

Sistem Informasi Penghitungan Pembayaran Kuliner Pada Café Aira Rantauprapat

¹Cita Pohan, ²Fitri Aini Nasution

Manajemen Informatika, Fakultas Sains & Teknologi, Universitas Labuhanbatu

Email : citapohan@gmail.com, fitriaininasution689@gmail.com

Corresponding Author : citapohan@gmail.com

Abstract

The development of technology is currently developing very rapidly. and bring a very big change because with technology we can get information, access information quickly. With the development of today we can use computers as a tool to facilitate human work, thereby reducing the risk of errors, in order to be more effective, safe, fast, and accurate. Cafe is a place to relax and chat where visitors can order drinks and food. In general, restaurants or cafes have difficulty calculating the list of food menus and prices to be paid visitors, the difficulty is because the calculation is done by the admin is still manually, often errors in calculations that cause losses in the cafe. This study aims to make cafe operations can run more effectively, safely, quickly, and accurately. With this information system, the admin can control or process the process of payment data in the cafe because it has been computerized, so that the data can be stored properly.

Keywords: Cafe Aira, Culinary, Payment.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini berkembang sangat pesat. dan membawa perubahan yang sangat besar karna dengan teknologi kita dapat mendapatkan informasi, mengakses informasi dengan cepat. Dengan perkembangan zaman sekarang kita bisa menggunakan komputer sebagai alat untuk mempermudah pekerjaan manusia, sehingga mengurangi resiko kesalahan, agar dapat lebih efektif, aman, cepat, dan akurat.

Kuliner berasal dari bahasa asing yaitu *voyages culinaires* (Prancis) atau *culinary travel* (Inggris) yang artinya perjalanan yang berkaitan dengan masak- memasak. Menurut Asosiasi Pariwisata Kuliner Internasional (*International Culinary Tourism Association/ICTA*) wisata kuliner merupakan kegiatan makan dan minum yang unik dilakukan oleh setiap pelancong yang berwisata. Berbeda dengan produk wisata lainnya seperti wisata bahari, wisata budaya dan alam yang dapat dipasarkan sebagai produk wisata utama, tetapi pada wisata kuliner biasanya dipasarkan sebagai produk wisata penunjang .

Cafe merupakan tempat untuk bersantai dan berbincang-bincang dimana pengunjung dapat memesan minuman dan makanan. Pada umumnya restoran ataupun kafe mengalami kesulitan untuk menghitung daftar menu makanan dan harga yang akan dibayar pengunjung, kesulitan tersebut karena penghitungan dilakukan oleh admin masih secara manual, sering terjadi kesalahan pada penghitungan yang menyebabkan kerugian pada cafe tersebut. Penelitian ini bertujuan agar operasional kafe dapat berjalan lebih efektif, aman, cepat, dan akurat. Dengan sistem informasi ini,

admin dapat mengontrol atau mengolah proses data pembayaran pada café karna telah terkomputerisasi, sehingga data dapat tersimpan dengan baik .

2. Landasan Teori

Konsep Dasar Sistem Informasi

Pada kenyataanya komputer tidak lebih dari sekedar alat bantu dalam pengolahan data, banyak *manajer* memandangnya sebagai elemen sentral yang penting dalam suatu sistem informasi. Peranan komputer yang sesungguhnya menjanjikan informasi untuk pengambilan keputusan, mengetahui perkembangan organisasi dan lingkungan dalam pengendalian operasi serta perencanaan strategis untuk masa yang akan datang.

Telah diketahui bahwa informasi merupakan hal yang sangat penting bagi manajemen di dalam pengambilan keputusan. Pertanyaannya adalah dari mana informasi tersebut didapatkan?. Informasi dapat diperoleh dari sistem informasi (*information system*) atau disebut juga dengan *processing system* atau *information processing system* atau *information-generating system*.

Pengertian Sistem

Secara umum, sistem dapat diartikan sebagai kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu sebagai satu kesatuan. Pelaku sistem terdiri dari 7 kelompok yaitu sebagai berikut:

1. Pemakai
Umumnya ada 3 jenis pemakai, yaitu operasional, pengawas dan eksekutif.
2. Manajemen
Umumnya terdiri dari 3 jenis manajemen, yaitu manajemen pemakai yang bertugas menangani pemakaian dimana sistem baru diterapkan, manajemen sistem yang terlibat dalam pengembangan sistem itu sendiri dan manajemen umum yang terlibat dalam strategi perencanaan sistem dan sistem pendukung pengambilan keputusan.
3. Pemeriksa
Ukuran dan kerumitan sistem yang dikerjakan dan bentuk alami organisasi dimana sistem tersebut diimplementasikan dapat menentukan kesimpulan perlu tidaknya pemeriksa. Penganalisa sistem Fungsi-fungsinya antara lain sebagai Arkeolog yaitu yang menelusuri bagaimana sebenarnya sistem lama berjalan, bagaimana sistem tersebut dijalankan dan segala hal yang menyangkut sistem lama.
4. Inovator ; yaitu yang membantu mengembangkan dan membuka wawasan pemakai bagi kemungkinan-kemungkinan lain. - Mediator ; yaitu yang menjalankan fungsi komunikasi dari semua level, antara lain pemakai, manajer, programmer, pemeriksa dan pelaku sistem yang lainnya yang mungkin belum punya sikap dan cara pandang yang sama. - Pimpinan proyek ; Penganalisa sistem haruslah personil yang lebih berpengalaman dari programmer atau desainer.
5. Pendesain sistem

Pendesain sistem menerima hasil penganalisa sistem berupa kebutuhan pemakai yang tidak berorientasi pada teknologi tertentu, yang kemudian ditransformasikan ke desain arsitektur tingkat tinggi dan dapat diformulasikan oleh programmer.

6. Programmer
Mengerjakan dalam bentuk program dari hasil desain yang telah diterima dari pendesain.
7. Personel pengoperasian
Bertugas dan bertanggungjawab di pusat komputer misalnya jaringan, keamanan perangkat keras, keamanan perangkat lunak, pencetakan dan backup. Pelaku ini mungkin tidak diperlukan bila sistem yang berjalan tidak besar dan tidak membutuhkan klasifikasi khusus untuk menjalankan sistem.
8. Sistem merupakan kumpulan elemen yang saling berkaitan yang bertanggung jawab memproses masukan (Input) sehingga menghasilkan keluaran.

