



Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Katering Dapur Mustika Berbasis *Waterfall*

Yusuf Fadila Husein¹, Muryan Awaludin², Dedi Setiadi³

yusuffadilahusein@gmail.com¹, muryanawaludin1@gmail.com², dedijahsy@gmail.com³

Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma, Jakarta

Info Artikel

Histori Artikel:

Diajukan:

Direvisi:

Diterima:

Kata kunci:

*Sistem Informasi Penjualan,
Katering, Metode Waterfall*

Keywords:

*Sales Information System, Cathering,
Waterfall Method*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi penjualan katering Dapur Mustika dengan menerapkan metode pengembangan Waterfall. Latar belakang penelitian menyoroti pentingnya adopsi sistem komputerisasi dalam meningkatkan efektivitas dan akurasi pencatatan serta informasi yang dihasilkan dalam proses penjualan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan sistem informasi telah membantu meningkatkan kinerja bisnis seperti pada toko kue Dua Mahkota. Namun, masih banyak usaha kecil, termasuk toko katering Dapur Mustika, yang menghadapi tantangan dalam proses transaksi manual. Metode Waterfall dipilih untuk pengembangan sistem ini karena memungkinkan tahapan pengembangan yang berurutan dan sistematis, mulai dari analisis hingga pengujian. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan akurasi proses penjualan dengan memperbaiki pencatatan data, ketersediaan menu, dan pembuatan laporan penjualan. Penggunaan alat bantu pemodelan seperti ER-Diagram dan use case diagram juga digunakan untuk memfasilitasi pemahaman struktur data dan interaksi antara sistem dengan pengguna. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kinerja dan efisiensi operasional toko katering Dapur Mustika melalui implementasi sistem informasi yang terkomputerisasi.

This research aims to develop a sales information system for Dapur Mustika Catering by applying the waterfall development method. The background of the study highlights the importance of adopting computerized systems in improving the effectiveness and accuracy of recording and information generation in the sales process. Previous research has shown that the use of information systems has helped improve business performance, as seen in the Dua Mahkota cake shop. However, many small businesses, including Dapur Mustika Catering, still face challenges in manual transaction processes. The Waterfall method was chosen for the development of this system because it allows for sequential and systematic development stages, from analysis to testing. Through this approach, it is expected to improve the efficiency and accuracy of the sales process by enhancing data recording, menu availability, and sales report generation. Modeling tools such as ER-Diagram and use case diagrams are also used to facilitate understanding of data structure and interaction between the system and users. The results of this research are expected to provide a positive contribution to improving the performance and operational efficiency of Dapur Mustika Catering through the implementation of a computerized information system.

I. PENDAHULUAN

Sistem komputerisasi berperan penting dalam meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam pencatatan serta pengelolaan data bisnis (1). Banyak usaha kecil dan menengah, termasuk Katering Dapur Mustika, masih menggunakan metode manual dalam proses operasionalnya. Metode manual ini menimbulkan berbagai permasalahan, seperti ketidakakuratan dalam pencatatan, inefisiensi dalam pengelolaan data, serta keterlambatan dalam pembuatan laporan. Selain itu, data yang dicatat secara manual rentan terhadap risiko kehilangan, kerusakan, dan masalah keamanan lainnya.

Dalam konteks Katering Dapur Mustika, permasalahan ini mencakup ketidakakuratan dalam pencatatan pesanan, kesulitan dalam pengelolaan stok bahan baku, dan proses pembuatan laporan penjualan yang lambat. Proses transaksi yang masih dilakukan secara manual tidak hanya menghambat efisiensi tetapi juga dapat menurunkan kepuasan pelanggan. Dengan tantangan-tantangan ini, kebutuhan akan sistem yang terkomputerisasi menjadi sangat penting untuk meningkatkan efektivitas operasional.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi pemesanan menggunakan metode *Waterfall*, yang dikenal dengan pendekatan sistematis dan terstruktur dalam pengembangan perangkat lunak (2). Dengan menerapkan metode ini, diharapkan dapat mengatasi masalah yang ada, mempercepat proses pencatatan, meningkatkan akurasi data, serta mempermudah pembuatan laporan. Implementasi sistem ini akan memberikan solusi yang efektif untuk Katering Dapur Mustika, meningkatkan kinerja operasional, dan memastikan bahwa data serta proses transaksi dikelola dengan lebih baik dan aman.

II. METODE

2.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data untuk penelitian ini menggunakan beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, dan studi literatur. Melalui observasi, peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan dan proses bisnis yang berlangsung di Dapur Katering Mustika. Tujuan dari pengamatan ini adalah untuk memperoleh informasi dan data yang lebih akurat serta mendetail, sesuai dengan masalah yang diteliti. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara langsung dengan pihak-pihak terkait di Dapur Katering Mustika, termasuk owner dan pelanggan. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dan penjelasan yang diperlukan, seperti sejarah perusahaan, struktur organisasi, serta kebutuhan-kebutuhan Dapur Katering Mustika. Informasi dari wawancara dengan owner memberikan wawasan tentang pengelolaan dan strategi bisnis, sementara wawancara dengan pelanggan memberikan perspektif tentang kepuasan dan harapan mereka terhadap layanan katering. Selain itu, peneliti melakukan studi literatur untuk mengumpulkan informasi tambahan dari berbagai sumber, seperti jurnal, buku, dokumentasi, internet, dan pustaka lainnya, yang relevan dengan topik permasalahan yang dibahas dalam penelitian.

