

Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Menggunakan Metode *User Centered Design* Di Warung Mie Ayam & Bakso Sri Solo Purwakarta

Intan Yuliana ^{#1}, Mutiara Andayani Komara ^{*2}, Uus Muhamad Husni Tamyiz ^{#3}

[#]*Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Wastukencana*

Jl. Cikopak No.52, Mulyamekar, Kec. Babakancikao, Kab. Purwakarta, Jawa Barat 41151

¹*intanyuliana17@wastukencana.ac.id*

³*tamyiz_husni@wastukencana.ac.id*

²*mutiara@wastukencana.ac.id*

Abstract— *Warung Mie Ayam & Bakso Sri Solo faces challenges in managing sales transactions and record-keeping, which are still conducted manually, resulting in inefficiency and lack of integration. This study aims to develop a web-based sales information system to enhance data management efficiency, accelerate the ordering process, and support service optimization to improve competitiveness. The system development adopts the User-Centered Design (UCD) approach, comprising four main stages: defining the context of use, identifying user and organizational requirements, designing solutions, and evaluating designs based on user needs. System design utilizes Unified Modeling Language (UML), while system implementation employs PHP programming language, MySQL database, and Laravel as the framework. The research findings indicate that the web-based sales information system can enhance operational effectiveness and efficiency while contributing to improved customer service quality.*

Key Words— *Aplikasi penjualan, Flowmap, Unified Modelling Language, User Cenedred Design, Black box Testing*

Abstrak—Warung Mie Ayam & Bakso Sri Solo menghadapi tantangan dalam pengelolaan transaksi penjualan dan pencatatan laporan, yang masih dilakukan secara manual sehingga kurang efisien dan tidak terintegrasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi penjualan berbasis web guna meningkatkan efisiensi pengelolaan data, mempercepat proses pemesanan, serta mendukung optimalisasi layanan pelanggan agar lebih kompetitif. Pengembangan sistem menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD), yang terdiri dari empat tahapan utama: menentukan konteks penggunaan, mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan organisasi, merancang solusi desain, serta mengevaluasi desain berdasarkan kebutuhan pengguna. Perancangan sistem dilakukan dengan alat bantu *Unified Modelling Language* (UML), sementara implementasi sistem menggunakan bahasa pemrograman PHP, basis data MySQL, serta kerangka kerja Laravel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem informasi penjualan berbasis web ini dapat

meningkatkan efektivitas dan efisiensi operasional, serta berkontribusi terhadap peningkatan kualitas layanan pelanggan.

Kata kunci—*Aplikasi Penjualan, Flowmap, Unified Modelling Language, User Centered Design, Black Box Testing*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi khususnya pada teknologi berbasis komputer menjadi sangat cepat di era globalisasi ini. Komputer bukan lagi sesuatu yang asing bagi masyarakat, hampir semua lapisan masyarakat telah mengenal bahkan memiliki alat teknologi berbasis komputer dan internet sebagai infrastruktur komunikasi untuk mempermudah pembaharuan informasi dan memperluas ruang lingkup manusia bertukar informasi tanpa batas ruang dan waktu [1], [2].

Warung Mie Ayam & Bakso Sri Solo adalah salah satu usaha mandiri dibidang makanan yang bergerak melayani konsumen dalam penjualan aneka olahan bakso dan mie ayam yang saat ini masih mengolah informasi secara manual sehingga menghasilkan output yang tidak efisien dan efektif. Pengolahan pesanan pelanggan masih dicatat menggunakan alat tulis dan kertas, kemudian diberikan kepada kasir untuk dilakukan proses rekapitulasi dan perhitungan secara manual. Pencatatan menu pesanan secara manual ini mengakibatkan adanya pesanan yang tumpang tindih, pengantaran pesanan yang tidak berurutan dan menimbulkan antrian yang memperburuk kualitas pelayanan jika banyak pengunjung yang datang secara bersamaan. Pemilik yang berada jauh dari lokasi menyebabkan sulitnya mendapatkan informasi laporan keuangan, pemesanan dan penjualan sehingga menyebabkan pemalsuan data.

Atas dasar pemikiran tersebut, peneliti merancang sistem informasi penjualan di warung Mie Ayam & Bakso Sri Solo berbasis web sebagai upaya Warung Mie Ayam

& Bakso Sri Solo dalam memberikan pelayanan yang prima Dengan adanya sistem penjualan berbasis web ini diharapkan pelanggan akan semakin puas dengan pelayanan yang didapat untuk meningkatkan loyalitas pelanggan. Selain itu sistem ini dibangun untuk membantu pemilik dan karyawan Warung Mie Ayam & Bakso Sri Solo melakukan kegiatan operasional dengan lebih mudah dan praktis.

Selain itu sistem ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pelayanan kepada pelanggan untuk dapat bersaing dengan pengusaha lainnya.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Sistem informasi

Sistem informasi adalah seperangkat komponen yang saling berhubungan untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan, koordinasi, kontrol, analisis, dan visualisasi dalam organisasi [3], [4].

B. Penjualan

Penjualan adalah suatu sistem keseluruhan dari kegiatan usaha yang ditujukan untuk merencanakan, menentukan harga, mempromosikan dan mendistribusikan barang, jasa, ide kepada pasar sasaran agar dapat mencapai tujuan organisasi [5], [6].