Karakteristik Sistem

Untuk memahami atau mengembangkan suatu sistem, maka perlu membedakan unsur-unsur dari sistem yang dapat membedakan suatu sistem dengan sistem yang lainya :

1. Batasan (*boundary*): Penggambaran dari suatu elemen atau unsur mana yang termasuk di dalam sistem dan mana yang diluar sistem.
2. Lingkungan (*environment*): Segala sesuatu diluar sistem dan mana yang diluar sistem.
3. Masukan (*input*): Sumber daya (data, bahan baku, peralatan, energi) dari lingkungan yang dikonsumsi dan dimanipulasi oleh suatu sistem.
4. Keluaran (*output*): Sumber daya atau produk (informasi, laporan, dokumen, tampilan layer komputer, barang jadi) yang disediakan untuk lingkungan sistem oleh kegiatan dalam suatu sistem.
5. Komponen (*component*): Kegiatan - kegiatan atau proses dalam suatu sistem yang mentransformasikan input menjadi bentuk setengah jadi (*output*). Komponen ini bisa merupakan subsistem dari sebuah sistem.
6. Penghubung (*interface*): Tempat dimana komponen atau sistem dan lingkungannya bertemu atau berintegrasi.
7. Penyimpanan (*storage*): Area yang disukai dan digunakan untuk penyimpanan sementara dan tetap dari informasi, energi, bahan baku, dan sebagainya. Penyimpanan merupakan suatu media penyangga di antara komponen tersebut bekerja dengan berbagai tingkatan yang ada dan memungkinkan komponen yang berbeda dari berbagai data yang sama.

Pengertian Subsistem

Menurut pendapat Sistem informasi adalah kumpulan dari sub-sub sistem baik pisik maupun non pisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama

secara harmonis untuk mencapai satu tujuan yaitu mengolah data. Suatu sistem yang kompleks biasanya tersusun atas beberapa subsistem. Subsistem bisa dijelaskan sebagai sebuah sistem dalam sistem yang lebih besar.

Contoh: Automobile adalah sistem yang terdiri dari beberapa subsistem berikut:

1. Sistem mesin
2. Sistem body
3. Sistem roda

Pengertian Informasi

Informasi adalah sesuatu keterkaitan antara data dan informasi sebagai entitas penting pembentuk sistem informasi. Data merupakan nilai, keadaan, atau sifat yang berdiri sendiri lepas dari konteks apapun. Sementara informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya. Sistem informasi adalah sistem yang menyediakan informasi dengan cara sedemikian rupa sehingga bermanfaat bagi penerima. Informasi yang mempunyai nilai, biasanya karena rangkaian data yang tidak lengkap atau kedarluasa.

Pengertian informasi adalah sebagai berikut :

1. Informasi adalah data yang sudah diproses dalam artian sudah diorganisasikan dan dihubungkan dengan persoalan yang spesifik.
2. Informasi adalah hasil pembentukan, pengorganisasian atau perubahan data dimana dengan cara itu dapat meningkatkan Spengetahuan penerimanya
3. Informasi adalah data yang telah diproses untuk menemukan hubungan diantara data tersebut.

Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan informasi yang diperlukan untuk pengambilan keputusan.

Sistem informasi adalah suatu sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan data harian, pengunjung, dan kegiatan dalam penyimpanan data dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. Informasi merupakan Data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang.

Informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem di dalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur-prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu, memberi sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian-kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambilan keputusan yang cerdas.

Dalam suatu sistem informasi terdapat komponen-komponen seperti :

1. Perangkat keras (hardwere) mencakup piranti-piranti fisik seperti komputer dan printer.

2. Perangkat lunak (software) atau program : sekumpulan intruksi yang memungkinkan perangkat keras untuk dapat memproses data.
3. Prosedur : sekumpulan aturan yang dipakai untuk mewujudkan pemrosesan data dan pembangkitan keluaran yang dikehendaki.
4. Orang : semua orang yang bertanggung jawab dalam pembangunan sistem informasi, pemrosesan, dan penggunaan keluaran sistem informasi.
5. Basis data (database) : sekumpulan table, hubungan, dan lain-lain yang berkaitan dengan penyimpanan data.
6. Jaringan komputer dan komunikasi data : sistem penghubung yang memungkinkan sumber (resources) dipakai secara bersama atau diakses oleh sejumlah pemakai.

Manfaat Sistem Informasi

Sistem informasi dikembangkan dan dibangun karena memiliki manfaat yang besar, bagi komponen sistem di dalam suatu manajemen organisasi atau perusahaan. Suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manjerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. Manfaat dari sistem informasi sebagai berikut :

1. Dapat mengurangi biaya
2. Manfaat mengurangi kesalahan-kesalahan
3. Dapat meningkatkan kecepatan aktivitas
4. Meningkatkan perencanaan dan pengendalian manajemen

Manfaat sistem informasi dalam bentuk keuntungan berwujud (tangible benefis) dan tidak berwujud (intangibile benefis), yaitu :

Keuntungan berwujud antara lain :

1. Pengurangan-pengurangan biaya operasi
2. Pengurangan kesalahan-kesalahan

Keuntungan tidak berwujud antara lain :

1. Peningkatan pelayanan lebih baik meningkatkan pengambilan keputusan

Konsep Pengolahan Data

Data merupakan variabel penting yang harus diperhatikan dalam suatu sistem informasi. Informasi yang bernilai akan ditentukan oleh ke akuratan datanya. Untuk itu harus memperhatikan konsep dari pengolahan data sendiri. Berikut akan dijelaskan konsep pengolahan data secara rinci.

Pengertian Data

Data dapat diartikan sebagai fakta-fakta perkiraan, pendapat-pendapat yang belum memiliki arti guna. Data merupakan bahan mentah yang akan diolah dan merupakan input yang akan dimasukkan untuk mendapatkan informasi. Biasanya data belum bisa digunakan sebagai dasar dalam proses pengambilan keputusan oleh pihak manajemen.

