



# Sistem Informasi Penjualan Pempek Palembang Berbasis Website dengan Model Rapid Application Development

Jodi Hariyan<sup>1,\*</sup>, Said Imam Puro<sup>1</sup>, Kevin Apriana<sup>1</sup>, Eva Zuraidah<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Fakultas Teknologi Informasi, Program Studi Sistem Informasi, Univeristas Bina Sarana Informatika, DKI Jakarta, Indonesia

<sup>2</sup> Fakultas Teknologi Informasi, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Nusa Mandiri, DKI Jakarta, Indonesia

Email: <sup>1,\*</sup>jodihariyan@gmail.com, <sup>2</sup>saidimam2445@email.com, <sup>3</sup>kevinapriyana3p@email.com, <sup>4</sup>eva.evz@nusamandiri.ac.id

Email Penulis Korespondensi: jodihariyan@gmail.com

**Abstrak**—Pendekatan pengembangan yang digunakan dalam proyek ini adalah metode RAD, yang melibatkan tahapan-tahapan yang terstruktur mulai dari perencanaan, analisis, desain, implementasi, pengujian, hingga pengiriman. yang fokus pada produk pempek untuk mempromosikan produk mereka secara efisien, memberikan layanan pemesanan yang mudah bagi pengguna yang ingin membeli produk-produk pempek. Aplikasi ini memungkinkan penjual untuk memasarkan produk mereka dengan mudah melalui gambar produk, deskripsi, dan harga yang jelas, pengguna dapat dengan cepat menemukan produk pempek yang mereka cari dan melakukan pemesanan dengan mudah, dengan adanya aplikasi ini, diharapkan toko penjualan pempek dapat berkembang dan mendapatkan eksposur yang lebih besar, sementara pengguna dapat dengan mudah menggunakan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan MySQL, XAMPP, maka pembeli bisa membeli secara langsung lewat online. Juga Harus Mudah Di Mengerti Agar Pelanggan Tidak Kebingungan Dalam Pemesanan Pempek, Memudahkan Pelanggan Untuk Mengakses Menu Dan Melakukan Pemesanan Pempek Palembang Secara Online, Pendistribusian Produknya Yang Masih Menggunakan Sistem Konvensional Ditemukan Beberapa Permasalahan Yang Sering Terjadi, Salah satunya Adalah Masih Secara Manual, Oleh Karena Itu Dengan Adanya Aplikasi Diharapkan Dapat Memudahkan Pelanggan Dalam Membeli Produk Yang Dibutuhkannya, Dan Tentunya Memudahkan Perusahaan Dalam Bertransaksi Dengan Pelanggannya Secara Cepat Dan Efisien, tanpa harus datang langsung ke tempat penjual.

**Kata Kunci:** Pempek; XAMPP; PHP; RAD; Website

**Abstract**—The development approach used in this project is the RAD method, which involves structured stages starting from planning, analysis, design, implementation, testing, to delivery. which focuses on Pempek products to promote their products efficiently, providing easy ordering services for users who want to buy Pempek products. This application allows sellers to market their products easily through clear product images, descriptions, and prices, users can quickly find the Pempek products they are looking for and place orders easily, with this application, it is hoped that Pempek sales shops can develop and gain exposure larger ones, while users can easily use the PHP programming language and use MySQL, Pempek Palembang Online, the distribution of its products which still uses a conventional system found several problems that often occur, one of which is still manual, therefore with the application it is hoped that it can make it easier for customers to buy the products they need, and of course make it easier for companies to transact with their customers. Quickly and Efficiently, without having to come directly to the seller's location.

**Keywords:** Penpek; XAMPP; PHP; RAD; Website

## 1. PENDAHULUAN

Pempek makanan khas dari Palembang, Sumatra Selatan, Indonesia. Makanan ini terbuat dari bahan dasar ikan yang digiling halus dan dicampur dengan bahan lainnya seperti sagu, garam, dan bumbu lainnya. Makanan ini kemudian dibentuk menjadi berbagai bentuk, biasanya dalam bentuk lonjong atau bulat, lalu direbus dalam air mendidih. Setelah direbus, pempek biasanya dipotong menjadi potongan-potongan kecil sebelum disajikan ke pembeli.

Dewasa ini perkembangan teknologi sangat pesat, tiap harinya banyak sekali inovasi baru dari teknologi. Keuntungan dari perkembangan teknologi ini adalah sangat membantu aktivitas sehari-hari masyarakat. Keberadaan dan peranan teknologi informasi di segala sektor kehidupan berdampak pada sisi ekonomi, sosial dan budaya manusia. Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat dan didukung oleh teknologi komputer yang semakin canggih membuat semua pekerjaan berbasis digital (Febriansyah, Ilham Fauzi Alam, Muhamad Hidayat, 2023)

Makanan yang sangat populer di Palembang dan di seluruh Indonesia, di jual oleh masyarakat di berbagai tempat, misalnya toko, Warung, lapak, dan berbagai tempat wisata lainnya, rasanya yang unik dan tekstur yang kenyal membuatnya menjadi hidangan yang dicari oleh banyak orang. Pempek juga sering dijadikan camilan atau hidangan utama dalam berbagai acara dan festival makanan di Indonesia.

Seiring berkembangnya teknologi digital, dan dengan munculnya *e-commerce* membuat para pedagang yang dulu hanya mengandalkan pendapatan dagang dari pelanggan yang datang ke tempat berjualan, mereka mulai mencoba untuk berjualan secara online untuk mengikuti perkembangan zaman, setelah mereka mencoba untuk berjualan di *e-commerce* dan penghasilan yang mereka dapat meningkat,

Di samping meningkatnya penghasilan pedagang, juga mudah bagi pembeli agar tidak usah repot untuk datang ke tempat jualan pedagang, hanya dengan membuka handphone lalu membuka aplikasi atau *website* si penjual, lalu memesan pesanan yang kita inginkan, tidak lama kemudian akan ada *driver* yang datang mengantarkan pesanan *customer*.

