

**APLIKASI PENJUALAN  
PADA RUMAH MAKAN KHAS GORONTALO OLAMITA**

**PROJEK AKHIR**

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Studi di  
Program Studi Komputersasi Akuntansi DIII



**Disusun Oleh:**

**Annisa Aulia**

**09020581822048**

**PROGRAM STUDI KOMPUTERISASI AKUNTANSI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
JULI 2021**

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**PROJEK AKHIR**  
**APLIKASI PENJUALAN PADA**  
**RUMAH MAKAN KHAS GORONTALO OLAMITA**

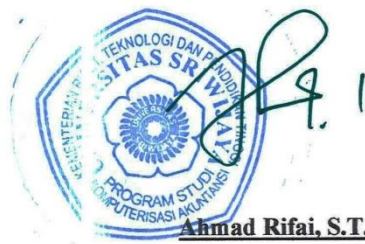
**PROJEK AKHIR**

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Studi di  
Program Studi Komputerisasi Akuntansi DIII

Oleh:

**ANNISA AULIA**  
**09020581822048**

**Mengetahui,**  
**Koordinator Program Studi**  
**Komputerisasi Akuntansi**



**Ahmad Rifai, S.T., M.T.**  
**NIP.1979102020210121003**

**Palembang, 28 Juni 2021**  
**Pembimbing**

**Ahmad Rifai, S.T., M.T.**  
**NIP.1979102020210121003**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Selasa


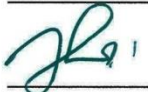

Tanggal : 22 Juni 2021

Tim Penguji :

1. Ketua Sidang : Mira Afrina, S.E., M.Sc.

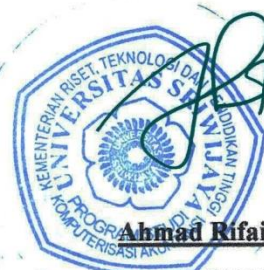
2. Pembimbing : Ahmad Rifai, S.T., M.T

3. Penguji : Dinna Yunika Hardiyanti, S.SI., M.T

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Komputerisasi Akuntansi



**Ahmad Rifai, S.T., M.T.**

**NIP. 1979102020101210**

## *Motto dan Persembahan*

*Motto :*

*"Ilmu yang sejati, seperti barang berharga lainnya, tidak bisa diperoleh dengan mudah. Ia harus diusahakan, dipelajari, dipikirkan, dan lebih dari itu, harus selalu disertai doa"*

*Kupersembahkan kepada :*

- ❖ *Ummi dan Abi tercinta*
- ❖ *Adikku tersayang*
- ❖ *Teman - teman seperjuangan*
- ❖ *Dosen pembimbing terbaik*
- ❖ *Almamaterku*

**ABSTRAK**  
**APLIKASI PENJUALAN PADA**  
**RUMAH MAKAN KHAS GORONTALO OLAMITA**

Oleh

Annisa Aulia

09020581822048

Aplikasi penjualan berbasis *website* pada rumah makan merupakan salah satu aplikasi yang dapat membantu dalam mengolah data secara cepat dan sistematis yang berkaitan dengan kegiatan transaksi di rumah makan, khususnya Rumah Makan Khas Gorontalo Olamita. Rumah Makan Olamita merupakan salah satu rumah makan yang menyajikan makanan khas daerah Gorontalo yang berada di Jakarta Selatan daerah Ibu Kota Jakarta. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk membangun sebuah aplikasi penjualan berbasis *website* pada Rumah Makan Olamita dikarenakan adanya kesulitan dalam proses mengolah data seperti perhitungan transaksi, daftar pesanan dan proses pembuatan laporan keuangan yang masih menggunakan sistem manual. Informasi data yang dikumpulkan melalui observasi dan wawancara. Adapun hasil akhir dari aplikasi ini adalah pengolahan laporan daftar menu makanan dan minuman, laporan pembelian, laporan transaksi, laporan jurnal dan laporan laba rugi yang lebih terkomputerisasi. Sistem yang digunakan menggunakan Bahasa Pemrograman *PHP* dan *Database MySQL*.

**Kata Kunci : Rumah Makan, Website, Penjualan**

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi  
Komputerisasi Akuntansi



**Ahmad Rifai, S.T., M.T.**  
NIP.1979102020210121003

Palembang, 28 Juni 2021  
Pembimbing

**Ahmad Rifai, S.T., M.T.**  
NIP.1979102020210121003

**ABSTRACT**  
**APLIKASI PENJUALAN PADA**  
**RUMAH MAKAN KHAS GORONTALO OLAMITA**

**Oleh**

**Annisa Aulia**

**09020581822048**

*A website-based sales application at a restaurant is one application that can assist in processing data quickly and systematically related to transaction activities in restaurants, especially the Gorontalo Olamita Typical Restaurant. Olamita Restaurant is one of the restaurants that serves typical food from the Gorontalo area in South Jakarta, the capital city of Jakarta. This research was conducted with the aim of building a website-based sales application at Olamita Restaurant due to difficulties in processing data such as transaction calculations, list of orders and the process of making financial reports that still use the manual system. information data collected through observation and interviews. The final result of this application is the processing of reports on food and beverage menu lists, purchase reports, transaction reports, journal reports and more computerized income statements. The system used uses the PHP Programming Language and MySQL Database.*