Pengolahan Data

Pengolahan data dapat diartikan juga sebagai segala macam pengolahan terhadap data atau kombinasi dari bermacam pengolahan untuk pembuatan data. Pengolahan data merupakan suatu proses penerimaan data sebagai masukan (input) kemudian diproses (processing) oleh suatu program tertentu dan mengeluarkan hasil proses data dengan komputer dikenal suatu sistem yang disebut EDP (Electronic Data Processing) yaitu suatu sistem pengolahan data dimana komputer memegang peranan utama. Data dapat berupa angka, simbol-simbol khusus atau gabungan dari keduanya.

Kuliner Sistem Café

Kuliner adalah salah satu kebutuhan pokok manusia sebagai sumber energi untuk bertahan hidup dan melakukan berbagai aktivitas. Kafe merupakan tempat untuk bersantai dan berbincang-bincang dimana pengunjung dapat memesan berbagai macam menu minuman dan makanan.

Cafe merupakan bisnis yang sedang berkembang dan sangat diminati. Kebutuhan akan konsumsi makanan dan minuman membuat cafe bersaing memberi produk dan pelayanan yang terbaik kepada masyarakat. Cafe tidak lepas dari perkembangan teknologi, sebagian besar cafe mulai menerapkan komputerisasi dalam proses bisnisnya., serta melakukan konfirmasi pembayaran. Rumah makan Padang Ariung merupakan suatu usaha yang bergerak dibidang kuliner, yang berbentuk rumah makan. Dimana pada rumah makan ini menu khas yang diberikan adalah masakan dari Daerah Padang. Rumah makan ini terletak di Jalan Raya Wanaraja No. 342, Garut. Dalam kegiatan pada rumah makan Padang Ariung, proses penulisan transaksi masih dilakukan dengan cara manual, hal ini dapat dikatakan kurang efektif dan efisien, dikarenakan sering terjadi kesalahan dalam menghitung jumlah yang harus dibayar dan banyak waktu yang dibutuhkan untuk penulisan laporan yang tepat dan akurat, selain itu dikarenakan prosesnya masih dilakukan secara manual, berkas nota yang di tulis secara manual (bon) dibutuhkan setiap pembeli untuk memastikan harga yang di hitung ke dalam total pembayaran sama dengan harga pada menu makanan, arsip yang disimpan merupakan bukti salah satu terjadi transaksi dan tingkat keramaian pembeli dapat mengakibatkan penjual mengalami kesulitan mengelola dan menghitung transaksi penjualan secara cepat, tepat, dan efisien.

Oleh karena itu, dalam suatu persediaan, harus menghadapi investasi yang tidak terlalu rendah namun juga jangan terlalu tinggi. Ada beberapa ahli yang mengemukakan pengertian persediaan. Persediaan merupakan salah satu unsur yang paling aktif dalam operasi perusahaan yang secara kontinu diperoleh, diubah, kemudian dijual kembali .

Pengendalian Bayaran

Pengendalian bayaran merupakan sistem yang digunakan perusahaan sebagai laporan untuk manajemen puncak maupun manajer persediaan sebagai alat ukur kinerja persediaan dan dapat digunakan untuk membantu membuat kebijakan dalam pembayaran sistem. Pembayaran dividen khususnya dividen tunai sangat bergantung pada posisi kas yang tersedia. Di dalam laporan tersebut berisi tingkat pembayaran yang diinginkan, biaya operasi pembayaran dan tingkat investasi sebagai bahan perbandingan terhadap periode lainnya.

Culinary partymtent Count

Kata wisata kuliner berasal dari bahasa asing yaitu *voyages culinaires* (Prancis) atau *culinary travel* (Inggris) yang artinya perjalanan wisata yang berkaitan dengan masak- memasak. Menurut Asosiasi Pariwisata Kuliner Internasional (*International Culinary Tourism Association/ICTA*) wisata kuliner merupakan kegiatan makan dan minum yang unik dilakukan oleh setiap pelancong yang berwisata. Berbeda dengan produk wisata lainnya seperti wisata bahari, wisata budaya dan alam yang dapat dipasarkan sebagai produk wisata utama, tetapi pada wisata kuliner biasanya dipasarkan sebagai produk wisata penunjang.

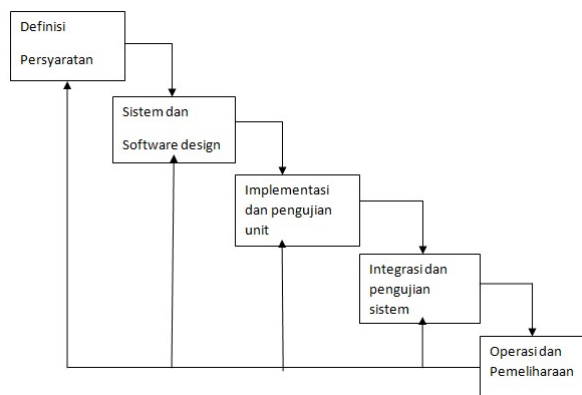
Penggunaan teknik EOQ hanya dapat dilakukan apabila memenuhi syarat :

1. Jumlah kebutuhan bahan dalam satu periode tetap atau tidak berubah.
2. Barang selalu tersedia setiap saat atau mudah didapat.
3. Harga barang tetap.
4. Tenggang waktu atau *Lead Time* pemesanan dapat ditentukan dan relative tetap.
5. Pemesanan datang sekaligus dan menambah persediaan.
6. Kapasitas gudang dan modal cukup untuk menampung dan membeli pesanan.
7. Pembelian adalah satu jenis item.
8. Tidak berlaku harga potongan harga.
9. Permintaan (*demand*) konstan dan bersifat bebas.

Menurut Ahyari bahwasanya kuliner sekarang sudah banyak dinikmati oleh sesorang. Kuliner adalah suatu tempat makan yang terdapat di cafe atau restaurant yang ternikmati oleh sesorang baik secara keluarga.kuliner dikunjungi oleh setiap pengunjung agar dapat memberikan persediaan laporan makanan yang dipesan secara baik manual maupun sistem yang ada.