Pendistribusian produknya yang masih menggunakan sistem konvensional ditemukan beberapa permasalahan yang sering terjadi, salah satunya adalah masih secara manual, oleh karena itu dengan adanya aplikasi diharapkan dapat memudahkan pelanggan dalam membeli produk yang dibutuhkannya, dan tentunya memudahkan perusahaan dalam



bertransaksi dengan pelanggannya secara cepat dan efisien, pembuatan aplikasi ini diawali dengan menganalisa sistem yang ada pada perusahaan. Kemudian UML dibuat sebagai alat pemodelan sistem. *Rapid Application Development* (RAD) sebagai model, dengan membuat desain antarmuka dan pembuatan program. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, MySQL sebagai *database*, *Laravel Framework* sebagai *framework* dan *Visual Studio Code* sebagai *text editor*. Aplikasi ini memiliki dua fungsi utama yaitu untuk pembeli yang dapat melihat katalog produk dan membeli produk serta admin untuk mengelola pengguna, produk dan transaksi. (Nasri et al., 2022)

Perkembangan teknologi *computer* beralih dari desktop ke *mobile device* begitu cepat dan membuat orang dapat bekerja secara dinamis tanpa harus duduk berjam-jam di depan *computer*. Saat ini *mobile device* yang sedang meledak perkembangannya yaitu *smartphone* berbasis Android. pengembangan aplikasi pada *smartphone* Android dapat digunakan sebagai peluang usaha guna memanfaatkan tren perdagangan. UKM yang bergerak di bidang makanan masih memiliki permasalahan dalam melakukan proses transaksi pembelian barang, untuk itu, diperlukan suatu sistem yang dapat membantu melakukan proses pembelian barang secara cepat. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis merancang dan membuat suatu aplikasi pembelian barang berbasis Android (M. Bayu Maulana, Darius Antoni, 2019).

Sekumpulan elemen yang saling terkait dan terpadu yang di maksudkan untuk mencapai suatu tujuan didalam perusahaan (Irviani, 2017)

Proses penjualan seperti pemesanan dan pembayaran pada Kedai WKWK Kota Purwokerto masih sangat manual, seperti halnya masih menggunakan nota tertulis dan transaksi pembayaran masih dilakukan dengan perhitungan manual, hal ini dapat mengakibatkan kesalahan dalam melakukan transaksi pembayaran, sehingga dibuatlah aplikasi penjualan, dengan adanya pembuatan aplikasi ini, kebutuhan admin dan kasir dapat melakukan kemudahan proses pemesanan dan pembayaran dapat berjalan dengan cepat dan efisien. Aplikasi penjualan pada Kedai WKWK Kota Purwokerto yang dapat memberikan kemudahan dalam melakukan pemesanan, transaksi pembayaran serta pengelolaan data-data yang penting guna menyampaikan informasi data secara cepat, akurat dan terintegrasi. dengan menggunakan Database MySQL, Web Server Apache dan bahasa pemrograman PHP, yang dirancang untuk menangani proses Pengolahan dan Penataan (*manage*) data sehingga menghasilkan laporan-laporan berupa data induk, normatif (angka) maupun matrik pada Kedai WKWK Kota Purwokerto (Fathoni et al., 2022)

Pemanfaatan teknologi dapat diterapkan pada berbagai bidang, salah satunya dalam bidang jasa penjualan makanan dan minuman. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu memanfaatkan teknologi internet melalui media *website*. Dengan desain informasi dalam bentuk *website*, dapat menumbuhkan minat konsumen terhadap produk makanan dan minuman yang dihasilkan, sehingga dari pihak pelaku bisnis dapat meningkatkan jumlah pelanggan, karena media *website* dalam hal promosi produk lebih menarik dengan tampilan yang interaktif perlu adanya solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut, dengan membangun sistem informasi berbasis *website* yang dapat membantu proses bisnis yang lebih berfokus serta pengembangan sistem menggunakan metode *Rapid Application Development* (Panja et al., 2023)

Membuat sebuah *website* yang dapat membantu admin dalam manajemen proses *input* dan *output* penjualan, membuat sebuah sistem informasi untuk memperluas strategi penjualan menjadi berbasis *website* dan bagaimana membuat sebuah *website* untuk proses penjualan meliputi kegiatan *input*, *output* serta merekamnya ke sebuah *database* untuk semua transaksi yang terjadi, termasuk juga memudahkan mengumpulkan data untuk membuat sebuah laporan (Chandra & Wahyuddin, 2022)

Kumpulan dari halaman-halaman situs yang terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada didalam *World Wide Web* (WWW) didalam internet (Devie Rosa Anamisa, 2020)

Perencanaan Penjualan merupakan metode yang efektif yang melibatkan peramalan penjualan, manajemen permintaan, menetapkan target penjualan berbasis laba dan penyusunan dokumen langkah eksekusi dari rencana penjualan (Rizal Alfisyahr, 2021)

Metode yang memfokuskan pada kecepatan dalam pengembangan sistem untuk memenuhi kebutuhan pengguna atau pemilik sistem seperti *Prototyping* namun mempunyai cakupan yang lebih luas (Mulyani, 2016)

Sistem memiliki karakteristik atau ciri-ciri sistem sistem terdiri dari berbagai elemen yang membentuk satu kesatuan dan adanya interaksi, saling ketergantungan dan kerjasama antar elemen (Utami, 2017)

Suatu bahasa yang sudah menjadi standar pada visualisasi, perancangan dan juga pendokumentasian sistem *software* (Bay Haqi, 2019)

Satu makanan khas yang sangat populer di Palembang, makanan olahan yang terbuat dari campuran ikan giling dan tepung kanji ini hampir semua daerah Palembang memproduksinya (Gerry Rudy, 2018)