**Keywords: Restaurant, Website, Sales**

**Mengetahui,**  
**Koordinator Program Studi**  
**Komputerisasi Akuntansi**



**Ahmad Rifai, S.T., M.T.**  
**NIP.1979102020210121003**

**Palembang, 28 Juni 2021**  
**Pembimbing**



**Ahmad Rifai, S.T., M.T.**  
**NIP.1979102020210121003**

## KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Dengan nama Allah yang Maha Pengasih dan Maha penyayang. Puji dan Syukur tidak lupa penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkat Rahmat Hidayah dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan project akhir ini yang berjudul “**APLIKASI PENJUALAN PADA RUMAH MAKAN KHAS GORONTALO OLAMITA**” dengan lancar.

Dimulai dari pengajuan judul sampai diselesaikannya project akhir ini, penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Tidak lupa penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Allah Subhanallahu Wa Ta'ala atas nikmat kesehatan dan perlindungan yang diberikan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik dalam kehidupan sebagai mahasiswa dan manusia ciptaan-Nya.
2. Nabi Muhammad Shallallahu Alaihi wa Sallam yang telah memberikan jalan yang terang dan memberikan ilmu yang bermanfaat kepada umatnya atas izin Allah.
3. Abiku Saiful S.E,Ak, Ummiku Erlys Marhayati S.E, adikku Hafidzun 'Alim, Nenekku dan Keluarga Besarku yang selalu menjadi *support system* paling utama dari segala sisi serta tiada henti memberi semangat, doa dan motivasi.

4. Bapak Jaidan Jauhari, S.Pd., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
5. Bapak Ahmad Rifai, M.T. selaku koordinator Program Studi Komputerisasi Akuntansi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
6. Bapak Ahmad Rifai, M.T. selaku dosen pembimbing I. terimakasih atas motivasi dan bimbingan bapak selama ini sehingga penulis dapat menyelesaikan Project Akhir ini.
7. Keluarga Besar Komputerisasi Akuntansi 2018. Terimakasih atas suka dukanya selama ini.
8. Teman – teman Oozma Kappa dan Sekupat. Altundri, Rafli, Luthfi, Sultan, Heneeta, Septita, Nopriyansyah dan Syechky. Terimakasih sudah menjadi teman terbaik yang selalu mensupport selama ini.
9. Dan seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu oleh penulis yang telah membantu dalam penyelesaian Project Akhir ini.

Palembang, Juni 2021

Penulis

Annisa Aulia  
09020581822048



## DAFTAR ISI

|   |             |
|---|-------------|
| <b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>                                  | <b>ii</b>   |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>                                | <b>iii</b>  |
| <b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>                               | <b>iv</b>   |
| <b>ABSTRAK .....</b>  | <b>v</b>    |
| <b>ABSTRACT .....</b>   | <b>vi</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                                      | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>  | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                                       | <b>xiii</b> |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                                       | <b>xv</b>   |
| <br>  |             |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                                   | <b>1</b>    |
| 1.1. Latar Belakang Masalah .....                               | 1           |
| 1.2. Batasan Masalah.....                                       | 3           |
| 1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....                         | 3           |
| 1.4. Waktu dan Tempat Penelitian .....                          | 4           |
| 1.5. Metodologi Penelitian .....                                | 4           |
| 1.5.1. Metodologi Pengumpulan Data .....                        | 5           |
| 1.5.2. Metode Pengembangan Sistem .....                         | 6           |
| 1.6. Bahan dan Alat yang digunakan dalam proses penelitian..... | 10          |
| <br>  |             |
| <b>BAB II DASAR TEORI.....</b>                                  | <b>11</b>   |
| 2.1. Sejarah Singkat Perusahaan.....                            | 11          |
| 2.2. Struktur Organisasi Perusahaan.....                        | 12          |
| 2.3. Tinjauan Pustaka .....                                     | 14          |