3. Metode Penelitian

Pengembangan perangkat lunak menggunakan metode pengembangan *waterfall model* . Dalam *Waterfall* terdapat beberapa tahapan utama yang menggambarkan aktivitas pengembangan perangkat lunak. Alasan menggunakan metode *Waterfall* karena tahap-tahap dalam pengembangan sistem pada model *waterfall* terstruktur secara jelas. Tahapan pengembangan sistem pada model *waterfall* dapat diilustrasikan pada gambar 1.



Gambar 1. Model Waterfall

1. Analisis Kebutuhan
Pada tahap ini dilakukan pengumpulan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Dalam pengumpulan data kebutuhan dapat dilakukan dengan teknik wawancara, teknik observasi, dan teknik kuisioner.
2. Desain Sistem
Proses desain adalah proses multi langkah yang berfokus pada empat atribut yaitu : struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*, dan detail procedural Desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap.
3. Implementasi
Pembuatan program atau hasil rancangan ke dalam bahasa pemrograman tertentu. Penulisan kode program sesuai dengan desain yang sudah ditentukan, sehingga menghasilkan aplikasi yang bermanfaat.
4. Penguji sistem
Melakukan pengujian sistem dengan cara agar sistem valid dan dapat digunakan dengan baik.
5. Pemeliharaan
Mengaplikasikan sistem yang sudah terintegrasi dan melakukan perawatan atau perbaikan kalau ada kekeliruan .

Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan Tugas Akhir ini adalah dengan menggunakan metode deskriptif yaitu penelitian yang dilakukan berdasarkan data yang sebenarnya dengan membandingkan teori kemudian mengambil kesimpulan.

Metode pengumpulan data salah satu cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperlukan, untuk penyusunan tugas akhir pada saat melakukan penelitian di cafe Aira dengan menggunakan metode ini akan memperoleh berbagai data café Aira yang akurat. Adapun metode-metode tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Metode Penelitian Lapangan (*Field Research*)
Suatu metode penelitian yang digunakan secara langsung, pada saat penulis melakukan riset untuk mengumpulkan data. Pada metode ini menggunakan teknik-teknik sebagai berikut:
2. Wawancara (*Interview*)
Yaitu melakukan tanya jawab langsung tentang poin-poin tertentu kepada pemilik café sehingga dapat menghasilkan data dan informasi yang

dibutuhkan. Adapun alat yang digunakan adalah alat tulis seperti pena, pensil, dan buku.

3. Pengamatan (*Observation*)

Yaitu suatu hal atau proses penelitian dan pengamatan yang dilakukan secara langsung dengan tujuan ingin mengetahui sistem yang sedang berjalan dengan mengamati aliran-aliran informasi data.

4. Penelitian Kepustakaan

Penelitian kepustakaan merupakan pengumpulan data yang bersumber dari buku-buku ,dan juga internet lainnya yang berkaitan dengan judul tugas akhir. Dan pada data tersebut dapat diperoleh dari café Aira yaitu jumlah menu yang terdaftar di café Aira Rantauprapat. Penulis melakukan pencarian data dengan cara mengumpulkan dan membaca buku yang berisikan tentang perkembangan teknologi, dan tulisan-tulisan ilmiah serta yang berkaitan dengan penulisan Tugas Akhir ini.

5. Hasil dan Pembahasan

Rancangan Proses

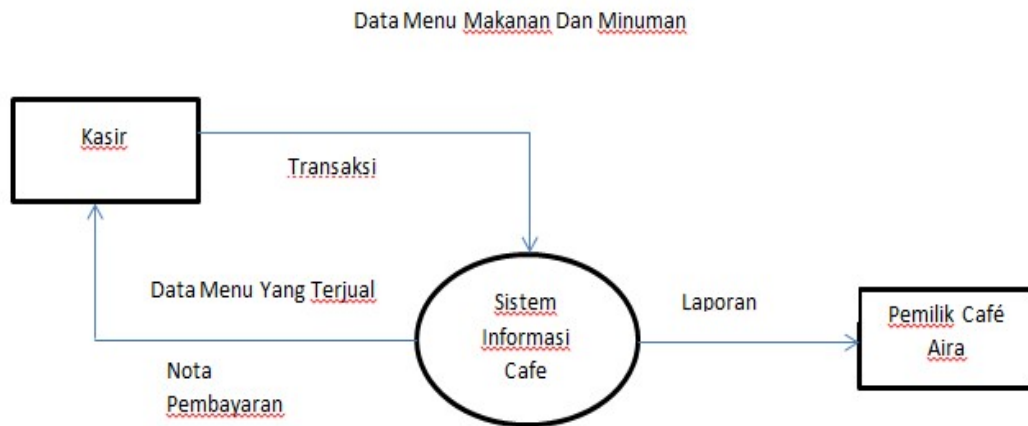
Rancangan proses untuk sistem informasi data yang dibangun, digambarkan melalui *Data Flow Diagram* sebagai model yang digunakan dalam membuat program. *Data Flow Diagram* yang digambarkan terdiri dari DFD Konteks dan DFD level 0.

Contex Diagram

Contex diagram adalah gambaran tentang suatu sistem yang terdapat dalam suatu organisasi yang memperlihatkan batasan sistem. Adanya interaksi antara *eksternal entity* dan sistem informasi utama mengalir diantara entity-entity dan sistem.

