

Perancangan *UI* dan *UX* Sistem Informasi Penjualan Makanan dan Minuman pada Tjandoe Café Berbasis Web

¹Arman, ²Rahimullaily, ³Zainul Efendy, ⁴Ary febrinal
^{1,2,3,4} Universitas Metamedia
Padang, Sumatera Barat

arman@metamedia.ac.id¹, rahimullaily@metamedia.ac.id², zainulefendy@metamedia.ac.id³,
191100034@stmikindonesia.ac.id⁴

*Penulis Korespondensi

Diajukan : 11/05/2025

Diterima : 13/09/2025

Dipublikasi : 01/10/2025

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi memberikan peluang besar bagi pelaku usaha di bidang kuliner untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas layanan melalui pemanfaatan sistem informasi berbasis web. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*) dari sistem informasi penjualan makanan dan minuman pada Tjandoe Café yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan karakteristik bisnis. Tjandoe Café merupakan suatu usaha yang menjual makanan dan minuman dengan paket komplit yang berlokasi di Jalan. Dr. Hamka, Jorong 1 Pasa Kaciak, Desa/Kelurahan Tanjung Baringin, Kec. Lubuk Sikaping. Permasalahan yang ada pada Tjandoe Cafe pada saat ini adalah laporan penjualan saat ini masih ditulis pada kertas sehingga laporan penjualan yang ada pada Tjandoe Cafe belum tertata dengan baik untuk mengetahui omset penjualan setiap bulannya. Metode dalam perancangan sistem ini menggunakan metode System Development Life Cycle (*SDLC*) dengan model waterfall, alat bantu perancangan sistem menggunakan UML dan bahasa pemrograman menggunakan PHP dan Mysql. Selain itu juga menggunakan pendekatan user-centered design dengan tahapan analisis kebutuhan pengguna, perancangan wireframe dan prototipe, serta evaluasi usability menggunakan metode usability evaluation. Hasil dari penelitian ini adalah rancangan sistem informasi berbasis web yang memiliki *UI* intuitif dan *UX* yang mudah digunakan, serta mampu mendukung proses transaksi penjualan, pengelolaan menu, dan pelaporan penjualan. Sistem ini dapat meningkatkan efisiensi operasional serta memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pelanggan dan karyawan Tjandoe Café. Berdasarkan perhitungan metode *SUS* sistem penjualan pada Tjandoe Cafe yang sudah di uji oleh pelanggan sebanyak 20 responden pengguna terhadap Sistem Informasi *UX* dan *UI* penjualan Pada Tjandoe Cafe menunjukkan hasil *Acceptability*, *grade scale*, *adjective rating* maka dilakukan perbandingan hasil penilaian rata-rata responden sebesar 72,75, artinya sistem yang sudah dirancang diterima oleh pengguna dengan nilai sangat baik.

Kata kunci: Penjualan, Sistem Informasi, *UI/UX*, Tjandoe Café, Web

I. PENDAHULUAN

Pendahuluan Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mendorong berbagai sektor bisnis, termasuk industri kuliner, untuk beradaptasi dan memanfaatkan teknologi digital guna meningkatkan efisiensi operasional serta kualitas pelayanan. Salah satu bentuk penerapan teknologi tersebut adalah melalui sistem informasi penjualan berbasis web yang memungkinkan pengelolaan transaksi dan data penjualan secara lebih terstruktur, cepat, dan akurat. Tjandoe Café sebagai salah

satu pelaku usaha di bidang makanan dan minuman menghadapi tantangan dalam pengelolaan transaksi harian, pencatatan menu, serta pelayanan kepada pelanggan. Saat ini, proses penjualan dan pencatatan masih dilakukan secara manual, yang berpotensi menimbulkan berbagai kendala seperti kesalahan pencatatan, keterlambatan pelayanan, hingga kurangnya laporan penjualan yang terintegrasi. Hal ini dapat berdampak pada kepuasan pelanggan dan efektivitas operasional kafe. Untuk menjawab permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah sistem informasi penjualan berbasis web yang dirancang dengan pendekatan *User Interface UI* dan *User Experience UX* yang optimal. Rancangan UI dan UX yang baik akan memberikan kemudahan dalam penggunaan sistem, meningkatkan efisiensi kerja staf, serta menciptakan pengalaman pengguna yang positif baik untuk karyawan maupun pelanggan.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna *UI* dan pengalaman pengguna *UX* dari sistem informasi penjualan makanan dan minuman pada Tjandoe Café yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan karakteristik bisnis. Tjandoe Cafe merupakan suatu usaha yang menjual makanan dan minuman dengan paket komplit yang berlokasi di Jalan. Dr. Hamka, Jorong 1 Pasa Kaciak, Desa/Kelurahan Tanjung Baringin, Kec. Lubuk Sikaping. Beberapa permasalahan yang dihadapi yaitu Laporan penjualan harian pada Tjandoe Cafe masih dilakukan oleh pemilik secara manual dengan mencatat hasil penjualan pada kertas setelah Tjandoe Cafe tutup. Laporan penjualan secara manual tersebut kurang efektif karena yang dihitung merupakan jumlah uang yang diperoleh tanpa diketahui apa saja menu yang terjual. Promosi yang ada pada Tjandoe Cafe masih dilakukan oleh pemilik lewat mulut ke mulut dan hanya melalui media sosial pada umumnya seperti WhatsApp, Instagram, Facebook. Promosi yang dilakukan kurang efektif karena pelanggan yang datang masih orang disekitar dan kenalan pemilik Tjandoe Cafe. Pelanggan yang datang bisa makan di tempat atau dibungkus. Sempitnya lahan parkir serta kurang luasnya lokasi usaha tersebut mengakibatkan banyaknya antrian pelanggan yang sampai 5 sampai 15 orang pelanggan. Meskipun sudah antri, terkadang menu yang pelanggan inginkan sudah habis terjual sehingga pelanggan harus kembali menentukan menu di lokasi penjualan hal tersebut yang akan memakan waktu dan membuat pelanggan kurang puas.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat merancang sebuah sistem informasi penjualan yang tidak hanya fungsional tetapi juga memiliki desain antarmuka yang user-friendly dan mampu memenuhi kebutuhan pengguna secara keseluruhan. Beberapa penelitian terdahulu yang membahas tema, adapun studi yang sebelumnya membahas tentang topik yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian pertama (Pratiwi and Herlawati 2019) Sistem Informasi Penjualan Katering Berbasis Web pada CV. Saung Alit Telaga Murni Cikarang, dengan hasilnya sistem penjualan berbasis web yang tampilan *website* mudah di mengerti. Penelitian kedua (Hesti Dwi Fauziah 2024) dengan judul Sistem Informasi Penjualan Makanan dan Minuman di Wejje Kopi Berbasis Web". Hasil dari penelitian ini mempermudah *customer* melakukan pemesanan dengan hanya menggunakan tablet yang sudah disediakan di meja dan mengakses situs tersebut tanpa perlu melakukan pemesanan secara manual seperti sebelumnya, kemudian penelitian ketiga (Ahmadar, Perwito, and Taufik 2021) dengan judul Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada RM Sinar Minang, Hasil dari penelitian ini yaitu pembayaran dengan menggunakan web yang sudah dibuat dan data otomatis langsung masuk ke dalam laporan (Melinda, Muslim Hidayat, and M Alif Muwafiq Baihaqy 2021). Dari beberapa penelitian yang ada dapat disimpulkan bahwa sistem penjualan berbasis web dengan tampilan antarmuka yang sederhana dan mudah dipahami dapat meningkatkan kenyamanan pengguna, mempercepat proses transaksi, serta mempermudah pengelolaan data penjualan. Desain antarmuka yang intuitif menjadi faktor kunci dalam meningkatkan efisiensi penggunaan sistem oleh admin maupun pelanggan. Perancangan UI dan UX Sistem Penjualan Berbasis Web yang Tampilan Website Mudah Dimengerti serta Sistem Informasi Penjualan menunjukkan bahwa integrasi antara desain antarmuka yang user-friendly (UI/UX) dan sistem informasi yang terstruktur dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses penjualan. Tampilan website yang mudah dipahami mempermudah pengguna dalam berinteraksi dengan sistem, sementara penerapan sistem informasi penjualan mendukung pengelolaan data transaksi, stok, dan laporan secara lebih akurat dan real-time. Kombinasi keduanya dapat menciptakan sistem penjualan digital yang optimal, meningkatkan kepuasan pengguna, dan mempercepat proses dalam transaksinya.