C. Website

World Wide Web atau WWW atau juga dikenal dengan web adalah salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke internet. Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*) [7].

D. User centered design (UCD)

User centered design adalah proses desain yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Produk yang dikembangkan dengan pendekatan UCD, dioptimalkan untuk *end-user* serta ditekankan pada bagaimana kebutuhan atau keinginan end- user terhadap penggunaan suatu produk [8].

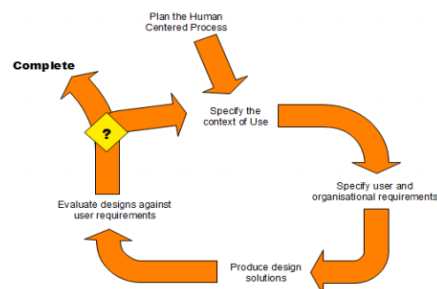
Ada empat proses dalam UCD yakni menurut L. Albani and G. Lombardi:

1. Memahami dan menentukan konteks pengguna.
2. Menentukan kebutuhan pengguna dan organisasi.
3. Solusi perancangan yang dihasilkan.
4. Evaluasi perancangan terhadap kebutuhan pengguna

III. METODE PENELITIAN

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi penjualan

di Warung Bakso & Mie Ayam Sri Solo ini adalah metode *User Centered Design* (UCD). Berdasarkan ISO 13407:1999 metode ini memiliki empat proses utama yang di jelaskan pada Gambar. 1 yaitu:



Gambar. 1 Proses UCD Berdasarkan ISO 13407:1999

- a. *Specify the context of use* yaitu melakukan wawancara dan observasi di Warung Bakso & Mie Ayam Sri Solo untuk memahami dan menentukan karakter, dan sikap pengguna serta karakteristik. Aktifitas utamanya mencakup pengambilan data dan integrasi ke dalam informasi perancangan dari pengguna tentang karakteristik tugas yang berlangsung.
- b. *Specify user and organizational requirements* yaitu dari hasil wawancara sebelumnya dengan pihak Warung Bakso & Mie Ayam Sri akan menghasilkan informasi apa yang dibutuhkan untuk diterapkan ke dalam sistem yang akan dibuat.
- c. *Produce design solutions* yaitu fase di mana melakukan pemodelan sistem dengan menggunakan diagram *Unified Modeling Language* (UML) [9].
- d. *Evaluate designs against user requirements* yaitu pada tahap ini, akan dilakukan pengujian terhadap sistem yang dikembangkan. Pengujian ini bertujuan agar sistem yang telah dirancang dapat diuji coba untuk mengetahui sistem tersebut sudah sesuai seperti yang diinginkan atau belum.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Plan the Human Centered Design

Plan the Human Centered Design adalah kegiatan awal dalam penelitian ini. Tahap ini terdiri dari beberapa langkah untuk mengidentifikasi masalah yang ada pada Warung Bakso & Mie Ayam Sri Solo. Langkah pertama yang dilakukan adalah studi literatur dengan pengumpulan data dan informasi terkait dengan penelitian. Kemudian dilanjutkan dengan melakukan studi lapangan berupa wawancara dan observasi untuk mengetahui sistem yang sesuai dengan identifikasi masalah. Hasil yang didapatkan antara lain:

Tabel. 1 Hasil wawancara dengan user

Kriteria	Hasil Yang Diharapkan
Penggunaan Sistem Informasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketersediaan sistem informasi untuk pemilik dan karyawan Warung Mie Ayam & Bakso Sri Solo 2. Sistem mudah untuk dipahami dan digunakan oleh pengguna. 3. Sistem memiliki proses yang mudah
Kualitas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem memberikan informasi yang akurat

Kriteria	Hasil Yang Diharapkan
Informasi	2. Sistem dapat menyajikan informasi yang jelas untuk dimengerti oleh pengguna.
Kepuasan Pengguna	1. Kemampuan sistem dalam menyajikan tata letak yang mudah dipahami oleh pengguna. 2. Sistem menyajikan menu/pilihan sesuai kebutuhan pengguna 3. Sistem dapat menyediakan laporan sesuai kebutuhan pengguna.
Dampak Individual	4. Sistem dapat membantu pengguna dalam mencaai kebutuhan

B. Specify the Context of Use

Tahap *Specify the Context of Use* merupakan tahapan untuk mengidentifikasi sistem dan pengguna dari sistem dan tujuan penggunaan sistem yang akan dibangun untuk membantu pengguna memenuhi tugasnya. Dalam dokumen ISO tahap ini dilakukan dengan pendeskripsian hasil dari beberapa tahapan *Specify the Context of Use* seperti berikut.

1. Pengguna dan Stake Holder

Pada tahap ini menjelaskan siapa saja pengguna yang terlibat dalam proses pengembangan sistem secara langsung maupun tidak langsung. Melalui hasil wawancara dengan pihak Warung Bakso & Mie Ayam Sri Solo yang telah dilakukan, didapatkan bahwa proses pengembangan system akan melibatkan 3 (tiga) pengguna yaitu administrator, kasir dan pemilik.

