

SISTEM INFORMASI DE LA SIRRA CAFÉ & RESTO BERBASIS WEB

(Information System of De La Sirra Café & Resto Based on Web)

I Gede Bagus Wirawan^[1], Gibran Satya Nugraha^[2]
^[1,2]Dept Informatics Engineering, Mataram University
Jl. Majapahit 62, Mataram, Lombok NTB, INDONESIA
Email: gusdechang24@gmail.com, gibransn@unram.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi yang pesat banyak membawa perubahan yang berdampak pada kehidupan sehari-hari, salah satunya pengolahan data dalam suatu perusahaan swasta maupun negeri. Dalam suatu perusahaan swasta atau negeri perlu adanya pengolahan data yang tepat dan cepat, salah satu alternatif pemecahan masalah dalam mengelola data di perusahaan atau instansi adalah sistem informasi. De La Sirra Café & Resto merupakan suatu perusahaan swasta yang berfokus ke kuliner di Kota Mataram, tentunya memiliki cara untuk mempromosikan produk maupun mempermudah dalam hal transaksi data. Berdasarkan permasalahan yang dihadapi di atas, maka dibuatlah sebuah sistem yaitu "Sistem Informasi De La Sirra Café & Resto berbasis Web". Metode waterfall digunakan dalam pembuatan sistem informasi ini, dimana metode waterfall mempunyai proses yang berurutan seperti air yang mengalir kebawah (air terjun) melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi dan pengujian. Dari hasil pengujian sistem pada pegawai menggunakan kuisioner, maka dapat dihitung total keseluruhan dari pernyataan responden yaitu terdiri dari berjumlah 61 poin dan terdiri di SS (Sangat Setuju) berjumlah 13 poin yang berpersentase 21,331%, S (Setuju) berjumlah 32 poin yang berpersentase 52,459%, dan C (Cukup) berjumlah 16 poin yang berpersentase 26,229%. Dapat disimpulkan bahwa sistem ini sangat berguna untuk membantu para pegawai De La Sirra Café & Resto melakukan pekerjaannya.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat pada masa sekarang ini banyak membawa perubahan yang berdampak pada kehidupan sehari-hari salah satunya pengolahan data dalam suatu perusahaan swasta maupun negeri. Dalam suatu perusahaan swasta atau negeri perlu adanya pengolahan data dan informasi yang tepat dan cepat. Salah satu alternatif pemecahan masalah dalam mengelola data dan informasi dalam suatu perusahaan atau instansi adalah dengan menggunakan Sistem Informasi.

Sistem informasi adalah suatu sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan informasi yang diperlukan untuk pengambilan keputusan. Sistem informasi dalam suatu organisasi dapat dikatakan sebagai suatu sistem yang menyediakan informasi bagi semua tingkatan dalam organisasi tersebut kapan saja diperlukan. Sistem ini menyimpan, mengambil, mengubah, mengolah dan mengkomunikasikan informasi yang diterima dengan menggunakan sistem informasi atau peralatan sistem lainnya [1].

De La Sirra Café & Resto merupakan suatu perusahaan swasta yang berfokus ke kuliner di Kota Mataram, tentunya memiliki sebuah sarana dan prasarana dalam memenuhi kebutuhan mempromosikan produk maupun mempermudah dalam hal transaksi data mengenai data produk dan fasilitas yang disediakan di perusahaan tersebut. Dalam hal mempromosikan sebuah produk supaya lebih rapi, terstruktur dan agar konsumen lebih mudah dalam mengakses segala sesuatu mengenai De La Sirra Café & Resto. Hal tersebut akan sangat berguna bagi perusahaan itu sendiri apabila memiliki sebuah sistem di satu tempat dan benar benar terstruktur. Berdasarkan permasalahan yang dihadapi di atas, maka dibuatlah sebuah sistem yaitu "Sistem Informasi De La Sirra Café & Resto berbasis Web" untuk Manager, Pegawai dan Admin Cafe, sehingga lebih memudahkan segala kebutuhan yang mengenai promosi sebuah produk, event, dan fasilitas baru dan menarik di De La Sirra Café & Resto.

Metode waterfall digunakan dalam pembuatan sistem informasi ini, dimana metode waterfall mempunyai proses yang berurutan seperti air yang mengalir kebawah (air terjun) melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi dan pengujian. Dari hasil pengujian sistem pada pegawai menggunakan kuisioner, maka dapat dihitung total keseluruhan dari pernyataan responden yaitu terdiri dari berjumlah 61 poin dan terdiri di SS (Sangat

Setuju) berjumlah 13 poin yang berpersentase 21,331%, S (Setuju) berjumlah 32 poin yang berpersentase 52,459%, dan C (Cukup) berjumlah 16 poin yang berpersentase 26,229%. Dapat disimpulkan bahwa sistem ini sangat berguna untuk membantu para pegawai De La Sirra Café & Resto melakukan pekerjaannya.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem

Sistem adalah kumpulan atau himpunan dari unsur atau variabel-variabel yang saling terkait, saling berinteraksi, dan saling tergantung satu sama lain untuk mencapai suatu tujuan. Selain itu, sistem juga dapat didefinisikan sebagai sekumpulan objek-objek yang saling berelasi dan berinteraksi, serta hubungan antar objek bias dilihat sebagai satu kesatuan yang dirancang untuk mencapai satu tujuan yang telah ditetapkan [1].