II. STUDI LITERATUR

Penelitian Terdahulu

Untuk mendukung penelitian yang sedang dilakukan, peneliti harus menelaah, mengupas dan memberikan beberapa penelitian terdahulu. Dalam hal ini minimal 3 penelitian terdahulu yang mutakhir dengan maksimal 5 tahun ke belakang.

1. Perancangan

Perancangan merupakan proses merumuskan dan mengembangkan suatu rencana atau rancangan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks yang lebih luas, perancangan bisa merujuk pada berbagai bidang, seperti, Perancangan produk, mencakup desain dan pengembangan produk baru., perancangan sistem: mencakup sistem informasi, perangkat lunak, atau manajemen, perancangan arsitektur: mencakup bangunan atau tata ruang, Perancangan pembelajaran: menyusun strategi dan metode pembelajaran agar efektif. Langkah awal dalam membuat sebuah sistem adalah perancangan dari sistem tersebut. Dalam bukunya yang berjudul Analisa Perancangan Sistem mengungkapkan Perancangan adalah proses pengembangan spesifikasi baru berdasarkan rekomendasi hasil analisis sistem. Sedangkan menurut *Satzinger, Jackson, dan Burd* perancangan sistem adalah sekumpulan aktivitas yang menggambarkan secara rinci bagaimana sistem akan berjalan. Hal itu bertujuan untuk menghasilkan produk perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan user. Dalam tahap perancangan, tim kerja harus merancang dalam berbagai kertas kerja mengenai spesifikasi yang dimaksud sesuai kebutuhan pengguna akhir (end user) melalui alat perancangan yang terstandarisasi (Mardiyati, Khoir Rahman, and Nugraha 2022).

2. UI dan UX

Di dalam sebuah aplikasi atau sebuah sistem terdapat komponen seperti UI/UX yang berperan penting dalam sebuah penggunaan aplikasi itu sendiri. Mengingat sebuah aplikasi atau sistem akan dapat mudah digunakan oleh pengguna apabila dalam pengembangan aplikasi tersebut pengguna menjadi prioritas utama. Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut, maka dapat dilakukan penelitian mengenai perancangan UI/UX pada sebuah aplikasi. *User Interface* merupakan antar muka pengguna pada sebuah sistem, yaitu semua elemen visual dan interaktif yang digunakan pengguna saat berinteraksi dengan suatu produk digital, seperti aplikasi atau website. Contoh elemen- elemen yang ada pada UI seperti, tombol, ikon, menu navigasi, formulir input, warna, font, dan tata letak pada sebuah aplikasi. Sedangkan UX atau *User Experience* pada sebuah aplikasi merupakan pengalaman pengguna secara keseluruhan saat menggunakan suatu produk atau aplikasi atau layanan. Ini mencakup bagaimana perasaan pengguna, seberapa mudah mereka mencapai tujuan, dan seberapa puas mereka setelah menggunakan produk tersebut. Contoh aspek- aspek dalam UX adalah, kemudahan penggunaan (usability), efisiensi proses, struktur navigasi, kepuasan pengguna, dengan tujuan dapat menciptakan pengalaman yang nyaman, efisien, dan menyenangkan bagi pengguna sistem tersebut (Wardana, Lanang, and Eka 2022). Untuk memaksimalkan pengguna aplikasi. perancangan sistem informasi tersebut diperlukan sebuah metode yang tepat. Ada berbagai metode yang bisa digunakan, yakni: Metode User Centered Design, Metode Activity Centered Design, Metode Keep It Simple Stupid dan Metode Goal Directed Design (Mubiarto, Isnanto, and Windasari 2023). Adapun metode yang digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* merupakan pendekatan yang berpusat pada manusia terhadap inovasi yang dibentuk seperti keperluan desainer untuk mengintegrasikan kebutuhan orang-orang dan teknologi yang mendukung.

3. Sistem Informasi

Secara sederhana, sistem informasi berfungsi untuk mengolah data menjadi informasi yang berguna bagi penggunanya. Sistem ini mengintegrasikan berbagai komponen seperti manusia, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, dan basis data (Arman, Efendy and

Maulana 2024). Sistem informasi berbasis komputer dalam suatu organisasi terdiri dari komponen-komponen sebagai berikut (Gede Endra Bratha 2022):

- a. *Hardware*, yaitu perangkat keras komponen untuk melengkapi kegiatan memasukan data, memproses data dan keluaran data.
- b. *Software*, yaitu program dan instruksi yang diberikan komputer.
- c. *Data*, merupakan komponen paling dasar atau masih mentah dari suatu informasi yang akan diproses lebih lanjut agar dapat berarti dan dapat menghasilkan informasi.
- d. *Prosedur*, merupakan aturan-aturan yang digunakan untuk menghubungkan berbagai macam perintah dan data untuk menentukan rancangan dan penggunaan sistem informasi.
- e. *Manusia*, yaitu personil dari sistem informasi, meliputi manajer, analis, programmer, operator dan bertanggung jawab terhadap perawatan sistem.

