

## Sistem informasi penjualan makanan pada rumah makan bersaudara berbasis java

<sup>1</sup>Sri Melati Sagita, <sup>2</sup>Rini Amalia, <sup>3</sup>Ahmad Faisal

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Informatika, Universitas Indraprasta PGRI  
Jl. Raya Tengah, Kp. Gedong, Jakarta Timur, Indonesia

e-mail : <sup>1</sup>61tamelati2013@gmail.com , <sup>2</sup>reen\_amaleea@yahoo.com ,  
<sup>3</sup>echalleo87@gmail.com

**Received:** May 16, 2023

**Revised:** June 22, 2023

**Accepted:** June 27, 2023

Page : 49-60

**Abstrak :** Sistem Informasi Penjualan Makanan pada Rumah Makan Bersaudara merupakan aplikasi berbasis Java yang dikembangkan untuk mempercepat dan mengelola proses penjualan makanan di rumah makan tersebut. Dalam sistem ini, pelayan atau kasir dapat dengan mudah mencatat pesanan pelanggan, mengelola inventaris bahan makanan, dan menghasilkan laporan penjualan. Sistem ini memanfaatkan bahasa pemrograman Java dan mungkin menggunakan kerangka kerja Java untuk membangun aplikasi yang handal. Fitur utama yang disediakan meliputi pencatatan pesanan, pengelolaan inventaris, pembuatan laporan penjualan, dan manajemen pengguna. Pencatatan pesanan memungkinkan pelayan atau kasir untuk dengan cepat memasukkan pesanan pelanggan dan mencatat jumlah makanan yang dipesan. Pengelolaan inventaris melibatkan pemantauan stok bahan makanan yang tersedia di rumah makan, dengan sistem memberikan peringatan jika stok mendekati batas minimal. Pembuatan laporan penjualan akan memberikan informasi mengenai pendapatan, makanan yang paling laris, dan tren penjualan. Fitur manajemen pengguna memungkinkan pengelola rumah makan untuk mengatur hak akses pengguna, seperti pelayan, kasir, atau manajer. Hal ini membantu dalam mengatur dan membatasi akses ke sistem sesuai dengan peran dan tanggung jawab masing-masing pengguna. Sistem Informasi Penjualan Makanan pada Rumah Makan Bersaudara berbasis Java dirancang untuk meningkatkan efisiensi operasional rumah makan dan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pelanggan. Implementasi sistem ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan persyaratan khusus dari rumah makan tersebut.

**Kata kunci:** Sistem Informasi Penjualan Makanan, Java-based Food Sales System, Rumah Makan Bersaudara, Aplikasi Penjualan Makanan

**Abstract :** *The Food Sales Information System at the Bersaudara Restaurant is a Java-based application developed to accelerate and manage the process of selling food at the restaurant. In this system, waiters or cashiers can easily record customer orders, manage food inventory, and generate sales reports. These systems utilize the Java programming language and may use the Java framework to build powerful applications. The main features provided include order recording, inventory management, sales report generation, and user management. Order logging allows the waiter or cashier to quickly enter*

*customer orders and record the quantity of food ordered. Inventory management involves monitoring the stock of food ingredients available at the restaurant, with the system giving a warning if the stock is approaching the minimum limit. Making sales reports will provide information about revenue, best selling foods, and sales trends. The user management feature allows restaurant managers to manage user access rights, such as waiters, cashiers or managers. This helps in managing and limiting access to the system according to the roles and responsibilities of each user. The Food Sales Information System at the Java-based Bersaudara Restaurant is designed to improve restaurant operational efficiency and provide a better experience for customers. The implementation of this system can be adjusted to the specific needs and requirements of the restaurant*

**Keywords:** *Food Sales Information System, Java-based Food Sales System, Brothers Restaurant, Food Sales Application*



**Journal of Engineering, Technology and Computing (JETCom)** This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

---

## **Pendahuluan (or Introduction)**

Sistem Informasi Penjualan Makanan pada Rumah Makan Bersaudara merupakan sebuah aplikasi yang dibangun berbasis Java untuk memudahkan pengelolaan dan transaksi penjualan makanan di rumah makan tersebut. Sistem ini dirancang untuk membantu meningkatkan efisiensi dan kecepatan dalam proses penjualan, serta mempermudah pengelolaan inventaris dan pelaporan penjualan. Rumah makan Bersaudara adalah sebuah bisnis yang menyediakan berbagai macam makanan kepada pelanggannya. Dalam operasional sehari-hari, rumah makan tersebut memerlukan suatu sistem yang dapat mengelola berbagai aspek, mulai dari pencatatan pesanan, pengelolaan inventaris bahan makanan, hingga pembuatan laporan penjualan.