Masalah alur sistem yang digunakan pada CV Rizky Food masih manual dimana CV ini bergerak dalam bidang penjualan makanan olahan ikan beku, hal ini dilakukan pada pencatatan transaksi penjualan, laporan penjualan kepada pimpinan, ruang *database*, seperti faktur yang dihasilkan dari transaksi penjualan, hal itu membuat terjadinya kesalahan dan merugikan banyak pihak, kurang tepat isi laporan yang dibuat dan mengalami kendala dalam pencarian data-data yang diperlukan karena memakan waktu yang lama (Perdana & Setyorini, 2022)

Membangun sebuah *system informasi* penjualan yang memanfaatkan sebuah *website* sebagai sarana penjualan dan promosi. *Website* ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman HTML dan PHP serta menggunakan sebuah *framework* yaitu *Codeigniter* dan *Bootstrap* agar tampilan *web* menjadi responsif dan menarik dan dapat dibuka pada segala jenis browser. Perancangan sistem informasi ini menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD) dan implementasi pengujian menggunakan beberapa metode seperti wawancara dan observasi sistem. Dengan dibuatnya

perancangan sistem informasi ini, maka pemilik bisa menjual produknya dengan media yang lain. (Chandra & Wahyuddin, 2022)

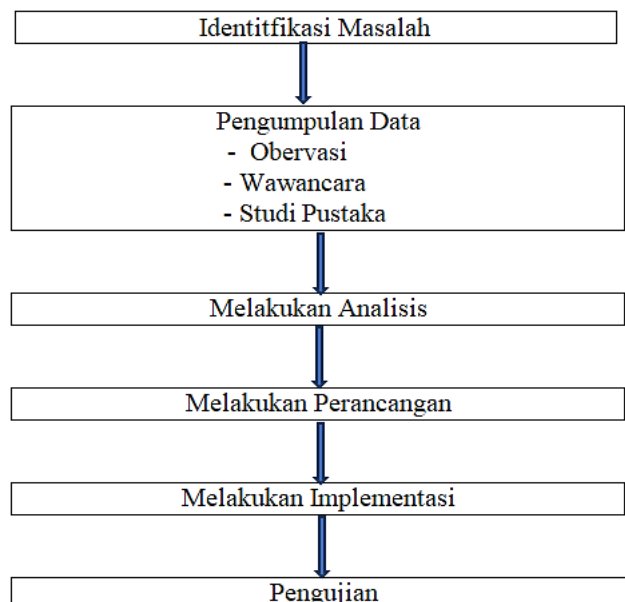
Sistem pemesanan menu makanan yang ada di Sedulur Angkringan masih menggunakan cara yang manual, untuk memesan makanan pelanggan datang ke tempat, lalu pelayan akan mengantarkan daftar menu dan pelayan akan mencatat pesanan pelanggan secara manual menggunakan kertas, setelah itu barulah pelayan menyiapkan pesanan pelanggan tersebut, lalu mengantarkan ke meja pelanggan yang telah memesan makanan, merancang sistem pemesanan, makanan dan minuman agar memudahkan calon pelanggan untuk memesan kapanpun dan dimanapun mereka berada karena terkoneksi dengan jaringan (online). Metode perancangan yang digunakan adalah metode *Rapid Application Development*, dengan adanya sistem pemesanan makanan di Sedulur Angkringan sebagai peningkatan kinerja tim Sedulur Angkringan dalam melayani pelanggan dan memudahkan proses pemesanan pelanggan di manapun dan kapanpun karena aplikasi pemesanan ini dirancang untuk versi *mobile*, adanya aplikasi digital ini mampu memberikan nilai lebih untuk menghadirkan sesuatu yang berbeda dari para pesaing. (Perdiyanto, 2021)

Restoran Warung Cilegon Banten atau Warciban adalah bisnis yang bergulir pada bidang masakan dan sudah dikunjungi oleh masyarakat khususnya para remaja menggunakan teknik *Rapid Application Development* (RAD). Metode RAD memungkinkan mekanisme bentuk pembangunan aplikasi yang ringkas, mempermudah dan meningkatkan kecepatan pada proses pemesanan kuliner dan minuman akibatnya mengurangi kesalahan ketidaktepatan, mengurangi ketidakpuasan yang diakibatkan oleh kesalahan pelayan terhadap pelanggan dan meningkatkan kecepatan proses pelayanan pemesanan hidangan kuliner dan minuman serta memudahkan owner menerima rekap data output penjualan, kepuasan pelanggan pada proses pemesanan dibuatlah aplikasi pemesanan kuliner dan minuman berbasis android dengan menggunakan PHP dan MySQL yang sanggup digunakan pihak Warciban kapan dan dimanapun secara cepat dan tepat. (Haerani & Haviza, 2022)

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Kerangka Dasar Penelitian

Penelitian Adalah Kegiatan Untuk Memperoleh Fakta-Fakta Atau Prinsip- Prinsip (Baik Kegiatan Untuk Penemuan, Pengujian Atau Pengembangan) Dari Suatu Pengetahuan Dengan Cara Mengumpulkan, Mencatat Dan Menganalisa Data Yang Dikerjakan Secara Sistematis Berdasarkan Ilmu Pengetahuan (Metode Ilmiah). Metode Yang Digunakan Dalam Melaksanakan Penelitian Merupakan Dasar Penyusunan Rancangan Penelitian Dan Merupakan Penjabaran Dari Metode Ilmiah Secara Umum Dimana Metode Penelitian Di Jelaskan Dari Awal Perencanaan Hingga Tercapainya Tujuan Penelitian.