4. Sistem Penjualan Makanan dan Minuman Pada Tjandoe Café

Tjandoe Cafe berlokasi di Jalan. Dr. Hamka, Jorong 1 Pasa Kaciak, Desa/Kelurahan Tanjuang Baringin, Kec. Lubuk Sikaping. Tjandoe Cafe merupakan suatu usaha yang menjual makanan dan minuman yang memiliki paket komplit, sehat, enak dan murah. Cafe tersebut menjual berbagai macam makanan dari olahan ayam, telur, ikan, sosis, cumi dan daging. Selain itu, Cafe tersebut juga menjual berbagai macam minuman dingin dan juga berbagai macam olahan kopi dan teh. Tjandoe Cafe ini berdiri sejak tahun 2019 yang didirikan dan dikelola oleh Ika Triyani dan suaminya yang bernama Ihsadul Ibat selaku pemilik usaha tersebut. Adapun alur sistem penjualan makanan dan minuman pada Tjandoe Cafe adalah sebagai berikut :

1. Pelanggan Datang dan Melihat Menu, kemudian Menu disajikan secara fisik (buku menu) atau melalui papan menu digital.
2. Pemesanan, Pelanggan memesan makanan dan minuman langsung ke pelayan atau kasir.
3. Pelayan mencatat pesanan secara manual (di kertas) atau digital (melalui aplikasi POS/kasir).
4. Proses Dapur, Pesanan diteruskan ke dapur. Kemudian Koki menyiapkan sesuai dengan permintaan.
5. Penyajian, Makanan/minuman diantar ke meja pelanggan.
6. Pembayaran, Setelah makan, pelanggan melakukan pembayaran langsung di kasir. Pembayaran bisa tunai, kartu debit/kredit, atau digital (QRIS).
7. Pencatatan Transaksi, transaksi dicatat dalam buku besar, sistem kasir, atau aplikasi POS.
8. Laporan Penjualan, Data transaksi dikumpulkan untuk laporan harian, mingguan, dan bulanan.

5. Website

Website adalah kumpulan dari halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam World Wide Web (WWW) di Internet (Rahmelina, Arman, and Suryani 2022). Sebuah halaman web adalah dokumen yang ditulis dalam format HTML (Hyper Text Markup Language), yang hampir selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui web browser. Semua publikasi dari Website-website tersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangat besar (Sari and Alfarisi 2024). Website atau situs juga dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*). Jadi kesimpulan menurut para ahli website adalah sebuah tempat yang memungkinkan seseorang menyatakan dirinya, hobinya, pengetahuannya, produk yang dijualnya dan apapun juga yang dapat diakomodasikan oleh teks, tulisan, gambar (Kusuma and Surakarta 2024), video (Darmawan et al. 2024), animasi dan file multimedia lainnya (Baswara 2024). Jadi dapat disimpulkan bahwa website itu merupakan kumpulan halaman yang digunakan oleh pengguna sebagai media berinteraksi di dunia maya dan bertukar informasi sesuai kebutuhan dari pengguna (Abhinaya Sigit Kumara and Wahyuni 2024).

6. Database



Basis Data adalah suatu kumpulan data terhubung yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media, yang diorganisasikan berdasarkan sebuah skema atau struktur tertentu, dan dengan software untuk melakukan manipulasi untuk kegunaan tertentu. Operasi dasar basis data antara lain Create database, Drop database, Create table, Drop table, Insert, Retrieve dan lainnya (Soyusiawaty 2020).

7. Mysql

MYSQL merupakan sebuah perangkat lunak atau software sistem manajemen berbasis data SQL atau DBMS Multithread dan multi user. MySQL sebenarnya merupakan turunan dari salah satu konsep utama dalam database untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data yang memungkinkan pengoprasian data dikerjakan secara mudah dan otomatis. MySQL diciptakan oleh Michael "Monty" Widenius pada tahun 1979, seorang programer komputer asal Swedia yang mengembangkan sebuah sistem sederhana yang dinamakan UNIREG yang menggunakan koneksi low-level ISAM database engine dengan indexing. MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen berbasis data SQL (bahasa Inggris): Database Manajemen System atau DBMS yang multithread, multi-user, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia (Restiana and Informasi 2024).

8. Pengertian PHP

PHP adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menterjemahkan basis kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang bersifat server-side yang ditambah ke HTML (Nurmiati, Setiawan, and Suprianto 2024).

III. METODE

Metode dalam perancangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan model waterfall dan alat bantu perancangan sistem menggunakan UML, dengan bahasa pemrograman PHP dan Mysql. Adapun tahapan aktivitas yang harus dilakukan oleh pengembang sistem agar dapat menghasilkan sebuah sistem yang dapat digunakan oleh organisasi pemakai sebuah system. Pada metodologi penelitian ini akan dijelaskan tentang teknik pengumpulan data, analisis data, pendekatan yang digunakan dan metode pengembangan sistem.

3. 1. Teknik Pengumpulan Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

a. Observasi

Melakukan pengamatan langsung terhadap sistem yang sedang berjalan saat ini yang terkait dengan pengolahan data karya ilmiah, dan melihat dokumen-dokumen pada Sistem Informasi penjualan pada Tjandoe Café.

b. Wawancara

Mewawancarai secara langsung terhadap sistem penjualan pada Tjandoe Café yang menjadi objek dalam penelitian ini untuk mengetahui sistem informasi penjualan dan seperti apa yang akan dirancang dalam penelitian ini.

c. Kuesioner

Dengan membuat daftar pertanyaan dan menyebarkannya ke pelanggan Tjandoe Café yang ada saat pengunjung, sehingga dihasilkan penilaian dan kesimpulan untuk dapat ditindak lanjut.

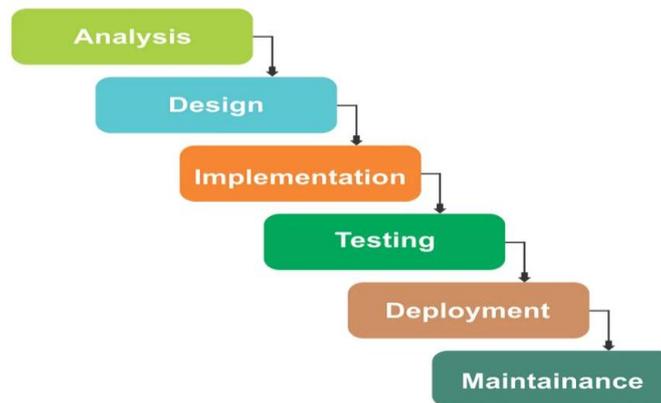
d. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan data dan informasi sebagai bahan pedoman atau referensi yang lebih mendalam terkait topik yang dibahas dalam penelitian ini khususnya pelanggan Tjandoe Café. Referensi ini bisa didapatkan dari buku-buku, jurnal, karya ilmiah, *e-book* dan sumber lainnya yang dapat dipercaya. Hasil dari pengumpulan data melalui empat tahap ini selanjutnya akan dianalisis. Analisis data ini dimulai dengan mempelajari seluruh data yang sudah diperoleh baik dari hasil wawancara, pengamatan

langsung di lapangan berupa dokumen, penyebaran kuesioner maupun melalui studi pustaka sebelumnya.