Sistem Informasi Penjualan Makanan akan memberikan solusi untuk mengotomatisasi proses-proses tersebut. Dengan menggunakan sistem ini, pelayan atau kasir dapat memasukkan pesanan pelanggan secara digital, mencatat pembayaran, dan menghasilkan nota atau struk pembayaran dengan mudah. Selain itu, sistem ini juga akan mengelola inventaris bahan makanan, sehingga dapat memantau stok yang tersedia dan memberikan peringatan jika ada bahan yang perlu diisi ulang.

Penjualan makanan merupakan hal yang penting dalam operasional sebuah rumah makan. Melakukan penjualan makanan secara efisien dan tepat waktu adalah faktor yang krusial untuk kesuksesan sebuah rumah makan. Oleh karena itu, perlu dibuat sistem aplikasi penjualan makanan pada rumah makan dengan menggunakan sistem yang terkomputerisasi. Sistem aplikasi ini akan membantu mempercepat proses penyelesaian pekerjaan di rumah makan. Menurut jurnal "Pengembangan Aplikasi Kasir Pada Sistem Informasi Rumah Makan Padang Ariung" oleh Tim Kajian Informatika, sistem aplikasi kasir pada rumah makan berbasis komputer dapat memudahkan proses transaksi dan meminimalisir waktu perhitungan [1]. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Tim Kajian Informatika, pembuatan aplikasi kasir pada sistem informasi Rumah Makan Padang Ariung, mereka berhasil mengembangkan sebuah aplikasi kasir yang dapat memudahkan proses transaksi serta menghasilkan sebuah aplikasi kasir pada sistem informasi Rumah Makan Padang Ariung yang dapat mempercepat proses transaksi dan mengurangi waktu perhitungan.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Tim Peneliti dari Universitas X berjudul "Sistem Informasi Penjualan Makanan Dan Minuman Di Wejie Kopi Berbasis Web" juga menekankan pentingnya penggunaan sistem informasi dalam pemesanan makanan dan minuman Sistem pemesanan yang terkomputerisasi lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan sistem manual [2]. Dalam upaya memenuhi kebutuhan dan harapan konsumen, rumah makan Bersaudara telah mengambil langkah untuk mengembangkan sistem informasi penjualan makanan.

Di dunia yang serba cepat saat ini, sangat penting bagi perusahaan makanan untuk mengikuti kemajuan teknologi guna merampingkan operasi mereka dan memberikan pengalaman pelanggan yang lebih baik. Untuk mencapai tujuan ini, penting untuk menerapkan sistem aplikasi penjualan terkomputerisasi di perusahaan makanan. Sistem aplikasi ini dapat sangat memudahkan proses transaksi dan meminimalkan waktu yang diperlukan untuk perhitungan.

## **Tinjauan Literatur (or Literature Review)**

### **Java sebagai bahasa pemrograman**

Java adalah bahasa pemrograman serbaguna yang telah mendapatkan popularitas luar biasa di bidang pengembangan aplikasi. Ketangguhannya, independensi platform, dan pustaka yang luas menjadikannya pilihan ideal untuk mengembangkan berbagai aplikasi. Salah satu keuntungan utama menggunakan Java dalam pengembangan aplikasi adalah independensi platformnya. Aplikasi Java dapat berjalan di sistem operasi apa pun yang memiliki Java Virtual Machine yang terpasang, yang menjadikannya sangat portabel dan dapat diakses oleh khalayak yang lebih luas [3]. Selain itu, Java dikenal karena sifatnya yang berorientasi objek, yang memungkinkan pengembang mengatur kode mereka menjadi komponen yang dapat digunakan kembali. Ini membuatnya lebih mudah untuk memelihara dan memperbarui aplikasi, karena perubahan yang dilakukan pada satu komponen dapat disebarkan ke seluruh aplikasi. Selain itu, kesederhanaan dan kemudahan penggunaan Java menjadikannya bahasa pilihan bagi banyak pengembang. Dengan sintaks yang jelas dan dokumentasi yang komprehensif, Java menawarkan kurva pembelajaran yang mulus untuk pengembang dari semua tingkat keahlian.

### **Sistem Informasi Penjualan Makanan**

Sistem Informasi Penjualan Makanan adalah suatu aplikasi atau perangkat lunak yang digunakan untuk memudahkan proses penjualan makanan pada rumah makan. (Widayanti et al., 2018) Sistem ini menggunakan sistem yang terkomputerisasi, memungkinkan pengguna untuk melakukan proses penjualan dengan lebih efektif dan efisien. Dengan adanya sistem informasi penjualan makanan, proses penyelesaian pekerjaan dapat dipercepat dan memperoleh informasi yang akurat untuk mendukung pengambilan keputusan yang tepat [4]. Sistem mengotomatiskan pembuatan tanda terima, menghilangkan kebutuhan untuk menulis manual oleh kasir. Ini menghilangkan potensi kesalahan dan menghemat waktu bagi kasir dan pelanggan. Selain itu, sistem membantu dalam mengatasi masalah yang timbul dari sistem penjualan manual. Dengan menerapkan sistem informasi penjualan berbasis desktop, transaksi dapat dipercepat dan proses pengambilan keputusan dapat disederhanakan. Sistem ini memungkinkan pengguna untuk menginput, mengubah, menghapus, mencari, memfilter, dan mencetak data pada media kertas. Sistem informasi penjualan berbasis desktop mempermudah proses transaksi penjualan dan pengolahan data. Ini juga memberi manajemen pandangan komprehensif tentang penjualan dan laporan keuangan, memungkinkan mereka membuat keputusan berdasarkan informasi.