|  |   |           |
|--|---|-----------|
| 2.3.1.   | Perancangan Sistem .....                  | 14        |
| 2.3.2.   | Sistem Informasi .....                    | 14        |
| 2.3.3.   | Database.....                             | 16        |
| 2.3.4.   | Sistem Pengelolaan Data .....             | 16        |
| 2.3.5.   | MySQL.....                                | 17        |
| 2.3.6.   | HTML dan PHP .....                        | 17        |
| 2.3.7.   | Localhost.....                            | 18        |
| 2.3.8.   | Akuntansi .....                           | 18        |
| 2.3.9.   | Penjualan dan Pembelian .....             | 19        |
| 2.3.10   | Laporan Keuangan .....                    | 19        |
| 2.3.11.  | Laporan Laba Rugi.....                    | 20        |
| 2.4  | Tahap Desain Sistem .....                 | 20        |
| 2.4.1  | Data Flow Diagram (DFD) .....             | 20        |
| 2.4.2  | Entity Relationship Diagram (ERD) .....   | 21        |
| <b>BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b> |   | <b>23</b> |
| 3.1.   | Analisis Sistem yang Berjalan.....        | 23        |
| 3.2.   | Kelemahan Pada Sistem yang Berjalan.....  | 23        |
| 3.3.   | Alternatif Pemecahan Masalah.....         | 24        |
| 3.4.   | Usulan Sistem yang Baru .....             | 25        |
| 3.5.   | Data Flow Diagram (DFD).....              | 25        |
| 3.5.1  | Diagram Konteks .....                     | 26        |
| 3.5.2  | DFD Level 0.....                          | 26        |
| 3.5.3  | Diagram Rinci Proses Login 1.1 .....      | 28        |
| 3.5.4  | Diagram Rinci Proses Input Menu 2.1 ..... | 29        |
| 3.5.5  | Diagram Rinci Proses Order 3.1 .....      | 30        |

|         |   |    |
|---------|---|----|
| 3.5.6   | Diagram Rinci Proses Pembayaran 4.1 .....                 | 31 |
| 3.5.7   | Diagram Rinci Proses Laporan 5.1 .....                    | 31 |
| 3.6.    | Entity Relationship Diagram (ERD) .....                   | 32 |
| 3.7.    | Kamus Data (Data Dictionary) .....                        | 33 |
| 3.8.    | Detail Desain .....                                       | 36 |
| 3.8.1.  | Rancangan File .....                                      | 36 |
| 3.8.2.  | Rancangan Tampilan .....                                  | 41 |
| 3.8.3.  | Rancangan Tampilan Login .....                            | 41 |
| 3.8.4.  | Rancangan Tampilan Halaman Admin .....                    | 42 |
| 3.8.5.  | Rancangan Tampilan Tambah User .....                      | 43 |
| 3.8.6.  | Rancangan Tampilan Menu .....                             | 43 |
| 3.8.7.  | Rancangan Tampilan Tambah Menu .....                      | 44 |
| 3.8.8.  | Rancangan Tampilan Edit Menu .....                        | 45 |
| 3.8.9.  | Rancangan Tampilan Kategori Menu .....                    | 45 |
| 3.8.10. | Rancangan Tampilan Tambah Kategori Menu .....             | 46 |
| 3.8.11. | Rancangan Tampilan Beban .....                            | 46 |
| 3.8.12. | Rancangan Tampilan Tambah Beban .....                     | 47 |
| 3.8.13. | Rancangan Tampilan Halaman Waiter ( pelayan ) .....       | 48 |
| 3.8.14. | Rancangan Tampilan Order Menu ( Waiter ) .....            | 48 |
| 3.8.15. | Rancangan Tampilan Detail Order ( Waiter ) .....          | 49 |
| 3.8.16. | Rancangan Tampilan Halaman Cashier ( Pembayaran ) .....   | 50 |
| 3.8.17. | Rancangan Tampilan Transaksi Pembayaran ( Cashier ) ..... | 50 |
| 3.8.18. | Rancangan Tampilan Beranda Owner dan Laporan User .....   | 51 |
| 3.8.19. | Rancangan Tampilan Data Menu ( Owner ) .....              | 51 |
| 3.8.20. | Rancangan Tampilan Laporan Beban .....                    | 52 |
| 3.8.21. | Rancangan Tampilan Laporan Pembayaran .....               | 52 |