3.2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan system menggunakan SDLC model waterfall dan alat bantu perancangan system menggunakan UML, model pengembangan perangkat lunak yang dilakukan berurutan dan sistematis (Hasanah 2020). Ada 6 fase dalam tahapan, Adapun tahapan-tahapan model Waterfal dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Adapun tahapan-tahapan SDLC model Waterfal

Adapun penjelasan dari tahapan- tahapan-tahapan SDLC model Waterfal adalah sebagai berikut :

1. **Requirement Gathering and analysis**

Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap.

2. **Desain** ,dalam tahap ini pengembang akan menghasilkan sebuah sistem secara keseluruhan dan menentukan alur perangkat lunak hingga algoritma yang detail.

3. **Implementasi** adalah Tahapan dimana seluruh desain diubah menjadi kode kode program Kode program yang dihasilkan masih berupa modul-modul yang akan diintegrasikan menjadi sistem yang lengkap.

4. **Integration & Testing**

Di tahap ini dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat dan dilakukan pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah *software* yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan fungsi pada *software* terdapat kesalahan atau tidak.

5. **Verifikasi** adalah klien atau pengguna menguji apakah sistem tersebut telah sesuai dengan yang disetujui.

6. **Operation & Maintenance** yaitu instalasi dan proses perbaikan sistem sesuai yang disetujui.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

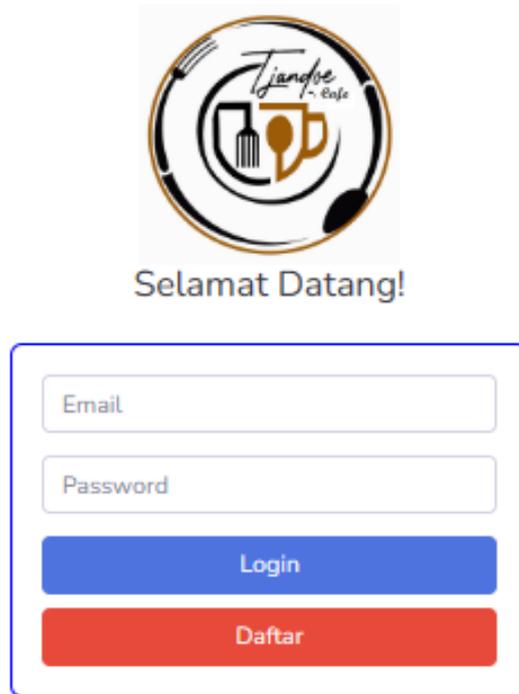
Hasil Penelitian

Hasil uji coba sistem yang telah diimplementasikan. Pada penelitian ini, peneliti mengimplementasikan perancangan sistem pada sistem yang akan dibuat. Tahap implementasi sistem adalah prosedur yang dilakukan untuk menyelesaikan rancangan sistem yang ada dalam dokumen rancangan sistem yang disetujui dan menguji, menginstal dan memulai penggunaan sistem baru. Tujuan tahap implementasi adalah untuk menyelesaikan rancangan sistem yang sudah disetujui, menguji serta mendokumentasikan program-program dan prosedur sitem yang diperlukan, memastikan bahwa user dapat mengoperasikan sistem baru dan memastikan konversi sistem lama ke sistem yang baru dengan benar. Berikut ini implementasi antar muka Sistem Informasi penjualan pada Tjandoe Café.

1. Input

a. Input data Login

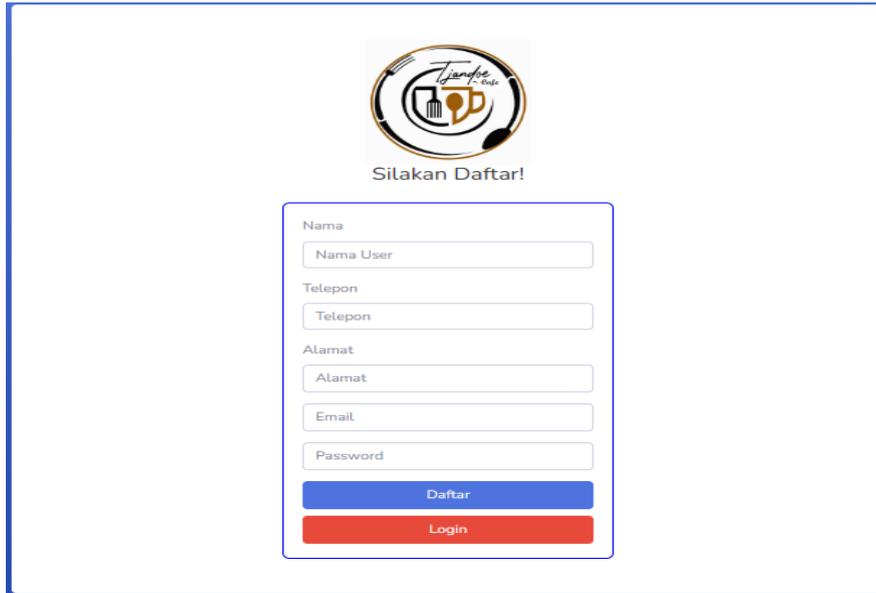
Halaman input data *login* ini merupakan halaman yang digunakan *user* untuk bisa masuk ke dalam sistem dan mengakses semua menu yang disediakan sesuai dengan hak aksesnya masing-masing dengan menggunakan *email* dan *password* yang terdaftar. Tampilan halaman *login* dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Halaman *Input Data Login*

b. Input Data Pelanggan

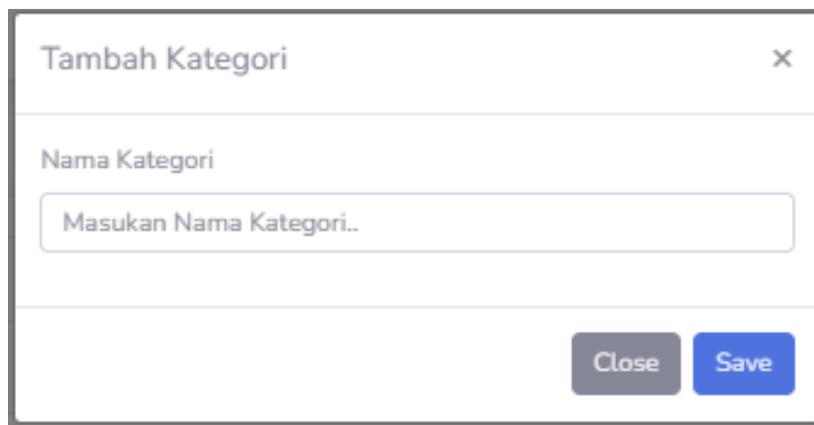
Tampilan *input* data pelanggan merupakan halaman yang digunakan pelanggan atau *user* untuk menambah *user* baru, lalu data tersebut akan langsung tersimpan ke dalam *database* yang dikelola admin sehingga *user* memiliki akses untuk *login* ke dalam sistem. Tampilan halaman *input* data pelanggan dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Halaman *Input* Data Pelanggan