### **Database dan pengelolaan inventaris**

Database dan pengelolaan inventaris adalah dua hal yang sangat penting dalam dunia bisnis. Dengan adanya pencatatan inventaris yang telah terkomputerisasi, perusahaan dapat dengan mudah memperbarui, mencari, dan menghapus informasi tentang peralatan dengan efisien [5]. Hal ini memungkinkan perusahaan untuk memiliki pemahaman yang lebih baik tentang jumlah persediaan

yang dimiliki, menghindari kekosongan persediaan, dan mengoptimalkan kebijakan inventarisasi. Pada dasarnya, database inventaris adalah kumpulan data yang terstruktur tentang semua aset dan persediaan yang dimiliki oleh perusahaan. Keberadaan database inventaris yang terkomputerisasi dan pengelolaannya dengan baik dapat memberikan beberapa manfaat penting bagi perusahaan. Selain itu, database inventaris yang terkomputerisasi juga memungkinkan perusahaan untuk dengan mudah melacak dan mengelola data inventaris tersebut. Dengan data yang terstruktur dan dapat diakses dengan mudah, perusahaan dapat memonitor persediaan secara real-time, mengidentifikasi kebutuhan persediaan, dan mengambil tindakan yang diperlukan untuk memastikan kelancaran operasional.

### **Antarmuka Pengguna**

Antarmuka Pengguna adalah elemen penting dalam pengembangan aplikasi dan perangkat lunak. Antarmuka Pengguna adalah elemen penting dalam pengembangan aplikasi dan perangkat lunak. Antarmuka pengguna (User Interface/UI) adalah komponen yang memungkinkan interaksi antara pengguna dan sistem, baik itu dalam bentuk grafis, teks, atau suara. Antarmuka Pengguna (User Interface/UI) adalah komponen yang memungkinkan interaksi antara pengguna dan sistem, baik itu dalam bentuk grafis, teks, atau suara [6].

User Interface merupakan elemen penting dalam pengembangan aplikasi dan perangkat lunak. Ini memainkan peran penting dalam memastikan bahwa pengguna dapat berinteraksi secara efektif dengan sistem dengan cara yang ramah pengguna dan intuitif. Antarmuka pengguna berfungsi sebagai jembatan antara pengguna dan perangkat lunak yang mendasarinya, memungkinkan pengguna untuk memasukkan perintah, mengakses informasi, dan menavigasi melalui berbagai fungsi dan fitur.

### **Manajemen Pengguna dan Keamanan**

Dalam lanskap teknologi yang berkembang pesat saat ini, pengelolaan akses pengguna dan keamanan aplikasi di Java telah menjadi aspek penting bagi organisasi dan pengembang. Java menawarkan antarmuka pengguna yang kaya, kinerja, keserbagunaan, portabilitas, dan keamanan yang dibutuhkan oleh aplikasi saat ini. Dengan karakteristiknya yang kuat, Java berfungsi sebagai bahasa pemrograman yang ideal untuk memastikan keselamatan dan keamanan aplikasi. Ketangguhan dan fitur keamanan Java menjadikannya pilihan yang sangat baik untuk mengelola akses pengguna dan memastikan perlindungan informasi sensitif. Teknologi sistem, JSP, yang merupakan teknik pengembangan web berbasis Java Servlets, semakin meningkatkan pengelolaan akses pengguna dan keamanan aplikasi di Java [7]. Fitur keamanan Java, seperti Java Virtual Machine dan manajer keamanan, menyediakan platform yang aman dan terjamin untuk mengembangkan dan menjalankan aplikasi. Fitur-fitur ini menerapkan batasan waktu proses dan kode sandbox yang tidak tepercaya, mencegahnya mengakses sistem operasi lainnya. Selain itu, Java menyediakan rangkaian API keamanan yang dapat digunakan pengembang untuk meningkatkan keamanan aplikasi mereka. Selain itu, penyebaran luas Java di browser dan server menyederhanakan pembuatan aplikasi web dengan jaminan keamanan yang kuat.