|   |           |
|---|-----------|
| 3.8.22. Rancangan Tampilan Penjualan.....               | 53        |
| 3.8.23. Rancangan Tampilan Laba Rugi.....               | 53        |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>                | <b>54</b> |
| 4.1. Hasil.....   | 54        |
| 4.2. Pembahasan .....                                   | 55        |
| 4.2.1. Halaman Login .....                              | 55        |
| 4.2.2. Halaman User Admin .....                         | 56        |
| 4.2.3. Halaman Waiter (Pelayan).....                    | 60        |
| 4.2.4. Halaman Cashier (kasir) .....                    | 62        |
| 4.2.5. Halaman Owner ( Pemilik ).....                   | 64        |
| 4.3. Hasil Pengujian Menggunakan Black Box Testing..... | 67        |
| 4.3.1. Skenario Halaman Admin .....                     | 67        |
| 4.3.2. Pengujian Halaman Admin .....                    | 68        |
| 4.3.3. Skenario Halaman Waiter .....                    | 70        |
| 4.3.4. Pengujian Halaman Waiter .....                   | 71        |
| 4.3.5. Skenario Halaman Cashier .....                   | 72        |
| 4.3.6. Pengujian Halaman Cashier .....                  | 72        |
| 4.3.7. Skenario Halaman Owner .....                     | 74        |
| 4.3.8. Pengujian Halaman Owner .....                    | 74        |
| <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>                 | <b>77</b> |
| 5.1. Kesimpulan.....                                    | 77        |
| 5.2. Saran .....  | 78        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                             | <b>79</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 3. 1 Diagram Konteks .....                                   | 26 |
| Gambar 3. 2 DFD Level 0.....  | 27 |
| Gambar 3. 3 Diagram Rinci Proses Login .....                        | 28 |
| Gambar 3. 4 Diagram Rinci Proses Input Menu .....                   | 29 |
| Gambar 3. 5 Diagram Rinci Proses Order .....                        | 30 |
| Gambar 3. 6 Diagram Rinci Proses Detail Order.....                  | 31 |
| Gambar 3. 7 Diagram Rinci Proses Laporan .....                      | 32 |
| Gambar 3. 8 Gambar Rancangan ERD .....                              | 33 |
| Gambar 3. 9 Rancangan Tampilan Halaman Login.....                   | 42 |
| Gambar 3. 10 Rancangan Tampilan Halaman Admin .....                 | 43 |
| Gambar 3. 11 Rancangan Tampilan Tambah User .....                   | 43 |
| Gambar 3. 12 Rancangan Tampilan Menu .....                          | 44 |
| Gambar 3. 13 Rancangan Tampilan Tambah Menu .....                   | 45 |
| Gambar 3. 14 Rancangan Tampilan Edit Menu.....                      | 45 |
| Gambar 3. 15 Rancangan Tampilan Kategori Menu .....                 | 46 |
| Gambar 3. 16 Rancangan Tampilan Tambah Kategori Menu .....          | 46 |
| Gambar 3. 17 Rancangan Tampilan Beban .....                         | 47 |
| Gambar 3. 18 Rancangan Tampilan Tambah Beban .....                  | 48 |
| Gambar 3. 19 Rancangan Tampilan Halaman Waiter ( Pelayan ).....     | 48 |
| Gambar 3. 20 Rancangan Tampilan Order Menu .....                    | 49 |
| Gambar 3. 21 Rancangan Tampilan Detail Order.....                   | 49 |
| Gambar 3. 22 Rancangan Tampilan Halaman Cashier .....               | 50 |
| Gambar 3. 23 Rancangan Tampilan Transaksi Pembayaran .....          | 50 |
| Gambar 3. 24 Rancangan Tampilan Beranda Owner dan Laporan User..... | 51 |
| Gambar 3. 25 Rancangan Tampilan Data Menu.....                      | 51 |
| Gambar 3. 26 Rancangan Tampilan Laporan Beban .....                 | 52 |
| Gambar 3. 27 Rancangan Tampilan Laporan Transaksi.....              | 52 |
| Gambar 3. 28 Rancangan Tampilan Penjualan.....                      | 53 |
| Gambar 3. 29 Rancangan Tampilan Laba Rugi .....                     | 53 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar 4. 1 Halaman Login.....  | 55 |
| Gambar 4. 2 Halaman Beranda Admin .....                                   | 56 |
| Gambar 4. 3 Halaman Tambah User ( Admin ).....                            | 56 |
| Gambar 4. 4 Halaman Menu ( Admin ) .....                                  | 57 |
| Gambar 4. 5 Halaman Tambah Data Menu ( Admin ).....                       | 57 |
| Gambar 4. 6 Halaman Edit Data Menu ( Admin ).....                         | 58 |
| Gambar 4. 7 Halaman Kategori Menu ( Admin ) .....                         | 58 |
| Gambar 4. 8 Halaman Tambah Kategori ( Admin ) .....                       | 59 |
| Gambar 4. 9 Halaman Beban ( Admin ) .....                                 | 59 |
| Gambar 4. 10 Halaman Tambah Beban ( Admin ) .....                         | 60 |
| Gambar 4. 11 Halaman Beranda Pelayan .....                                | 61 |
| Gambar 4. 12 Halaman Order Menu Pelayan .....                             | 61 |
| Gambar 4. 13 Halaman Proses Pesanan.....                                  | 62 |
| Gambar 4. 14 Halaman Beranda Cashier.....                                 | 62 |
| Gambar 4. 15 Halaman Detail Order ( Kasir ).....                          | 63 |
| Gambar 4. 16 Halaman Cetak Transaksi, Cetak Pesanan dan Cetak Harga ..... | 63 |
| Gambar 4. 17 Halaman Beranda Owner dan Laporan User .....                 | 64 |
| Gambar 4. 18 Halaman Laporan daftar Menu ( Owner ).....                   | 64 |
| Gambar 4. 19 Halaman Laporan Beban ( Owner ) .....                        | 65 |
| Gambar 4. 20 Halaman Laporan Transaksi ( Owner ).....                     | 65 |
| Gambar 4. 21 Halaman Laporan Penjualan ( Owner ).....                     | 66 |
| Gambar 4. 22 Halaman Laporan Laba Rugi ( Owner ).....                     | 66 |

## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 2. 1 Simbol DFD .....                                  | 21 |
| Tabel 2. 2 Tabel Simbol ERD .....                            | 22 |
| Tabel 3. 1 Rancangan Tabel Admin.....                        | 38 |
| Tabel 3. 2 Rancangan Tabel User .....                        | 39 |
| Tabel 3. 3 Rancangan Tabel Level.....                        | 39 |
| Tabel 3. 4 Rancangan Tabel Menu .....                        | 40 |
| Tabel 3. 5 Rancangan Tabel Kategori Menu .....               | 40 |
| Tabel 3. 7 Rancangan Tabel Order .....                       | 41 |
| Tabel 3. 8 Rancangan Tabel Detail Order.....                 | 41 |
| Tabel 3. 9 Rancangan Tabel Beban.....                        | 42 |
| Tabel 4. 1 Skenario Halaman Admin (Black Box Testing) .....  | 68 |
| Tabel 4. 2 Pengujian Halaman Admin .....                     | 69 |
| Tabel 4. 3 Pengujian Halaman Data User (Admin) .....         | 69 |
| Tabel 4. 4 Pengujian Halaman Daftar Menu (Admin).....        | 70 |
| Tabel 4. 5 Pengujian Halaman Kategori Menu (Admin) .....     | 70 |
| Tabel 4. 6 Pengujian Halaman Beban (Admin) .....             | 71 |
| Tabel 4. 7 Pengujian Halaman Logout Admin.....               | 71 |
| Tabel 4. 8 Skenario Halaman Waiter .....                     | 71 |
| Tabel 4. 9 Pengujian Halaman Login Waiter .....              | 72 |
| Tabel 4. 10 Pengujian Halaman Order (Waiter) .....           | 72 |
| Tabel 4. 11 Pengujian Halaman Logout (Waiter).....           | 73 |
| Tabel 4. 12 Skenario Halaman Cashier.....                    | 73 |
| Tabel 4. 13 Pengujian Halaman login Cashier.....             | 73 |
| Tabel 4. 14 Pengujian Halaman Pembayaran (Cashier).....      | 74 |
| Tabel 4. 15 Pengujian Halaman Logout Cashier .....           | 74 |
| Tabel 4. 16 Skenario Halaman Owner .....                     | 75 |
| Tabel 4. 17 Pengujian Halaman login Owner .....              | 75 |
| Tabel 4. 18 Pengujian Halaman laporan Data User (Owner)..... | 75 |

|  |    |
|--|----|
| Tabel 4. 19 Pengujian Halaman Laporan Daftar Menu (Owner)..... | 76 |
| Tabel 4. 20 Pengujian Halaman Laporan Pembayaran (Owner).....  | 76 |
| Tabel 4. 21 Pengujian Halaman Laporan beban (Owner).....       | 76 |
| Tabel 4. 22 Pengujian Halaman Laporan Penjualan (Owner).....   | 77 |
| Tabel 4. 23 Pengujian Laporan Laba Rugi (Owner) .....          | 77 |
| Tabel 4. 24 Pengujian Halaman Logout Owner .....               | 77 |



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pada bagian bab ini akan membahas pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah metodologi penelitian, metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem dan bahan serta alat yang digunakan dalam penelitian. Bab ini juga menjelaskan mengenai gambaran umum dari keseluruhan kegiatan yang dilakukan selama penelitian project akhir.

Berkembangnya teknologi mempengaruhi banyak aspek, salah satunya pada sistem transaksi atau penjualan diberbagai kalangan usaha. Teknologi yang sedang berkembang sangat pesat pada pengaplikasiannya adalah teknologi internet, komputer, jaringan dan informasi. Dampak teknologi yang selalu berkembang membuat kita harus selalu memperbaharui dan menerima perubahan seiring dengan kemajuan dan perkembangan teknologi tersebut. Perubahan ini juga dapat membuat sumber daya manusia semakin berkembang dan mulai memanfaatkan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Teknologi informasi memiliki peran penting bagi perusahaan. Teknologi informasi dapat digunakan untuk memberikan informasi manajemen ketika mengambil keputusan, dan juga dapat digunakan untuk menjalankan operasi perusahaan.