Sistem memiliki tiga komponen atau fungsi dasar yang berinteraksi, yaitu yang pertama komponen input (masukan) yang melibatkan penangkapan dan perakitan berbagai elemen yang memasuki sistem untuk diproses. Input yang dimaksud dalam hal ini berupa keseluruhan penginputan data yang berkaitan dengan transaksi dalam siklus pendapatan dan pengeluaran yang dilakukan oleh pihak yang berwenang. Kemudian komponen yang kedua yaitu proses, yaitu melibatkan tahap transformasi yang mengubah input menjadi output. Yang dimaksud tahap disini mencakup penghitungan dan kalkulasi dari data-data transaksi siklus pendapatan dan pengeluaran yang masuk ke sistem. Dan komponen terakhir yaitu output (keluaran) yang melibatkan perpindahan elemen yang telah diproduksi oleh proses.

Output yang dimaksud adalah laporan keuangan dan laporan produk yang berhasil dijual yang dihasilkan dari sistem informasi akuntansi revenue cycle. Dari berbagai definisi yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah golongan dari komponen dan elemen yang disatukan untuk menggapai tujuan tertentu [2].

2.2 Karakteristik Sistem

Sebuah sistem mempunyai beberapa karakteristik, yang diantaranya yaitu sebagai berikut:

- a. Komponen atau Elemen (*Components*) adalah suatu sistem yang terdiri dari komponen-komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk suatu kesatuan.
- b. Batas Sistem (*Boundary*) merupakan daerah yang membatasi antara sistem yang satu dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Adanya batas sistem, maka sistem dapat membentuk suatu kesatuan, karena dengan batas sistem ini, fungsi dan tugas dari subsistem satu dengan yang lainnya berbeda tetapi tetap saling berinteraksi.
- c. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*) adalah segala sesuatu diluar batas sistem yang mempengaruhi operasi suatu sistem.
- d. Penghubung Sistem (*Interface*) merupakan suatu media (penghubung) antara satu subsistem dengan subsistem lainnya yang membentuk satu kesatuan.
- e. Masukan (*Input*) adalah energi atau sesuatu yang dimasukkan ke dalam suatu sistem yang dapat berupa masukan yaitu energi yang dimasukkan supaya sistem dapat beroperasi.
- f. Luaran (*Output*) merupakan hasil dari energi yang diolah dan diklarifikasi menjadi luaran yang berguna, juga menjadi luaran atau tujuan akhir sistem.
- g. Pengolah (*Process*) adalah suatu sistem yang mempunyai bagian pengolah yang akan mengubah input menjadi output.
- h. Sasaran (*Objective*) merupakan sasaran dari sistem yang sangat menentukan masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya.

2.3 Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah kumpulan dari sub-sub sistem yang saling terintegrasi dan berkolaborasi untuk menyelesaikan masalah tertentu dengan cara mengolah data dengan alat yang namanya komputer sehingga memiliki nilai tambah dan bermanfaat bagi pengguna [3]. Selain itu Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan [4].

Pengertian lain juga mengatakan bahwa sistem informasi adalah suatu system di dalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian yang mendukung fungsi organisasi yang manajerial dalam kegiatan srategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang di perlukan [5].

Dari ketiga definisi yang dikemukakan oleh para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah suatu data yang dihimpun, dikategorikan, dan diproses sampai menjadi satu kesatuan informasi yang saling

berkesinambungan satu sama lain dan saling mendukung sampai menjadi sebuah informasi yang bermanfaat bagi si penerimanya.

2.4 Website

Website merupakan sebuah kumpulan halaman-halaman *web* beserta *file-file* pendukungnya, seperti *file* gambar, video, dan *file* digital lainnya yang disimpan pada sebuah *web server* yang umumnya dapat diakses melalui internet. Atau dengan kata lain, *website* adalah sekumpulan folder dan *file* yang mengandung banyak perintah dan fungsi fungsi tertentu, seperti fungsi tampilan, fungsi menangani penyimpanan data, dsb. *Website* bisa digolongkan ke dalam beberapa jenis, seperti *website* pribadi, *website* komersial, *website* pemerintahan, dan *website* lembaga nirlaba [6].

2.5 MySQL

MySQL adalah Sebuah program *database* server yang mampu menerima dan mengirimkan datanya sangat cepat, *multi user* serta menggunakan perintah dasar SQL (*Structured Query Language*).

MySQL merupakan dua bentuk lisensi, yaitu *FreeSoftware* dan *Shareware*. MySQL yang biasa kita gunakan adalah MySQL *FreeSoftware* yang berada dibawah Lisensi GNU/GPL (*General Public License*).