### **Metode Penelitian (or Research Method)**

#### **Desain Penelitian**

Desain penelitian adalah kerangka kerja atau cetak biru untuk melakukan studi untuk mengumpulkan dan menganalisis data untuk menjawab pertanyaan penelitian. Ini berarti bahwa desain penelitian adalah aspek penting dari penelitian apa pun karena memberikan struktur dan rencana untuk mengumpulkan dan menganalisis data untuk menjawab pertanyaan penelitian yang memandu penelitian secara efektif. Rancangan penelitian yang dirancang dengan baik menentukan bagaimana penelitian akan dilakukan, termasuk metode dan teknik apa yang akan digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data [8]. Desain penelitian memainkan peran penting dalam memastikan bahwa masalah penelitian yang diselidiki ditangani secara efisien. Rancangan penelitian adalah dasar dari sebuah penelitian dan memainkan peran penting dalam memastikan bahwa pertanyaan penelitian ditangani secara efektif. Ini berfungsi sebagai peta jalan untuk keseluruhan

proses penelitian, menguraikan langkah-langkah yang akan diambil untuk mengumpulkan dan menganalisis data. Studi penelitian yang dirancang dengan baik sangat penting untuk menghasilkan hasil yang andal dan valid.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung dan pencatatan sistematis atas unsur-unsur yang muncul dalam gejala-gejala yang ada dalam suatu objek penelitian yang ada pada lingkungan baik yang sedang berlangsung maupun masih dalam tahap yang meliputi berbagai aktifitas perhatian terhadap suatu kajian objek menggunakan pengindraan. Dan merupakan suatu tindakan yang dilakukan secara sadar dan sesuai urutan.

2. Wawancara

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan maka didapatkan hasil bahwa Rumah Makan Bersaudara masih menggunakan sistem manual dalam melakukan semua aktivitas pendataannya, sehingga tidak dapat mengandalkan data jika suatu saat diperlukan dan kurangnya keamanan dan keakuratan data yang membuat pemilik tidak dapat mengetahui dengan pasti keuntungan dan kerugian serta omset yang di dapat perbulannya.

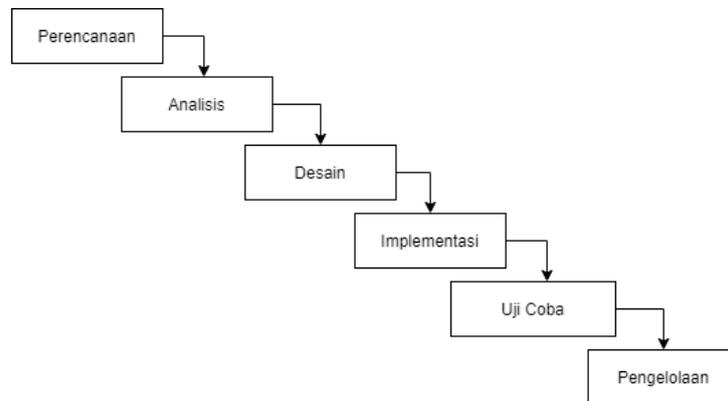
3. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mencari data dan informasi melalui buku-buku dan jurnal baik secara online maupun offline yang sesuai dengan penelitian yang sedang dilakukan.

### **Langkah-Langkah Pengembangan Sistem**

Dengan menggunakan metodologi *System Development Life Cycle (SDLC)* sebagai pengembangan sistem yang akan dibuat. *System Development Life Cycle (SDLC)* adalah siklus hidup pengembangan sistem yang digunakan untuk membuat suatu sistem informasi yang dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan yang terdiri dari tahap-tahap: rencana (planning), analisis (analysis), desain (design), implementasi (implementation), uji coba (testing) dan pengelolaan (maintenance) [9].

SDLC yang digunakan dalam penelitian ini adalah model waterfall. *Model waterfall* adalah model yang sangat sering digunakan dalam pengembangan sistem atau System Engineering (SE) [10]. Adapun model gambar waterfall yang dilakukan pada penelitian sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Model Waterfall

### 1. **Perencanaan**

Pada tahapan ini melakukan perencanaan dalam melakukan survei, rentang waktu penelitian, langkah-langkah penelitian, dan tahapan-tahapan dalam perancangan sistem yang akan dibangun.

### 2. **Analisis**

Pada tahapan ini melakukan analisis untuk mengumpulkan data-data dan alur sistem yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem dimana alur dan data-data tersebut dapat menunjang pengembangan sistem aplikasi penjualan.

### 3. **Desain**

Pembuatan struktur data, arsitektur perangkat lunak, rincian prosedural, karakteristik antarmuka, dilaksanakan pada tahap ini. Rancangan pada aplikasi penjualan pada Rumah Makan Bersaudara sebagai berikut : form masukan yaitu form data pelanggan, form data bahan pokok, dan form data menu makanan. Kemudian untuk form transaksi yaitu Form transaksi pembelian dan transaksi penjualan. Kemudian untuk keluaran seperti laporan data pelanggan, laporan data bahan pokok, laporan data transaksi pembelian, dan laporan data transaksi penjualan.

