

WEBSITE MANAJEMEN RESTORAN AYAM GORENG SAM-SAM MENGGUNAKAN PHP DAN FRAMEWORK LARAVEL

Felix Wisnu Putra Mahendra *¹⁾, Yos Richard Beeh²⁾

1. Universitas Kristen Satya Wacana, Kota Salatiga
2. Universitas Kristen Satya Wacana, Kota Salatiga

Article Info

Kata Kunci: Manajemen Restoran; Sistem Informasi; Web

Keywords: Restaurant Management; Information System; Web.

Article history:

Received 29 July 2024

Revised 20 June 2024

Accepted 14 August 2024

Available online 1 September 2025

DOI :

<https://doi.org/10.29100/jipi.v10i3.6269>

* Corresponding author.

Corresponding Author

E-mail address:

wisnumahendra06@gmail.com

ABSTRAK

Rumah makan Ayam goreng Sam-sam merupakan sebuah restoran makanan yang berada di jalan Profesor DR. Soeharso, Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta. Sistem pemesanan di warung makan Ayam goreng Sam-sam yaitu masih menggunakan metode manual dalam pemesanannya, hal itu tentunya kurang efektif karena ada kemungkinan kehilangan data yang telah diperoleh dan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mencatatnya. engelolaan stok yang tidak teratur juga menjadi hambatan, karena jika persediaan tiba-tiba menipis, pihak rumah makan harus langsung menambah persediaan tanpa membuat pelanggan menunggu. Sistem penggajian menyulitkan manajemen karena harus menghitung setiap hari dan terkadang ada kesalahan dalam penghitungan. selain itu fitur laporan keuangan dari database juga berguna untuk pemilik restoran mengelola keuangan mereka dengan lebih teratur tanpa takut laporan keuangan mereka. Dengan adanya aplikasi berbasis web ini, maka pemilik restoran dapat dapat mengelola warung makan yang dimilikinya menjadi lebih mudah, karena setiap pencatatan di website ini akan masuk dan disimpan kedalam database. Pengujian sistem ini menggunakan metode blackbox dan SUS testing.

ABSTRACT

Sam-sam fried chicken restaurant is a food restaurant located on Professor DR. Soeharso street, Laweyan District, Surakarta City. The ordering system at the Sam-sam fried chicken food stall is still using the manual method in ordering, which is certainly less effective because there is a possibility of losing the data that has been obtained and it takes a long time to record it. irregular stock management is also an obstacle, because if the inventory suddenly runs low, the restaurant must immediately increase inventory without making customers wait. The payroll system makes it difficult for management because they have to calculate every day and sometimes there are errors in the calculation. besides the financial report feature from the database is also useful for restaurant owners to manage their finances more regularly without fear of their financial statements. With this web-based application, restaurant owners can manage their food stalls more easily, because every record on this website will be entered and stored in the database. Testing this system using the blackbox and SUS testing method.

I. PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, semakin banyak orang yang membutuhkan teknologi untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, contohnya restoran. Restoran merupakan suatu tempat atau bangunan yang diorganisasi secara komersial, yang menyelenggarakan pelayanan dengan baik kepada semua tamunya baik berupa makanan maupun minuman [1]. Teknologi informasi tidak hanya memfasilitasi pengoperasian dan pengelolaan bisnis, tetapi juga membuka peluang baru dalam meningkatkan daya saing UMKM. Integrasi data, pengelolaan informasi yang efektif, dan proses bisnis yang terkontrol menjadi fokus utama dalam upaya menciptakan efisiensi yang optimal bagi UMKM. [2] Persaingan industri restoran saat ini memiliki peluang dan tantangan usaha yang sangat besar bagi semua industri restoran cepat saji [3]. Industri restoran menghadapi tuntutan yang semakin kompleks dalam mengelola operasional harian restoran mereka. Masifnya perkembangan restoran mengakibatkan

persaingan antar restoran semakin ketat [4]. Dengan itu maka dibangunlah sebuah website manajemen restoran. Manajemen restoran adalah sebuah sistem informasi manajemen yang menyajikan sebuah pelayanan restoran kepada masyarakat dan memberikan kemudahan serta efisiensi bagi penggunanya secara maksimal[5]. Bisnis restoran adalah salah satu contoh usaha yang memiliki kesempatan untuk menerapkan teknologi informasi berbasis komputer dan android pada proses bisnisnya[6].

Restoran ayam goreng sam-sam adalah sebuah restoran yang bergerak dibidang makanan dan minuman. Pada saat ini restoran ayam goreng sam-sam masih menggunakan proses transaksi penjualannya secara manual, Hal ini tidak efisien dalam waktu dan biaya karena kemungkinan akan ada beberapa kesalahan yang terdapat dalam sistem manual ini, terutama jika pengunjung sedang ramai [7].berdasarkan hasil wawancara, frekuensi kesalahan penghitungan manual dapat mencapai 3x dalam seminggu. Selain itu nota transaksi dapat hilang karena tidak disimpan secara baik. misalkan pendataan produk dan bukti transaksi yang hanya mengandalkan pencatatan buku besar, sehingga dapat memakan waktu yang cukup lama dalam melakukan pencatatan suatu transaksi[8] Pengelolaan stok yang tidak teratur juga menjadi masalah karena jika persediaan menipis dan terpadat pesanan dalam jumlah banyak secara mendadak, pihak restoran harus langsung menambah persediaan dan tanpa membuat pelanggan menunggu lama Akibatnya dalam prosesnya menimbulkan ketidakefektifan dan ketidakakuratan data maupun kesalahan data [9]. Sistem penggajian yang digunakan juga menyulitkan manajemen karena harus menghitung setiap hari dan terkadang terdapat kesalahan dalam penghitungan dan dapat menyulitkan untuk melakukan pengendalian atau kontrol terhadap penggajian pegawai[10].

Penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah aplikasi manajemen restoran pada restoran ayam goreng sam-sam yang berbasis website dengan menggunakan *php* sebagai bahasa pemrogramannya dan *mySQL* sebagai databasenya. Bahasa ini dipilih karena *php* dan *mySQL* menggunakan teknologi yang *open-source* sehingga tidak memerlukan biaya, ini cocok untuk restoran ayam goreng sam-sam yang termasuk menengah yang mempunyai anggaran yang terbatas. Melalui pengembangan sistem informasi manajemen ini, Restoran Ayam Goreng Sam-Sam diharapkan dapat lebih mengoptimalkan operasional harian mereka, mengurangi kesalahan dalam pencatatan dan penghitungan, serta memastikan pengelolaan stok yang lebih efisien. Hal ini tidak hanya meningkatkan efisiensi dan akurasi tetapi juga memungkinkan pemilik restoran untuk lebih fokus pada pelayanan pelanggan dan peningkatan kualitas layanan. Dengan memiliki manajemen restoran yang baik, diharapkan kualitas pelayanan yang diterima pelanggan lebih baik sehingga meningkatkan kepuasan pelanggan. Salah satu kualitas yang diperlukan dalam operasional restoran adalah pelayanan yang baik dan kecepatan dalam pelayanan[11]. Pengembangan Website pada penelitian ini menggunakan metode Waterfall sebagai modelnya.

Pada penelitian dengan judul "Aplikasi Kasir Berbasis Web Di Kedai Kopi XYZ Menggunakan Metode Waterfall", penelitian ini membahas tentang pengembangan aplikasi kasir menggunakan basis web untuk kedai Kopi XYZ, pengembangan ini menggunakan metode *Waterfall*. Aplikasi website ini dirancang untuk menggantikan sistem kasir dari kedai kopi XYZ yang masih menggunakan sistem manual yang masih rentan terhadap kesalahan penghitungan dan pencatatan[12]. Fitur fitur yang terdapat utama pada website ini meliputi tagihan, sistem pembayaran, manajemen item. penelitian ini berfokus pada pengembangan transaksi kasir, dan manajemen item, sedangkan penelitian yang akan dilakukan lebih luas cakupannya, yaitu terdapat Riwayat pesanan, absensi dan penggajian pegawai, serta laporan pendapatan, pengeluaran dan laba.

Pada penelitian yang lain dengan judul "Perancangan Sistem Informasi Point Of Sale Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall (Studi Kasus: Kedai Kyushu Japanese Street Food)" juga merancang tentang pengembangan sistem informasi yang berguna untuk mengurangi kesalahan manusia yang disebabkan oleh metode transaksi manual, penelitian ini juga menggunakan *waterfall* sebagai metodenya, *php* sebagai Bahasa pemrogramannya dan *mySQL* untuk penyimpanan datanya. Web ini memiliki fitur Manajemen Data makanan, pencatatan pesanan, pelaporan terkait penjualan dan keuangan.[13]

II. METODE PENELITIAN

Untuk memperoleh data awal yang diperlukan untuk penelitian ini, wawancara metode wawancara kepada pemilik restoran secara langsung tentang apa saja yang diperlukan untuk penelitian ini. Untuk pengempangan aplikasi ini metode yang digunakan adalah metode *waterfall*, Metode Waterfall merupakan metode yang menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara skematis atau terurut".[14] Tiap fase pengembangan dilakukan secara berurutan dalam Waterfall model, jadi setiap tahap/fase wajib diselesaikan sebelum lanjut ke tahap/fase berikutnya,[15] Metode *waterfall* dipilih karena metode ini dapat membantu penulis untuk melakukan pengembangan sistem perangkat lunak tahap pertama yang akan dibangun sesuai kebutuhan pengguna (user) karena pada metode *waterfall* testing dimulai setelah pengembangan website selesai[9.7]



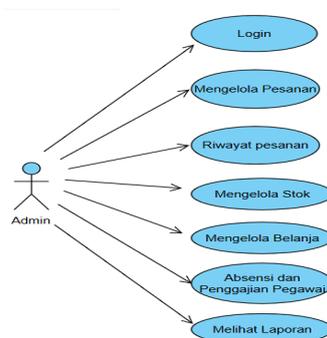
Gambar 1. Metode *Waterfall*

Tahap pertama analisis kebutuhan, tahap ini mengidentifikasi persyaratan yang ada untuk mengembangkan aplikasi, data yang didapatkan dari wawancara akan dikumpulkan untuk pengembangan, tahap kedua desain, tahap ini adalah perancangan dan pembuatan aplikasi, mulai dari pengkodean, UML, *Usecase* Diagram, Proses desain dan pengembangan dilakukan dengan langkah iteratif, sistem dimana *working model* (model bekerja) sistem dikonstruksikan di awal tahap pengembangan dengan tujuan menetapkan kebutuhan (requirement) pengguna dan selanjutnya disingkirkan[16]. tahap ketiga Implementasi, implementasi dari hasil kode yang telah dibuat dan database, tahap keempat pengujian, setelah tahap implementasi, tahap ini adalah pengujian aplikasi dan mencari apakah masih ada kesalahan, dan tahap kelima pemeliharaan, tahap ini adalah pemeliharaan aplikasi website dengan memperbaiki kesalahan yang masih ada.