c. Input Data Kategori

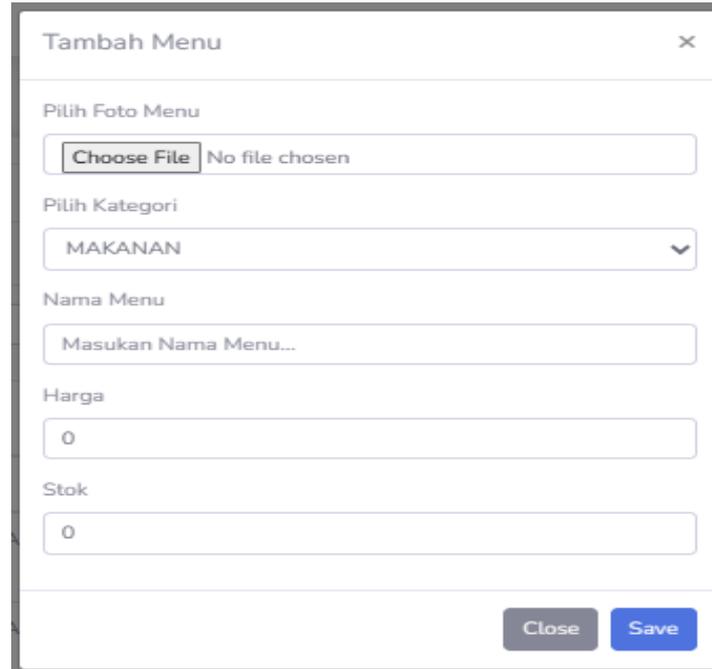
Tampilan *input* data kategori merupakan halaman yang digunakan admin untuk menambah kategori baru dan menyimpan data tersebut ke dalam database sehingga user memiliki akses untuk memilih kategori menu yang ada pada sistem. Halaman *input* Data Kategori dapat dilihat Pada Gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Halaman *Input* Data Kategori

d. Input Data Menu

Tampilan input data menu merupakan halaman yang digunakan admin untuk menambah data menu yang dijual pada Tjandoe Cafe Lubuk Sikaping melalui sistem informasi penjualan makanan dan minuman pada Tjandoe Cafe Lubuk Sikaping Berbasis *Web*. Halaman *input* data menu dapat dilihat Pada Gambar 5.

Gambar 5. Tampilan Halaman *Input* Data Menu

2. Proses

a. Proses Keranjang Pemesanan

Tampilan proses keranjang pemesanan merupakan halaman yang digunakan pelanggan untuk mengkonfirmasi pemesanan. Sebelum pelanggan melakukan pemesanan setelah melakukan pemilihan menu pesanan, terlebih dahulu pelanggan masuk ke menu keranjang untuk melihat menu apa saja yang sudah dipilih oleh pelanggan. Tampilan menu keranjang pemesanan mengarahkan kita melakukan pemesanan dan mengisi alamat detail pelanggan. Tampilan keranjang pemesanan dapat dilihat Pada Gambar 6.

Keranjang			
Nama Menu	Harga	Jumlah	Sub
LEMONATE COFFE	13,000	<input type="text" value="1"/>	13,000
AVOCADO COFFE	12,000	<input type="text" value="1"/>	12,000
TAHU GEJROT	10,000	<input type="text" value="1"/>	10,000
Total Item			3
Total Harga			35,000

[Lanjutkan Pemesanan](#) [Tambah Menu](#)

Gambar 6. Tampilan Halaman Proses Keranjang Pemesanan

b. Proses Proses Pemesanan

Setelah pelanggan mengetahui menu yang dipilih, total pembayaran, dan mengisi alamat detail. Kemudian pelanggan klik pesan, lalu pelanggan dapat langsung ke halaman pemesanan untuk melakukan pemesanan. Pemesanan merupakan halaman yang digunakan pelanggan untuk mengkonfirmasi pemesanan dapat dilihat Pada Gambar 7.

Data Pemesanan

Show entries Search:

No	Kode Pemesanan	Tanggal	Alamat	Rincian Pemesanan	Total Harga	Ongkir	Total Bayar	Status
1	2023082044	2023-08-20 12:46:44	sh swalayan	LEMONATE COFFE (1 @ 13000) AVOCADO COFFE (1 @ 12000) TAHU GEJROT (1 @ 10000)	Rp. 35,000	Rp. 8,000	Rp. 43,000	Bayar Batal
2	2023080842	2023-08-08 22:17:42	jl. apel	MIE JONTOR (M) (1 @ 12000)	Rp. 12,000	Rp. 6,905,000	Rp. 6,917,000	Selesai
3	2023080245	2023-08-02 12:58:45	pilubang 1 depan mesjid	SOSIS BAKAR (1 @ 10000)	Rp. 22,000	Rp. 1,642,000	Rp. 1,664,000	Selesai
4	2023071147	2023-07-11 14:14:47	asrama lintas (rumah D5)	MIE JONTOR (M) (1 @ 12000) ROYAL CHOCOLATE (1 @ 10000)	Rp. 44,000	Rp. 1,610,000	Rp. 1,654,000	Selesai

Gambar 7. Tampilan Proses Pemesanan

3. Output

a. Output Struk Pembayaran

Struk Pembayaran digunakan pelanggan sebagai bukti pembayaran yang dilakukan melalui sistem sehingga setelah masuknya bukti bayar maka pesanan dapat segera diproses. Tampilan output struk pembayaran dapat dilihat Pada Gambar 8.



Gambar 8. Output Struk Pembayaran

b. Output Laporan Penjualan

Laporan penjualan berguna bagi pemilik Tjandoe Cafe untuk melihat semua data penjualan makanan dan minuman pada Tjandoe Cafe berdasarkan bulan dan tahun yang dipilih. Laporan transaksi penjualan dapat dilihat Pada Gambar 9.