### 4. **Implementasi**

Evaluasi bertujuan untuk menemukan suatu masalah yang berkaitan dengan perancangan sistem agar dapat diperbaiki dan dapat disempurnakan.

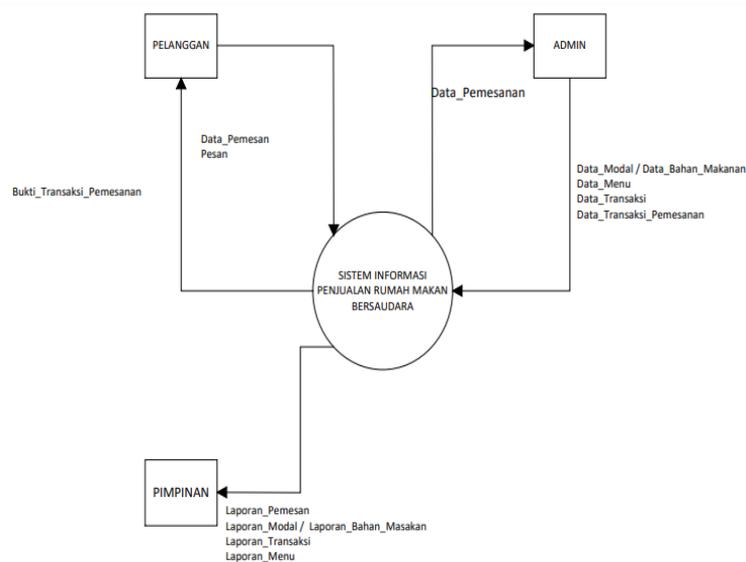
### 5. **Uji Coba**

Pada tahap ini program akan diuji coba. Dengan rangkaian pengujian ini dijalankan bersama-sama dengan data aktual dari sistem yang sedang berjalan atau sistem yang sudah ada. Memastikan semua fungsi sistem bekerja dengan baik dan benar agar sistem yang telah dikembangkan dapat menjamin kualitas software dan menjadi peninjauan terakhir terhadap spesifikasi, desain, dan pengkodean.

### 6. **Pengelolaan**

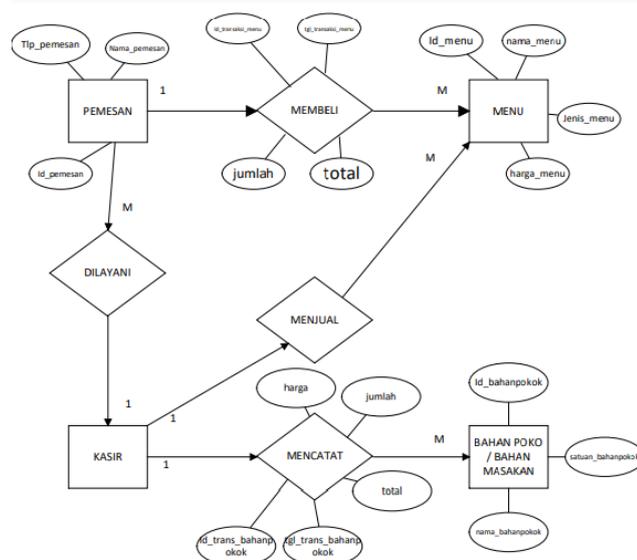
Pada tahap ini program akan digunakan sepenuhnya sebagai sistem informasi penjualan makanan pada Rumah Makan Beraudara. Semua proses penjualanakan menggunakan aplikasi ini termasuk pencatatan pendataan pelanggan, menu makanan, modal, data transaksi, serta laporan penjualan.

**Hasil dan Pembahasan (or Results and Analysis)**



Gambar 2. Diagram Konteks Sistem

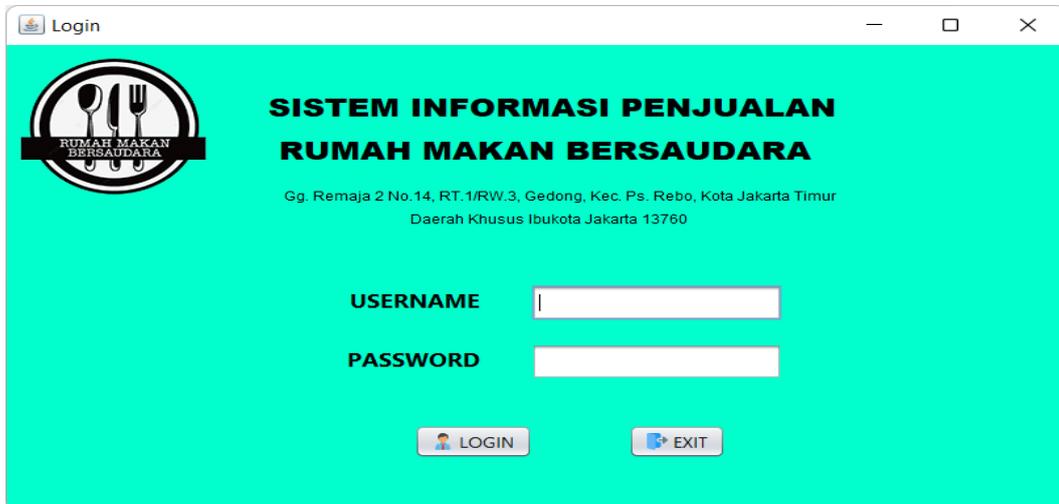
Diagram konteks suatu sistem memberikan gambaran tentang interaksi antara sistem dan entitas eksternalnya. Ini menggambarkan batas-batas sistem dan mengidentifikasi input dan output utama. # Dengan demikian, ini adalah alat penting untuk memahami keseluruhan fungsi sistem dan hubungannya dengan entitas eksternal. Memiliki diagram konteks yang jelas dan terdefinisi dengan baik sangat penting untuk analisis dan pengembangan sistem.



