1 SDLC Model Waterfall	19
Gambar 2.2 Diagram UML 2.3	21
Gambar 2.3 Relasi Satu ke Satu	26
Gambar 2.4 Relasi Satu ke Banyak	27
Gambar 2.5 Relasi Banyak to Banyak	27
Gambar 3.1 Tampak Depan Restoran Yoshimie (Sumber: Google Street View, Juli 2024)	33
Gambar 3.2 Struktur Organisasi Restoran Yoshimie	35
Gambar 3.3 Alur Penelitian	35
Gambar 4.1 Bagan Alir Sistem Informasi Penjualan	57
Gambar 4.2 Use Case Diagram	58
Gambar 4.3 Activity Diagram Fitur Registrasi	66
Gambar 4.4 Activity Diagram Fitur Login	67
Gambar 4.5 Activity Diagram Fitur Pemesanan	68
Gambar 4.6 Activity Diagram Fitur Pembayaran	69
Gambar 4.7 Activity Diagram Fitur Kelola Pesanan	69
Gambar 4.8 Activity Diagram Fitur Kelola Menu Makanan	70
Gambar 4.9 Activity Diagram Fitur Laporan Penjualan	71
Gambar 4.10 Activity Diagram Fitur Laporan Inventaris	71
Gambar 4.11 Activity Diagram Fitur Laporan Finansial	72
Gambar 4.12 Class Diagram	72
Gambar 4.13 Sequence Diagram Register	75
Gambar 4.14 Sequence Diagram Login	75
Gambar 4.15 Sequence Diagram Pemesanan	76
Gambar 4.16 Sequence Diagram Menyukai Menu	76
Gambar 4.17 Sequence Diagram Pembayaran	77
Gambar 4.18 Sequence Diagram Kelola Pesanan	78
Gambar 4.19 Sequence Diagram Tambah Menu Makanan	78
Gambar 4.20 Sequence Diagram Ubah Menu Makanan	79
Gambar 4.21 Sequence Diagram Hapus Menu Makanan	79
Gambar 4.22 Sequence Diagram Laporan Penjualan	80
Gambar 4.23 Sequence Diagram Laporan Inventaris	80
Gambar 4.24 Sequence Diagram Laporan Finansial	81
Gambar 4.25 ERD Model Chain	82
Gambar 4.26 Rancangan Tampilan Halaman Login	88
Gambar 4.27 Rancangan Tampilan Halaman Registrasi	88
Gambar 4.28 Rancangan Tampilan Halaman Pilih Meja	89
Gambar 4.29 Rancangan Tampilan Halaman Pilih Menu Makanan	89
Gambar 4.30 Rancangan Tampilan Halaman Keranjang	90
Gambar 4.31 Rancangan Tampilan Halaman Pembayaran Ponsel	90
Gambar 4.32 Rancangan Tampilan Halaman Pembayaran Komputer	91
Gambar 4.33 Rancangan Tampilan Halaman Riwayat Pesanan	91
Gambar 4.34 Rancangan Tampilan Halaman Detail Riwayat Pesanan	91