2. Tujuan dan Tugas Pengguna

Pada tahap ini akan dijelaskan secara ringkas masing-masing tujuan dan tugas dari tiap pengguna sistem. Pengguna dari sistem yang dirancang yaitu administrator, kasir, pemilik dan pelanggan akan diberikan tugas seperti berikut.

1. Administrator: *Administrator* adalah pengguna yang mempunyai akses penuh terhadap sistem yang akan dikembangkan, bertugas menginputkan data menu, meja, pelanggan, dan *data user*. Sehingga dalam sistem, *administrator* berperan dalam mengelola data master, data transaksi dan laporan.
2. Kasir: Tugas dari kasir adalah mengelola pesanan, mulai dari proses pemesanan sampai proses pembayaran dari masing-masing transaksi di Warung Bakso & Mie Ayam Sri Solo. Sehingga dalam *system*, kasir berperan dalam mengelola data transaksi sebelum akhirnya menjadi data laporan keuangan.
3. Pemilik: Pemilik mempunyai tugas untuk memantau laporan keuangan yang telah dibuat. Sehingga dalam sistem, pemimpin mengelola laporan pemesanan, memonitor laporan keuangan dan laporan transaksi dalam sistem.

C. Specify User and Organisational Requirement

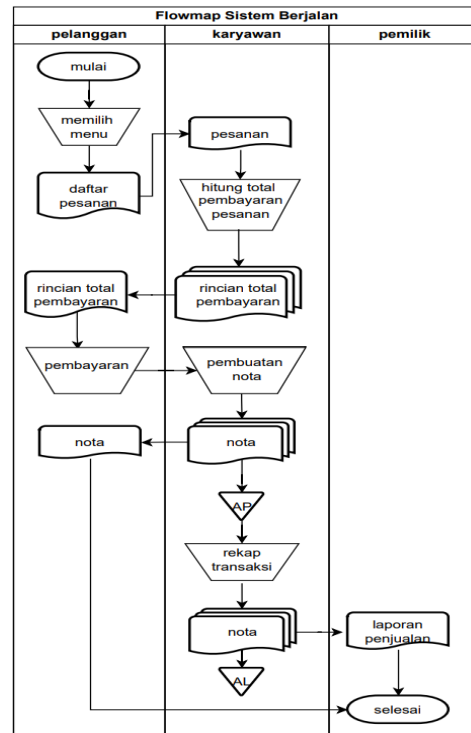
Specify User and Organisational Requirement merupakan tahapan untuk mendeskripsikan kebutuhan dan permintaan dari masing-masing pengguna yang telah dispesifikasikan. Dalam hal ini pengguna yang dimaksud adalah pihak Warung Bakso & Mie Sri Solo.

1. Analisa prosedur sistem berjalan

Analisis prosedur sistem berjalan dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang bagaimana Warung Mie Ayam & Bakso Sri Solo melakukan aktivitas pengelolaan data dan melakukan transaksi yang mendukung dalam pengembangan aplikasi

1) Flowmap sistem berjalan

Gambar. 2 menjelaskan bagaimana prosedur sistem penjualan yang berjalan di Warung Mie Ayam & Bakso Sri Solo.

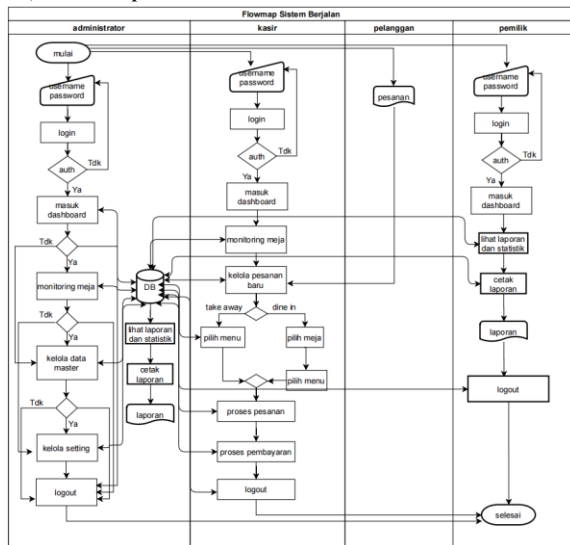


Gambar. 2 Flowmap sistem berjalan

Berikut ini adalah prosedur *system* penjualan tersebut:

- a. Pelanggan memilih menu dan membuat daftar pesanan.
- b. kemudian kasir akan melakukan proses perhitungan pesanan dan memberikan rincian total pembayaran.
- c. pelanggan akan melakukan pembayaran
- d. Kasir akan membuat pesanan pelanggan lalu membuat nota pembayaran dan menyerahkannya kepada pelanggan.
- e. Pelanggan akan menerima pesanan dan nota pembayaran.
- f. Kasir akan melakukan pembukuan dengan mencatat nota pesanan. Membuat arsip penjualan dan memberikan laporan kepada pemilik.

2) Flowmap sistem usulan



Gambar. 3 Flowmap sistem yang diusulkan

2. Analisa kebutuhan sistem

1) Kebutuhan Perangkat Keras (hardware)

Adapun Kebutuhan perangkat keras yang digunakan untuk mendukung perancangan sistem informasi penjualan di Warung Mie Ayam Bakso Sri Solo dapat dilihat pada tabel 1.