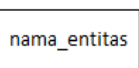
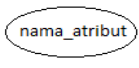

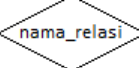

MySQL Merupakan sebuah *database* server yang *free*, artinya kita bebas menggunakan *database* ini untuk keperluan pribadi atau usaha tanpa harus membeli atau membayar lisensinya. MySQL pertama kali dirintis oleh seorang *programmer database* bernama Michael Widenius. Selain *database* server, MySQL juga merupakan program yang dapat mengakses suatu *database* MySQL yang berposisi sebagai *Server*, yang berarti program kita berposisi sebagai *Client*. Jadi MySQL adalah sebuah *database* yang dapat digunakan sebagai *Client* maupun *server*.

Database MySQL merupakan suatu perangkat lunak *database* yang berbentuk *database* relasional atau disebut *Relational Database Management System* (RDBMS) yang menggunakan suatu bahasa permintaan yang bernama SQL (*Structured Query Language*) [9].

2.6 Entity Relationship Diagram

ERD (*Entity Relation Diagram*) merupakan sebuah diagram yang digunakan untuk merancang hubungan antar tabel-tabel dalam basis data. ERD (*Entity Relation Diagram*) berguna untuk menggambarkan gambaran dari dunia nyata yang akan diterapkan pada suatu *database* sebuah sistem. ERD melihat objek nyata dapat sebagai sebuah entitas-entitas yang memiliki relasi antara entitas yang satu ataupun yang lain. Dengan ERD sendiri dapat membantu mengurangi kesalahan-kesalahan dalam melakukan perancangan *database* dari gambaran dunia nyata dan struktur *database* seperti redundansi data, hubungan – hubungan antara entitas, dan lain sebagainya [10]. Dalam ERD terdapat beberapa simbol dengan cara penulisannya yang dijelaskan pada Tabel 1

TABEL 1. SIMBOL ERD

Simbol	Nama	Keterangan
	Entitas/ <i>Entitiy</i>	Merupakan data inti yang akan disimpan; bakal tabel pada basis data; biasanya mengacu pada benda yang terlibat dalam aplikasi yang akan dibuat.
	Atribut	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam satu entitas.
	Atribut kunci primer	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas sebagai kunci akses <i>record</i> yang diinginkan.
	Relasi	Penghubung antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja.
	Asosiasi/ <i>Association</i>	Penghubung antara relasi dan entitas di mana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian.

2.7 UML

Unified Modelling Language (UML) adalah sebuah “bahasa” yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem. Dengan menggunakan UML kita dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun. Tetapi karena UML juga menggunakan *class* dan *operation* dalam konsep dasarnya, maka ia lebih cocok untuk penulisan piranti lunak dalam bahasabahasa berorientasi objek seperti C++, Java, C# atau VB.NET. Walaupun demikian, UML tetap dapat digunakan untuk modeling aplikasi prosedural dalam VB atau C.

Seperti bahasa-bahasa lainnya, UML mendefinisikan notasi dan *syntax*/semantik. Notasi UML merupakan sekumpulan bentuk khusus untuk menggambarkan berbagai diagram piranti lunak. Setiap bentuk memiliki makna tertentu, dan UML *syntax* mendefinisikan bagaimana bentuk-bentuk tersebut dapat dikombinasikan [11].

2.8 Diagram Pembangunan Sistem

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Sebuah *use case* merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. *Use case* merupakan sebuah pekerjaan tertentu, misalnya *login* ke sistem, melakukan *create* sebuah daftar belanja, dan sebagainya. Seorang atau sebuah aktor adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu [11]. Dalam *use case* diagram terdapat beberapa simbol dengan cara penulisannya yang dijelaskan pada Tabel 2.

TABEL 1. SIMBOL *USE CASE* DIAGRAM

Nama	Keterangan
<i>Use Case</i>	<i>Use Case</i> mendeskripsikan urutan dari aksi nilai yang terukur dari aktor dan digambarkan oleh lingkaran lonjong.
<i>Actor</i>	<i>Actor</i> merupakan orang, organisasi, ataupun sistem eksternal yang melakukan <i>role</i> pada satu atau lebih interaksi dalam sistem. Aktor digambar dalam bentuk orang-orangan.
<i>Association / Asosiasi</i>	Asosiasi merupakan penghubung antara aktor dan <i>use case</i> yang terlihat pada diagram <i>use case</i> dengan bentuk sebagai garis solid. Asosiasi terbentuk jika aktor ikut serta dengan interaksi yang digambarkan lewat <i>use case</i> . Asosiasi dimodelkan sebagai garis yang menghubungkan <i>use case</i> dan aktor antar satu dengan lainnya, dengan kepala panah pada ujung sisinya yang opsional untuk diberikan. Kepala panah tersebut sering digunakan untuk menentukan arah dari pelaku yang memicu pada hubungan atau menentukan aktor utama dalam <i>use case</i> .
<i>Generalization</i>	<i>Generalization</i> menunjukkan spesialisasi <i>actor</i> untuk dapat berpartisipasi dengan <i>use case</i> .
<i>Include</i>	<i>Include</i> menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya.
<i>Extend</i>	<i>Extend</i> menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.

2.9 Visual Studio Code

Visual Studio Code (VS Code) ini adalah sebuah teks editor ringan dan handal yang dibuat oleh Microsoft untuk sistem operasi multiplatform, artinya tersedia juga untuk versi Linux, Mac, dan Windows. Teks editor ini secara langsung mendukung bahasa pemrograman JavaScript, Typescript, dan Node.js, serta bahasa pemrograman lainnya dengan bantuan plugin yang dapat dipasang via marketplace Visual Studio Code (seperti C++, C#, Python, Go, Java, dst) [1].