Contex diagram ini merupakan alat bantu yang digunakan dalam perancangan sistem yang akan dikembangkan dan menggambarkan hubungan antara elemen yang membentuk suatu kesatuan

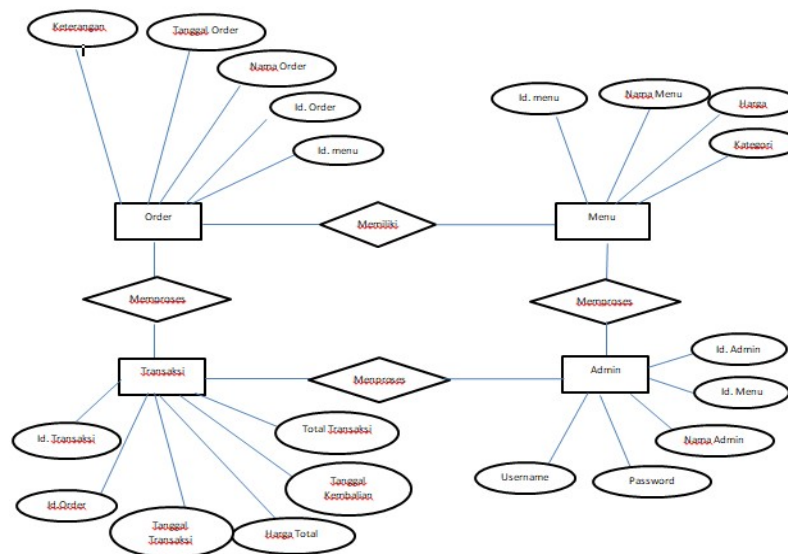
Diagram konteks sistem informasi perancangan pembayaran makanan Berbasis Web dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut :



Gambar 2. Diagram Context

Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD (Entity Relationship Diagram) adalah suatu model untuk menggambarkan data dalam bentuk entitas, atribut dan hubungan antar entitas.



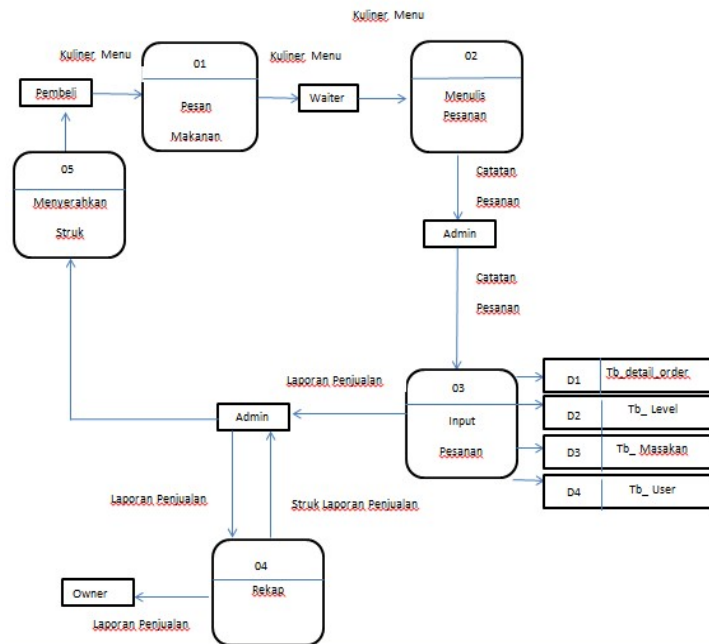
Gambar 3. Tampilan ERD (Entity Relationship Diagram)

Data Flow Diagram (DFD)

DFD adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem,

dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut.

DFD dalam sistem informasi data perpustakaan, dapat dilihat pada gambar 3.2 berikut :



Gambar 4. Data Flow Diagram Level 0 Sistem Informasi Penghitungan Pembayaran Kuliner

1. Proses 1.0
Pengunjung meminta pelayan untuk mencatat pesanan .
2. Proses 2.0
Pelayan memberikan catatan pesanan kepada kasir.
3. Proses 3.0
Kasir menginputkan data dan melakukan transaksi si pembayaran serta mencetak laporan pembayaran.

Rancangan Masukan (*Input*) Pengguna

Rancangan masukan pengguna merupakan tahap awal untuk masuk kedalam suatu sistem. Rancangan masukan pengguna digunakan untuk penginputan suatu user yang berfungsi untuk mengoperasikan sistem. Berikut rancangan *forminput* pengguna :

The image shows a login form titled "LOGIN USER". It consists of three main sections: a header section with the title, a form body with two input fields, and a footer section with a button. The first input field is labeled "Username" and the second is labeled "Pasword" (misspelled as "Pasword" in the image). Below the input fields is a button labeled "Login".

LOGIN USER	
Username	<input type="text"/>
Pasword	<input type="password"/>
<input type="button" value="Login"/>	

Gambar 5. Tampilan Rancangan Form Input Pengguna(Login)

Rancangan Masukan Data Menu

Rancangan masukan data menu yang berfungsi sebagai tahap penginputan data menu. Berikut adalah rancangan *form input* Data menu:

The image shows a form titled "Data Daftar Menu". It contains four input fields for data entry: "id menu", "Menu", "Harga", and "Jumlah Pesanan". Below these fields are two buttons: "Batal" and "Tambah".

Data Daftar Menu	
id menu	<input type="text"/>
Menu	<input type="text"/>
Harga	<input type="text"/>
Jumlah Pesanan	<input type="text"/>
<input type="button" value="Batal"/> <input type="button" value="Tambah"/>	

Gambar 6. Tampilan Rancangan Form Input Data Menu

The image shows a web form titled "Transaksi" with a blue maximize icon in the top-left corner. The form contains five input fields, each with a label to its left: "Nama Pesanan", "Jumlah pesanan", "Harga Pesanan", "Total Bayar", and "Kembalian". Each label is underlined. Below these fields is a "Bayar" button. The form is enclosed in a black border with a small square handle in the bottom-right corner.

Gambar 7. Tampilan Rancangan From Input Data Transaksi

Implementasi

Hasil

Hasil dari aplikasi Penghitungan Pembayaran Kuliner di Café Aira ini dapat digolongkan menjadi tiga bagian yaitu bagian menu, bagian input sistem, dan bagian output sistem.

Sistem yang diusulkan ini bukanlah sekedar mempercepat atau mengoptimalkan suatu kegiatan operasional, dalam penghematan waktu dan biaya. Diharapkan dengan adanya sistem informasi Penghitungan Pembayaran Kuliner yang baru dapat memperoleh informasi yang dibutuhkan setiap saat untuk melakukan kebijaksanaan dalam pengambilan keputusan secara cepat dan tepat.