2.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem perangkat lunak yang peneliti gunakan yaitu Metode *Waterfall*. *Waterfall* mementingkan dokumentasi dan model ini layak pada *project* yang mengutamakan kualitas (3). Metode *Waterfall* dipilih untuk pengembangan sistem ini karena memungkinkan tahapan pengembangan yang berurutan dan sistematis, mulai dari analisis hingga pengujian. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan akurasi proses penjualan dengan memperbaiki pencatatan data, ketersediaan menu, dan pembuatan laporan penjualan. Model *waterfall* mempunyai tahapan-tahapan yang harus dilewati seperti, *analysis*, *design*, *testing*, dan *implementation* (4). Berikut adalah tahapan model *waterfall* yang peneliti lakukan:

1. *Analysis*, pada tahap ini penulis telah melakukan observasi di Dapur Katering Mustika untuk memahami prosedur penjualan serta pembuatan laporan yang berlaku di tempat tersebut. Selain itu, penulis juga menganalisis berbagai kebutuhan yang diperlukan oleh sistem.

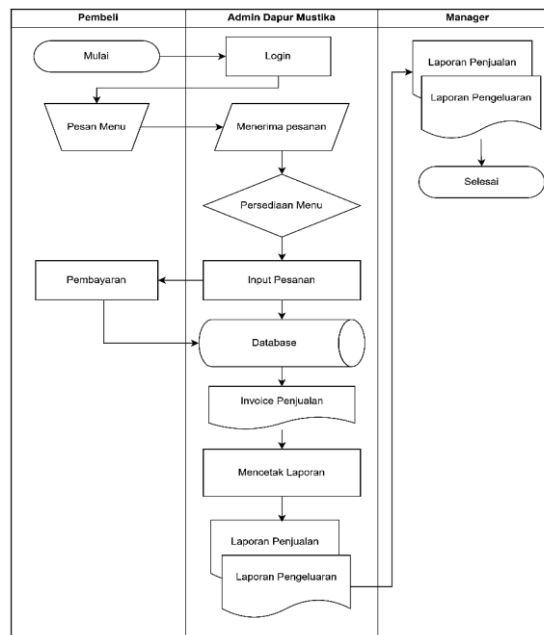
2. *Design*, Desain perancangan sistem adalah tahapan dari sebuah proses kebutuhan-kebutuhan dari siklus perkembangan sistem baru. Pada tahap ini akan menjelaskan *use case diagram*, *diagram activity*, spesifikasi *file*, spesifikasi *software* dan *hardware*. Rancangan rampilan program dan impelentasi sistem yang telah dibuat
3. *Implementation & Testing*, tahap implementasi adalah fase di mana sistem yang telah dirancang dijelaskan secara rinci, mencakup perincian pembuatan sistem sesuai dengan hasil analisis. Setelah tahap implementasi, dilakukan tahap pengujian terhadap sistem yang telah dirancang. Pada tahap ini, kita dapat menilai apakah sistem tersebut mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Dengan menggunakan metode pengujian *blackbox*, sistem akan diuji berdasarkan fungsionalitasnya, tanpa mengetahui struktur internal kode.

III. HASIL DAN DISKUSI

3.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Analisis sistem dapat diartikan sebagai proses pemecahan sebuah sistem informasi lengkap ke dalam komponen-komponen terpisah, dengan tujuan untuk mengenali dan menilai masalah, peluang, hambatan, serta kebutuhan yang ada. Dengan analisis ini, diharapkan dapat diajukan perbaikan-perbaikan yang diperlukan.

3.1.1 *Flow Map* Sistem Berjalan

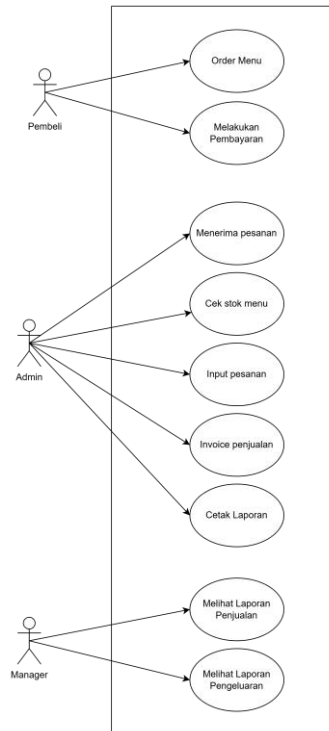


Gambar 1 Flow map sistem berjalan

Flow map sistem di dapur katering Mustika dimulai dengan pihak Dapur Mustika yang menawarkan menu kepada calon pembeli. Calon pembeli kemudian melihat berbagai pilihan menu jasa katering yang tersedia dan memilih menu yang diinginkan. Setelah itu, admin Dapur Mustika menerima pesanan dari pembeli dan memproses pesanan tersebut. Pesanan yang telah diproses kemudian dikirimkan kepada pembeli. Setelah menerima pesanan, pembeli melakukan pembayaran sesuai dengan pesanan yang diterima.