2.10 XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak bebas yang mendukung banyak sistem informasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program *Apache*, *HTTP Server*, *MySQL database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan *Perl* [3].

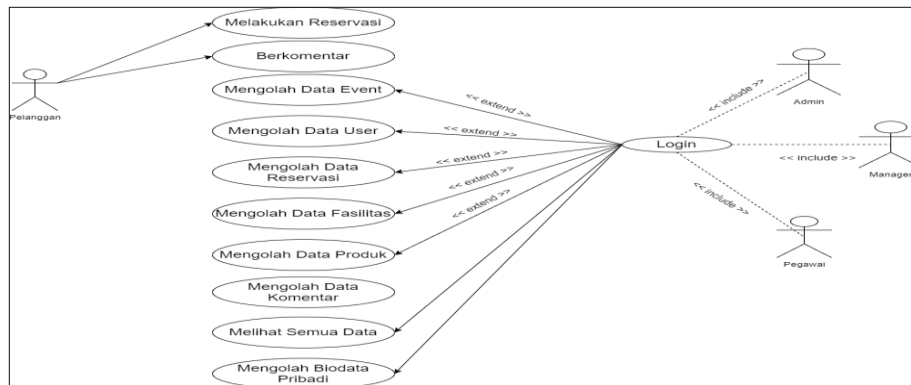
3. METODE

3.1 Perancangan Desain

Perancangan desain sistem informasi De La Sirra Café & Resto terdiri dari *entity relationship diagram*, *user case diagram*, *activity diagram*, *data flow diagram* dan desain *interface* sistem.

3.2 Use case Diagram

Use case Diagram dalam sistem informasi De La Sirra Café & Resto ini bertujuan untuk menjelaskan apa saja yang akan diperbuat atau dilakukan seorang *user* di dalam system. Terdapat empat *user* dalam sistem informasi De La Sirra Café & Resto yang dibuat yaitu *admin*, *manager* dan *pegawai*. *Use Case Diagram* dari sistem informasi De La Sirra Café & Resto dijelaskan pada gambar 1.



Gambar 1 Use case diagram

Usecase diagram pada Gambar 1 merupakan gambaran dari aktifitas yang dapat dilakukan *admin*, *manager*, *pegawai* dan *pelanggan* pada sistem informasi De La Sirra Café & Resto, bahwa *admin* dapat melakukan proses pengolahan data seperti berikut:

- a. Melakukan *login* terlebih dahulu untuk mengakses pengelolaan data dalam sistem.
- b. Setelah melakukan *login admin* bisa melakukan proses menambah, mengubah, dan menghapus data event, produk, akun, fasilitas dan reservasi serta dapat melihat semua data yang ada dalam sistem. *Admin* bisa memantau reservasi acara serta mengelola *user* dari sistem.
- c. *Logout* digunakan untuk keluar dari sistem

Manager dapat melakukan proses pengolahan data pada sistem seperti berikut :

- a. *Login* untuk masuk ke halaman *manager* dan bisa melihat semua hal yang ada dihalaman *admin* tetapi tidak bisa mengolah datanya (CRUD), hanya melihat saja.
- b. Dapat mengelolah data diri (*Manager*) seperti nama, alamat, password, dll.
- c. Melihat segala data event, produk, akun, fasilitas dan reservasi yang terbaru dari *Admin*.
- d. *Logout* digunakan untuk keluar dari sistem.

Pegawai dapat melakukan proses pengolahan data pada sistem seperti berikut :

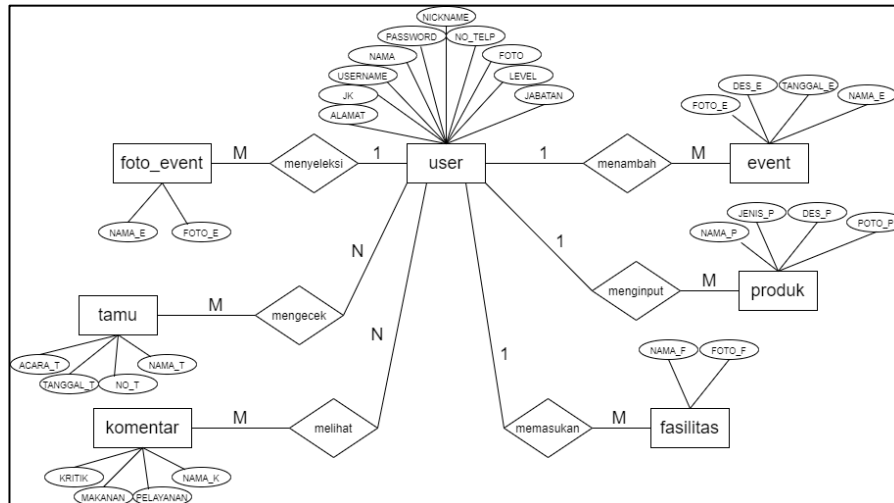
- a. *Login* untuk masuk ke halaman *pegawai*.
- b. Dapat mengelolah data diri (*Pegawai*) seperti nama, alamat, password, dll.
- c. *Logout* digunakan untuk keluar dari sistem.