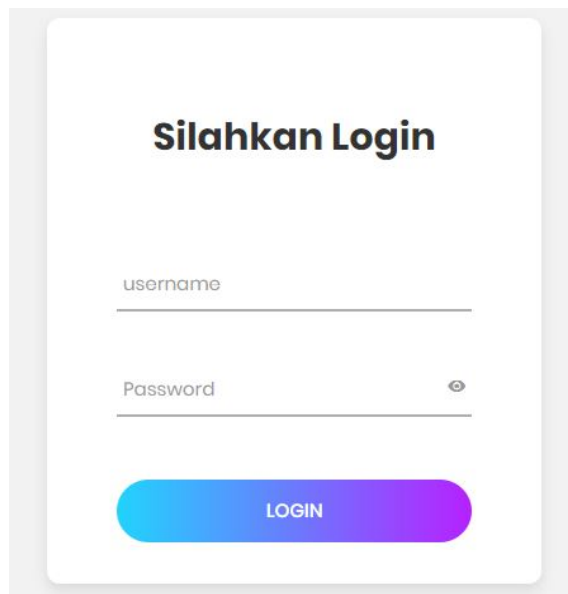
Dari analisa yang dilakukan dan melihat permasalahan yang timbul dari sistem yang ditetapkan, sebaiknya menerapkan dan memakai sistem komputerisasi yang proses pengolahan pembayaran kuliner dengan cepat. Sistem yang diusulkan merupakan perubahan dari sistem yang digunakan saat ini yaitu Sistem Informasi Penghitungan Pembayaran Kuliner Perancangan Sistem ini menggunakan PHP dan MySQL. Maka dari rancangan hasil yang diperoleh berisikan tampilan dari program yang meliputi db_restoran, menu transaksi, user, menu, order, dan status.

Menu

Pada bagian tampilan menu terdapat sub menu, adapun tampilannya sebagai berikut :

Login

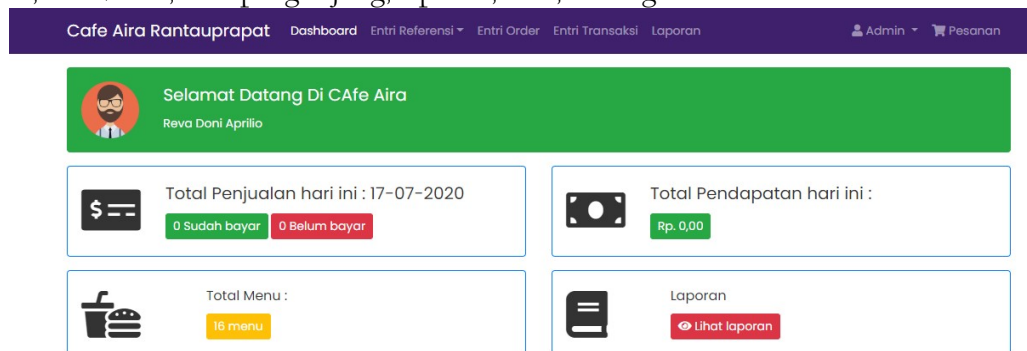
Pada gambar 8 merupakan form yang digunakan oleh admin untuk masuk ke sistem informasi aplikasi Penghitungan Pembayaran Kuliner di Café Aira, langkah – langkah pengisian form login antara lain adalah, admin harus mengisikan username dan password kemudian setelah terisi klik login, jika login gagal maka akan muncul pernyataan anda gagal login, jika berhasil maka akan muncul pernyataan bahwa admin berhasil login, kemudian akan masuk ke dalam halaman utama sistem informasi aplikasi Penghitungan Pembayaran Kuliner di Café Aira.



Gambar 8. Form Login

Menu File

Menu File dalam program ini terdapat sub menu diantaranya menu home, transaksi, data buku, data pengunjung, laporan, user, dan log out.



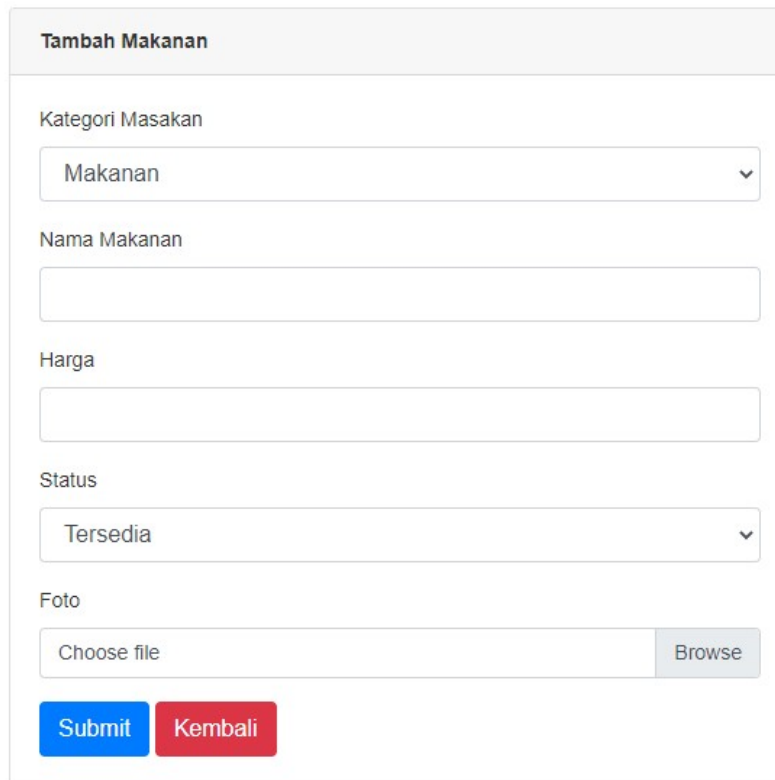
Gambar 9. Menu file

Menu input

Pada bagian ini berisi formulir atau input screen dari masukan sistem diantaranya adalah sebagai berikut :

Masukan Data Menu

Pada gambar 10 form input data menu yang terdapat pada data menu ini berfungsi untuk memasukkan data menu, langkah – langkah untuk memasukkan data menu antara lain adalah, admin harus mengisi tabel tambah data,tambah makanan,kategori masakan,nama makanan,harga,status, masukkan foto. Setelah semua di lengkapi kemudian klik submit, secara otomatis menu yang di inputkan akan masuk ke menu data menu