TJANDOE CAFE

Jalan. Dr. Hamka, Jorong 1 Pasa Kaciak, Desa/Kelurahan Tanjung Baringin, Kec. Lubuk Sikaping, Kab. Pasaman, Provinsi Sumatera Barat. | (+62) 81275111253 | tjandoe@tjandoe.com

Laporan Penjualan

Waktu Laporan: 2023-08-20 / 2023-08-20

No	Kode Pemesanan	Tanggal	Nama Pelanggan	Alamat	Rincian Pemesanan	Total Harga	Ongkir	Total Bayar
1	2023082011	2023-08-20 12:56:11	ade fardinal (082386564623)	depan sesuai store lubuk sikaping	<ul style="list-style-type: none"> MIE JONTOR (L) (1 @ 12000) NASI GORENG PUTIH (1 @ 13000) AYAM GEPREK SAMBAL MATAH (1 @ 18000) JAPANESE (1 @ 17000) EARL GREY (1 @ 12000) 	Rp. 72,000	Rp. 9,000	Rp. 81,000

Gambar 10. Output Laporan Penjualan

c. Output Daftar Menu

Tampilan *output* daftar menu berguna bagi pemilik untuk mengetahui menu makanan dan minuman yang akan dijual pada Tjandoe Cafe Lubuk Sikaping. Tampilan *output* daftar menu dapat dilihat Pada Gambar 11.



TJANDOE CAFE

Jalan. Dr. Hamka, Jorong 1 Pasa Kaciak, Desa/Kelurahan Tanjung Baringin, Kec. Lubuk Sikaping, Kab. Pasaman, Provinsi Sumatera Barat. | (+62) 81275111253 | tjandoe@tjandoe.com

Laporan Menu

Waktu Laporan: 23-07-2023 22:43:12

No	Kategori	Nama Produk	Harga	Stok
1	MAKANAN	MIE JONTOR (S)	Rp. 12,000.00	100
2	MAKANAN	MIE JONTOR (M)	Rp. 12,000.00	100
3	MAKANAN	MIE JONTOR (L)	Rp. 12,000.00	100
4	MAKANAN	MIE JONTOR (XL)	Rp. 12,000.00	100
5	MAKANAN	MIE JONTOR (XXL)	Rp. 12,000.00	100
11	MAKANAN	NASI BAKAR CUMI ASIN	Rp. 10,000.00	100
12	MAKANAN	TOPING NASI BAKAR (TELUR DADAR)	Rp. 3,000.00	100
13	MAKANAN	TOPING NASI BAKAR (TELUR CEPLOK)	Rp. 3,000.00	100
14	MAKANAN	TOPING NASI BAKAR (BAKSO BAKAR)	Rp. 4,000.00	100
15	MAKANAN	NASI GORENG PUTIH	Rp. 13,000.00	100
16	MAKANAN	NASI GORENG TJANDOE	Rp. 13,000.00	100
17	MAKANAN	NASI GORENG JONTOR	Rp. 13,000.00	100
18	MAKANAN	AYAM GEPREK TJANDOE	Rp. 18,000.00	100
19	MAKANAN	AYAM GEPREK SAMBAL MATAH	Rp. 18,000.00	100
20	MAKANAN	AYAM LAMEH JONTOR	Rp. 18,000.00	100
21	MAKANAN	CHEESE ROLL	Rp. 10,000.00	100
22	MAKANAN	TAHU GEJROT	Rp. 10,000.00	100
23	MAKANAN	BAKSO BAKAR	Rp. 10,000.00	100
24	MAKANAN	SOSIS BAKAR	Rp. 10,000.00	100
25	MINUMAN	GREENTEA LATTE	Rp. 10,000.00	100
26	MINUMAN	CHOCO CARAMEL	Rp. 10,000.00	100
27	MINUMAN	CHOCO VANILLA	Rp. 10,000.00	100
28	MINUMAN	DARK CHOCOLATE	Rp. 10,000.00	100
29	MINUMAN	ROYAL CHOCOLATE	Rp. 10,000.00	100
36	MINUMAN	COFFE LATTE	Rp. 12,000.00	100
37	MINUMAN	CAPPUCINO (DINGIN)	Rp. 12,000.00	100
38	MINUMAN	MOCHA LATTE	Rp. 13,000.00	100
39	MINUMAN	LEMONATE COFFE	Rp. 13,000.00	100
40	MINUMAN	AVOCADO COFFE	Rp. 12,000.00	100
41	MINUMAN	TIRAMISU COFFE	Rp. 12,000.00	100
42	MINUMAN	VANILLA LATTE	Rp. 13,000.00	100
43	MINUMAN	KOPI SUSU AREN	Rp. 13,000.00	100
44	MINUMAN	KOPI SUSU PANDAN	Rp. 13,000.00	100
45	MINUMAN	KOPI SUSU ORIGINAL	Rp. 12,000.00	100
46	MINUMAN	KOPI TELUR	Rp. 10,000.00	100
47	MINUMAN	ESPRESSO	Rp. 8,000.00	100
48	MINUMAN	AMERICANO	Rp. 10,000.00	100

49	MINUMAN	VIETNAM DRIP	Rp. 12,000.00	100
50	MINUMAN	V60 (HOT)	Rp. 15,000.00	100
51	MINUMAN	JAPANESE	Rp. 17,000.00	100
52	MINUMAN	FRENCH PRESS	Rp. 15,000.00	100
53	MINUMAN	SKYFOON	Rp. 20,000.00	100
54	MINUMAN	LEMON TEA	Rp. 8,000.00	100
55	MINUMAN	TEH TELUR	Rp. 10,000.00	100
56	MINUMAN	EARL GREY	Rp. 12,000.00	100
57	MINUMAN	PAPPERMINT	Rp. 12,000.00	100
58	MINUMAN	DANDELION	Rp. 12,000.00	100

Dilaporkan Oleh Admin:

Mengetahui Pimpinan:

(.....)

(.....)

Gambar 11. *Output* Daftar Menu

Pembahasan

Analisis sistem Pada bagian analisa dari kelayakan aplikasi ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif dengan Metode System Usability Scale (SUS) dengan responden untuk mengukur usability sistem komputer menurut sudut pandang subyektif dari segi pengguna sistem UX dan UI yang sudah dirancang (Arman, Efendy and Maulana 2024). Kemudian teknik SUS kuesioner yang digunakan yaitu Skala Likert yang terdiri dari 5 point 1-5. Adapun pertanyaan pertanyaan yang dinilai dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Pertanyaan tentang kelayakan sistem dengan metode SUS (Metode System Usability Scale)

Kode	Item Pertanyaan
R1	Saya pikir bahwa saya akan ingin lebih sering menggunakan sistem ini
R2	Saya melihat sistem ini terlalu kompleks (memuat banyak hal yang tidak perlu)
R3	Saya menilai sistem ini mudah diakses
R4	Saya membutuhkan bantuan teknis untuk mengakses sistem ini
R5	Saya menilai fungsi/fitur yang disediakan pada sistem ini didesain dan disiapkan dengan cara baik
R6	Saya menilai terlalu banyak ketidak sesuaian pada sistem ini
R7	Saya merasa kebanyakan user akan mudah mengakses sistem ini dengan cepat
R8	sistem ini sangat rumit untuk digunakan
R9	Saya merasa sangat percaya diri menggunakan sistem ini
R10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya dapat memulai menggunakan aplikasi ini

Dari pertanyaan yang ada pada tabel.1 tersebut kemudian kemudian dihitung dengan menggunakan rumus yang telah ditentukan untuk mendapatkan Skor SUS pada Tabel 2.