Usaha Rumah Makan diyakini sebagai salah satu bentuk usaha ekonomi yang memiliki prospek yang bagus. Rumah makan juga bisa menggunakan teknologi informasi untuk memudahkan dalam proses pendataan ataupun transaksi. Dengan menggunakan teknologi informasi berbasis *website* membantu rumah makan dalam media pemasaran yang tepat dan membantu untuk melakukan proses transaksi dengan pelanggan. Melalui *website* juga, rumah makan dapat memantau laporan keuangan hasil penjualan tanpa harus menghitung secara manual.

Rumah Makan Olamita merupakan rumah makan yang menyajikan makanan ataupun minuman khas daerah Gorontalo yang berlokasi di Jakarta Selatan. Selama proses penjualan pada rumah makan olamita masih menggunakan sistem yang manual, baik proses mencatat menu pesanan, transaksi penjualan dan laporan keuangan yang masih dilakukan dengan mencatat secara manual. Hal ini terjadi karena belum adanya aplikasi yang mendukung dalam proses tersebut , sehingga menyebabkan kinerja dari rumah makan menjadi kurang terorganisir.

Maka dari itu, pemanfaatan teknologi informasi, internet dan komputer berupa aplikasi berbasis *website* dapat membantu untuk meningkatkan kinerja rumah makan dalam proses penjualan. Berdasarkan uraian diatas, perlu dirancang sebuah *website* yang mampu memberikan kemudahan dalam proses pendataan baik transaksi maupun mencatat data laporan keuangan pada Rumah Makan Olamita.

Maka sesuai dengan latar belakang di atas maka penulis mengambil judul project akhir : **“APLIKASI PENJUALAN PADA RUMAH MAKAN KHAS GORONTALO OLAMITA”**.

## **1.2. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, sudah dapat terlihat beberapa masalah yang dialami oleh Rumah Makan Olamita. Oleh karena itu, agar pembahasan tidak meluas, maka perlu adanya batasan masalah-masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibangun untuk Rumah Makan Olamita merupakan aplikasi yang berbasis *website* yang mengelola dan menyediakan informasi data daftar menu, data *order* (pesanan), informasi transaksi pembayaran dan informasi laporan keuangan.
2. Aplikasi yang berbasis *website* ini menyediakan informasi data menu makan dan minum untuk memudahkan pelayan dalam menginput data pesanan pelanggan.
3. Aplikasi berbasis *website* ini dapat mengelola data transaksi pembayaran saat pelanggan sudah memesan daftar menu.

## **1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1.3.1. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu :

1. Membuat sistem informasi penjualan berbasis *website*
2. Membuat aplikasi penjualan berbasis *website* yang akan membantu pelanggan dan pegawai dalam melakukan proses transaksi pesanan.
3. Membantu pembuatan data informasi laporan transaksi dan laporan keuangan agar lebih terkomputerisasi, menghemat waktu, dan terorganisir.

### **1.3.2. Manfaat Penelitian**

Berikut merupakan manfaat penelitian yang diharapkan dari adanya kegiatan penelitian ini, yaitu :

1. Membantu dalam proses perhitungan saat pembuatan laporan dengan lebih cepat, terorganisir , akurat dan lebih mudah.
2. Membantu dalam melakukan transaksi baik saat memesan hingga proses pembayaran yang dilakukan pelanggan dan pegawai.
3. Membantu dalam menyimpan laporan, data informasi rumah makan, transaksi penjualan.
4. Membantu dalam proses mengelola data informasi, penyimpanan data dan laporan data keuangan.

### **1.4. Waktu dan Tempat Penelitian**

Kegiatan penelitian ini berlangsung selama kurang lebih 3 bulan dimulai dari tanggal 21 Desember 2020 sampai dengan 22 Maret 2021. Penelitian ini dilaksanakan di Rumah Makan Olamita yang beralamat di Jl. KH. Abdullah Syafei No.51B, RW.9, Bukit Duri, Kec. Tebet, Kota Jakarta Selatan.

### **1.5. Metodologi Penelitian**

Metodolgi penelitian merupakan proses penelitian yang disusun secara teratur yang digunakan oleh seorang peneliti untuk mengumpulkan data maupun informasi yang disesuaikan dengan subjek atau objek yang diteliti agar dapat menghasilkan data yang akurat dan prinsip-prinsip yang sistematis. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh cara dalam menangani permasalahan yang peneliti

bahas yaitu mengenai sistem penjualan dan penyimpanan data informasi laporan pada rumah makan.

### **1.5.1. Metodologi Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dan informasi merupakan bahan utama dalam membuat gambaran spesifikasi yang akan penulis buat. pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis untuk mendapatkan suatu informasi yang dibutuhkan dalam mencapai tujuan dari penelitian ini. Berikut merupakan kegiatan yang penulis lakukan untuk mendapatkan data dan informasi dengan menggunakan berbagai teknik selama proses :

#### **A. Data Primer**

##### **1. Observasi**

Metode observasi merupakan teknik pengumpulan data dan informasi dengan proses pengamatan dan pencatatan data informasi secara sistematis yang penulis lakukan dalam proses pengamatan langsung di Rumah Makan Olamita.