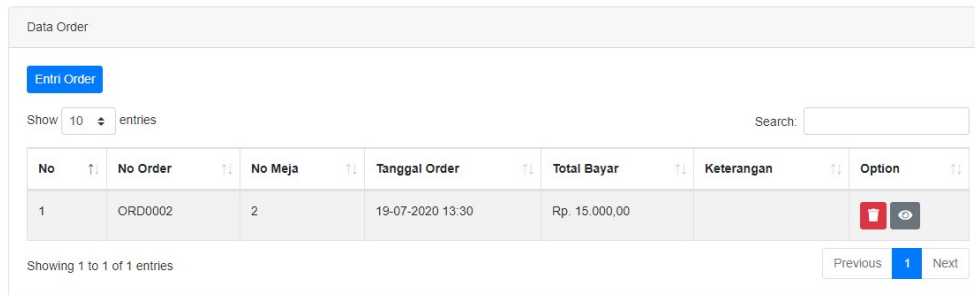
The image shows a web form titled "Tambah Makanan". It contains the following fields and controls:

- Kategori Masakan:** A dropdown menu with "Makanan" selected.
- Nama Makanan:** A text input field.
- Harga:** A text input field.
- Status:** A dropdown menu with "Tersedia" selected.
- Foto:** A file upload section with a "Choose file" button and a "Browse" button.
- Buttons:** A blue "Submit" button and a red "Kembali" button.



Gambar 10. Form Input data menu

Masukan Data Order

Pada gambar 4.4 Form input data order ini berfungsi untuk memasukkan data order, langkah – langkah untuk menginputkan data order adalah, admin harus mengisi menu, harga, jumlah pesanan, keterangan setelah semua terisi maka klik input, jika gagal maka akan muncul pernyataan data gagal di tambahkan jika berhasil maka akan muncul pernyataan order berhasil di tambahkan.dan secara otomatis data order tersebut akan masuk ke menu data menu



The screenshot shows a web interface titled "Data Order". At the top left, there is a blue button labeled "Entri Order". Below it, there is a "Show" dropdown menu set to "10" and a "Search:" input field. The main content is a table with the following data:

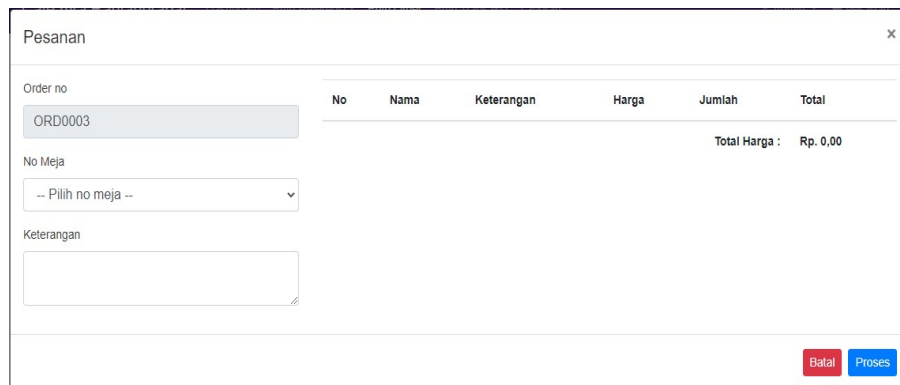
No	No Order	No Meja	Tanggal Order	Total Bayar	Keterangan	Option
1	ORD0002	2	19-07-2020 13:30	Rp. 15.000,00		 

At the bottom left, it says "Showing 1 to 1 of 1 entries". At the bottom right, there are "Previous", "1", and "Next" buttons.

Gambar 11. Form Input Order

Masukan Data Pesanan

Pada gambar 12 tambah data Pesanan yang terdapat pada menu Pesanan ini berfungsi untuk menambahkan pesanan pada sistem informasi Penghitungan Pembayaran Kuliner Pada Café Aira Rantauprapat, untuk menambah data pesanan ada beberapa langkah yang harus di jalankan, pertama harus mengisi tabel Order no, kemudian mengisi tabel No meja dan Keterangan, setelah selesai mengisikan data klik proses, jika berhasil di tambahkan maka akan muncul keterangan bahwa data berhasil di tambahkan, jika tidak maka akan muncul pernyataan data gagal di tambahkan.



The screenshot shows a web interface titled "Pesanan". It has a close button "x" in the top right corner. On the left, there are input fields for "Order no" (containing "ORD0003"), "No Meja" (a dropdown menu with "-- Pilih no meja --"), and "Keterangan" (a text area). On the right, there is a table with the following structure:

No	Nama	Keterangan	Harga	Jumlah	Total
					Total Harga : Rp. 0,00

At the bottom right, there are two buttons: "Batal" (red) and "Proses" (blue).

Gambar 12. Form Input Data Pesanan

Masukan Transaksi

Pada gambar 13 Form input transaksi yang terdapat pada menu transaksi ini berfungsi untuk menginputkan transaksi pembayaran, untuk melakukan transaksi pembayaran ada beberapa langkah yang terdapat pada form input transaksi, yang pertama yaitu pilih No meja, kemudian lengkapi Total harga dan Total bayar. setelah selesai mengisi data pembayaran maka langkah selanjutnya klik bayar, jika berhasil maka akan muncul keterangan transaksi berhasil, jika tidak maka akan keluar pernyataan gagal transaksi.

Entri Transaksi

Show 10 entries Search:

No	Nama Pesanan	Jumlah	Harga	Harga Total
No data available in table				

Showing 0 to 0 of 0 entries Previous Next

No Meja
-- Nomor Meja --

Total Harga
Total Harga

Total Bayar
Total Bayar

Uang

Gambar 13 Form Transaksi Pembayaran

Laporan Data User

Form Laporan Data User ini berfungsi untuk menampilkan laporan data user yang telah di input melalui form input / tambah user. Adapun data yang akan di tampilkan pada laporan data user ini diantaranya adalah no user, nama user, password, dan jika ingin menghapus data tersebut admin dapat menghapusnya melalui aksi hapus.