3.1.2 Use Case Sistem Berjalan

Use Case Diagram, aktor yang terlibat dalam sistem:



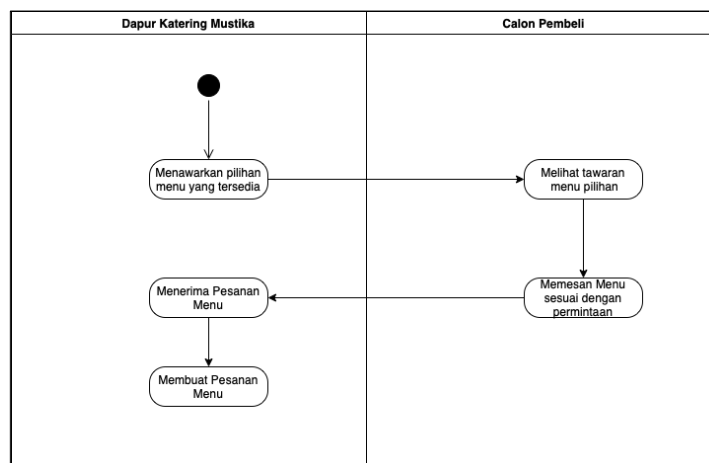
Gambar 2 Use Case Diagram Sistem Berjalan

Sistem yang berjalan saat ini di Dapur Katering Mustika dapat menerima pesanan dan menginputnya ke dalam sistem. Selain itu, dapur ini juga dapat membuat invoice penjualan serta mencetak laporan penjualan dan pengeluaran. Dapur Katering Mustika memiliki kemampuan untuk memeriksa stok menu yang tersedia. Calon pembeli dapat memulai proses pemesanan, memilih menu yang diinginkan, dan melakukan pembayaran.

3.1.3 Activity diagram sistem berjalan

Activity diagram dari sistem yang berjalan saat ini, yang meliputi dua aktivitas utama:

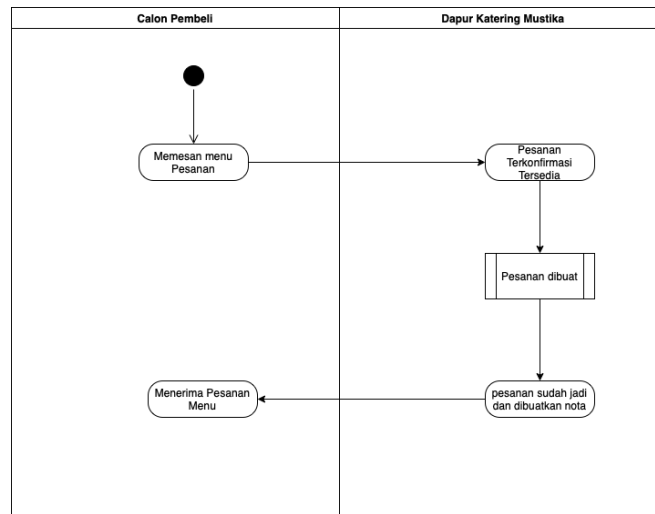
1. Activity diagram penawaran jasa sistem berjalan



Gambar 3 Activity diagram penawaran jasa sistem berjalan

Katering dapur Mustika menawarkan jasa pilihan menu terhadap calon pembeli berupa catalog menu yang tersedia, apabila terdapat menu yang sesuai dengan permintaan, maka pembeli akan melakukan pemesanan.

2. Activity diagram pembayaran jasa sistem berjalan



Gambar 4 Activity diagram pembayaran sistem berjalan

Jika pesanan yang telah dipesan terkonfirmasi tersedia, calon pembeli akan melakukan tahap pembayaran dan dilanjutkan dengan pembuatan nota oleh pihak Dapur Katering Mustika.

3.1.4 Analisis dokumen sistem berjalan

Spesifikasi dokumen sistem berjalan ini merincikan bentuk-bentuk dokumen yang masuk akan dikeluarkan sistem penjualan barang komputer pada Dapur Katering Mustika. Spesifikasi dokumen sistem berjalan ini terdiri dari bentuk dokumen masukan dan bentuk dokumen keluaran.

a. Bentuk Sistem Masukan

Dokumen yang menjadi masukan sistem akan diuraikan lebih lanjut menjadi spesifikasi bentuk dokumen masukan berupa penjelasan rinci dari dokumen tersebut. Dokumen masukan yang mengalir di sistem dari satu (1) dokumen yaitu pesanan lauk.

- Nama Dokumen : Pemesanan Menu
- Fungsi : Sebagai Data jasa yang dipilih konsumen
- Sumber : Konsumen
- Tujuan : Administrasi
- Media : Kertas
- Jumlah : 1 Lembar
- Frekuensi : A-1

b. Bentuk Sistem Keluaran

Dokumen yang menjadi keluaran sistem akan diuraikan lebih lanjut menjadi spesifikasi bentuk dokumen keluaran berupa penjelasan rinci dari dokumen tersebut. Dokumen keluaran yang dialirkan oleh sistem terdiri dari tiga (3) dokumen yaitu Katalog Menu, nota penjualan, dan laporan penjualan.

- 1) Nama Dokumen : Katalog Menu
 - Fungsi : Sebagai refrensi dan detail jasa katering
 - Sumber : Administrasi
 - Tujuan : Konsumen
 - Media : Kertas
 - Jumlah : 1 Lembar
 - Frekuensi : Setiap menawarkan jasa
 - Lampiran : B-1

- 2) Nama Dokumen: Nota Penjualan
 Fungsi : Sebagai Bukti Pelunasan Transaksi
 Sumber : Administrasi
 Tujuan : Konsumen
 Media : Kertas
 Jumlah : 2 Lembar
 Frekuensi : Setiap Pelunasan Transaksi
 Lampiran : B-2

- 3) Nama Dokumen: Laporan Penjualan
 Fungsi : Sebagai Daftar Transaksi Penjualan
 Sumber : Administrasi
 Tujuan : Pemilik
 Media : Kertas
 Jumlah : 2-4 Lembar
 Frekuensi : Setiap Akhir Bulan
 Lampiran : B-3

3.2 Analisa Permasalahan

Analisis permasalahan ini menjadi dasar asumsi untuk pemahaman lebih lanjut mengenai isu-isu yang akan dijelaskan dalam prosedur flowmap di atas. Analisis permasalahan berdasarkan prosedur yang ada, yaitu:

1. Sistem yang berjalan saat ini memerlukan banyak pencatatan manual dan data yang belum terkomputerisasi.
2. Pemasaran harus datang langsung ke calon pembeli untuk menawarkan jasa katering secara konvensional.
3. Minimnya pemesanan katering menyebabkan penjualan belum mencapai potensi maksimal.
4. Tidak adanya informasi ketersediaan menu lauk pauk secara real-time.