Pelanggan dapat melakukan proses pengolahan data pada sistem seperti berikut :

- a. Dapat melakukan reservasi ketika mengklik tombol booking halaman utama dan akan diarahkan ke halaman reservasi.
- b. Dapat melakukan komentar yang sudah disediakan disamping web.

3.2 Entity Relationship Diagram (ERD)

Salah satu komponen utama dalam suatu sistem informasi adalah adanya suatu data atau basis data tidak terkecuali dalam Sistem Informasi De La Sirra Café & Resto ini. *Entity relationship diagram* dari Sistem Informasi De La Sirra Café & Resto dapat digambarkan seperti pada Gambar 2.



Gambar 2 ERD Sistem Informasi De La Sirra Café & Resto

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

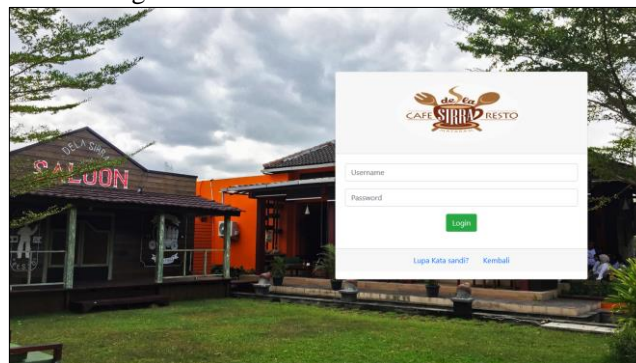
4.1 Implementasi Sistem

Implementasi pembuatan sistem informasi De La Sirra Café & Resto menggunakan PHP MySQL sebagai *backend* dan HTML dan CSS sebagai *frontend* tanpa *framework* karena dalam implementasinya lebih mudah di implementasikan

Implementasi pembuatan sistem informasi De La Sirra Café & Resto terdiri dari implementasi desain *interface*, dalam implementasi desain *interface* terapat tampilan halaman, tampilan halaman web memiliki beberapa tampilan diantaranya :

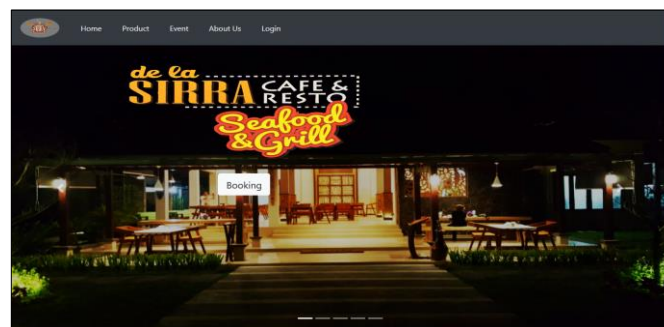
1. Halaman Login

Gambar 3 merupakan implementasi dari halaman *login* yang muncul ketika *user* (*manager*, *pegawai* maupun *admin*) mengakses halaman Login ini.



Gambar 3 Implementasi halaman login

2. Halaman Reservasi



Gambar 4 Implementasi halaman awal

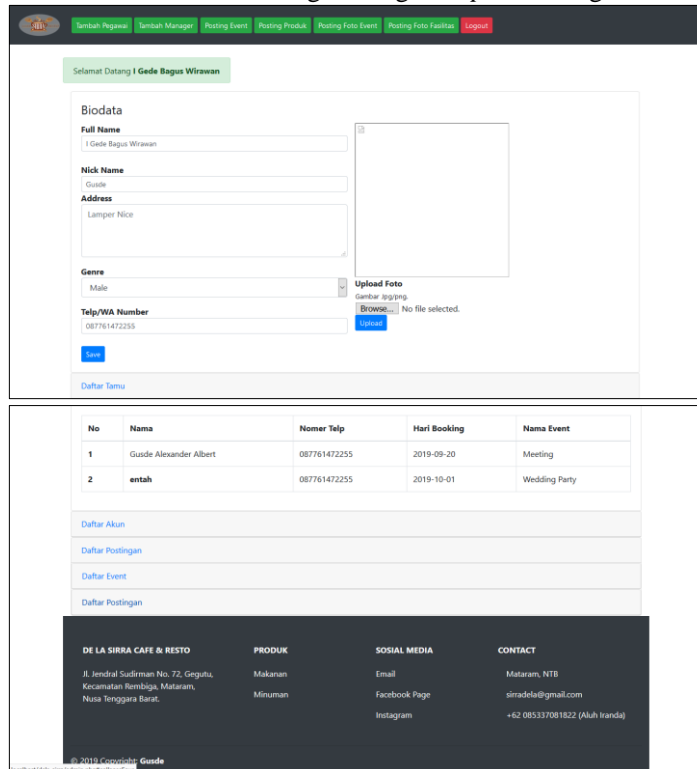
Gambar 4 merupakan implementasi dari halaman *awal* yang digunakan melihat apa saja layanan, fasilitas dan produk dari De La Sirra Café & Resto (*Identitas*).