Gambar 3. Entity Relation Diagram (ERD)

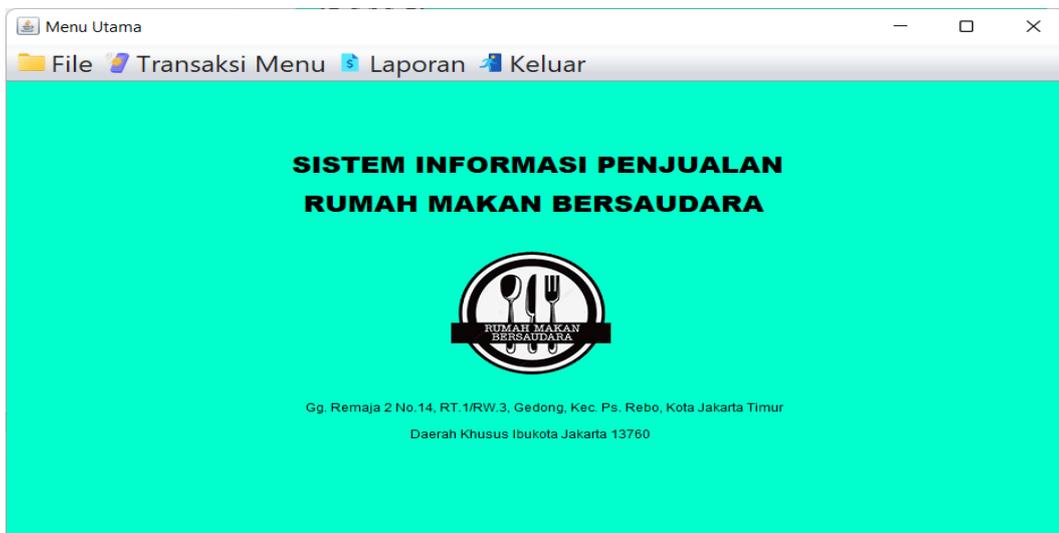
Diagram Relasi Entitas adalah representasi visual dari struktur konseptual database, menunjukkan bagaimana entitas yang berbeda berhubungan satu sama lain. Dengan menggunakan simbol dan garis, ERD mengilustrasikan hubungan antar entitas, seperti tabel dalam database, dan

memberikan pemahaman yang jelas tentang bagaimana data diatur dan dihubungkan di dalam sistem. Diagram ini adalah alat penting untuk desain dan pengembangan basis data karena membantu dalam tahap perencanaan dan analisis untuk membuat sistem baru atau meningkatkan sistem yang sudah ada.



Gambar 4. Tampilan Layar Login Aplikasi

Dalam hal aplikasi perangkat lunak, layar login sering kali menjadi titik kontak pertama bagi pengguna. Sangat penting bagi layar login untuk memiliki desain yang ramah pengguna dan intuitif. Layar login yang dirancang dengan baik harus memiliki tata letak yang menarik secara visual, instruksi yang jelas untuk login, dan kolom input yang mudah digunakan untuk memasukkan nama pengguna dan kata sandi.



Gambar 5. Tampilan Layar Menu

Antarmuka pengguna, khususnya menu layar tampilan, memainkan peran penting dalam perangkat elektronik atau perangkat lunak apa pun. Ini adalah representasi visual di mana pengguna berinteraksi dan menavigasi sistem. Antarmuka menu yang dirancang dengan baik tidak hanya meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan tetapi juga meningkatkan produktivitas dan efisiensi. Dengan hati-hati mempertimbangkan tata letak, pengaturan, dan fungsionalitas layar menu,

desainer dapat membuat antarmuka yang intuitif dan ramah pengguna yang memungkinkan pengguna mengakses fitur dan fungsi yang mereka butuhkan dengan mudah.