**Gambar 1.** Tahapan Penelitian Model RAD

### 2.2 Penjelasan Tahapan Penelitian

Tahapan Penelitian Adalah Serangkaian Langkah Atau Proses Yang Harus Dilalui Oleh Seorang Peneliti Untuk Melakukan Penelitian Yang Dilaporkan Dalam Sebuah Jurnal Ilmiah:

#### 1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah, mengamati proses bisnis yang sudah berjalan terkhusus dalam mengatur promosi produk-produk penjualan makanan pada pempek kipas. Tahap kedua, mengumpulkan data-data mengenai permasalahan yang diteliti, melalui wawancara bersama pemilik pempek dan melakukan observasi di tempat studi kasus sebagai

pendukung dalam penelitian. Tahap ketiga, membuat rancangan sistem menggunakan *CSS*, *HTML*, *PHP* dan *Mysql*, kemudian dalam penyusunan dalam penulisan menerapkan metode *Rapid Application Development* (RAD) sebagai metode pengembangan dan melakukan pengujian sistem yang telah dikerjakan menggunakan *Black Box Testing*. Tahap terakhir, menganalisa pengerjaan sistem dan mengamati beberapa kesalahan yang terjadi, untuk menjadi pengembangan selanjutnya untuk lebih memaksimalkan performa sistem yang telah dibangun

## 2. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, penelitian ini dilakukan melalui studi langsung dan pemahaman perilaku. Kedua dengan wawancara untuk pertanyaan pengumpulan informasi:

Observasi :Pada metode observasi ini peneliti melakukan pengamatan atau peninjauan secara langsung di Tempat Makan Pempek Jalan Otista Raya Jakarta Timur. kesempatan kali ini observasi pada dasarnya untuk membuat sistem pengelolaan data konsumen Pempek Ma'jo sehingga pemilik kesulitan dalam melakukan pendataan pesanan pada konsumen, dan pembuatan laporan menjadi tidak efisien, dari permasalahan tersebut, penulis terdorong untuk membuat sebuah *website* aplikasi pengelolaan data pemesanan pada konsumen agar dapat terkomputerisasi dengan cepat dan tepat. Wawancara :Dalam metode ini peneliti mewawancarai langsung dengan pemilik Pempek Ma'jo Jl. Otto Iskandardinata No.42, RT.13/RW.8, Bidara Cina, Kecamatan Jatinegara, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13340 .Studi Pustaka:Studi pustaka merupakan suatu proses dalam penelitian yang melibatkan pencarian, dan informasi dari berbagai sumber pustaka yang relevan dengan topik penelitian yang sedang dijalani.

## 3. Melakukan Analisis

Mengumpulkan informasi tentang kebutuhan dan tujuan bisnis, melibatkan wawancara dengan pemangku kepentingan, tinjauan dokumen yang ada, atau *survei* pengguna.

## 4. Melakukan Perancangan

Proses mendesain spesifikasi baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah berdasarkan rekomendasi analisis untuk mendapatkan sistem baru di dalam sistem.

## 5. Melakukan Implementasi

Implementasi merupakan sebuah penempatan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan maupun nilai dan sikap

## 6. Pengujian

Kegiatan yang ditujukan untuk mengevaluasi atribut atau kemampuan program dan memastikan bahwa itu memenuhi hasil yang dicari, atau suatu investigasi yang dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas dari produk atau layanan yang sedang diuji (*under test*)

### 2.3 Tahapan RAD (*Rapid Application Development*)



Gambar 2. Tahapan RAD

Tahapan Model RAD Yang Telah Dijabarkan Di Atas Dapat Penulis Tambahkan Lagi untuk Tiap Tahapan Berdasarkan Penelitian Yang Telah Dilakukan Sebelumnya Oleh Sandy Kosasi, Khairan AR Serta Retno Wulan Damayanti, Muh. Hisjam Dan Haryono Setiadi Antara Lain :

#### 1. *Requirement*

Pertemuan Antara *User* Dan *Analyst* Untuk Membahas Kebutuhan Sistem Yang Akan Dibuat. Pertemuan Ini Dilakukan Di tempat Makan Pempek

#### 2. *Design System*

a. *Analyst* Melakukan Proses Design System Mulai Dari Wireframe, Visualisasi *Design* Dan *Prototype*.

b. *User* Berhak Berkomentar Apabila Desain Sistem Yang Dibuat Terdapat Ketidak Sesuaian Desain Antara *User* Dan *Analyst* Dan Tidak Sesuai Dengan Kebutuhan

#### 3. *Implementation*

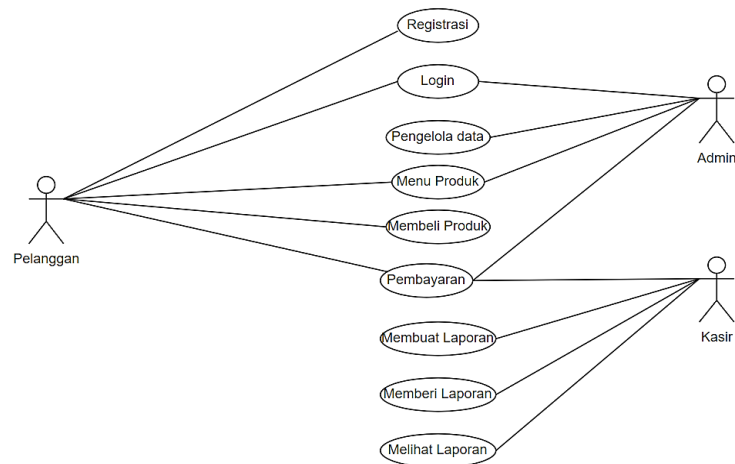
a. *Programmer* Mengimplementasikan Desain Suatu Program Yang Telah Selesai dibuat.

b. Disepakati Oleh *User* Dan *Analyast*. Melakukan Pengujian Sebelum Diaplikasikan Pada Suatu Organisasi.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 *Usecase* Diagram

*Usecase* diagram menggambarkan kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *UseCase* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu dengan atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu



**Gambar 3.** Usecase Diagram

Penjelasan Gambar 3 pada Usecase Diagram :