##### **2. Wawancara / *Interview***

Wawancara / *interview* merupakan kegiatan yang penulis lakukan dalam proses pengumpulan data dan informasi. wawancara / *interview* merupakan proses tanya jawab yang penulis lakukan dengan staff Rumah Makan Olamita, khususnya staff yang dianggap dapat memberikan informasi yang dibutuhkan penulis dalam proses penelitian ini.

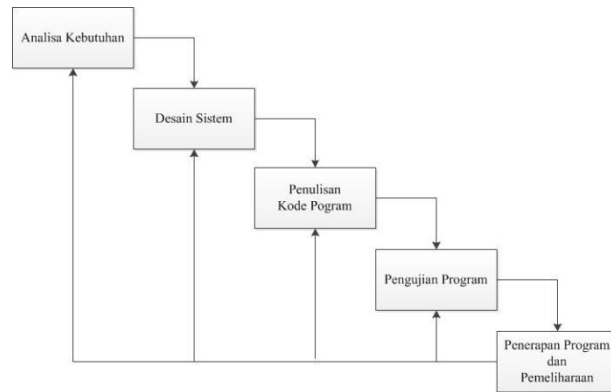
## **B. Data Sekunder**

Data sekunder merupakan sumber data yang diperoleh dari sumber atau penelitian orang lain yang telah dipublikasikan dan dikumpulkan untuk menjadi dasar kesimpulan dari sebuah penelitian. Dalam proses penelitian ini, penulis mengumpulkan serta mempelajari informasi mengenai penjualan melalui *literature* seperti buku, artikel dan jurnal serta *literature* lain yang dapat menjadi referensi dan membantu penulis dalam memperoleh informasi pengetahuan dasar yang relevan dalam proses pembuatan project akhir ini.

### **1.5.2. Metode Pengembangan Sistem**

Metode pengembangan sistem yang penulis pilih sebagai dasar untuk menentukan pembuatan aplikasi berdasarkan model pengembangan perangkat lunak yaitu model air terjun atau *waterfall*. Metode *waterfall* (air terjun) menurut pandangan (Pressman:2002), ialah proses pengembangan perangkat yang berurutan, dimana kemajuannya dilihat sebagai aliran ke bawah yang terus menerus dalam tahap perencanaan, pemodelan, implementasi (konstruksi) dan pengujian seperti air terjun.

Metode pengembangan *waterfall* ini dipilih karena kepraktisan rekayasa yang dimiliki model ini membuat kualitas perangkat lunak tetap terjaga dan pengembangan yang terstruktur juga terorganisir. Dalam proses pengembangan dalam sistem ini, setiap fase yang di kerjakan harus terselesaikan dengan lengkap sebelum berlanjut ke fase selanjutnya. Gambar berikut merupakan alur model pengembangan *waterfall*.



**Gambar 1. 1 Model Pengembangan *Waterfall***

**Sumber : (Kadir A. , 2003)**

Berikut merupakan penjelasan dari masing-masing tahapan *Model Waterfall* dalam merancang dan mengembangkan *website* dalam proses penelitian ini :

### **1. Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan merupakan pengumpulan data dengan melakukan penelitian, wawancara serta studi *literature*. Dalam kegiatan ini, seorang sistem analis bertugas untuk menggali informasi sebanyak-banyaknya dari pengguna (*user*) yang akan menghasilkan sebuah sistem yang bisa di kelola oleh pengguna (*user*) tersebut. Kegiatan ini bertujuan untuk memahami kebutuhan dari setiap proses sistem yang akan dibangun dan dikembangkan sehingga dapat memadai kebutuhan tersebut.

Dari proses proses pengumpulan data yang dilakukan, akan menghasilkan data yang berhubungan dengan keinginan pengguna (*user*) atau yang disebut dengan *user requirement* dalam pembuatan sistem.

## **2. Perancangan / Desain Sistem**

Dalam tahap ini perancangan sangat dibutuhkan saat melakukan proses pengembangan sistem informasi yang diajukan. Proses perancangan atau desain sistem ini akan menerjemahkan syarat kebutuhan desain ke sebuah perangkat lunak sebelum disebut *coding*. Tahap desain yang dijelaskan oleh (Pressman:2010), ialah tahap desain meliputi desain data, desain arsitektural, desain antarmuka dan desain komponen.

Dari kegiatan tersebut tahapan ini akan menghasilkan *software requirement specification* atau dokumen yang digunakan *programmer* untuk melakukan aktivitas dalam proses pembuatan sistemnya.

## **3. Implementasi atau pemrograman**

Implementasi merupakan penerapan rancangan yang di terjemahkan ke bahasa yang dapat dikenali komputer. Sedangkan, tahap implementasi perangkat lunak atau coding disebut pemrograman. Tahapan implemetasi ini dilakukan oleh seorang *programmer* yang akan melakukan proses penerjemahan yang diminta oleh pengguna (*user*).