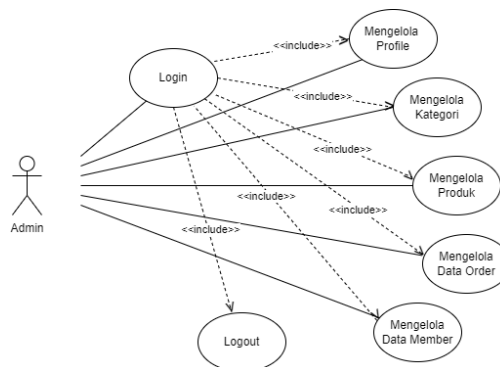
Solusinya untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi, penulis mengusulkan solusi berupa perancangan sistem berbasis web yang terkomputerisasi. Sistem ini akan menyediakan informasi dan data secara real-time untuk mempermudah pengelolaan dan meningkatkan efisiensi.

3.3 Rancangan Sistem Dan Program Usulan

3.3.1 Rancangan Use Case Diagram

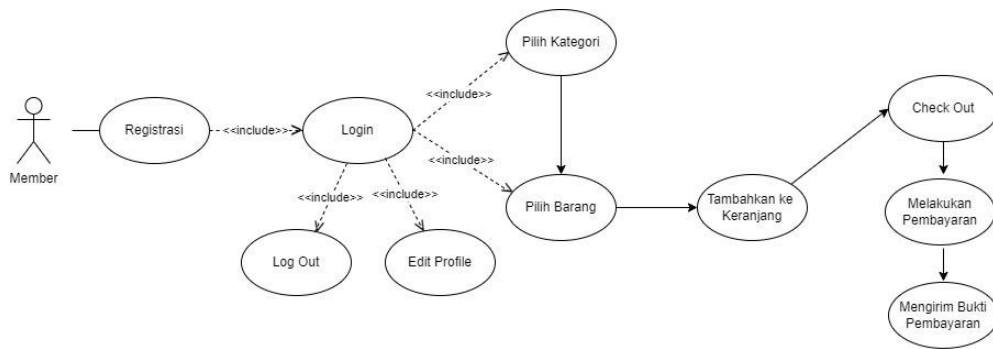
Use case diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antara aktor dan sistem yang akan dibangun. Dalam sistem ini, terdapat dua aktor utama yaitu Admin dan Member. Admin memiliki akses untuk mengelola berbagai data dalam sistem, sementara Member berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pembelian barang dan mengelola profil mereka.

a. Use Case Diagram Admin



Gambar 5 Use Case Diagram Admin

b. *Use Case Diagram System Member*

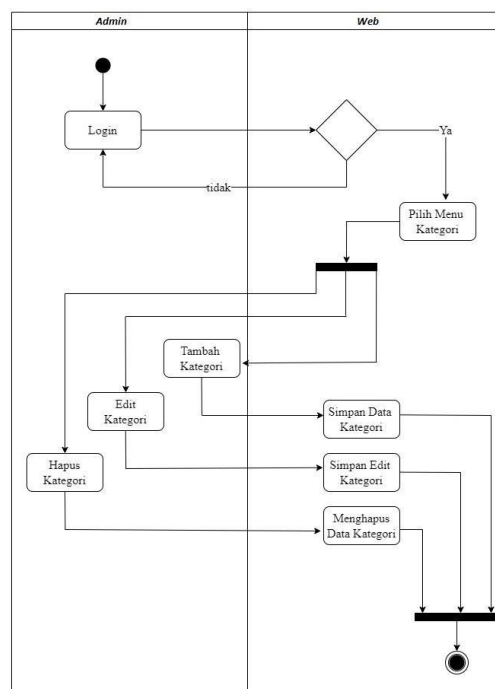


Gambar 6 *Use Case Diagram System Member*

3.3.2 Rancangan Diagram Aktivitas

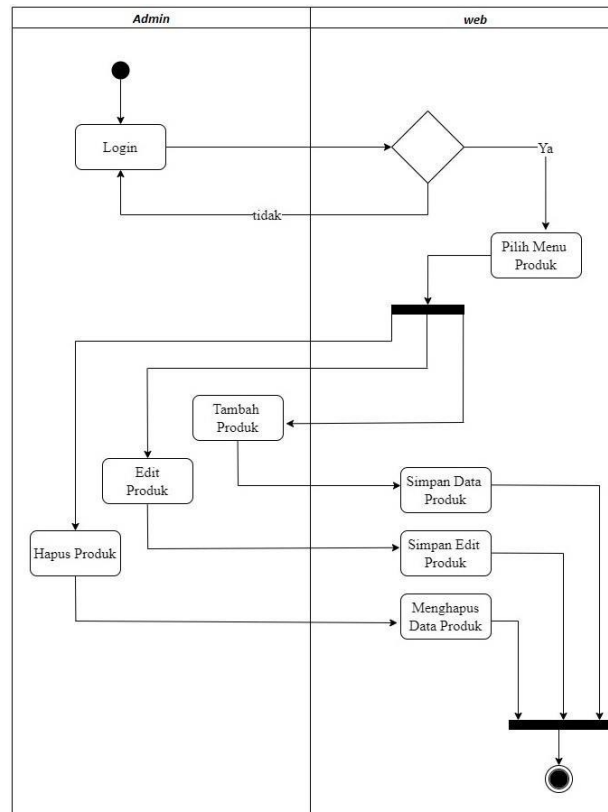
Diagram aktivitas digunakan untuk menggambarkan alur kerja dari berbagai proses dalam sistem. Setiap aktivitas menggambarkan langkah-langkah yang dilakukan oleh pengguna atau sistem dari awal hingga akhir suatu proses.