Nama Komponen	Spesifikasi
Processor	Intel atom 1.66 Ghz atau lebih tinggi
Memory	1 Gb atau lebih tinggi
Harddisk	80 Gb atau lebih tinggi
Monitor	Standard
Keyboard	Standard
Mouse	Standard

2) Kebutuhan Perangkat Lunak (software)

Spesifikasi perangkat lunak yang penulis gunakan untuk perancangan sistem informasi penjualan di Warung Mie Ayam & Bakso Sri Solo adalah sebagai berikut:

- Sistem operasi *Microsoft Windows*
- XAMPP versi 3.2.2
- Microsoft Windows 10 Home 64-bit
- Visual Studio Code
- Browser Google Chrome versi 85.0
- draw.io

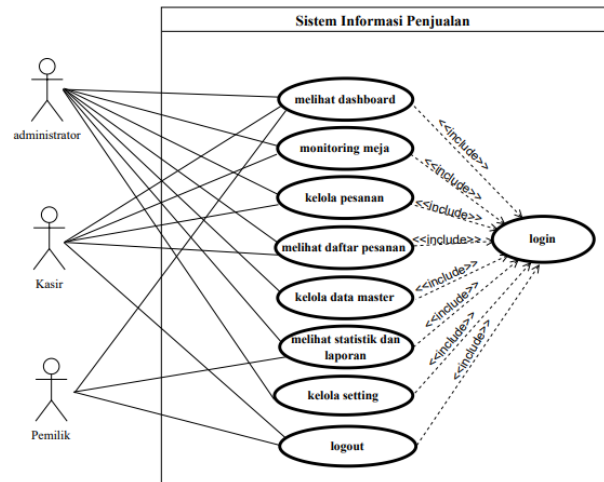
D. Produce Design Solution

Produce Design Solution adalah tahapan yang digunakan untuk menyelesaikan atau memberikan solusi dari analisa kebutuhan yang didapat pada proses sebelumnya. Tahap ini dilakukan perancangan desain dari analisa yang sudah dilakukan.

1. Perancangan menggunakan UML

1) Perancangan Use Case

Gambar. 4 di bawah ini adalah gambaran dari rancangan use case untuk Sistem Informasi penjualan berbasis web di Warung Bakso & Mie Ayam Sri Solo. Perancangan *use case* dilakukan untuk mengetahui apa saja yang dapat dilakukan masing-masing pengguna atau hak akses yang telah ditentukan.



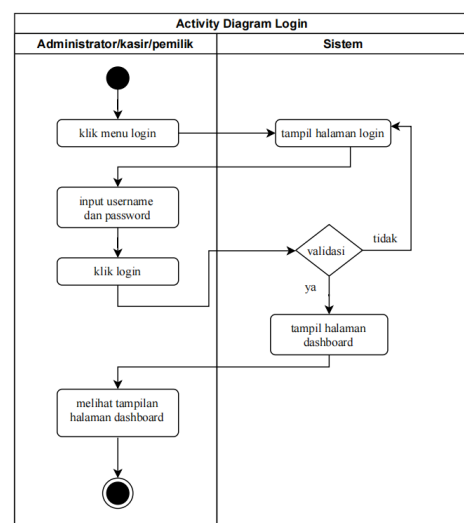
Gambar. 4 Use case diagram

2) Activity Diagram

Activity Diagram adalah diagram yang menjelaskan tentang alir aktifitas di dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana alir berawal, bagaimana keputusan-keputusan dapat terjadi dan terakhir bagaimana sistem berakhir. *Activity diagram* digunakan untuk menyajikan detail proses bisnis yang menunjukkan bagaimana proses bisnis dilakukan.

a. Activity Diagram Login

Pada *Activity Diagram login* terdapat beberapa langkah/step yang di tempuh oleh pengguna mulai dari klik menu *login* hingga tampil halaman *dashboard*.

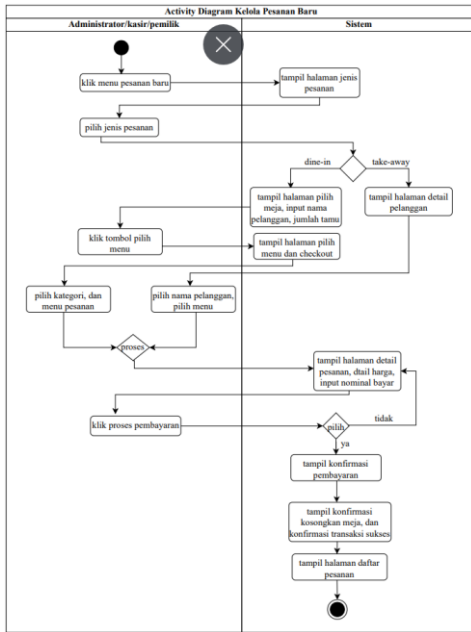


Gambar. 5 Activity diagram login

Gambar. 5 menunjukkan aksi-aksi yang berkaitan dengan aktivitas *login*. Aktor harus melakukan *login* agar bisa masuk ke sistem untuk melakukan kelola data apapun.