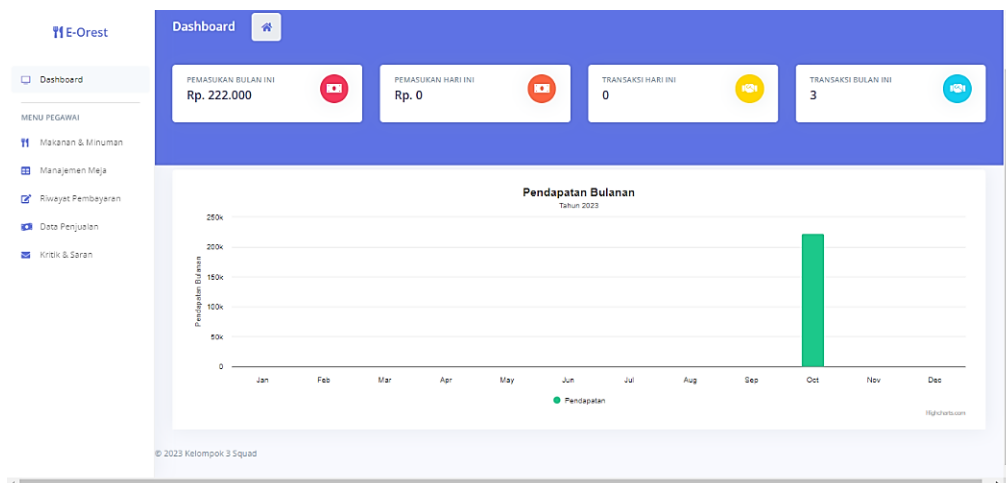
1. Pelanggan melakukan registrasi
2. Pelanggan masuk Login
3. Pelanggan melakukan Menu Produk
4. Pelanggan melakukan Membeli Produk
5. Pelanggan melakukan Pembayaran
6. Admin melakukan Login
7. Admin melakukan Pengelola Data
8. Admin penambahan Menu Produk
9. Admin melakukan Pembayaran
10. Kasir mengelola Pembayaran
11. Kasir mengelola Membuat Laporan
12. Kasir mengelola Memberi Laporan
13. Kasir mengelola Melihat Laporan

### 3.2 Implementasi Aplikasi Pengguna

Tindakan–tindakan yang dilakukan oleh pihak–pihak yang berwenang dan berkepentingan, baik pemerintah maupun swasta yang bertujuan untuk mewujudkan cita–cita serta tujuan yang telah ditetapkan. Implementasi berkaitan dengan berbagai tindakan yang dilakukan untuk melaksanakan dan merealisasikan program yang telah disusun demi tercapainya tujuan dari program yang telah direncanakan, karena pada dasarnya setiap rencana yang ditetapkan memiliki tujuan atau target yang hendak dicapai

#### a. Dashboard Admin

Tampilan Atau Antarmuka Pengguna Yang Dirancang Khusus Untuk Digunakan Oleh Administrator Atau Pengelola Suatu Sistem, Situs Web, Aplikasi, Atau Layanan. Dashboard Admin Memberikan Administrator Akses Ke Berbagai Alat, Kontrol, Dan Informasi Yang Diperlukan Untuk Mengelola Dan Mengawasi Berbagai Aspek Dari Suatu Platform Atau Lingkungan

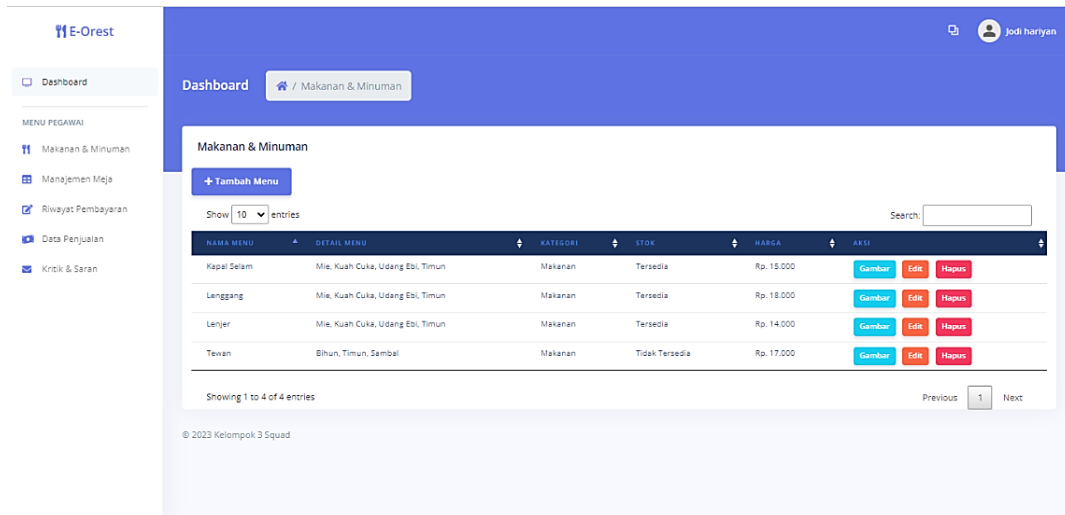


**Gambar 4.** Dashboard Admin

Penjelasan Gambar 4 merupakan gambar awal setelah berhasil login sebagai admin, dashboard diatas merupakan dashboard Admin

b. Menu Admin

Sebuah Bagian Dari Antarmuka Pengguna Dalam Perangkat Lunak Atau *Situs Web* Yang Dirancang Khusus Untuk Dikelola Oleh Administrator Atau Pengelola *Sistem*. Menu Admin Memberikan Akses Ke Berbagai Alat, Fitur, Dan Pengaturan Yang Diperlukan Untuk Mengelola Dan Mengawasi Sistem atau Platform Tersebut. Menu Admin Umumnya Tidak Ditujukan Untuk Pengguna Biasa, Melainkan Hanya Dapat Diakses Oleh Orang Yang Memiliki Otorisasi Khusus, Seperti Administrator, Pengelola *Situs Web*, Atau Pengelola Aplikasi.