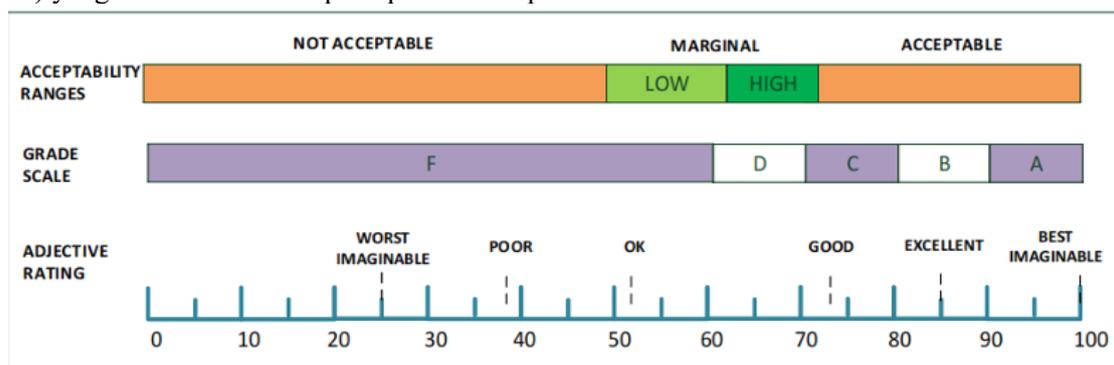
Tabel 2. Pertanyaan dan responden yang mengisi sistem dengan metode SUS

Responden	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	Jumlah	Skor SUS
1	5	1	3	2	5	2	5	1	3	4	32	77,5
2	5	1	5	1	5	5	4	1	3	4	36	75
3	2	1	4	1	5	2	5	1	3	4	31	75
4	5	1	5	1	5	4	4	1	3	4	37	77,5
5	5	1	5	1	5	4	4	4	3	4	41	70
6	5	1	5	4	5	4	5	4	3	4	46	65
7	5	1	5	4	5	4	4	4	5	4	48	67,5
8	4	3	4	4	5	4	4	4	5	4	49	57,5
9	4	1	4	4	5	2	5	1	3	5	43	70
10	4	3	4	2	5	2	5	1	3	4	43	72,5

11	5	1	4	2	5	2	5	1	3	4	43	80
12	5	1	5	1	5	4	4	4	3	4	48	70
13	1	1	5	2	5	2	5	1	3	4	42	72,5
14	5	1	4	1	5	4	4	4	3	4	49	67,5
15	5	1	2	2	5	2	5	1	3	4	45	75
16	3	2	2	1	5	1	5	1	4	4	44	75
17	3	2	5	3	5	2	5	1	4	4	51	75
18	2	1	5	2	5	2	4	1	3	4	47	72,5
19	4	1	5	2	5	2	5	1	2	4	50	77,5
20	5	1	5	2	5	2	5	1	3	4	53	82,5
Rata-Rata Skor SUS											72,75	

Penghitungan Skor SUS menggunakan rumus persamaan (1): $Skor\ SUS = ((R1 - 1) + (5 - R2) + (R3 - 1) + (5 - R4) + (R5 - 1) + (5 - R6) + (R7 - 1) + (5 - R8) + (R9 - 1) + (5 - R10) * 2.5)$. Dari hasil penghitungan rumus pada persamaan (1) didapatkan skor SUS yang menunjukkan tingkat penerimaan pengguna. Skor SUS dari sistem informasi penjualan Pada Tjandoe Cafe adalah 72,75

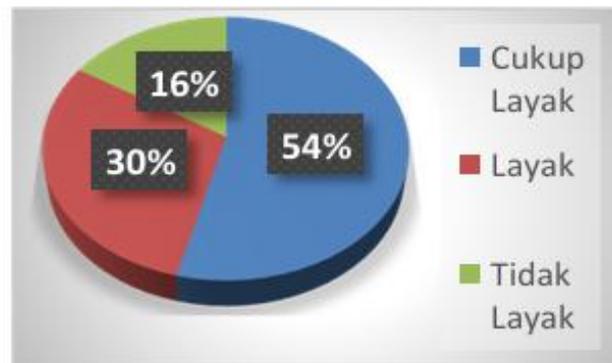
Hasil penilain dari skor SUS dapat dilihat pada tabel 2 tersebut, kemudian mendapatkan hasilnya dapat menunjukkan rata-rata Skor SUS sebesar 72,75 dengan jumlah 20 responden. Selanjutnya menentukan nilai rata-rata dari penilaian responden. Penentuan pertama dilihat dari sisi tingkat pengguna, rade skala dan adjektif rating yang terdiri dari tingkat penerimaan pengguna terdapat tiga kategori yaitu not acceptable, marginal dan acceptable. Sedangkan dari sisi tingkat grade skala terdapat enam skala yaitu A, B, C, D, E dan F. dari dua cara ini hasil penilaian dapat dilihat hasil penilaian sebagai berikut : (1) Acceptability, Grade Scale, Adjective Rating : Penentuan Acceptability, grade scale, adjective rating dapat difungsikan untuk melihat sejauh mana perspective pengguna terhadap Sistem Informasi UX dan UI pada sistem informasi penjualan Pada Tjandoe Cafe. Untuk menentukan Acceptability, grade scale, adjective rating maka dilakukan perbandingan hasil penilaian rata-rata responden sebesar 72,75 (tujuh puluh dua koma tujuh puluh dua) yang sudah ditentukan pada penilaian seperti Gambar 12.



Gambar 12. Penentuan hasil penelitian (Bangor, Kartum, & Miller, 2009) 8]

Dari hasil penilaian yang diberikan responden maka hasil penilaian terhadap sistem informasi penjualan tanaman hias sebagai berikut: a) Tingkat penerimaan pengguna masuk dalam kategori acceptable, b) Tingkat grade skala masuk dalam kategori C, dan d) Adjektif rating masuk dalam kategori excellent. Sesuai dengan hasil penilaian tersebut maka aplikasi dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna akhir dan dapat juga dijadikan sebagai sarana penyedia informasi.