Gambar 4.35 Rancangan Tampilan Halaman Profil Akun	92
Gambar 4.36 Rancangan Tampilan Halaman Beranda.....	93
Gambar 4.37 Rancangan Tampilan Halaman Manajemen Menu.....	93
Gambar 4.38 Rancangan Tampilan Halaman Tambah dan Ubah Menu	94
Gambar 4.39 Rancangan Tampilan Halaman Kategori Makanan	94
Gambar 4.40 Rancangan Tampilan Halaman Tambah dan Ubah Kategori Menu	95
Gambar 4.41 Rancangan Tampilan Halaman Inventaris Menu	95
Gambar 4.42 Rancangan Tampilan Halaman Keranjang Sampah Menu	96
Gambar 4.43 Rancangan Tampilan Halaman Pesanan Masuk	96
Gambar 4.44 Rancangan Tampilan Halaman Riwayat Pesanan.....	97
Gambar 4.45 Rancangan Tampilan Halaman Manajemen Meja	97
Gambar 4.46 Rancangan Tampilan Halaman Laporan Penjualan	98
Gambar 4.47 Rancangan Tampilan Halaman Laporan Inventaris	98
Gambar 4.48 Rancangan Tampilan Halaman Laporan Finansial	99
Gambar 4.49 Rancangan Tampilan Halaman Manajemen Karyawan	99
Gambar 4.50 Implementasi Baris Kode Fitur Registrasi	100
Gambar 4.51 Implementasi Baris Kode Fitur Login.....	100
Gambar 4.52 Implementasi Baris Kode Fitur Pilih Meja	101
Gambar 4.53 Implementasi Baris Kode Fitur Pilih Menu	101
Gambar 4.54 Implementasi Baris Kode Fitur Menyukai Menu.....	102
Gambar 4.55 Implementasi Baris Kode Fitur Checkout Pesanan.....	102
Gambar 4.56 Implementasi Baris Kode Buat dan Simpan Pesanan	103
Gambar 4.57 Implementasi Baris Kode Mendapatkan Snap Token.....	103
Gambar 4.58 Implementasi Baris Kode Memproses Data Transaksi	104
Gambar 4.59 Implementasi Baris Kode Fitur Kelola Pesanan	104
Gambar 4.60 Implementasi Baris Kode Menambahkan Menu Makanan.....	105
Gambar 4.61 Implementasi Baris Kode Mengubah Data Menu Makanan	105
Gambar 4.62 Implementasi Baris Kode Fitur Mengubah Visibilitas Menu Makanan.....	106
Gambar 4.63 Implementasi Baris Kode Fitur Hapus dan Restore Menu Makanan	106
Gambar 4.64 Implementasi Baris Kode Fitur Laporan Penjualan	107
Gambar 4.65 Implementasi Baris Kode Rangkuman Laporan Penjualan	107
Gambar 4.66 Implementasi Baris Kode Fitur Laporan Inventaris Menu	108
Gambar 4.67 Implementasi Baris Kode Fitur Laporan Finansial	108
Gambar 4.68 Implementasi Baris Kode Rangkuman Laporan Finansial.....	108
Gambar 4.69 Tampilan Antarmuka Control Panel Laragon	109
Gambar 4.70 Konfigurasi Database Pada File ENV	110
Gambar 4.71 Tabel-tabel Pada Database db_restaurant	110
Gambar 4.72 Implementasi Tabel User	111
Gambar 4.73 Implementasi Tabel Role	111
Gambar 4.74 Implementasi Tabel Menu.....	111
Gambar 4.75 Implementasi Tabel Category	112
Gambar 4.76 Implementasi Tabel Inventory	112
Gambar 4.77 Implementasi Tabel Order.....	112
Gambar 4.78 Implementasi Tabel MenuOrder	113

Gambar 4.79 Implementasi Tabel Table.....	113
Gambar 4.80 Implementasi Tabel Payment.....	113
Gambar 4.81 Implementasi Tampilan Halaman Login.....	114
Gambar 4.82 Implementasi Tampilan Halaman Registrasi	114
Gambar 4.83 Implementasi Tampilan Halaman Pilih Meja	115
Gambar 4.84 Implementasi Tampilan Halaman Pilih Menu	115
Gambar 4.85 Implementasi Tampilan Halaman Keranjang.....	116
Gambar 4.86 Implementasi Tampilan Halaman Pembayaran	116
Gambar 4.87 Implementasi Tampilan Halaman Riwayat Pesanan.....	117
Gambar 4.88 Implementasi Tampilan Halaman Profil Akun	117
Gambar 4.89 Implementasi Tampilan Halaman Beranda.....	118
Gambar 4.90 Implementasi Tampilan Halaman Manajemen Menu	118
Gambar 4.91 Implementasi Tampilan Halaman Tambah dan Ubah Menu	119
Gambar 4.92 Implementasi Tampilan Halaman Kategori Makanan	119
Gambar 4.93 Implementasi Tampilan Halaman Tambah dan Ubah Kategori Makanan.....	119
Gambar 4.94 Implementasi Tampilan Halaman Inventaris Menu	120
Gambar 4.95 Implementasi Tampilan Halaman Keranjang Sampah Menu	120
Gambar 4.96 Implementasi Tampilan Halaman Pesanan Masuk	120
Gambar 4.97 Implementasi Tampilan Halaman Riwayat Pesanan.....	121
Gambar 4.98 Implementasi Tampilan Halaman Manajemen Meja	121
Gambar 4.99 Implementasi Tampilan Halaman Laporan Penjualan	121
Gambar 4.100 Implementasi Tampilan Halaman Laporan Inventaris	122
Gambar 4.101 Implementasi Tampilan Halaman Laporan Finansial	122
Gambar 4.102 Implementasi Tampilan Halaman Manajemen Karyawan	122
Gambar 4.103 Baris Kode Pemilihan Meja	123
Gambar 4.104 Baris Kode Pemilihan Menu	124
Gambar 4.105 Baris Kode Menyukai Menu	124
Gambar 4.106 Baris Kode Menyimpan Pesanan	125
Gambar 4.107 Bagan Alir Fitur Pemesanan	126
Gambar 4.108 <i>Flowgraph</i> Fitur Pemesanan	126
Gambar 4.109 Baris Kode Proses Pembayaran	128
Gambar 4.110 Baris Kode Lanjutkan Pembayaran.....	128
Gambar 4.111 Baris Kode Validasi Pembayaran.....	128
Gambar 4.112 Baris Kode Halaman Terima Kasih	129
Gambar 4.113 Bagan Alir Fitur Pembayaran	130
Gambar 4.114 <i>Flowgraph</i> Fitur Pembayaran	130
Gambar 4.115 Baris Kode Mendapatkan Data Penjualan.....	131
Gambar 4.116 Baris Kode Mengunduh Data Penjualan.....	132
Gambar 4.117 Baris Kode Memilih Bulan Data Penjualan	132
Gambar 4.118 Bagan Alir Fitur Laporan Penjualan	133
Gambar 4.119 <i>Flowgraph</i> Fitur Laporan Penjualan	133