1. *Activity Diagram Admin tambah kategori*



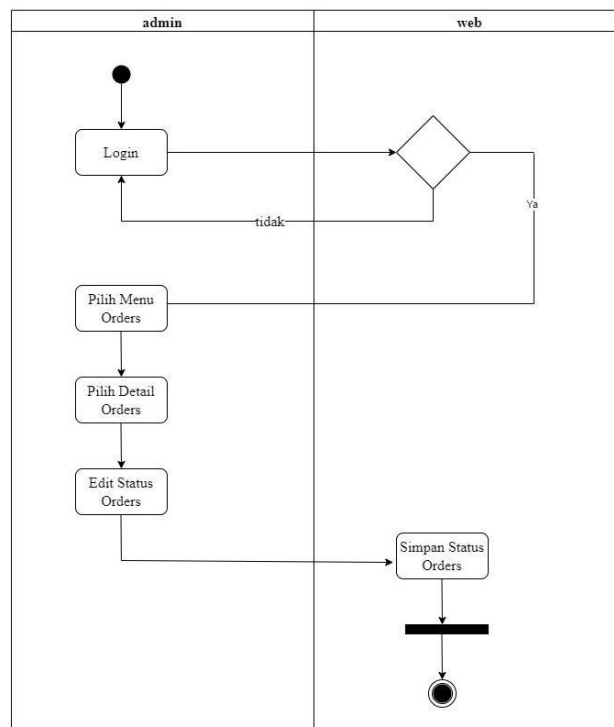
Gambar 7 *Activity Diagram Admin tambah kategori*

2. *Activity Diagram Admin tambah produk*



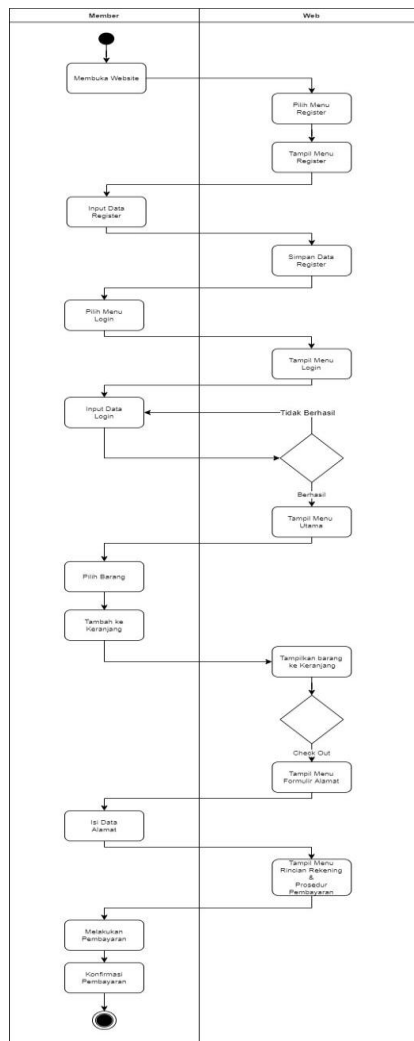
Gambar 8 Activity Diagram tambah produk

3. Activity Diagram Admin Kelola Order



Gambar 9 Activity Diagram Kelola order

4. Activity Diagram Member Belanja Online



Gambar 10 Activity Diagram Member Belanja Online

3.3.3 Implementasi

- a. Tampilan *Home*, Pada tampilan *home*, merupakan tampilan paling awal yang disajikan kepada *user*. Tampilan *home* ini juga dapat menjadi navigasi *menu* lainnya pada *website*.

Profil Dapur Mustika

Dapur Mustika merupakan usaha keluarga yang didirikan pada tahun 2011 yang diawali dengan usaha kecil-kecilan yang dan berawal dari pesanan yang hanya 10 box dan terus berlanjut.

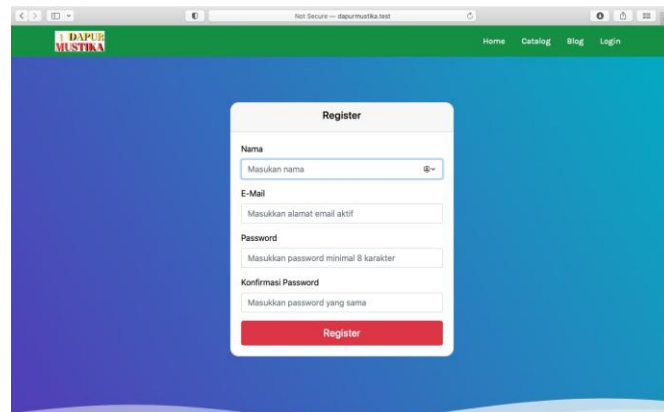
Dapur Mustika mempunyai visi untuk mengenalkan makanan dan mempertahankan makanan khas betawi yang juga berharap menjadi *menu favorite* bagi para penikmatnya yang nantinya berharap bisa membuka *katering* untuk pesanan yang lebih banyak kuantitasnya

Dapur Mustika dalam juga menjalankan misi untuk mewujudkan visinya dengan terus berusaha memasarkan dan memperbaiki citra rasa berdasarkan banyak *refrensi* tentunya kritik dan saran sangat kami pertimbangkan dari *kostumer-kostumer langganan* kami tentunya.