3. Halaman *User*

Halaman *User* Merupakan halaman yang dapat diakses oleh *user* ketika sudah melakukan login, halaman user terdiri dari satu halaman yang diatur oleh Jquery untuk kemudahannya :

a. Halaman *Dashboard Admin*

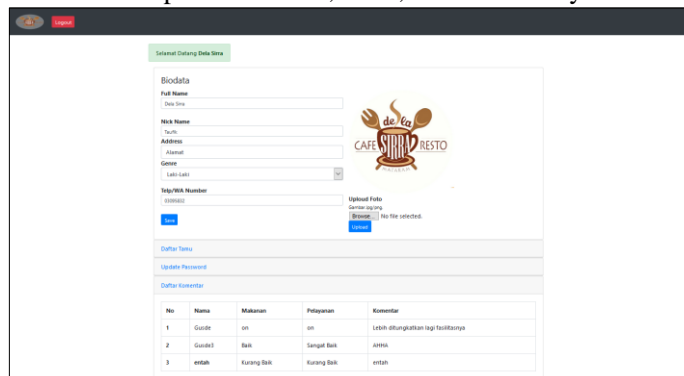
Gambar 5 merupakan implementasi dari halaman *Admin* yang dimunculkan pada saat *user* telah melakukan *login*. Pada halaman ini menampilkan 1 menu utama yang memiliki beragam kuasa untuk mengolah data yang ada di dalam sistem informasi ini. Terdapat juga modal yang berfungsi melakukan *pop up* sesuai dengan perintah modal yang tertera. Kemudian ada daftar yang data yang sudah dilengkapi dengan fitur update dan delete data di masing masing *collapse* sub bagian data.



Gambar 5 Implementasi halaman *dashboard admin*

b. Halaman *Dashboard Manager*

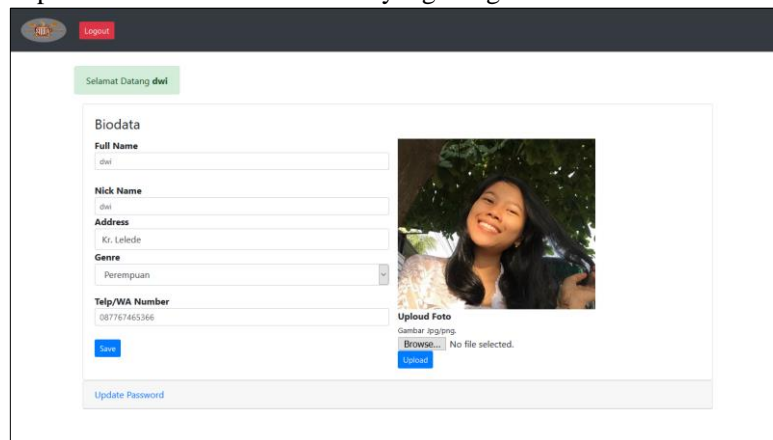
Gambar 6 merupakan implementasi dari halaman *dashboard manager* yang dimunculkan pada saat *user* login. Pada halaman ini ditampilkan fitur untuk logout dan collapse yang berfungsi untuk melihat semua data yang ada didalam sistem seperti komentar, tamu, dan data lainnya.



Gambar 6 Implementasi halaman *Dashboard Manager*

c. Halaman *Dashboard Pegawai*

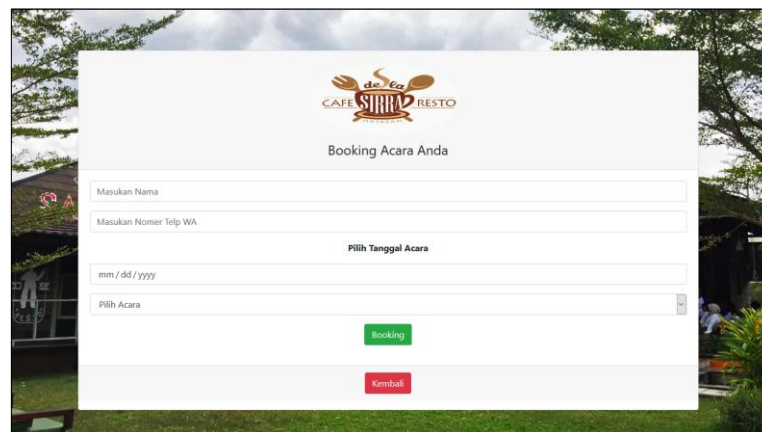
Gambar 7 merupakan implementasi dari halaman event yang dimunculkan pada saat *user* memilih menu event. Pada halaman ini ditampilkan event-event yang sudah ada dalam bentuk gambar dan judul event sehingga *user* dapat melihat dan mencari event yang diinginkan.