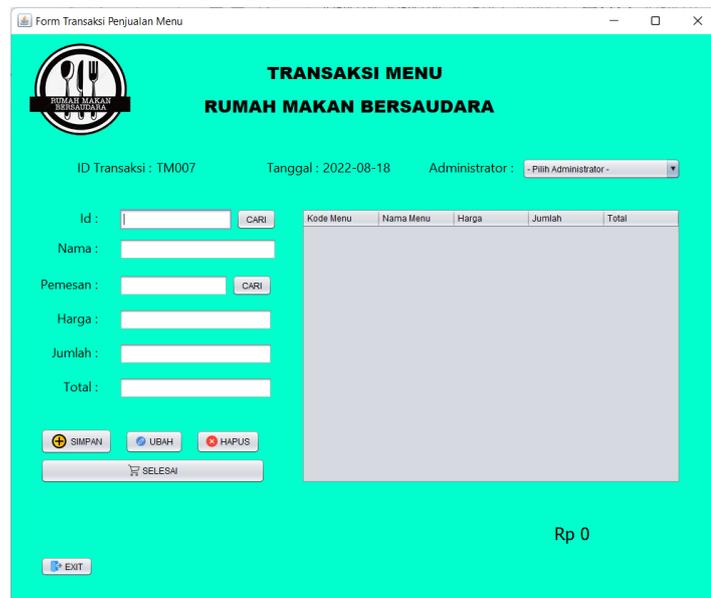
Gambar 6. Tampilan Layar Data Menu

Menu Tampilan Layar Data, atau Display Screen Data Menu dalam bahasa Inggris, adalah fitur penting di berbagai perangkat dan sistem yang memberi pengguna akses ke berbagai fungsi dan opsi. Ini berfungsi sebagai antarmuka visual yang memungkinkan pengguna untuk menavigasi menu, memilih opsi, dan melihat informasi.

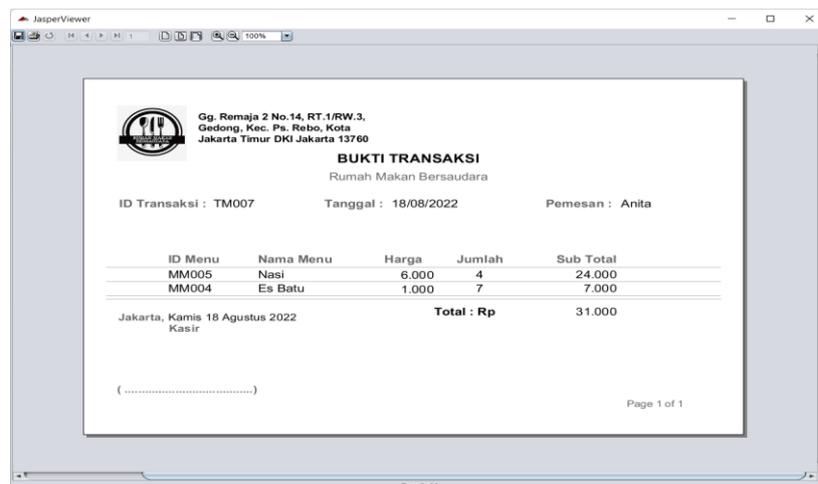


Gambar 7. Tampilan Layar Kategori bahan masakan

sebuah platform yang dirancang untuk memberi pengguna akses ke berbagai resep masakan. Untuk memastikan pengalaman pengguna yang optimal, tim di belakang Aplikasi Kolepa sangat menekankan pada perancangan antarmuka yang intuitif dan menarik secara visual.