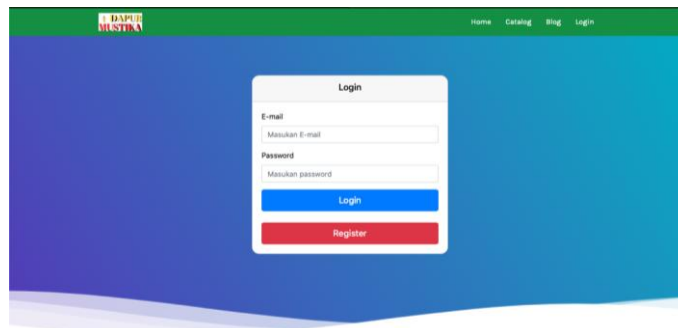
Gambar 11 Tampilan *Home*

- b. Tampilan *Register*, Pada tampilan *form* registrasi *customer* merupakan *form* pendaftaran yang akan di-*input* oleh *customer* bila *customer* belum mempunyai akun untuk *login*.



Gambar 12 Tampilan *Register*

- c. Tampilan *login*, Pada tampilan *form login*, merupakan suatu *form login* dimana *user* akan meng-*input* alamat *email*, serta *password* yang sudah diregistrasi sebelumnya.



Gambar 13 Tampilan *Login*

- d. Tampilan *Data Category*, Tampilan *Data Category* akan menampilkan daftar *Data Category* yang akan ditampilkan di halaman *catalog*.

Kategori				
#	Title	Slug		
1	Makanan Khas Betawi	makanan-khas-betawi		
2	ANEKA Snack Ringan	aneka-snack-ringan		

Gambar 14 Tampilan *Data Category*

- e. Tampilan *Formulir Category*, Formulir ini digunakan untuk meng-*input* data *category*

Formulir Kategori

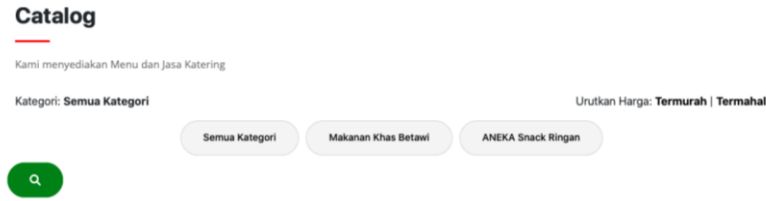
Kategori

Slug

Simpan

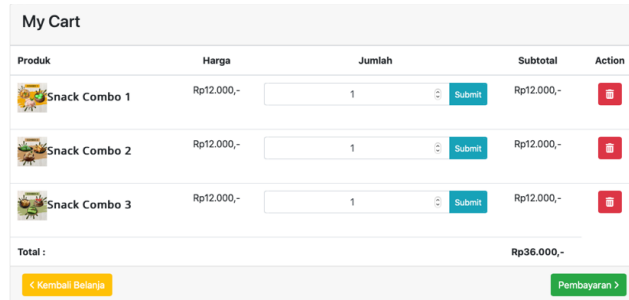
Gambar 15 Tampilan *Formulir Category*

- f. Tampilan *Catalog*, Pada tampilan *Catalog* merupakan tampilan halaman yang mem-berikan informasi mengenai berbagai pilihan jenis peralatan rumah sakit yang tersedia serta harga yang akan dipesan oleh *customer*.



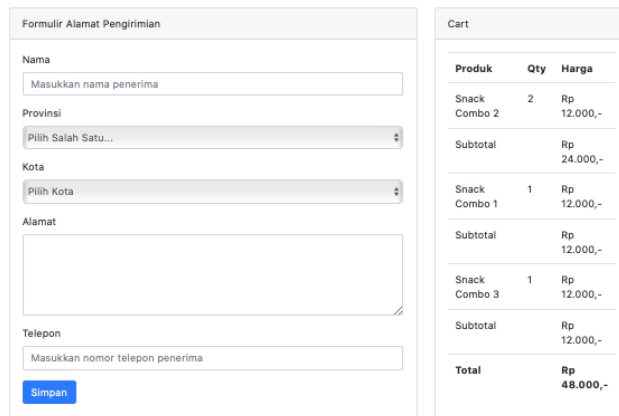
Gambar 16 Tampilan *Catalog*

g. Tampilan *Cart*, Halaman *Cart* akan menampilkan list barang yang ingin dibeli oleh *customer*.