Gambar 7 Implementasi halaman *dashboard pegawai*

4. Halaman *Booking*

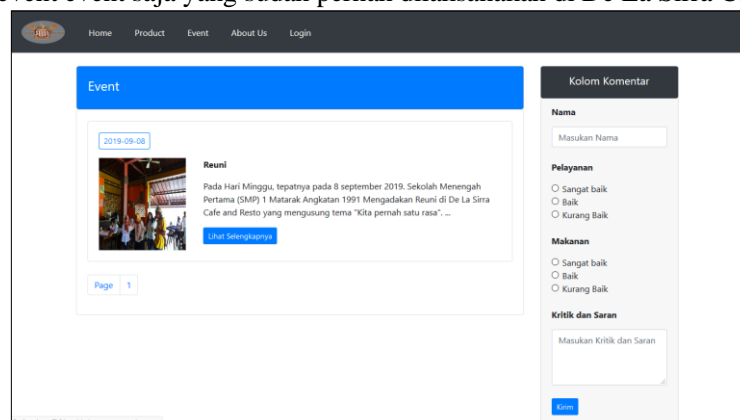
Gambar 8 merupakan implementasi dari halaman booking yang muncul ketika *user* (pelanggan) mengakses halaman Booking ini.



Gambar 8 Implementasi halaman *booking*

5. Halaman *event*

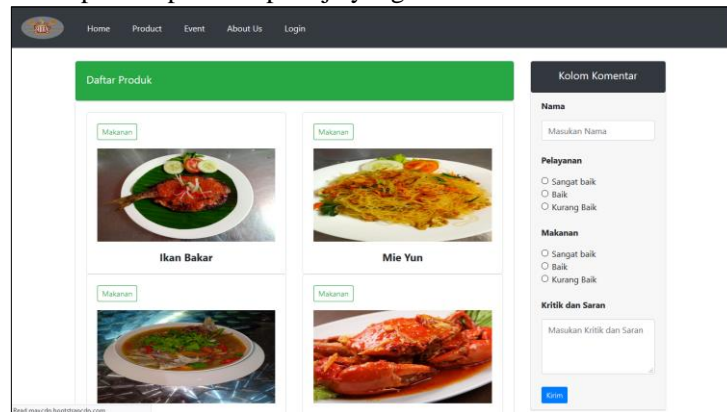
Gambar 9 merupakan implementasi dari halaman *event* yang muncul ketika *user* mengakses halaman event ini. Halaman ini berisi event event saja yang sudah pernah dilaksanakan di De La Sirra Café & Resto.



Gambar 9 Implementasi halaman *event*

6. Halaman *product*

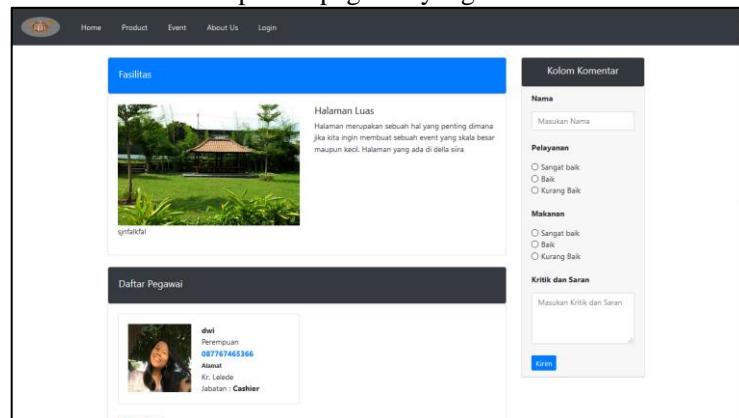
Gambar 10 merupakan implementasi dari halaman *product* yang muncul ketika *user* mengakses halaman *product* ini. Halaman ini berisi produk produk apa saja yang tersedia di De La Sirra Café & Resto.



Gambar 10 Implementasi halaman *product*

7. Halaman *about us*

Gambar 11 merupakan implementasi dari halaman *about us* yang muncul ketika *user* mengakses halaman *about us* ini. Halaman ini berisi fasilitas dan profile pegawai yang ada di De La Sirra Café & Resto.



Gambar 11 Implementasi halaman *about us*

4.2 Pembahasan Sistem

Pengembangan sistem Informasi De La Sirra Café & Resto dalam proses pengembangannya mengalami beberapa tahapan yang kami lakukan diantaranya kami mencari tau permasalahan yang sedang dialami oleh perusahaan De La Sirra Café & Resto khususnya di bidang promosi dan reservasi sehingga kami mengusulkan sebuah sistem informasi De La Sirra Café & Resto yang dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang ada, selanjutnya kami meminta beberapa kebutuhan data yang akan kami gunakan dalam pembuatan sistem ini serta kami juga selalu berdiskusi dengan manager tentang hal reservasi dan promosi di De La Sirra Café & Resto.

Metode waterfall adalah metode yang dipilih untuk proses pembuatan website ini, dimana metode waterfall memiliki proses yang berurutan dari perencanaan, pemodelan, implementasi dan pengujiannya. Sistem Informasi De La Sirra Café & Resto mendapatkan *feedback* positif dari pegawai De La Sirra Café & Resto, menurut beliau sistem ini cukup memenuhi kebutuhan promosi dan reservasi dan sangat nyaman dalam penggunaannya yang harapan kedepannya bisa segera dipergunakan dengan baik oleh admin dan pegawai De La Sirra Café & Resto.