Metode ini berfokus pada pengembangan sistem, Pengembangan sistem informasi adalah suatu aktivitas untuk menyempurnakan sistem atau perangkat lunak yang pernah dibuat sebelumnya. pengembangan sistem ini, tidak bisa dilakukan hanya dalam waktu satu atau dua hari saja[17]. Pengembangan sistem informasi memiliki metode-metode yang beragam mulai dari metode terstruktur hingga berbasis objek[18]. Pada tahap pengujian, pemilik akan mengetes untuk mendapatkan saran tentang apa apa saja yang kurang atau perlu diperbaiki, Umpan balik dari Pemilik akan dikumpulkan melalui sesi uji coba dan wawancara. Proses ini memastikan bahwa kebutuhan pengguna selalu diakomodasi dan masalah yang muncul dapat segera ditangani. Setelah pengguna atau klien memberikan umpan balik dan saran, pengembang perangkat lunak kemudian akan memperbaiki prototype sesuai dengan masukan yang diberikan[19]. Setiap iterasi menghasilkan versi yang lebih baik dan lebih lengkap dari sistem, dengan fokus pada peningkatan kinerja, kegunaan. Tahapan pengembangan ini akan terus diulang sampai aplikasi diterima oleh pengguna[20], di mana sistem sudah memenuhi semua kebutuhan dan standar yang sudah ditetapkan. Tahap ini penting untuk memastikan bahwa sistem bebas dari kesalahan[20]. Dengan pendekatan ini, pengembangan sistem menjadi lebih baik terhadap perubahan kebutuhan dan kondisi lapangan, serta dapat mengurangi risiko kegagalan karena masalah yang tidak terdeteksi di awal pengembangan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

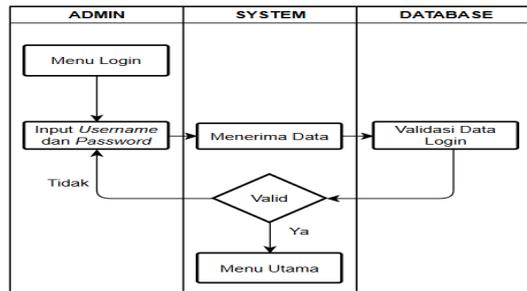
Penggambaran *use case* diagram ini hanya terdiri dari 1 aktor saja, dan itu adalah pemilik restoran, selaku Admin. Dimana Admin memiliki seluruh hak akses dalam website.



Gambar. 1. *Use Case Diagram Admin*

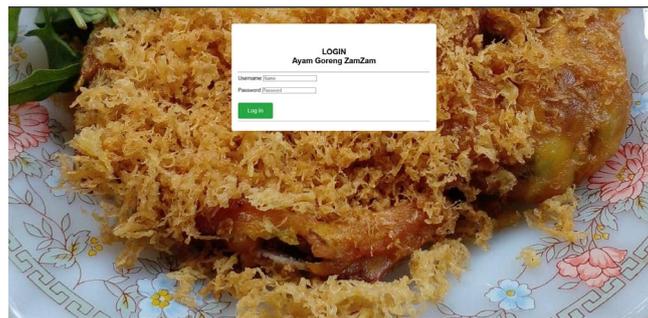
Dapat dilihat pada gambar 1 *Use Case Diagram Admin*, merupakan Admin selaku aktor dimana dapat akses mulai dari *login* website, mengelola pesanan masuk, mengubah jenis dan harga makanan dan minuman, melihat histori dari pesanan yang masuk, melakukan absensi pegawai, melihat daftar gaji pegawai, melakukan

belanja kebutuhan restoran, serta melihat seluruh laporan yang ada, mulai dari laporan pengeluaran, laporan pendapatan dan laba.