Berdasarkan perhitungan pada tabel 2 dengan pengujian beta diberikan oleh responen kepada aplikasi ini dinilai dengan hasilnya layak dengan nilai rata-rata hasilnya 72,75. Responden terdiri dari 20 orang calon pengguna/ user yaitu penduduk. Hasil pengujian menunjukkan 54 % pengguna menilai sistem ini cukup layak digunakan, 30 % menilai layak dan 16 % menilai aplikasi ini kurang layak. Perhitungan yang dilakukan dapat disajikan dalam bentuk diagram seperti pada Gambar 13.



Gambar 13. Diagram Kelayakan penilaian aplikasi

V. KESIMPULAN

Berdasarkan dari Hasil dari penelitian yang sudah dilakukan maka dapat disimpulkan dengan adanya sistem informasi penjualan makanan dan minuman Pada Tjandoe Cafe berbasis web yang memiliki UI intuitif dan UX yang mudah digunakan, serta mampu mendukung proses transaksi penjualan, pengelolaan menu, dan pelaporan penjualan. Kemudian dengan adanya sistem ini dapat meningkatkan efisiensi operasional serta memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pelanggan dan karyawan Tjandoe Café dan berdasarkan perhitungan metode *SUS* system penjualan pada Tjandoe Cafe yang sudah di uji oleh pelanggan sebanyak 20 responden pengguna terhadap Sistem Informasi UX dan UI penjualan Pada Tjandoe Cafe menunjukkan hasil *Acceptability*, *grade scale*, *adjective rating* maka dilakukan perbandingan hasil penilaian rata-rata responden sebesar 72,75, artinya sistem yang sudah dirancang diterima oleh pengguna dengan nilai sangat baik.

VI. UCAPAN TERIMA KASIH

Pengelitian ini dapat dilaksanakan dengan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu diucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada : Yayasan Amal Bakti Mukmin Padang, Universitas Metamedia, Ketua LPPM Universitas Metamedia dan Pimpinan Tjandoe Cafe.

VII. REFERENSI

- Abhinaya Sigit Kumara, Yohanes De Deo, and Sri Ngudi Wahyuni. 2024. "Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Pada D'lofa Laundry Menggunakan Metode Waterfall." *The Indonesian Journal of Computer Science Research* 3(1): 10–17.
- Ahmadar, Mohamad, Perwito Perwito, and Candra Taufik. 2021. "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Rahayu Photo Copy Dengan Database MySQL." *Dharmakarya* 10(4): 284. doi:10.24198/dharmakarya.v10i4.35873.
- Arman, Efendy, Zainul, and Muhammad Ibnu Maulana. 2024. "Perancangan UX / UI Sistem Informasi Pada Kantor Kelurahan Rawang Bandar Berbasis Web." 8(April): 607–21.
- Baswara, Raihan. 2024. "Implementasi Mekanisme IP Edge Caching Menggunakan Apache Traffic Server Pada Web Server Website Multimedia Dan Website Video on Demand." 11(4): 2583–89.
- Darmawan, Aang Kisnu Darmawan, Fathorrozi Ariyanto, Muhsi Muhsi, and Ruly Awidiyantini. 2024. "Pemberdayaan SMK Kesehatan Nusantara Melalui Pembuatan Website Dan Video Profile Untuk Meningkatkan Promosi Digital Dan Sinergi Dengan Universitas Islam Madura." *Nusantara Journal of Community Engagement and Empowerment* 2(1): 1–10.
- Gede Endra Bratha, Wayan. 2022. "Literature Review Komponen Sistem Informasi Manajemen: Software, Database Dan Brainware." *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi* 3(3): 344–60. doi:10.31933/jemsi.v3i3.824.
- Hasanah, Fitria Nur. 2020. *Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak*. doi:10.21070/2020/978-623-6833-89-6.
- Hesti Dwi Fauziah. 2024. "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Penginapan Berbasis Web Pada Saung Koffie Hideung." *Jurnal RESTIKOM: Riset Teknik Informatika dan Komputer* 6(2): 379–89. doi:10.52005/restikom.v6i2.210.

- Kusuma, Universitas, and Husada Surakarta. 2024. "Penerapan Posisi Orthopnea Terhadap Penurunan Dyspnea Pada Pasien Tuberculosis Paru di RSUD Dr. Soeratto Gemolong.
- Mardiyati, Sri, Arizal Khoir Rahman, and Yusuf Nugraha. 2022. "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Berupa Alat Music Di Toko Martmusic." *Jurnal Inovasi Informatika* 7(1): 86–95. doi:10.51170/jii.v7i1.214.
- Melinda, Muslim Hidayat, and M Alif Muwafiq Baihaqy. 2021. "Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada RM Sinar Minang." *SATESI: Jurnal Sains Teknologi dan Sistem Informasi* 1(1): 21–25. doi:10.54259/satesi.v1i1.4.
- Mubiarto, Dadio Satriotomo, R. Rizal Isnanto, and Ike Pertiwi Windasari. 2023. "Perancangan User Interface Dan User Experience (UI/UX) Pada Aplikasi 'BCA Mobile' Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)." *Jurnal Teknik Komputer* 1(4): 209–16. doi:10.14710/jtk.v1i4.37686.
- Nurmiati, Nurmiati, Iwan Setiawan, and Rishi Suprianto. 2024. "Rancang Bangun Aplikasi Laporan Keuangan Pada PT . Karya Budi Utama Menggunakan PHP Dan MySQL." 13: 1694–1701.
- Pratiwi, Eka Suryani, and Herlawati Herlawati. 2019. "Sistem Informasi Penjualan Katering Berbasis Web Pada CV. Saung Alit Telaga Murni Cikarang Barat." *Information System for Educators and Professionals* 03(2): 177–88.
- Rahmelina, Liranti, Arman Arman, and Rummi Riance Suryani. 2022. "Sistem Informasi Pendistribusian Telur Ayam Ras Pada Pertenakan Maryunis Berbasis Web Sebagai Sarana Promosi." *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi (JNKTI)* 5(5): 762–74. doi:10.32672/jnkti.v5i5.4897.
- Restiana, Nila, and Sistem Informasi. 2024. "Aplikasi Data Pasien Rawat Inap Pada Pukesmas Pagelaran Menggunakan Database." 02(01): 49–63.
- Sari, Indah Purnama, and Faisal Alfarisi. 2024. "Perancangan Sistem Aplikasi Pendataan Membership Gym Menggunakan Metode Unified Software Development Process (USDP) Berbasis Web." *Hello World Jurnal Ilmu Komputer* 3(1): 37–48.
- Soyusiawaty, Dewi. 2020. "Buku Ajar Basis Data Informatika." : 104.
- Wardana, Fadilah Candra, I Gusti Lanang, and Putra Eka. 2022. "Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile." *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence* 03(04): 1–12.