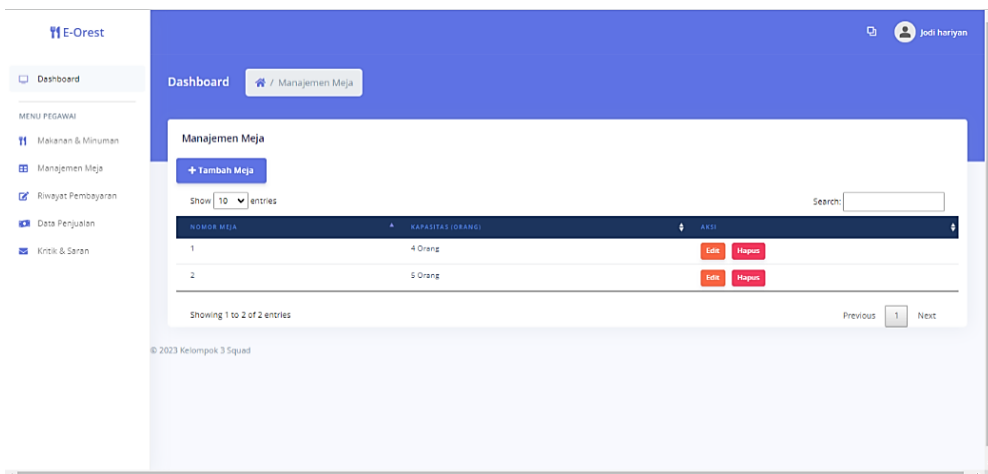


Gambar 5. Menu Admin

Penjelasan gambar 5 merupakan tampilan menu admin. Pada menu ini, seorang admin dapat melakukan manajemen produk apa yang ingin ditampilkan pada website untuk dijual. Pada tampilan user ini merupakan tampilan website untuk pelanggan melakukan pemesanan produk.

c. Pemesanan Meja

Proses Di Mana Pelanggan Dapat Melakukan Reservasi Atau Pesanan Meja Di Restoran, Kafe, Bar, Atau Tempat Makan Lainnya Melalui Internet Atau Aplikasi Seluler. Ini Memungkinkan Pelanggan Untuk Melakukan Reservasi Tanpa Perlu Menghubungi Tempat Makan Secara Langsung. Berikut Adalah Penjelasan Lebih Rinci Tentang Proses Pemesanan Meja Secara *Online*

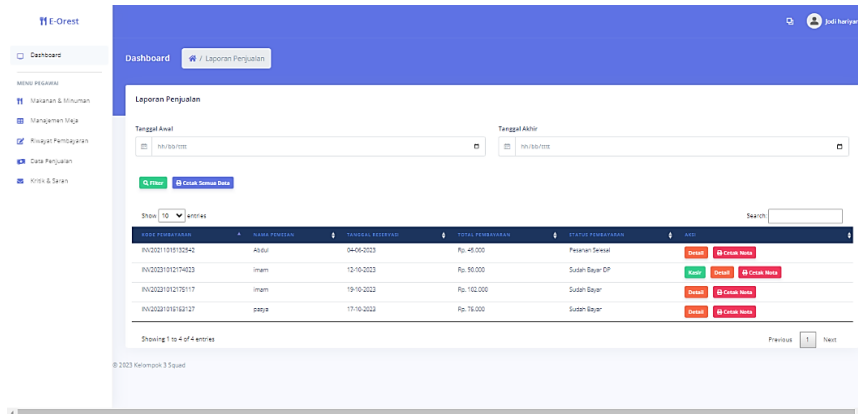


Gambar 6. Pemesanan Meja

Penjelasan gambar 6 tampilan ini merupakan yang dimana customer telah memesan nomor meja makanan dan minuman

d. Riwayat Penjualan

Riwayat Penjualan Online Merujuk Pada Perkembangan Dan Evolusi Penjualan Produk Dan Layanan Melalui Platform *Online*, Seperti Situs Web E-Commerce, Pasar Daring, Aplikasi Seluler, Dan Platform Lainnya. Ini Adalah Catatan Dari Bagaimana Bisnis Telah Menjalani Transaksi Secara *Online* Dari Awal Hingga Saat Ini. Di Bawah Ini Adalah Beberapa Tahapan Penting Dalam Riwayat Penjualan *Online*

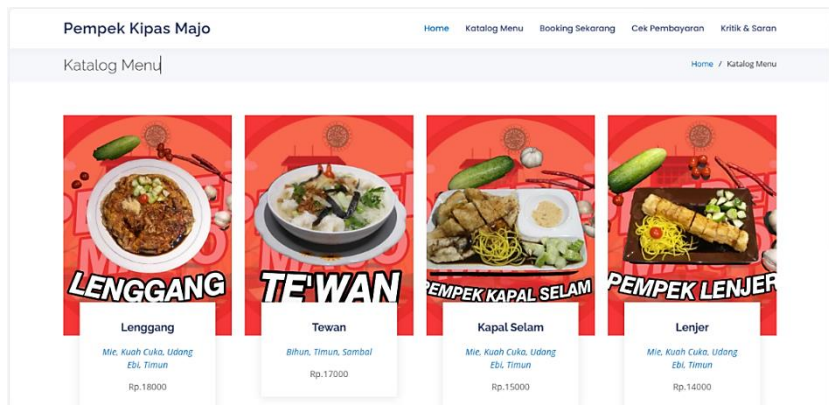


**Gambar 7.** Riwayat Penjualan

Penjelasan gambar 7 tampilan ini merupakan data riwayat penjualan ini telah masuk ke laporan yang dipesan oleh customer

e. Menu Pelanggan

Menu Pelanggan Merujuk Pada Daftar Makanan Dan Minuman Yang Disediakan Oleh Sebuah Restoran, Kafe, Atau Bisnis Makanan Lainnya Untuk Pelanggan Mereka. Ini Adalah Daftar Yang Berisi Berbagai Pilihan Makanan, Minuman, Dan Hidangan Yang Tersedia Untuk Dipesan Oleh Pelanggan. Menu Pelanggan Biasanya Mencantumkan Harga Untuk Setiap Item Yang Ditawarkan, Sehingga Pelanggan Dapat Memilih Apa Yang Ingin Dipesan Sesuai Dengan Preferensi Dan Anggaran Mereka.