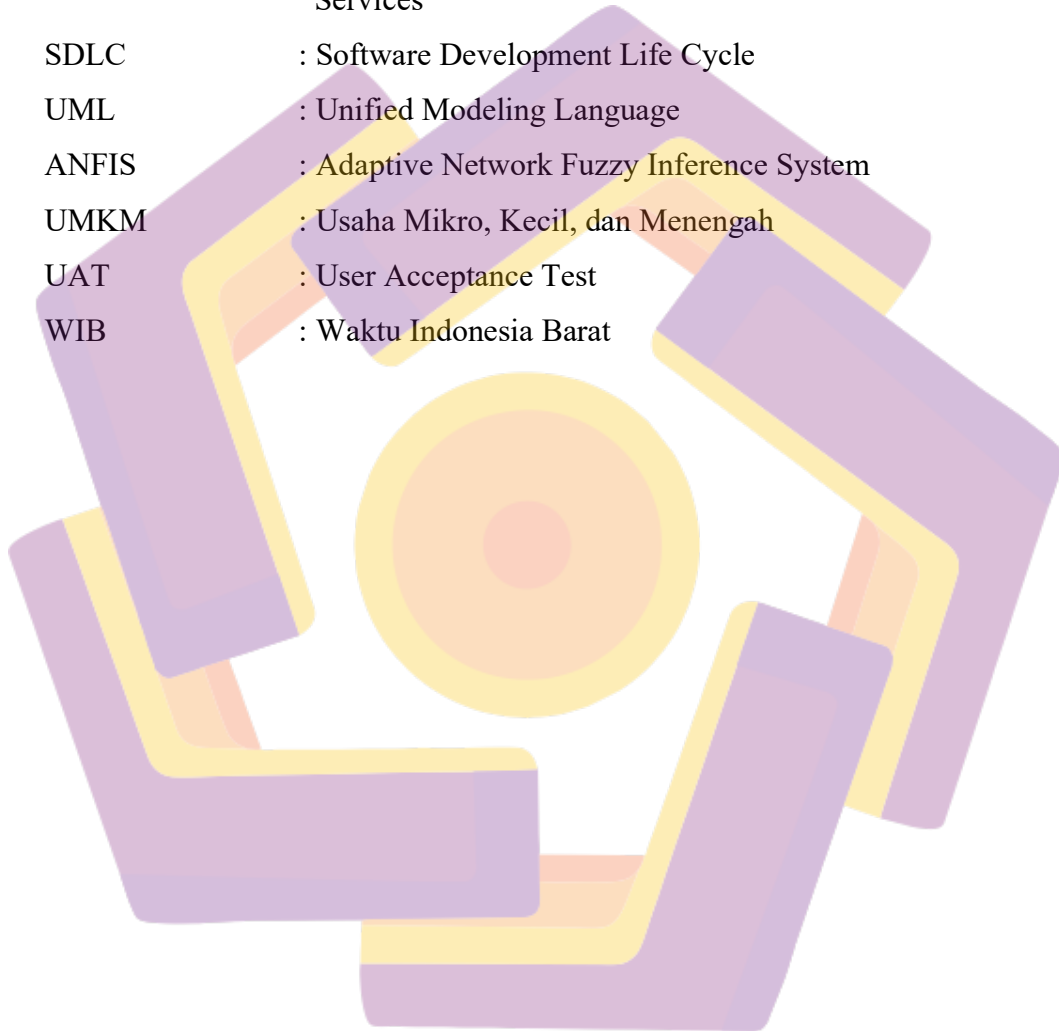
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Tabel Hasil Wawancara.....	161
Lampiran 2: Tabel Daftar Menu Makanan dan Minuman di Restoran Yoshimie	163
Lampiran 3: Tabel Panduan Pertanyaan Wawancara	165
Lampiran 4 Daftar Foto Dokumentasi Penelitian	166