2. Kelola pesanan baru

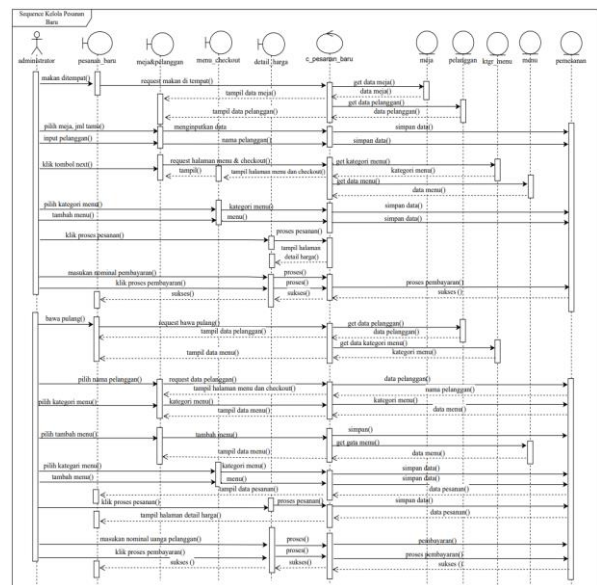
Pada *Activity Diagram* kelola pesanan baru terdapat beberapa langkah/step yang di harus ditempuh oleh pengguna mulai dari klik menu monitoring meja sampai muncul notifikasi sukses untuk *set leave* atau *set active* meja.



Gambar. 6 Activity diadram elola pesanan baru

- Aktor masuk halaman Login.
- aplikasi menampilkan halaman Login.
- Aktor mengisi username dan password.
- Sistem memverifikasi data yang dimasukkan. Jika username dan password tidak valid maka sistem memberikan notifikasi username dan password salah.
- Aktor memperbaiki input data yang salah, lalu lakukan langkah kedua. Jika sudah valid aktor masuk sistem Aktor masuk halaman Login

2) *Sequence Diagram* kelola pesanan baru menjelaskan proses bagaimana aktor dapat melakukan proses penjualan dan pembayaran.

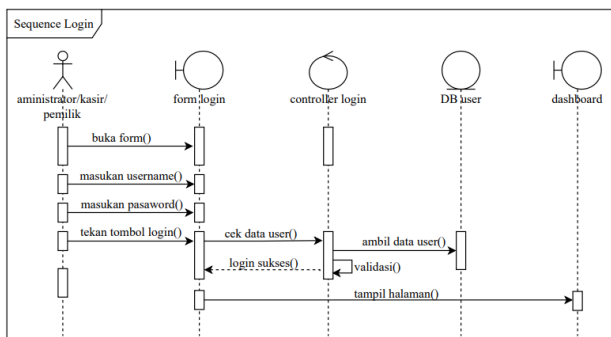


Gambar. 8 Sequence Diagram Kelola Pesanan Baru

2. Diagram Sekuen (*Sequence Diagram*)

1) *Sequence Diagram* Login

Sequence Diagram login dijelaskan proses dalam melakukan login agar aktor dapat melihat halaman beranda di sistem pemesanan Warung Bakso & Mie Ayam Sri Solo.



Gambar. 7 Sequence Diagram Login

Penjelasan dari *Sequence Diagram* login adalah sebagai berikut:

Berikut ini adalah penjelasan dari *Sequence Diagram* kelola pesan baru:

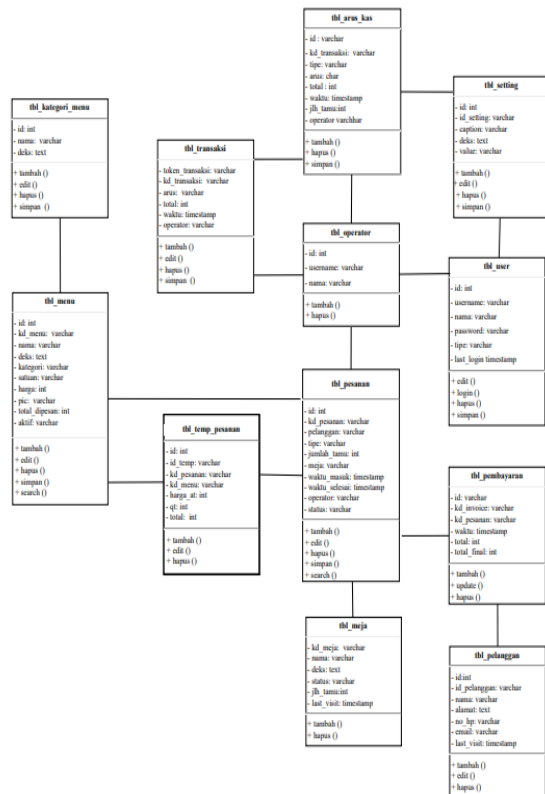
- Administrator/kasir akan memilih menu kelola pesanan baru dan akan masuk ke halaman jenis pesanan dengan pilihan makan di tempat (*dine in*) atau bawa pulang (*take away*).
- Jika administrator/kasir memilih menu makan ditempat. Aksi tersebut akan meminta request makan di tempat kepada sistem.
- Sistem akan mengambil data meja dari tabel meja, kategori dari tabel kategori dan data menu dari tabel menu kemudian menampilkan data tersebut di halaman meja dan pelanggan.
- Kemudian menekan tombol next untuk beralih ke halaman menu dan checkout.
- Setelah itu administrator/kasir akan memilih meja, pelanggan, kategori menu, dan menu yang datanya akan disimpan ke dalam tabel pesanan.
- Dan memilih proses pesanan, sistem menampilkan detail pesanan dan beralih ke laman detail pesanan.
- Memasukkan nominal uang yang dibayarkan pelanggan dan pilih proses pembayaran, kemudian akan muncul notifikasi sukses.