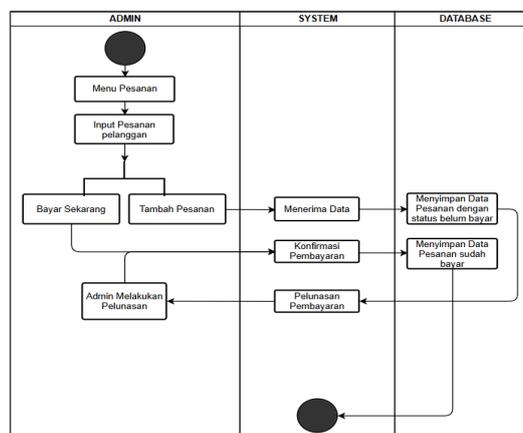
Gambar. 2. Activity Diagram Login

Dapat dilihat pada gambar 2 pada *Activity Diagram Admin* menunjukkan admin selaku actor pada saat di menu *login*, pertama admin di menu ini memasukan datanya yaitu data *Username* dan *Password*, setelah memasukannya sistem akan mengirimkan data tersebut ke database, kemudian database akan memverifikasi apakah data yang dimasukan benar atau tidak, jika benar maka database akan mengirimkan validasi yang benar, lalu sistem menerimanya, jika benar maka aktor *admin* akan diarahkan ke menu selanjutnya, jika data yang dimasukan salah, maka pihak database akan memvalidasi data yang dimasukan secara tidak benar ke sistem tersebut, lalu sistem akan mengarahkan kembali ke menu awal *login*.



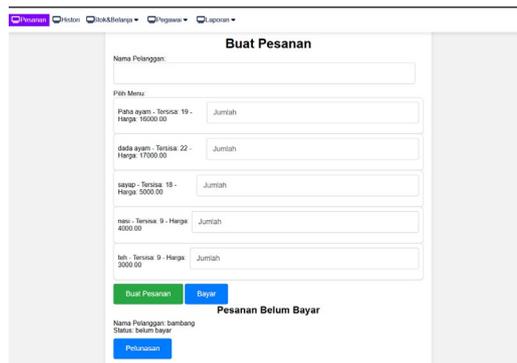
Gambar. 3. Menu Login

Dapat dilihat pada gambar 3 adalah tampilan menu dari login pihak admin akan memasukan *username* dan *password* yang sudah ada agar dapat diijinkan masuk kedalam website sistem ini.



Gambar. 4. Activity Diagram Pesanan

Dapat dilihat pada gambar 4 *Activity Diagram* Pesanan, menunjukkan aktor admin saat di menu pesanan, pertama admin akan memasukan pesanan pelanggan kedalam menu pesanan pada website, terdapat 2 pilihan yaitu bayar sekarang dan tambah menu, bayar sekarang dipilih jika pelanggan langsung membayar pesannya, jika admin memilih ini maka akan muncul konfirmasi pembayaran tentang harga pesanan pelanggan, lalu akan disimpan kedalam database dalam status sudah bayar dan pesanan selesai, sedangkan untuk tambah pesanan jika pelanggan belum membayar pesannya, jika admin memilih ini maka sistem akan menerima data dan akan disimpan kedalam database dalam status belum bayar, lalu sistem akan menampilkan tampilan pesanan yang belum dibayarkan, jika admin melunasi pembayarannya maka akan muncul konfirmasi pembayaran tentang jumlah harga pesannya, lalu akan disimpan ke database, dan diganti menjadi status sudah bayar dan pesanan selesai.



Gambar. 5. Menu Pesanan

Dapat dilihat pada gambar 5 Menu Pesanan, merupakan tampilan dari menu pesanan, admin akan memasukan jumlah pesanan yang dipesan dari pelanggan, setelah itu admin akan memilih salah satu dari 2 pilihan yaitu buat pesanan dan bayar sekarang, jika bayar sekarang akan muncul notifikasi pembayaran dan selesai, untuk buat pesanan, akan muncul pesanan belum dibayar, lalu pelunasan juga akan membuka konfirmasi pembayaran, lalu pesanan selesai.

Konfirmasi Pembayaran



Gambar. 6. Konfirmasi Pembayaran

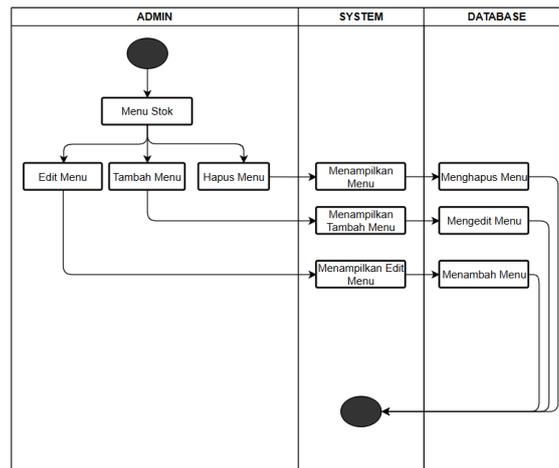
Dapat dilihat pada gambar 6 Konfirmasi Pembayaran, konfirmasi ini akan muncul setelah admin melakukan bayar sekarang dan pelunasan.



Tanggal	Nama Pelanggan	Status	Total Harga	Items
2024-07-28	wawan	sudah bayar	Rp. 21,000.00	• Paha ayam - 1 • sayap - 1
2024-07-28	gabi	sudah bayar	Rp. 21,000.00	• Paha ayam - 1 • sayap - 1
2024-07-28	dadang	sudah bayar	Rp. 51,000.00	• dada ayam - 3