Data User

Show 10 entries Search:

No	Nama User	Username	Password	Status	Aksi
1	cita pohan	cita	123	Admin	<input type="button" value="Ubah"/> <input type="button" value="Hapus"/>
2	ismadhani lubis	isma	123	Admin	<input type="button" value="Ubah"/> <input type="button" value="Hapus"/>
3	megawati	mega	123	Admin	<input type="button" value="Ubah"/> <input type="button" value="Hapus"/>

Showing 1 to 3 of 3 entries Previous 1 Next

Gambar 14. Form Laporan Data User

Pembahasan

Prosedur Kerja Sistem

Prosedur yang bekerja dalam sistem ini dimulai dari proses loading yang telah dibuat setelah itu akan dilanjutkan secara otomatis pada Form Login. Dari Form Login yang telah diisi nama pengguna dan kata sandi akan lanjut ke Menu Utama yang dimana menu utamanya yang terbagi dari Dashboard, entri referensi, entri order, entri transaksi, laporan, admin, pesanan. Pada menu terdapat sub menu yang telah dijelaskan dalam gambar diatas. Cara kerja sistem ini dimulai dari data apa yang akan dimasukkan dalam form input setelah data-data tersebut dimasukkan maka akan dilanjutkan dalam penginputan data dengan menggunakan command yang telah dirancang oleh penulis. Setelah proses penginputan selesai maka data tersebut berlangsung masuk pada laporan yang dirancang dalam Laporan .

5. Kesimpulan Dan Saran

Kesimpulan

Dari pembahasan mengenai sistem informasi penghitungan pembayaran kuliner pada café Aira Rantauprapat maka penulis menyimpulkan bahwa :

1. Dengan adanya perangkat lunak sistem informasi pembayaran kuliner ini, maka proses pengolahan data pembayaran yang akan datang dapat dilakukan dengan tepat dan akurat. Mudah dan lebih baik dari masa sekarang.
2. Pengolahan dan pembayaran kuliner yang baik akan memudahkan proses pendataan laporan penjualan, dan pengecekan data menu sehingga dapat mengurangi masalah yang saat ini dihadapi seperti proses pemabayaran yang kurang efektif dan episien.
3. Pembuatan program dengan menggunakan bahasa pemograman PHP dan MYSQL lebih mudah dalam hal perancangan maupun untuk hasil akhir (output) dan lebih mudah dimengerti oleh pemakaian karena PHP merupakan bahasa pemrograman yang bisa digunakan di dekstop secara off line.

Saran

Dalam hal ini penulis memberikan saran yang kiranya dapat bermanfaat untuk penghitungan pembayaran kuliner café Aira Rantauprapat, yaitu pada halaman berikut :

1. Diharapkan sistem informasi yang di ajukan oleh penulis dapat di gunakan dan diterapkan di Café Aira Rantauprapat untuk mengetahui manfaat yang di peroleh dari pengajuan perancangan ini.
2. Penulis juga berharap agar pihak Café Aira dapat melakukan perawatan dan pemeliharaan sistem yang di usulkan ini untuk menjaga keutuhan proram sehingga kelancaran aktivitas tidak terganggu.
3. Penulis juga menyadari bahwa sistem informasi pemabayaran kuliner pada Café Aira Rantauprapat yang di usulkan ini di perlukan juga pengembangan sistem sesuai dengan tujuan yang diharapkan oleh pihak Café Aira Rantauprapat.

6. Daftar Pustaka

- C. Ariwardhani, A. F. Rochim, and I. P. Windasari, "Sistem Informasi Wisata Kuliner di Kota Semarang Berbasis Web," *J. Teknol. dan Sist. Komput.*, vol. 2, no. 1, pp. 11–15, 2014, doi: 10.14710/JTSISKOM.2.1.2014.11-15.
- E. Iswandy, D. S. T. M. I. Komputer, and S. J. Padang, "Sistem Penunjang Keputusan Untuk Menentukan Dan Santunan Sosial Anak Nagari Dan Penyaluran Bagi Mahasiswa Dan Pelajar Kurang Mampu," *J. TEKNOIF*, vol. 3, no. 2, 2015, doi: 2338-2724.
- F. F. C. Deni Utama, Asahar Johar, "Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Restaurant Berbasis Client Server Dengan Platform Android Dan Php Menggunakan Metode Centralized Dbms Architecture (Studi Kasus: Cafe Cempakoe Kota Bengkulu)," *J. Rekursif*, vol. 4, pp. 288–300, 2016.
- H. A. R. S. M. Roziq Zanuiddin, "Sistem Informasi Perpustakaan Umum Grati Kabupaten Pasuruan Berbasis Web Menggunakan Program Php Dan Database

- Mysql,” J I M P - J. Inform. Merdeka Pasuruan, vol. 1, no. 2, pp. 1-14, 2016, doi: 10.37438/jimp.v1i2.13.
- I. A. Fauzi and A. Mulyani, “Perancangan Sistem Informasi Kuliner Di Brother Caffé Berbasis Web,” J. Algoritm., vol. 14, no. 2, pp. 384-391, 2015, doi: 10.33364/algoritma/v.14-2.384.
- M. Destiningrum and Q. J. Adrian, “Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbasis Web Dengan Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus: Rumah Sakit Yukum Medical Centre),” J. Teknoinfo, vol. 11, no. 2, p. 30, 2017, doi: 10.33365/jti.v11i2.24.
- N. Caniati, A. Lubis Ghozali, and A. Samaruddin, “Implementasi Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Dan Minuman Pada Kafe Berbasis Web Menggunakan Jaringan Intranet,” J. Ilm. Ilmu Komput., vol. 3, no. 2, pp. 8-13, 1970, doi: 10.35329/jiik.v3i2.52.
- O. Pahlevi, A. Mulyani, and M. Khoir, “Sistem Informasi Inventori Barang Menggunakan Metode Object Oriented Di Pt. Livaza Teknologi Indonesia Jakarta,” J. PROSISKO, vol. 5, no. 1, 2018.
- S. Supriyono, “Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan dengan Menerapkan Metode Akuntansi Persediaan Rata-rata,” Matics, vol. 7, no. 2, p. 77, 2016, doi: 10.18860/mat.v7i2.3282.