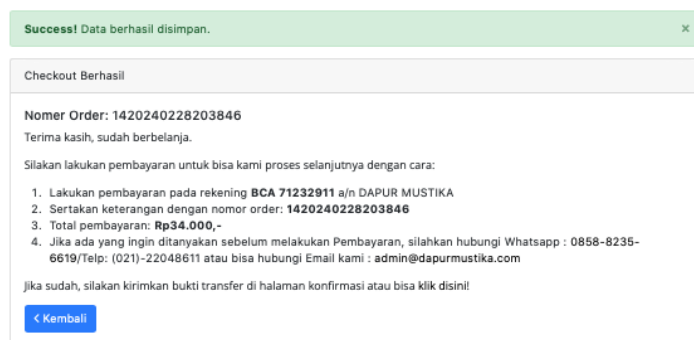
Gambar 17 Tampilan *Cart*

h. Tampilan *Form Checkout*, Jika *Customer* sudah selesai memilih barang yang akan dibeli, maka *Customer* akan melanjutkan pembayaran dengan mengisi formulir alamat pengiriman.



Gambar 18 Tampilkan *Form Checkout*

i. Tampilan *Checkout* berhasil, Jika formulir alamat telah di-*input*, maka halaman akan dipindahkan ke halaman *Checkout* berhasil.



Gambar 19 Tampilan *Checkout* Berhasil

j. Tampilan *myorder*, *Customer* bisa melihat daftar pesanan yang telah dipesan di halaman *my-order*.

Gambar 20 Tampilan *myorder*

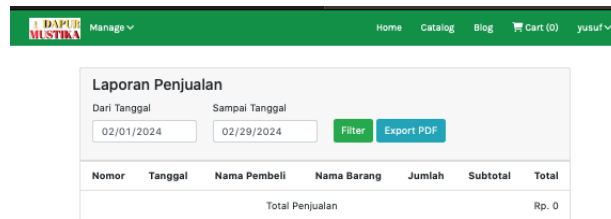
- k. Tampilan *Detail myorder*, Jika ingin mengirim bukti pembayaran, *customer* bisa pergi ke halaman *my order*.

Gambar 21 Tampilan *Detail myorder*

- l. Tampilan *Form Konfirmasi Pembayaran*, Jika pembayaran sudah di *transfer*, *Customer* diharuskan untuk mengirim foto bukti pembayaran di formulir konfirmasi pembayaran.

Gambar 22 Tampilan *Form Konfirmasi Pembayaran*

- m. Tampilan Laporan Penjualan, Admin bisa mencetak laporan penjualan sesuai tanggal yang diinginkan.



Gambar 23 Tampilan Laporan Penjualan

3.3.4 Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan untuk memastikan bahwa semua fungsi dalam sistem bekerja dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Metode pengujian yang digunakan adalah *Blackbox Testing*, yang menguji fungsi sistem tanpa melihat kode sumbernya. Metode ini mencakup pengujian semua fungsi utama sistem seperti login, pengelolaan produk, dan transaksi pembelian, untuk memastikan mereka bekerja sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan. Hasil pengujian menampilkan uji coba untuk setiap fitur utama sistem, di mana setiap fitur diuji berdasarkan skenario penggunaan yang telah ditentukan. Pengujian ini memastikan bahwa sistem memenuhi semua persyaratan fungsional dan memberikan pengalaman pengguna yang optimal.

Tabel 1 Pengujian *Black Box* Halaman *Login*

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1	Username dan Password tidak diisi kemudian klik tombol Login	Username: (kosong) Password: (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan tulisan "Please fill out this field"	Sesuai yang diharapkan	Valid
2	Mengetikkan Username dengan benar dan Password tidak diisi atau kosong	Username: admin@gmail.com Password: (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan tulisan "Please fill out this field"	Sesuai yang diharapkan	Valid
3	Username tidak diisi dan mengetikkan Password dengan benar kemudian klik tombol Login	Username: (kosong) Password: ***** (benar)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan tulisan "Please fill out this field"	Sesuai yang diharapkan	Valid
4	Mengetikkan Username dengan benar dan Password salah kemudian klik tombol Login	Username: admin@gmail.com Password: ***** (salah)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan Error! Email atau password salah atau akun anda sedang tidak aktif	Sesuai yang diharapkan	Valid

Tabel 2 Pegujian *Black Box* Halaman *Catalog*

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	User pergi ke halaman <i>catalog</i>	User mengklik tombol <i>catalog</i>	Menampilkan halaman <i>catalog</i>	Sesuai	Valid
2	User menambah data pesanan ke keranjang (belum <i>login</i>)	User mengklik tombol <i>add to cart</i>	Sistem akan melempar ke halaman <i>login</i> , agar <i>user login</i> terlebih dahulu	Sesuai	Valid
3	User menambah data pesanan ke keranjang (sudah <i>login</i>)	User mengklik tombol <i>add to cart</i> (sudah <i>login</i>)	Sistem akan menginput barang yang dipesan ke keranjang	Sesuai	Valid
4	Menampilkan kategori barang	User mengklik kategori barang	Sistem menampilkan barang sesuai kategori	Sesuai	Valid

Tabel 3 Pegujian *Black Box* halaman *Catalog*

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	User pergi ke halaman <i>cart</i>	User mengklik tombol <i>cart</i>	Menampilkan halaman <i>Cart</i>	Sesuai	Valid
2	User menambah jumlah barang yang dibeli	User <i>submit</i> jumlah barang yang ingin dipesan	Sistem akan menyimpan jumla barang yang dipesan	Sesuai	Valid
3	User menghapus barang yang tidak ingin dibeli	User mengklik tombol hapus barang	Sistem akan menghapus barang yang diinginkan	Sesuai	

Tabel 4 Pengujian *Black Box* halaman *Cart*

No	Scenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	User pergi ke halaman <i>checkout</i>	User mengklik tombol pembayaran dari halaman <i>cart</i>	Menampilkan halaman <i>checkout</i>	Sesuai	Valid
2	User tidak mengisi salah satu <i>input form</i>	<i>Input form</i> (kosong)	Sistem akan menampilkan teks “ <i>the field is required</i> ”	Sesuai	Valid
3	User mengisi seluruh form dengan benar	Mengisi seluruh <i>input form</i>	Sistem akan menghitung total harga dan ongkir	Sesuai	Valid