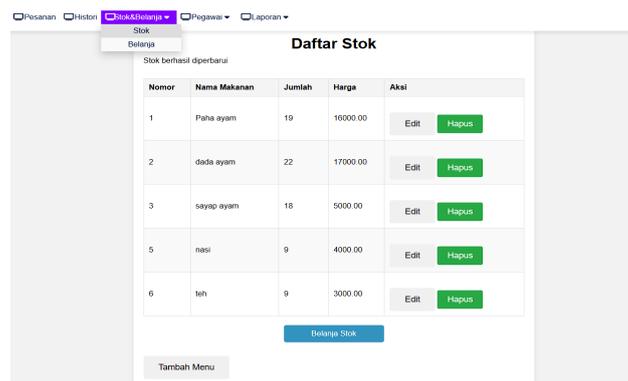
Gambar. 7. Menu Riwayat

Dapat dilihat pada gambar 7 Menu Riwayat, menunjukkan admin saat membuka menu riwayat pesanan, semua pesanan dari menu pesanan akan masuk kedalam riwayat pesanan, riwayat pesanan yang muncul disini hanya pesanan yang telah lunas / yang sudah dibayar saja, untuk belum lunas hanya akan ditampilkan di menu pesanan.



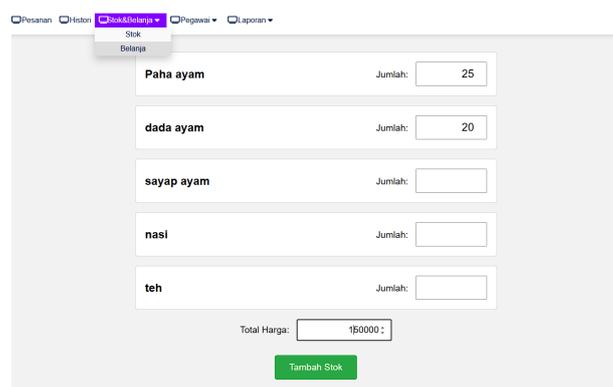
Gambar. 8. Activity Diagram Stok

Dapat dilihat pada gambar 8 Activity Diagram Stok, menunjukkan admin saat membuka menu stok, admin mempunyai 3 pilihan, yaitu edit menu, tambah menu, dan hapus menu, saat edit menu sistem akan menampilkan formulir edit menu, lalu dikirimkan ke database untuk mengganti menu yang tersimpan, untuk tambah menu, sistem menu tambah, lalu mengirimkan ke database untuk menambah menu, sedangkan hapus menu, sistem akan menampilkan menu yang akan dihapus, lalu mengirimkan ke database untuk menghapusnya



Gambar. 9. Menu Stok

Dapat dilihat pada gambar 9 Menu Stok, menunjukkan admin saat membuka menu stok, terdapat beberapa pilihan yaitu edit menu, hapus menu, tambah menu, untuk belanja stok akan diarahkan ke menu belanja. Di edit stok, admin dapat mengubah nama makanan, jumlah, serta harga dari masing masing menu, sedangkan hapus akan menghilangkan menu yang dipilih, untuk tambah menu akan menambah menu baru, untuk inputnya sama seperti edit menu.



Gambar. 10. Menu Belanja

Dapat dilihat pada gambar 10 Menu Belanja, menunjukkan admin saat membuka menu belanja, sistem menampilkan input jumlah stok yang akan ditambahkan beserta total harganya, setelah selesai akan disimpan ke database.



Absensi Pegawai

Bu Lina	Hadir
Bu Min	Hadir
Bu Nu Darsih	Hadir

Daftar Kehadiran Hari Ini

Nama Pegawai	Status Kehadiran	Total Hari Masuk Minggu Ini
Bu Lina	Hadir	2
Bu Min	Hadir	1
Bu Nu Darsih	Hadir	1

Gambar. 11. Menu Absensi

Dapat dilihat pada gambar 11 Menu Absensi, admin dapat mengabsensi pegawai yang masuk pada hari itu, terdapat tabel kehadiran yang menghitung berapa kali masuk dalam seminggu.

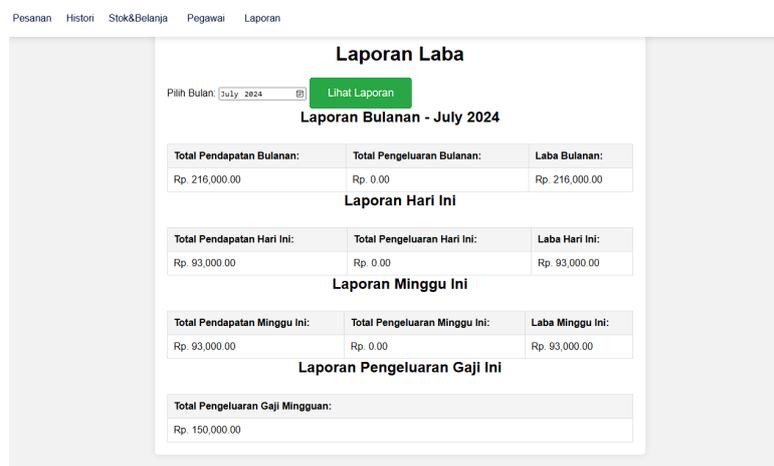


Daftar Penggajian Mingguan

Nama Pegawai	Total Gaji
Bu Lina	100000
Bu Min	50000
Bu Nu Darsih	50000

Gambar. 12. Menu Penggajian

Dapat dilihat pada gambar 12 Menu Penggajian, menampilkan total gaji yang akan dibayarkan oleh pemilik kepada karyawannya dalam seminggu, karena sistem penggajiannya dihitung perminggu.