4.3 Pengujian Kuesioner Pegawai

TABEL 3. PENGUJIAN KUESIONER PEGAWAI

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	C	TS	STS
1.	Tampilan sistem sudah sangat baik dan mudah di gunakan	2	8	3	0	0
2.	Sistem mempermudah pekerjaan pegawai	3	8	0	0	0
3.	Pengelolaan data pada sistem akurat	2	4	7	0	0
4.	Sistem sangat menunjang kinerja instansi	2	7	3	0	0
5.	Sistem sudah memenuhi syarat sesuai dengan kinerja instansi	4	5	3	0	0
Total		13	32	16	0	0
Rata - Rata (%)		21,311	52,459	26,229		

Berdasarkan hasil pengujian kuesioner yang dilakukan, maka dapat dihitung total keseluruhan dari pernyataan responden yaitu terdiri dari berjumlah 61 poin dan terdiri di SS (Sangat Setuju) berjumlah 13 poin yang berpersentase 21,331%, S (Setuju) berjumlah 32 poin yang berpersentase 52,459%, dan C (Cukup) berjumlah 16 poin yang berpersentase 26,229%. Dapat disimpulkan bahwa sistem ini dapat membantu para pegawai De La Sirra Café & Resto dalam melakukan pekerjaannya.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari sistem informasi De La Sirra Café & Resto ini antara lain sebagai berikut :

1. Rancangan Sistem Informasi De La Sirra Café & Resto berbasis *web* dibuat berdasarkan hasil analisis terhadap kebutuhan cafe untuk yang kemudian akan disajikan dalam bentuk yang lebih informatif kepada pengelola reservasi dan promosi kepada pelanggan di De La Sirra Café & Resto.
2. Sistem informasi De La Sirra Café & Resto berbasis web ini digunakan oleh *admin* untuk mengelola data identitas cafe, menu, maupun fasilitas baik itu melihat, meng-*input*-kan, meng-*edit*, dan menghapus serta pelanggan untuk melihat serta melakukan reservasi dan melihat produk maupun fasilitas yang tersedia di De La Sirra Café & Resto.
3. Rancangan Sistem Informasi De La Sirra Café & Resto berbasis *web* dibuat untuk mempermudah dan mempercepat kinerja di Admin/Pegawai dalam mengelola data masuk dalam hal reservasi dan data identitas cafe, menu, maupun fasilitas.
4. Berdasarkan hasil pengujian kuesioner yang dilakukan, maka dapat dihitung total keseluruhan dari pernyataan responden yaitu terdiri dari berjumlah 61 poin dan terdiri di SS (Sangat Setuju) berjumlah 13 poin yang berpersentase 21,331%, S (Setuju) berjumlah 32 poin yang berpersentase 52,459%, dan C (Cukup) berjumlah 16 poin yang berpersentase 26,229%. Dapat disimpulkan bahwa sistem ini benar benar sangat berguna untuk membantu para pegawai De La Sirra Café & Resto melakukan pekerjaannya. Sistem Informasi ini masih belum bisa dikatakan sempurna, terdapat beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi perhatian untuk pengembangan kedepannya.
 1. Sistem informasi perpustakaan berbasis web sekarang ini hanya dikembangkan dengan menggunakan PHP *native*, kedepannya diharapkan dapat dikembangkan dengan menggunakan *framework* seperti Code Igniter, Laravel, atau lainnya.
 2. Diharapkan sistem ini dibuat lebih lengkap, tidak hanya pengelolaan data reservasi maupun promosi tetapi juga pengelolaan data yang lain.
 3. Dalam melakukan pengembangan sistem alangkah baiknya untuk menganalisis secara mendetail kebutuhan terlebih dahulu sehingga sistem yang dibangun sesuai dengan spesifikasi dan mudah dalam melakukan *maintanence* kedepannya seperti melakukan normalisasi tabel dalam *database*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Tohari, *Astah - Analisis serta perancangan sistem Informasi melalui pendekatan UML*. Yogyakarta: ANDI, 2014.
- [2] F. Martin. *UML Distilled Edisi 3*. Yogyakarta : Andi. 2005.
- [3] M. Faizal and S. L. Putri, *Sistem Informasi Pengolahan Data Pegawai Berbasis Web (Studi Kasus Di Pt Perkebunan Nusantara Viii Tambaksari)*. *J. Teknol. Inf. dan Komun. STMIK Subang*, pp. 1–23, 2017.
- [4] R. Taufiq, *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.
- [5] J. Hartono, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset, 2005.
- [6] T. Sutabri, *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta, 2012.
- [7] H. Hartono, “Pengertian Website Dan Fungsinya,” *Ilmu Teknol. Inf.*, pp. 2–7, 2014.
- [8] M. Faridl, “Fitur Dahsyat Sublime Text 3,” *Lug Stikom*, pp. 1–12, 2015.
- [9] H. Saputro, *Modul Pembelajaran Praktek Basis Data (Mysql)*. *Modul Pembelajaran Prakt. Basis Data*, pp. 1–34, 2016.
- [10] B. Raharjo, *Belajar Otodidak Membuat Database Menggunakan MySQL*. Bandung: Informatika, 2011.
- [11] E. A. K. Lestari, S. E. Anjarwani, N. Agitha, “<https://jcosine.if.unram.ac.id>,” Vol.2 No.1:Juni 2018. Available : <https://doi.org/10.29303/jcosine.v2i1.68> .