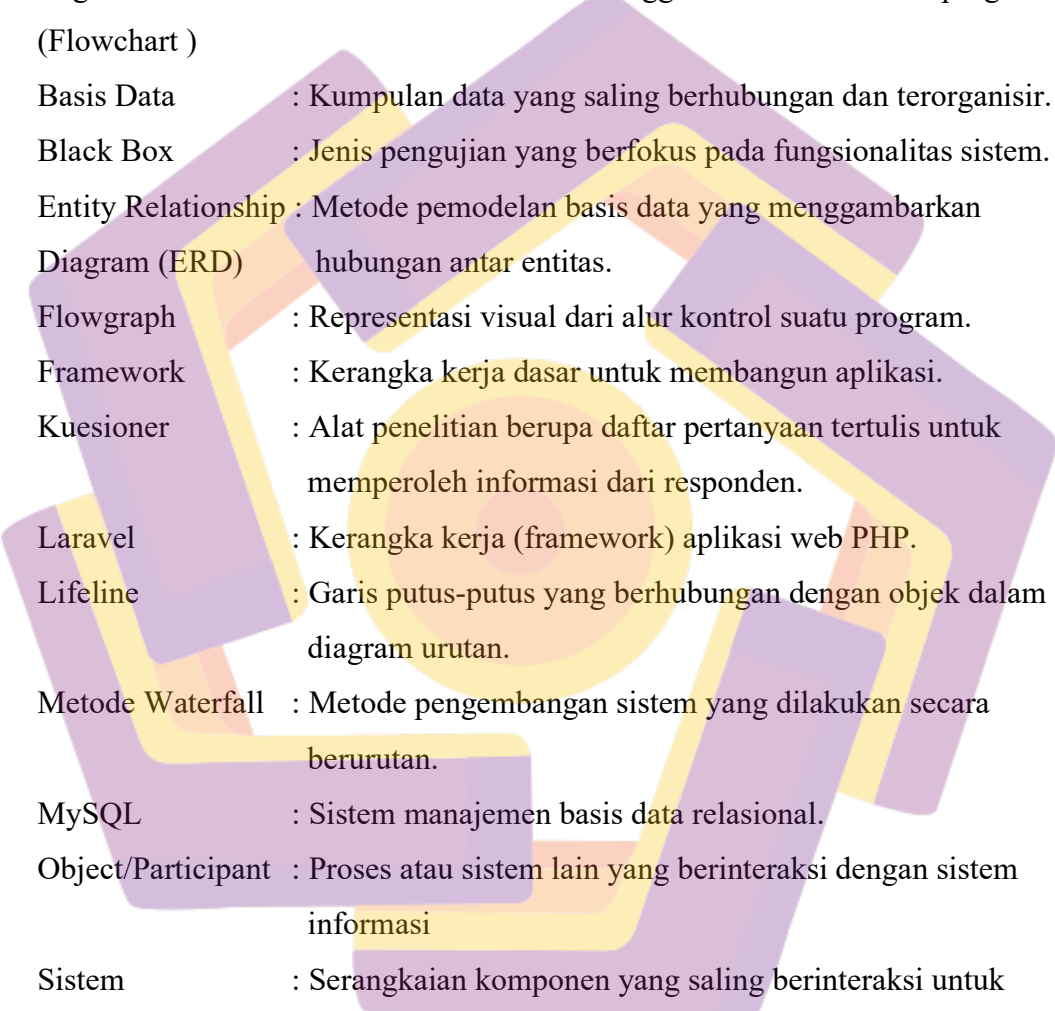


DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

ERD	: Entity Relationship Diagram
PHP	: Hypertext Preprocessor
PIECES	: Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, Services
SDLC	: Software Development Life Cycle
UML	: Unified Modeling Language
ANFIS	: Adaptive Network Fuzzy Inference System
UMKM	: Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah
UAT	: User Acceptance Test
WIB	: Waktu Indonesia Barat