Laporan Laba

Pilih Bulan: July 2024 Lihat Laporan

Laporan Bulanan - July 2024

Total Pendapatan Bulanan:	Total Pengeluaran Bulanan:	Laba Bulanan:
Rp. 216,000.00	Rp. 0.00	Rp. 216,000.00

Laporan Hari Ini

Total Pendapatan Hari Ini:	Total Pengeluaran Hari Ini:	Laba Hari Ini:
Rp. 93,000.00	Rp. 0.00	Rp. 93,000.00

Laporan Minggu Ini

Total Pendapatan Minggu Ini:	Total Pengeluaran Minggu Ini:	Laba Minggu Ini:
Rp. 93,000.00	Rp. 0.00	Rp. 93,000.00

Laporan Pengeluaran Gaji Ini

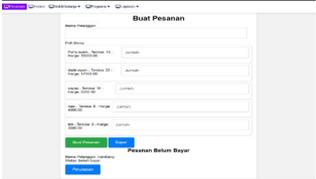
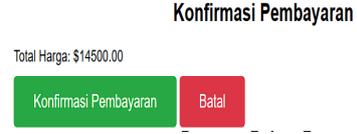
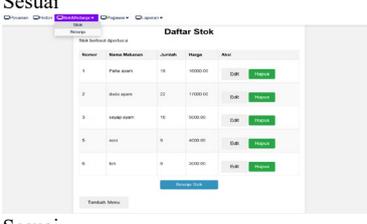
Total Pengeluaran Gaji Mingguan:
Rp. 150,000.00

Gambar. 13. Menu Laporan

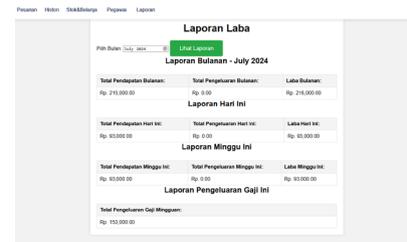
Dapat dilihat pada gambar 13 Menu Laporan disini admin dapat melihat laporan dari restaurannya, mulai dari laporan pengeluaran, pendapatan, pengeluaran serta laba, mulai dari harian, mingguan dan bulanan, admin juga dapat melihat laporan pengeluaran untuk gaji pegawai, admin juga dapat melihat laporan dari bulan sebelumnya

Untuk pengujian Aplikasi website ini menggunakan *BlackBox Testing* sebagai metode ujinya, pengujian ini dilakukan untuk memastikan bahwa semua fitur-fitur yang terdapat didalam sistem aplikasi manajemen restoran dapat berfungsi dengan baik. Scenario pengujian telah disusun untuk setiap fitur utama yang ada di sistem aplikasi ini. Berikut adalah hasil pengujian *BlackBox* yang telah dilakukan

TABEL I.
 PENGUJIAN BLACKBOX SISTEM

No	Deskripsi Pengujian	Hasil Yang Dicapai	Hasil
1	Memastikan Pengguna dapat memasukan <i>username</i> dan <i>password</i> yang telah ada	Menampilkan halaman login.	
2	Memastikan pengguna dapat mengakses halaman pesanan.	Menampilkan Halaman Pesanan	
	Memastikan pengguna dapat melakukan pembayaran pesanan	Menampilkan Konfirmasi Pesanan	
3	Memastikan pengguna dapat melihat riwayat pesanan	Menampilkan halaman Riwayat	
4	Memastikan pengguna dapat melihat stok menu	Menampilkan halaman stok	
	Memastikan pengguna dapat mengedit dan menambah stok menu	Menampilkan halaman stok	
5	Memastikan pengguna dapat melakukan proses belanja	Menampilkan halaman belanja	
6	Proses Absensi Pegawai	Menampilkan halaman absensi	
7	Memastikan pengguna dapat mengelola penggajian pegawai	Menampilkan halaman penggajian	

- 8 Memastikan pengguna dapat mengakses laporan keuangan Menampilkan halaman laporan



sesuai

Hasil pengujian menunjukkan bahwa semua fitur berfungsi dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan, contohnya dalam pengujian proses pesanan, sistem berhasil menampilkan halaman pesanan dan konfirmasi pembayaran tanpa adanya kesalahan, hal ini menunjukkan bahwa sistem yang telah ada dapat diandalkan dalam menangani proses pesanan harian restoran ayam goreng sam-sam.