- h. Untuk jenis pesanan bawa pulang, administrator/ kasir akan masuk ke halaman detail pesanan.
- i. Memilih pelanggan dan kategori menu, memilih menu.
- j. Menekan proses pesanan dan akan dialihkan ke laman data pesanan dan detail harga.
- k. Memasukan jumlah nominal uang yang dibayarkan pelanggan
- l. Memilih proses pesanan, sistem menampilkan detail pesanan dan beralih ke halaman detail pesanan.
- m. Selanjutnya pilih proses pembayaran dan muncul notifikasi sukses.

3) Diagram kelas (Class Diagram)

Berdasarkan hasil dari proses *analysis* pada tahapan *modeling* yang sudah dilakukan, dapat digambarkan struktur data yang akan dibuat dengan menggunakan *class diagram*. Penggambaran *class diagram* yang sudah dibuat dapat dilihat pada Gambar 9.

Pada *class Diagram* sistem informasi penjualan di Warung Bakso & Mie Ayam Sri Solo terdapat 12 (dua belas) kelas yaitu *tbl_pelanggan*, *tbl_user*, *tbl_kategori_menu*, *tbl_menu*, *tbl_transaksi*, *tbl_pesanan*, *tbl_pembayaran*, *tbl_temp_pesanan*, *tbl_meja*, *tbl_urus_kas*, *tbl_setting*.



Gambar. 9 Class Diagram

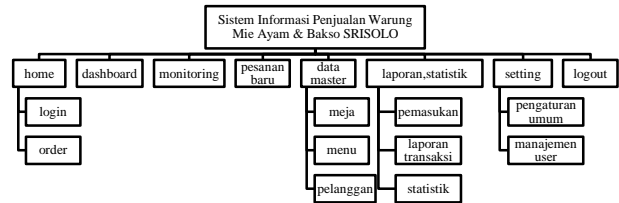
3. Perancangan Antar Muka

1) Perancangan Struktur Menu

Struktur menu merupakan urutan pemerosesan yang nampak melalui program sistem yang telah dibangun melalui interface-interface yang telah dipersiapkan guna untuk mendukung berjalannya sistem yang diinginkan.

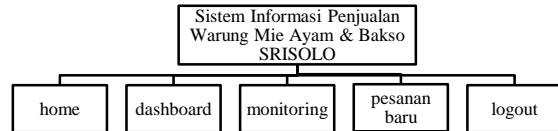
struktur menu sistem informasi penjualan Warung Mie Ayam & Bakso Sri Solo berbasis web terdiri dari struktur menu administrator dan struktur menu kasir.

A. Struktur Menu Administrator



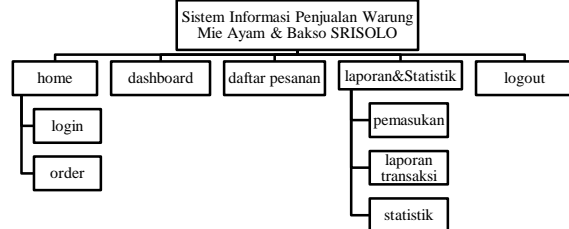
Gambar. 10 Struktur Menu Administrator

B. Struktur Menu Kasir



Gambar. 11 Struktur Menu Kasir

C. Struktur Menu Pemilik

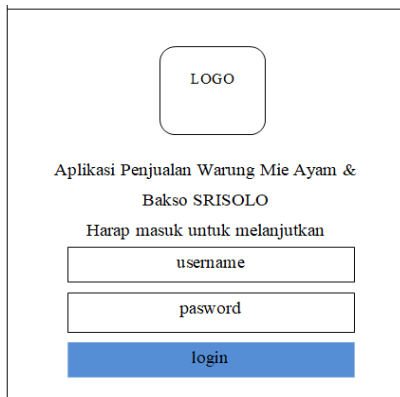


Gambar. 12 Struktur Menu Pemilik

4. Interface

1) Perancangan Form Login

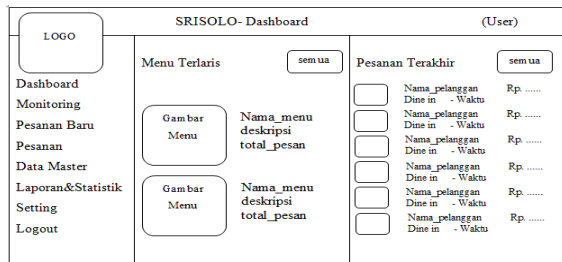
Rancangan Form login yang dapat diakses oleh administrator dan kasir pada sistem informasi Penjualan Warung Mie Ayam & Bakso Sri Solo berbasis Web adalah seperti pada gambar 13.