DAFTAR ISTILAH



Aktor	: Peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan suatu sistem.
Activation	: Menggambarkan eksekusi operasi dari objek.
Bagan Alir (Flowchart)	: Simbol-simbol untuk menggambarkan alur suatu program.
Basis Data	: Kumpulan data yang saling berhubungan dan terorganisir.
Black Box	: Jenis pengujian yang berfokus pada fungsionalitas sistem.
Entity Relationship Diagram (ERD)	: Metode pemodelan basis data yang menggambarkan hubungan antar entitas.
Flowgraph	: Representasi visual dari alur kontrol suatu program.
Framework	: Kerangka kerja dasar untuk membangun aplikasi.
Kuesioner	: Alat penelitian berupa daftar pertanyaan tertulis untuk memperoleh informasi dari responden.
Laravel	: Kerangka kerja (framework) aplikasi web PHP.
Lifeline	: Garis putus-putus yang berhubungan dengan objek dalam diagram urutan.
Metode Waterfall	: Metode pengembangan sistem yang dilakukan secara berurutan.
MySQL	: Sistem manajemen basis data relasional.
Object/Participant	: Proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi
Sistem	: Serangkaian komponen yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan.
Subsistem	: Bagian yang lebih kecil dari suatu sistem yang lebih besar.
User Acceptance Test (UAT)	: Pengujian yang dilakukan oleh pengguna akhir untuk menilai sistem yang telah dikembangkan.
Website	: Halaman informasi yang dapat diakses melalui internet.
White Box	: Jenis pengujian yang berfokus pada struktur internal atau kode program.

INTISARI

Restoran makanan Yoshimie merupakan sebuah usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) yang bergerak di bidang kuliner dengan menjual berbagai makanan bertema Jepang seperti mie ramen dan jajanan khas Jepang. Saat ini, proses pemesanan dan pencatatan penjualan di Restoran Yoshimie masih dilakukan secara manual menggunakan alat tulis dan buku, sehingga data penjualan yang dihasilkan masih terbatas dan kurang akurat.

Perkembangan teknologi mendorong pelaku bisnis untuk beradaptasi, oleh karena itu dikembangkan sebuah sistem informasi penjualan pada Restoran Yoshimie berbasis website dengan menggunakan framework Laravel. Sistem informasi ini bertujuan untuk memudahkan karyawan dalam menyusun laporan penjualan dan membantu pemilik bisnis dalam pengambilan keputusan. Metode perancangan sistem pada pembuatan website Restoran Yoshimie menggunakan metode *software development life cycle* (SDLC) model waterfall dengan beberapa tahap yaitu analisis kebutuhan, sistem desain, implementasi, dan pengujian.

Dengan adanya sistem informasi penjualan berbasis web ini, diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat, antara lain meningkatkan kecepatan proses penjualan, mempermudah pembuatan laporan penjualan, serta mengurangi risiko kesalahan dalam pencatatan data penjualan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem ini dapat berjalan sesuai fungsinya dan memberikan pengalaman pengguna yang baik.

Kata kunci: Sistem Informasi, Restoran Yoshimie, website, *software development life cycle* waterfall, Penjualan.

ABSTRACT

Yoshimie Restaurant is a micro, small, and medium enterprise (MSME) operating in the culinary sector, offering a variety of Japanese-themed dishes such as ramen noodles and traditional Japanese side dish. Currently, the ordering and sales recording processes at Yoshimie Restaurant are still conducted manually using stationery and notebooks, resulting in limited sales data and less accurate data.

The rapid technological development encourages business people to adapt to the latest technology, therefore a website-based sales information system at Yoshimie Restaurant was developed using the Laravel framework. This information system aims to help employees compile sales reports and assist business owners in making decisions. The system design method used in developing the Yoshimie Restaurant website follows the waterfall model of the Software Development Life Cycle (SDLC), which includes several stages: requirements analysis, system design, implementation, and testing.

With this web-based sales information system, it is expected to provide various benefits, including increasing the speed of the sales process, making it easier to make sales reports, and reducing the risk of errors in recording sales data. The test results show that this system can run according to its function and provide a good user experience.

Keyword: Information System, Yoshimie Restaurant, Website, Software Development Life Cycle Waterfall, Sales.