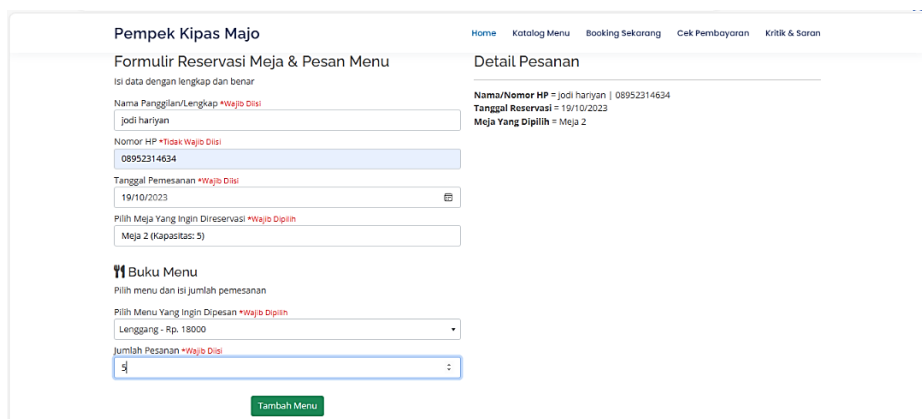


**Gambar 8.** Menu Pelanggan

Penjelasan gambar 8 tampilan ini merupakan yang dimana customer ini telah memilih Menu pelanggan telah memesan makanan yang sudah ditampilkan

f. Formulir Pemesanan

Alat atau tampilan digital yang digunakan oleh pelanggan untuk memesan produk atau layanan secara daring melalui situs web atau aplikasi. Formulir ini dirancang untuk memudahkan pelanggan dalam mengisi informasi yang diperlukan untuk proses pemesanan. Berikut adalah beberapa komponen umum yang ada dalam formulir pemesanan online

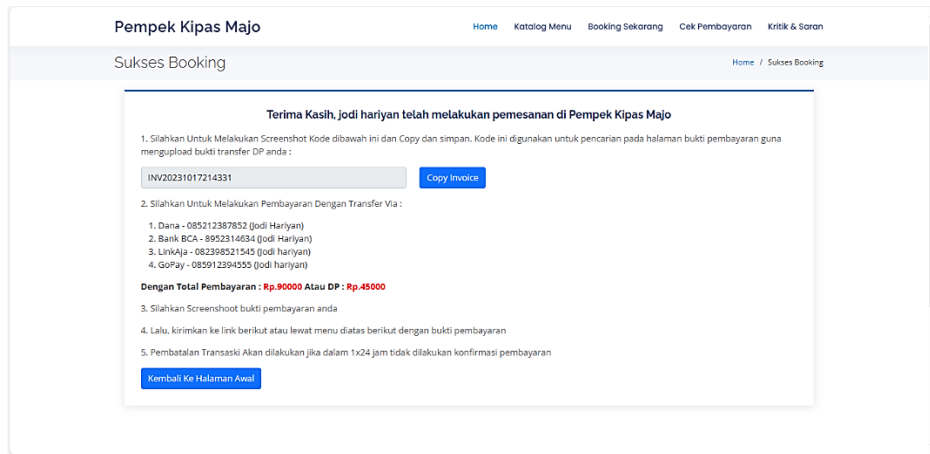


**Gambar 9.** Formulir Pemesanan

Penjelasan gambar 9 tampilan ini merupakan yang dimana customer ini mengisi formulir data lengkap untuk memproses pesan makanan yang sudah dipesan

g. *Booking*

Ejaan Alternatif Dari Kata *Reservation* Dalam Bahasa Inggris. *Booking* Atau *Reservation* Merujuk Pada Tindakan Atau Proses Memesan Atau Memesan Sesuatu, Seperti Kamar Hotel, Tiket Perjalanan, Meja Restoran, Atau Layanan Lainnya Di Masa Mendatang. Ini Adalah Langkah Awal Untuk Mengamankan Layanan Atau Produk Tertentu Pada Tanggal Dan Waktu Tertentu.

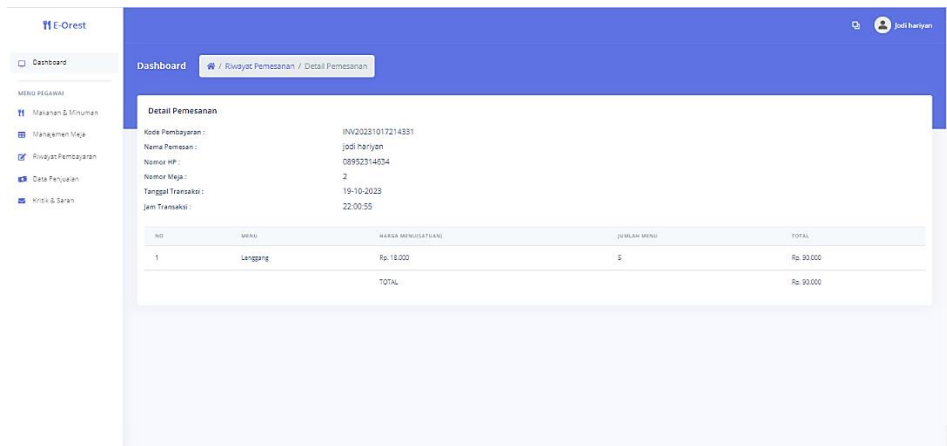


**Gambar 10.** *Booking*

Penjelasan gambar 10 tampilan ini merupakan customer membooking pemesanan tersebut lalu melakukan pembayaran

h. *Total Pemesanan*

Adalah Jumlah Keseluruhan Dari Nilai Atau Jumlah Pesanan Yang Telah Ditempatkan Oleh Pelanggan Atau Konsumen Untuk Produk Atau Layanan Tertentu. Dalam Konteks Bisnis, Total Pemesanan Mengacu Pada Pendapatan Yang Dihasilkan Dari Semua Pesanan Yang Telah Diterima Oleh Perusahaan.