Gambar. 13 Perancangan Halaman Login

5. Perancangan Laman Dashboard

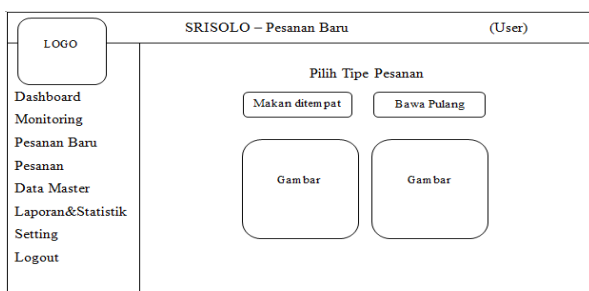
Rancangan halaman Dashboard yang dapat diakses oleh administrator dan kasir pada sistem informasi Penjualan Warung Mie Ayam & Bakso Sri Solo berbasis Web adalah seperti pada gambar 14



Gambar. 14 Perancangan Halaman Dashboard

3. Perancangan Halaman Pesanan Baru

Rancangan halaman pesanan baru yang dapat diakses oleh administrator dan kasir pada Sistem Informasi Penjualan Warung Mie Ayam & Bakso Sri Solo berbasis Web adalah seperti pada gambar 15



Gambar. 15 Perancangan Halaman Pesanan Baru

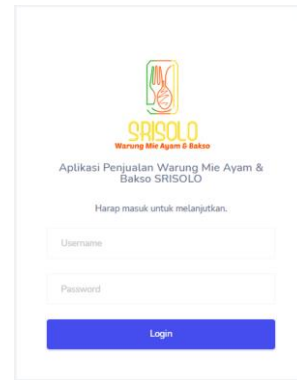
4. Implementasi

Pada tahap ini penulis mengimplementasikan rancangan desain yang telah di buat sebelumnya ke dalam sebuah sistem, berikut di antaranya Implementasi Hak Akses Administrator:

Implementasi sistem informasi penjualan di Warung Mie Ayam & Bakso Sri Solo dengan hak akses administrator yang telah dirancang adalah sebagai berikut:

1) Implementasi halaman Login

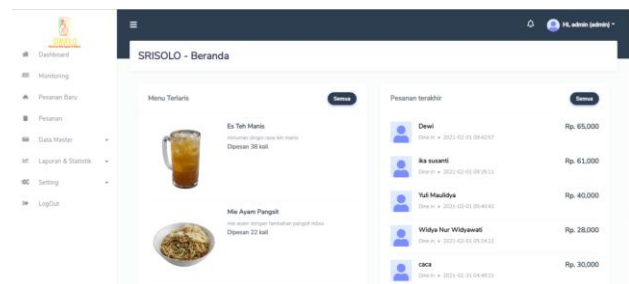
Login digunakan oleh administrator dan kasir untuk dapat masuk dan mengakses sistem secara keseluruhan. Implementasi login dari perancangan sebelumnya adalah seperti pada Gambar 16.



Gambar. 16 Implementasi Login

2) Implementasi Halaman Dashboard (Beranda)

Dashboard digunakan oleh administrator untuk dapat melihat informasi awal berupa data pesanan hari ini dan menu terlaris di Warung Mie Ayam & Bakso Sri Solo. Implementasi login dari perancangan sebelumnya adalah seperti pada Gambar 17.



Gambar. 17 Implementasi Halaman Dashboard (Beranda)

3) Implementasi Halaman Pesanan Baru

Halaman Pesanan Baru digunakan oleh administrator untuk dapat melakukan proses pemesanan di warung Mie Ayam & Bakso Sri Solo Implementasi halaman pesanan baru dari perancangan sebelumnya adalah seperti pada Gambar 18.



Gambar. 18 Implementasi Halaman Pesanan Baru

E. Evaluate Design Against User Requirement

evaluate design against user requirement merupakan tahap evaluasi rancangan prototipe antarmuka yang telah

disesuaikan dengan analisa kebutuhan pengguna. pada tahap ini peneliti melakukan pembagian angket kepada pemilik, kasir dan administrator warung mie ayam & bakso sri solo untuk mengetahui bahwa rancangan sistem yang dibuat telah sesuai dengan kebutuhan pengguna sistem.