Untuk pengujian yang selanjutnya menggunakan metode pengujian SUS (*System Usability Scale*), adalah metode proses pengujian yang digunakan untuk mengevaluasi kegunaan sistem yang telah dibangun berdasarkan umpan balik dari pengguna yang mengujinya, pengujian disini dilakukan kepada pemilik restoran serta pegawainya sebagai responden

Nomor	Pertanyaan	Pilihan				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa Sistem ini mudah digunakan					
2	Saya merasa Fungsi-fungsi dalam sistem ini bekerja dengan baik					
3	Saya merasa Sistem ini konsisten dalam penggunaannya					
4	Saya merasa Saya dapat menggunakan sistem ini tanpa bantuan orang lain					
5	Saya merasa Sistem ini tidak memerlukan banyak usaha untuk digunakan					
6	Saya merasa Sistem ini mudah dimengerti					
7	Saya merasa nyaman menggunakan sistem ini					
8	Saya merasa sistem ini mempermudah transaksi pesanan					
9	Saya merasa Sistem ini menyederhanakan tugas-tugas yang ada					
10	Saya merasa Penggunaan sistem ini dapat meningkatkan produktivitas restoran					
Pilihan	Kategori					
	1 Sangat tidak setuju					
	5 Sangat setuju					

Gambar. 14. Pertanyaan metode SUS

Dapat dilihat pada gambar 14, pertanyaan metode SUS, adalah pertanyaan yang diberikan kepada responden supaya responden dapat memberikan skor kepada system yang telah dicoba

Nomor Pertanyaan	Skor					Jumlah
	1	2	3	4	5	
1	0	0	2	3	0	18
2	0	1	0	3	1	19
3	0	0	1	4	0	19
4	0	0	1	3	1	20
5	0	0	2	2	1	19
6	0	0	1	3	1	20
7	0	0	1	4	0	19
8	0	1	1	3	0	17
9	0	0	2	2	1	19
10	0	0	1	4	0	19
Total Skor						171
Skor rata rata						85.50%

Gambar. 15. Hasil Proses perhitungan Metode SUS

Dapat dilihat pada gambar 15 Hasil proses perhitungan metode SUS, didapatkan skor 85.5% dari 100%, dari skor yang didapat, website ini memiliki tingkat kegunaan yang tinggi, dengan pengguna yang merasa sistem sudah dapat digunakan dengan baik

Penelitian yang dilakukan ini berfokus pada pengembangan manajemen restoran ayam goreng sam-sam dengan menggunakan *php* dan *framework Laravel*, system ini dirancang agar memberikan Solusi terhadap berbagai masalah yang sedang dihadapi oleh restoran dalam pengelolaannya, Hasil penelitian akan dibandingkan dengan penelitian terkait sebelumnya untuk menunjukkan kontribusi penelitian ini.

Perbandingan dilakukan dengan penelitian terdahulu dengan judul **“aplikasi kasir berbasis web untuk Kedai Kopi XYZ”**[12]. Fitur utama dari aplikasi ini meliputi tagihan, sistem pembayaran, dan manajemen item. Untuk penelitian yang selanjutnya yaitu **“Perancangan Sistem Informasi Point Of Sale Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall (Studi Kasus: Kedai Kyushu Japanese Street Food)”**. [13] penelitian ini bertujuan