Tabel 5 Pengujian *Black Box* halaman *Order*

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	User pergi ke halaman <i>my order</i> (belum <i>login</i>)	User mengetik <i>my order</i> di link www.dapurmustika.com	Sistem akan mengembalikan ke halaman index	Sesuai	Valid
2	User pergi ke halaman <i>myorder</i> (sudah <i>login</i>)	User mengklik tombol <i>order</i> di <i>navbar</i>	Menampilkan halaman <i>myorder</i> , menampilkan <i>order</i> yang sudah dipesan <i>user</i>	Sesuai	Valid

Tabel 6 Pengujian *Black Box* halaman *Detail MyOrder*

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	User pergi ke halaman <i>detail order</i>	User mengklik <i>detail order</i>	Menampilkan halaman <i>detail order</i>	Sesuai	<i>Valid</i>
2	User pergi halaman <i>form konfirmasi pembayaran</i>	User mengklik tombol <i>konfirmasi pembayaran</i>	Menampilkan <i>form konfirmasi pembayaran</i>	Sesuai	<i>Valid</i>
3	User menginput bukti <i>pembayaran</i>	User mengisi <i>form bukti pembayaran</i>	Sistem menyimpan bukti <i>pembayaran</i>	Sesuai	<i>Valid</i>

IV. KESIMPULAN

Dari penelitian dan pengujian rancangan Sistem Informasi Penjualan berbasis web untuk Katering Dapur Mustika, penulis menyimpulkan beberapa hal penting. Pertama, penerapan sistem informasi penjualan ini membawa kemudahan signifikan bagi Dapur Mustika dalam melakukan penjualan dan pendataan yang lebih teratur. Sistem yang awalnya manual kini telah diperbarui menjadi sistem online yang modern, menghemat tenaga dan waktu. Kedua, sistem ini mempermudah Dapur Mustika dalam memperluas pasar, memungkinkan konsumen dari berbagai daerah untuk mengakses informasi dan melakukan pembelian tanpa harus datang langsung ke lokasi.

Untuk pengembangan lebih lanjut, penulis menyarankan agar sistem pembayaran diintegrasikan dengan payment gateway untuk meningkatkan efisiensi transaksi. Selain itu, pelatihan bagi admin sangat disarankan agar mereka dapat melayani pelanggan dengan lebih cepat dan efektif. Terakhir, sistem perlu dikembangkan lebih lanjut agar dapat mengikuti perkembangan teknologi dan mengelola data dalam skala yang lebih besar di masa depan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Muryan Awaludin S.Kom, M.Kom dan Bapak Dedi Setiadi, S.E, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberi dukungan terhadap penelitian ini, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Penelitian ini tidak menerima hibah khusus dari lembaga pendanaan di sektor publik, komersial, atau nirlaba.

DAFTAR PUSTAKA

1. Fenny Hidha Rahmawati, Esthi Adityarini. Sistem Informasi Persediaan Barang pada CV. Anak Teladan. *J Sist Inf*. 2021;10(1):1–7.
2. Abdul Wahid A. Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi. *J Ilmu-ilmu Inform dan Manaj STMIK*. 2020;(November):1–5.
3. Usnaini M, Yasin V, Sianipar AZ. Perancangan sistem informasi inventarisasi aset berbasis web menggunakan metode waterfall. *J Manajemen Inform Jayakarta*. 2021;1(1):36.
4. Fenny Hidha Rahmawati, & Esthi Adityarini. (2021). Sistem Informasi Persediaan Barang pada CV. Anak Teladan. *Jurnal Sistem Informasi*, 10(1), 1–7. <https://doi.org/10.51998/jsi.v10i1.351>
5. Gede Endra Bratha, W. (2022). Literature Review Komponen Sistem Informasi Manajemen: Software, Database Dan Brainware. *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 3(3), 344–360. <https://doi.org/10.31933/jemsi.v3i3.824>
6. Gultom, R., Nugraha, Y., Hamdi, H., Wiguna, H., Terissa, H., Kanggrawan, J. I., Nursyufa, Z., Gusta, R. Y., Hadi, Y., Hirzirahim, A., Ernesto, A., Satria, A. I., Mubarak, M. A., & Suherman, A. L. (2020). Developing the government COVID-19 website: Lessons Learned from Jakarta. *7th International Conference on ICT for Smart Society: AIoT for Smart Society, ICISS 2020 - Proceeding*. <https://doi.org/10.1109/ICISS50791.2020.9307553>

7. Gunawan, W., & Diwiryono, B. S. P. (2020). Implementasi Algoritma Fuzzy C-Means Clustering Sistem Crowdfunding pada Sektor Industri Kreatif Berbasis Web. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 6(2), 193. <https://doi.org/10.26418/jp.v6i2.38018>
8. Hendini, A. (2016). Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 2(9), 107–116. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
9. Henriksson, M. (2015). Identifying and Evaluating Methods for Improved Database Performance Identifying & Evaluating Methods for Improved Database Performance.
10. Pratama, L. A., Primawati, A., & Ariyani, L. (2019). Perancangan Sistem Informasi Sirkulasi Buku Pada Perpustakaan SMP Negeri 103 Jakarta. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 4(2), 227. <https://doi.org/10.30998/string.v4i2.4179>