Dengan kata lain, dalam tahap ini penggunaan komputer akan dimaksimalkan.

## **4. Pengujian**

Pengujian merupakan kegiatan yang dilakukan setelah menjalankan proses implementasi. Pengujian merupakan proses menjalankan dan mengevaluasi suatu sistem atau perangkat lunak baik



secara manual atau otomatis. Dimana pada proses awal yaitu pengkodean atau penerapan bahasa yang dapat dikenali komputer selesai, maka selanjutnya akan dilakukan pengujian atau *testing* terhadap sistem yang telah dibuat. Tujuan dari pengujian atau *testing* adalah untuk menguji apakah sistem ataupun perangkat lunak tersebut sudah memenuhi persyaratan atau belum dan menemukan kesalahan ataupun kekurangan terhadap sistem tersebut.

## **5. Penerapan**

Setelah melakukan tahapan dari proses pengembangan dalam pembuatan sistem tersebut, yang berawal dari analisa kebutuhan, perancangan / desain sistem, implementasi atau pemrograman dan sudah tahap pengujian maka sistem yang sudah selesai dikerjakan akan bisa digunakan oleh pengguna (*user*) sesuai dengan kebutuhan.

## **6. Pemeliharaan**

Sistem ataupun perangkat lunak yang telah diterapkan oleh pengguna (*user*) pasti akan mengalami perubahan. Adanya perubahan tersebut karena terjadinya kesalahan karena sistem ataupun perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan dengan sistem operasi yang baru. Oleh karena itu, diperlukannya upaya dalam pemeliharaan dan pengembangan sistem atau perangkat lunak tersebut.

## **1.6. Bahan dan Alat yang digunakan dalam proses penelitian**

### **A. *Hardware* ( Perangkat Keras ) :**

Laptop ASUS dengan spesifikasi sebagai berikut :

- CPU : Intel Core i3-6006U, 2.0GHz
- Flashdisk ( USB )
- Printer Canon PIXMA iP2870S

### **B. *Software* ( Perangkat Lunak ) :**

- Sistem Operasi Windows 10
- MySQL, PHP
- XAMPP
- SublimeText
- Google Chrome

## DAFTAR PUSTAKA

- Baridwan, Z. (2008). *Intermediate Accounting*. Yogyakarta: BPFE.
- Budiani, N. (2000). *Data Flow Diagram Sebagai Alat Bantu Desain Sistem*.
- Ciksadan, A. R. (2019). Rancang Bangun Aplikasi E-Ticketing Travel Antar Kota Berbasis Android. *Riset Sistem Informatika dan teknik Informatika* , 4, 158.
- Davis, G. B. (1991). *Kerangka Dasar: Sistem Informasi Manajemen, Bagian 1* . Jakarta: PT. Pustaka Binamas.
- Fathansyah, I. (2007). *Basis Data*. Bandung: Informatika.
- Febio, R. S. (2011). Membangun Aplikasi *E-Library* Menggunakan HTML, PHP *SCRIPT*, dan *MYSQL Database*. *Processor* , 6(Stikom Dinamika Bangsa - Jambi), 41.
- Hanif, A. F. (2007). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hidayat, R. (2014). Sistem Informasi Ekspedisi Barang Dengan Metode E-CRM Untuk Meningkatkan Pelayanan Pelanggan. *Sistofek Global*, 4, 42.
- IAI. (2004). *Standar Akuntansi Keuangan, Edisi ketiga*. Jakarta: Salemba Empat.
- Kadir, A. (2013). *Javascript & JQuery*. Yogyakarta: Andi.
- Kawistra, P. H. (2014). *Pemograman Web*. Bandung: Informatika.
- Kirana, A. L. (n.d.). Rancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website Pada Tina Mitra. *LP2M STMIK Nurdin Hamzah*.
- Kotler, P. (2009). *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: Erlangga.
- Ladjamudin, A.-B. b. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Marakas, O. &. (2009). *Management Information Systems.Ninth Edition*. New York: McGraw-Hill/Irwin.
- Mulyadi. (2001). *Sistem Akuntansi Edisi Ketiga*. Jakarta: Salemba Empat.
- Mulyadi. (2008). *Sistem Akuntansi*. Jakarta: Salemba Empat.
- Raharjo, B. (2011). *Belajar Otodidak Membuat Database Menggunakan MySQL*. Bandung: Informatika.
- Rahman, S. (2013). *Cara Gampang Bikin CMS PHP Tanpa Ngoding*. Jakarta: Mediakita.
- Sadeli, L. (2014). *Dasar Dasar Akuntansi*. Jakarta: PT.Bumi Aksara.
- Sutabri, T. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Sutanta, E. (2009). *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Whitten, B. d. (2009). *System Analysis and Design For The Global Enterprise*.