1. Pengujian

Untuk menguji coba menjalankan sistem penjualan di Warung Mie Ayam & Bakso Sri Solo berbasis website penulis melakukan beberapa skenario pengujian. Hasil pengujian selengkapnya dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Table 2 Pengujian Menu Pesanan Baru

No	Fungsi Yang Diuji	Cara Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1.	Menu Pesanan Baru	Klik link	Menampilkan halaman pilih tipe pesanan	Berhasil
2.	Tombol makan ditempat (dine in)	Klik link	Menampilkan halaman pilih meja & pelanggan	Berhasil
3.	Tombol pilih	Klik link	Menampilkan isian meja yang dipilih	Berhasil
4.	Pilih nama pelanggan	Klik link	Menampilkan nama pelanggan	Berhasil
5.	Jumlah Tamu	Input	Menampilkan isian jumlah tamu	Berhasil
6.	Tombol Next(pilih menu)	Klik Link	Menampilkan halaman pilih menu & checkout	Berhasil
7.	Pilih Kategori	Klik link	Menampilkan pilihan kategori dan memunculkan menu	Berhasil
8.	Tombol tambah	Klik link	Menampilkan menu didaftar item	Berhasil
9.	Tombol Hapus	Klik Link	Menghapus menu di daftar item	Berhasil
10.	Tombol Proses Pesanan	Klik	Menampilkan halaman detail pesanan & detail harga	Berhasil
11.	Input Tunai	Input	Menampilkan Isi inputan	Berhasil
12.	Tombol Set	Klik link	Memasukan nominal tunai dan menghitung uang kembali	Berhasil
13.	Tombol Proses	Klik Link	Menampilkan konfirmasi	Berhasil

No	Fungsi Yang Diuji	Cara Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
	Pembayaran		sukses dan menampilkan halaman pesanan	
14.	Tombol bayar nanti dan kembali	Klik Link	Menampilkan halaman Pesanan	Berhasil
15.	Tombol Bawa Pulang(take home)	Klik Link	Menampilkan halaman detail pesanan	Berhasil
16.	Pilih Pelanggan	Klik Link	Menampilkan nama pelanggan	Berhasil
17.	Pilih Kategori menu	Klik link	Menampilkan kategori menu dan menampilkan daftar menu dengan kategori yang dipilih	Berhasil
18.	Tombol tambah	Klik link	Menampilkan menu didaftar item	Berhasil
19.	Tombol Hapus	Klik Link	Menghapus menu di daftar item	Berhasil
20.	Tombol Proses Pesanan	Klik	Menampilkan halaman detail pesanan & detail harga	Berhasil
21.	Input Tunai	Input	Menampilkan Isi inputan	Berhasil
22.	Tombol Set	Klik link	Memasukan nominal tunai dan menghitung uang kembali	Berhasil
23.	Tombol Proses Pembayaran	Klik Link	Menampilkan konfirmasi sukses dan menampilkan halaman pesanan	Berhasil
24.	Tombol bayar nanti dan kembali	Klik Link	Menampilkan halaman Pesanan	Berhasil

Tabel 2 merupakan hasil pengujian menu pesanan baru. menu pesanan baru digunakan untuk melakukan transaksi penjualan di Warung Mie Ayam & Bakso Sri Solo.

V. KESIMPULAN

Sistem Informasi Penjualan di Warung Mie Ayam & Bakso Sri Solo telah selesai dibuat menggunakan pendekatan metode UCD dan alat bantu perancangan sistem menggunakan UML, dibangun menggunakan *Framework Laravel* dengan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL, Pengujian sistem menggunakan metode *black box*. Berdasarkan penelitian yang telah

dilakukan dengan adanya aplikasi ini dapat membantu pemilik Warung Mie Ayam & Bakso Sri Solo untuk mempermudah pengelolaan data, sehingga pemesanan tidak lagi terlambat dan proses perhitungan maupun pelaporan dapat di lakukan lebih cepat sehingga tercapai efektivitas dan efisiensi maksimal dalam sistem.

REFERENSI

- [1] Kidi, "Teknologi dan aktivitas dalam kehidupan manusia," 2018.
- [2] M. Trenggono Hidayatullah, M. Asbari, M. I. Ibrahim, A. Hadiditia, and H. Faidz, "Urgensi aplikasi teknologi dalam pendidikan di Indonesia," *J. Inf. Syst. Manag.*, vol. 02, no. 06, pp. 70–73, 2023.
- [3] N. T. Ningrum, "Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Android," *Zo. Komput.*, vol. 7, no. 4, p. , 2017.
- [4] P. Vassilakopoulou and E. Hustad, "Bridging digital divides: A literature review and research agenda for information systems research," *Inf. Syst. Front.*, vol. 25, no. 3, pp. 955–969, 2023.
- [5] K. Winanda, *Pengenalan sistem informasi laboratorium*. 2020.
- [6] W. Setyowati, R. Widayanti, and D. Supriyanti, "Implementation of e-business information system in Indonesia : Prospects and challenges," *Int. J. Cyber IT Serv. Manag.*, vol. 1, no. 2, pp. 180–188, 2021.
- [7] Y. Mukti, "Rancang bangun website sekolah dengan metode user centered design (UCD)," *J. Ilm. Betrik*, vol. 9, no. 02, pp. 84–95, 2018.
- [8] D. S. Mubiarto, R. Rizal Isnanto, and I. P. Windasari, "Menggunakan metode user centered design (UCD)," *J. Tek. Komput.*, vol. 1, no. 4, pp. 209–216, 2023.
- [9] R. G. Tiwari, A. Pratap Srivastava, G. Bhardwaj, and V. Kumar, "Exploiting UML diagrams for test case generation: A review," in *Proceedings of 2021 2nd International Conference on Intelligent Engineering and Management, ICIEM 2021*, 2021, pp. 457–460.