**Gambar 11.** *Total Pemesanan*

Penjelasan gambar 11 tampilan ini merupakan customer totalkan pembayaran yang sesuai dipesan oleh customer

## 4. KESIMPULAN

Sistem Informasi Penjualan Pempek Palembang Berbasis *Website* Merupakan Sebuah Inovasi Yang Sangat Potensial Untuk Memperluas Jangkauan Dan Meningkatkan Efisiensi Dalam Bisnis Pempek. Pembuatan *Website* Ini Di Tujuan Untuk Memudahkan Sistem Pembelian Pempek Secara *Online* Hanya Dengan Mengunjungi Situs *Website* Dari Pempek Ini Dan Melakukan Pemesanan Bisa Di Lakukan Dari Rumah, Pembuatan *Website* Ini Juga Bukan Hanya Mempermudah Pembeli Untuk Berbelanja Tapi Juga Memudahkan Penjual Untuk Memasarkan Pempek Secara Digital Dan Memperkenalkan Produk Yang Mereka Jual Ke Banyak Orang, Juga Memudahkan Dalam Menghitung Pendapatan Dari Penjualan Pempek Setiap Bulannya, Berikut Beberapa Kemudahan Yang Bisa Di Nikmati Dari Penjual Pempek Secara *Online* Memudahkan Pelanggan Untuk Mengakses Menu Dan Melakukan Pemesanan Pempek Palembang Secara *Online*, Pemantauan Stok Pempek Dan Bahan Baku Menjadi Lebih Efisien, Membantu Anda Mengelola



Persediaan Dengan Lebih Baik Dan Mengurangi Kemungkinan Kekurangan Atau Kelebihan Stok,Dapat Memberikan Layanan Pelanggan Yang Lebih Baik, Seperti Pelacakan Pesanan, Pengiriman.

## REFERENCES

- Bay Haqi. (2019). Aplikasi SPK Pemilihan Dosen Terbaik Metode SAW dengan JAVA. In *Deepublish* (1st ed., Vol. 1, Issue 1). Deepublish.
- Chandra, R. K., & Wahyuddin, M. I. (2022). Sistem Informasi Penjualan Ayam Asap Pada iSmoked Berbasis Web Menggunakan Metode RAD. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 6(2), 794. <https://doi.org/10.30865/mib.v6i2.3557>
- Devie Rosa Anamisa, F. A. M. (2020). *Dasar Pemograman Web Teori dan Implementasi* (1st ed., Vol. 2507, Issue February). Media Nusa Creative.
- Fathoni, M. Y., Waliulu, R. F., Susanto, A., & Nishom, M. (2022). Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Client Server Pada Kedai WKWK Kota Purwokerto Menggunakan Metode Prototype. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 7(1), 49–54. <https://doi.org/10.30591/jpit.v7i1.3732>
- Febriansyah, Ilham Fauzi Alam, Muhamad Hidayat, R. D. (2023). *Perancangan Pemesanan Menu Makan Pada Rumah Makan Bu Yuni Berbasis Website Menggunakan Metode Rad*. 1(3), 467–478.
- Gerry Rudy. (2018). Resep Autentik Pempek Palembang & Masakan Khas Wong Kito. In Y. A. Intarina Hardiman (Ed.), *Gramedia Pustaka Utama Penulis* (1st ed.). <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=sph&AN=119374333&site=ehost-live&scope=site%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.neuron.2018.07.032%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.tics.2017.03.010%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.neuron.2018.08.006>
- Haerani, R., & Haviza. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Menu Kuliner Berbasis Android. *JSiI (Jurnal Sistem Informasi)*, 9(1), 70–76. <https://doi.org/10.30656/jsii.v9i1.4453>
- Irviani, E. Y. A. dan R. (2017). *Pengantar Sistem Informasi* (Erang Risanto (ed.); 1st ed.). CV Andi Offset.
- M. Bayu Maulana, Darius Antoni, S. (2019). Pengembangan Aplikasi Pembelian Barang Berbasis Android (Studi Kasus Toko Pempek Rizky Palembang). *Bina Darma Conference on Computer Science*, 2(1).
- Mulyani, S. (2016). *Metode Analisis dan Perancangan Sistem* (2nd ed., Issue June). Abdi Sistemika Penulis.
- Nasri, E., Kornelis, K., & Fauzi, D. M. (2022). Rancangan Aplikasi Distribusi Makanan Ringan Dengan Pendekatan Customer Relationship Management Dan Metode Rad. *Journal of Innovation And Future Technology (IFTECH)*, 4(1), 20–28. <https://doi.org/10.47080/ifttech.v4i1.1748>
- Panja, E., Sedyono, E., & Hendry, H. (2023). Perancangan Dan Implementasi Website Sebagai Media Promosi Pada Atap Bukit Coffee. *Jurnal Mnemonic*, 6(1), 35–40. <https://doi.org/10.36040/mnemonic.v6i1.5845>
- Perdana, A. R., & Setyorini, D. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Makanan Olahan Ikan Beku Berbasis Web Pada Cv. Rizky Food. *Jurnal Informatika*, 22(1), 76–88. <https://doi.org/10.30873/ji.v22i1.3181>
- Perdiyanto, P. (2021). Implementasi Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Secara Online dengan Metode Rapid Application Development. *Jurnal Sosial Teknologi*, 1(6), 551–559. <https://doi.org/10.36418/jurnalsostech.v1i6.80>
- Rizal Alfisyahr, L. D. R. D. (2021). *Ketakutan Hilang Penjual Terbilang* (1st ed., Vol. 10). UB Press.
- Utami, I. D. (2017). Pemodelan Sistem. In M. N. Creative (Ed.), *Media Nusa Creative* (Vol. 01). <http://www.albayan.ae>