mengurangi kesalahan dari pihak manusia dalam metode transaksi manual, menggunakan *php* dan *mysql*, fitur yang ada meliputi manajemen data makanan, pencatatan pesanan dan pelaporan. Dibandingkan penelitian terdahulu, penelitian lebih fokus pengembangan sistem manajemen restoran yang lebih luas dan terintegrasi dengan memanfaatkan PHP dan Laravel. Dengan penambahan fitur-fitur seperti absensi pegawai dan laporan keuangan yang lebih lengkap, sistem ini memberikan solusi yang lebih komprehensif dan mengurangi ketergantungan pada metode manual. Integrasi Laravel juga memberikan keuntungan dari segi manajemen kode yang lebih baik dan kemudahan dalam pengembangan, yang memperkuat efisiensi dan efektivitas sistem.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas dengan merancang website Manajemen Restoran, disimpulkan bahwa dengan adanya sistem aplikasi ini dibarapkan pemilik restoran selaku admin dapat lebih mudah memanajemen restoran yang dikelolanya secara lebih baik lagi. Semua pencatatan dimulai dari pesanan masuk, stok, belanja, penggajian dan laporan, semua dicatat kedalam sistem yang disimpan di database, dengan adanya hal ini dapat mengatasi masalah kehilangan data yang sudah ada, dan sistem ini juga dapat meminimalisir kesalahan pencatatan dan penghitungan, karena dilakukan menggunakan sistem komputer yang dapat mencatat serta menghitung lebih akurat karena sudah tidak menggunakan sistem manual lagi. dengan begitu pemilik restoran diharapkan dapat mengatasi beberapa masalah yang sedang dihadapi restorannya, dan restoran dapat berkembang menjadi lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Penulis, Bahri, A. F. (2022). SISTEM INFORMASI MANAJEMEN RESERVASI RESTORAN DAN PENYEWAAN RUANGAN BERBASIS MOBILE (Studi Kasus: Begadang Resto). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(4), 28–33. <https://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminfor-masi/article/view/959%0Ahttps://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/viewFile/959/712>
- [2] Nendi, Saputra, H. E., Suprianto, A., Aprilia, P. D., & Lestari, S. A. (2024). Rancang Bangun Sistem Aplikasi Kasir Pintar Enterprise Resource Planning (ERP) Berbasis Odoo pada UMKM Rumah Makan Tradisional Uni Mita Lintau. *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, 5(2), 362–372. <https://doi.org/10.35870/jpni.v5i2.678>
- [3] Sinambela, E. A., & Mardikaningsih, R. (2022). Harga Dan Keberagaman Produk Serta Pengaruhnya Terhadap Loyalitas Pelanggan Restoran. *Jurnal Satyagraha*, 05(01), 37–47. <http://ejournal.universitasmahendradatta.ac.id/index.php/satyagraha/article/view/347/301W.-K.Chen,LinearNet-worksandSystems.Belmont,CA:Wadsworth,1993,hal.123-135>
- [4] Dharmadi, I. P. A., & Arya Sasmitha, G. M. (2018). Perancangan Sistem Informasi Restoran Terintegrasi Berbasis Java Web Socket Online. *Jurnal Penelitian Pos Dan Informatika*, 8(1), 51. <https://doi.org/10.17933/jppi.2018.080104>
- [5] Fania, S., Tan, R., Maranatha, K., Surya, J., & 65 Bandung, S. N. (2015). Sistem Manajemen Restoran X Berbasis Rich Internet Application. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 1(April), 2443–2229
- [6] Sirait, Y. D. (2021). *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi (SINTEK)*. *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi (SINTEK)*, 1(2), 1–6.
- [7] Indrayana, D., & Wibisono, P. D. A. (2019). Sistem Informasi Manajemen Restoran Berbasis Web Responsive (Studi Kasus pada Restoran Mesra Sukabumi). *Cakrawala Repositori IMWI*, 2(April), 66–74. <http://cakrawala.imwi.ac.id/index.php/cakrawala/article/view/18%0Ahttp://cakrawala.imwi.ac.id/index.php/cakrawala/article/download/18/17>
- [8] Khoirunnisa, E., Saputra, R. E., Manurung, A. M., Afridiansyah, R., Rezarojo, R., Candra, R. A., Rohman, A. A., Ramadhan, A. I., & Zeniarja, J. (2024). Pengembangan Aplikasi Kasir dan Sistem Absensi Terintegrasi untuk Meningkatkan Efisiensi Operasional di Warmindo. *Abdimasku : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 778. <https://doi.org/10.62411/ja.v7i2.2032>
- [9] Surahmat, A. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Sistem Penjualan Pada Percetakan Cubic Art. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 81–86. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6064>
- [10] Hartanti, D. H. D., & ... (2020). Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pegawai PT “X” Berbasis Android. *GERBANG Jurnal ...*. <http://repository.ubharajaya.ac.id/id/eprint/3771%0Ahttp://repository.ubharajaya.ac.id/3771/1/118-Article-Text-350-1-10-20200728.pdf>
- [11] Anggoro, D. T., Yunestri, R., & Chaniago, S. N. (2021). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Stok Makanan Pada Restoran Bubur Ayam Doplangan. *Jurnal TIKom*, 2(1), 1–21. <https://osf.io/preprints/hm54b/%0Ahttps://osf.io/hm54b/download>
- [12] Maulana, M. I., & Wijayanto, D. (2023). Aplikasi Kasir Berbasis Web Di Kedai Kopi Xyz Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal Sains Komputer Dan Teknologi Informasi*, 5(2), 66–72. <https://doi.org/10.33084/jsakti.v5i2.5002>
- [13] Saputra, J., & Zein, A. (2023). Perancangan Sistem Informasi Point of Sale Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall (Studi Kasus : Kedai Kyushu Japanese Street Food). *JIK (Jurnal Ilmu Komputer)*, 6(1), 48–59. <https://jurnal.pranataindonesia.ac.id/index.php/jik/article/view/151>
- [14] Badrul, M. (2021). Penerapan Metode waterfall untuk Perancangan Sistem Informasi Inventory Pada Toko Keramik Bintang Terang. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset Dan Observasi Sistem Komputer*, 8(2), 57–52. <https://doi.org/10.30656/prosisko.v8i2.3852>
- [15] Wahyudi, T., Supriyanta, S., & Faqih, H. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Presensi Menggunakan Metode Waterfall. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 7(2), 120–129. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejournal/index.php/ijse/article/view/11091>
- [16] Fadli, S. (2018). Model Rapid Application Development Dalam Pengembangan Sistem Reservasi dan Penyewaan Kamar Hotel. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Elektronik*, 1(1), 57. <https://doi.org/10.36595/jire.v1i1.33>
- [17] Faton, A., & Dwi, D. (2016). Rancang Bangun Sistem Enterprise Programming Sebagai Metodologi Pengembangan Sistem. *Prosisko*, 3(1), 1–4. <http://ejournal.lppmunsera.org/index.php/PROSISKO/article/view/116>
- [18] Syakhrani, A. W., & Kamil, M. L. (2022). Budaya Dan Kebudayaan: Tinjauan Dari Berbagai Pakar, Wujud-Wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan Yang Bersifat Universal. *Journal Form of Culture*, 5(1), 1–10.
- [19] Laia, F. (2023). Perancangan Aplikasi Android untuk Mengoptimalkan Proses Pesanan pada Restoran dengan Metode Prototype. *Remik: Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 7(3), 1482–1490. <http://doi.org/10.33395/remik.v7i3.12761>
- [20] Wahyuni, E. D. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Keberadaan Dosen Menggunakan Model Prototype. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 100. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1135>
- [21] Pramono, N. A., Marzal, J., & Khaira, U. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Kelurahan Menggunakan Metode Prototype di Kelurahan Rantau Indah. *Maret*, 7(1), 163–173. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/informatika>