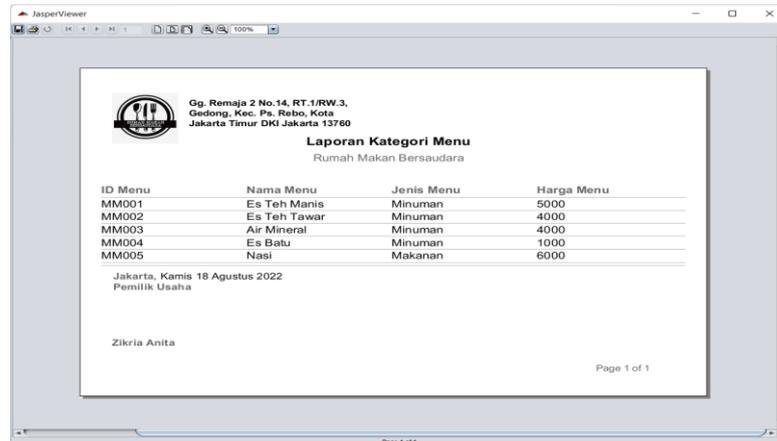


Gambar 8. Tampilan Layar Data Transaksi Penjualan



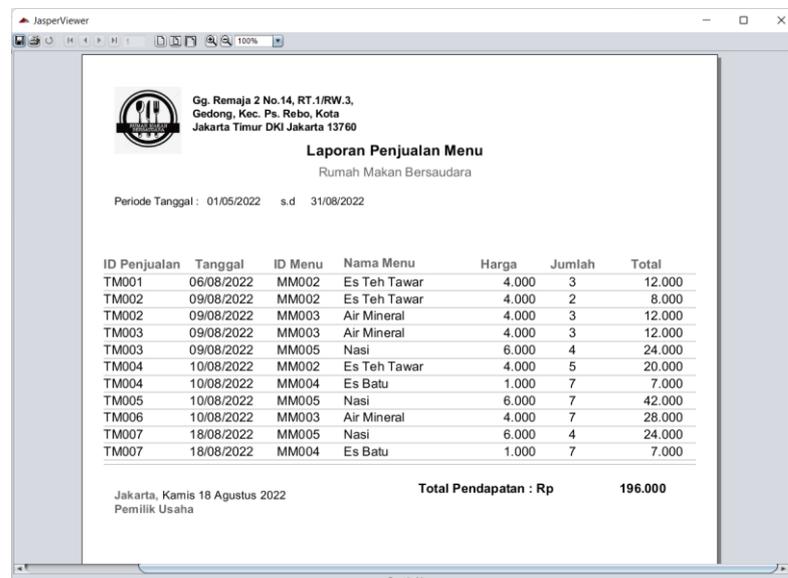
Gambar 9. Tampilan Layar Bukti Transaksi

Dalam bisnis apa pun, menyimpan catatan transaksi yang akurat dan terorganisir sangat penting karena beberapa alasan. Pertama, ini membantu dalam memantau dan melacak aktivitas bisnis. Hal ini memungkinkan bisnis memiliki gambaran yang jelas tentang kesehatan keuangan mereka, mengidentifikasi tren dan pola, serta membuat keputusan yang tepat. Kedua, pencatatan yang akurat memfasilitasi pengambilan keputusan yang cepat dan efektif. Dengan pembukuan yang tepat, bisnis dapat dengan mudah mengakses dan menganalisis data keuangan, memungkinkan mereka membuat keputusan yang tepat terkait investasi, penganggaran, strategi penetapan harga, dan alokasi sumber daya.



ID Menu	Nama Menu	Jenis Menu	Harga Menu
MM001	Es Teh Manis	Minuman	5000
MM002	Es Teh Tawar	Minuman	4000
MM003	Air Mineral	Minuman	4000
MM004	Es Batu	Minuman	1000
MM005	Nasi	Makanan	6000

Gambar 10. Tampilan Layar Laporan Menu



ID Penjualan	Tanggal	ID Menu	Nama Menu	Harga	Jumlah	Total
TM001	06/08/2022	MM002	Es Teh Tawar	4.000	3	12.000
TM002	09/08/2022	MM002	Es Teh Tawar	4.000	2	8.000
TM002	09/08/2022	MM003	Air Mineral	4.000	3	12.000
TM003	09/08/2022	MM003	Air Mineral	4.000	3	12.000
TM003	09/08/2022	MM005	Nasi	6.000	4	24.000
TM004	10/08/2022	MM002	Es Teh Tawar	4.000	5	20.000
TM004	10/08/2022	MM004	Es Batu	1.000	7	7.000
TM005	10/08/2022	MM005	Nasi	6.000	7	42.000
TM006	10/08/2022	MM003	Air Mineral	4.000	7	28.000
TM007	18/08/2022	MM005	Nasi	6.000	4	24.000
TM007	18/08/2022	MM004	Es Batu	1.000	7	7.000

**Total Pendapatan : Rp 196.000**

Gambar 11. Tampilan Layar Laporan Transaksi

### Kesimpulan (or Conclusion)

Kesimpulan dari Sistem Informasi Penjualan Makanan pada Rumah Makan Bersaudara berbasis Java adalah Sistem Informasi Penjualan Makanan pada Rumah Makan Bersaudara berbasis Java adalah aplikasi yang dikembangkan untuk mengelola dan mempercepat proses penjualan makanan di rumah makan tersebut. Sistem ini menggunakan bahasa pemrograman Java dan mungkin memanfaatkan kerangka kerja Java yang populer untuk membangun aplikasi yang handal dan efisien. Fitur utama sistem ini meliputi pencatatan pesanan, pengelolaan inventaris bahan makanan, pembuatan laporan penjualan, dan manajemen pengguna. Pencatatan pesanan memungkinkan pelayan atau kasir untuk memasukkan pesanan pelanggan dengan mudah, mencatat jumlah makanan yang dipesan, dan mungkin menambahkan catatan khusus jika diperlukan. Pengelolaan inventaris melibatkan pemantauan stok bahan makanan yang tersedia di rumah makan. Setiap kali ada pesanan, stok akan otomatis berkurang, dan sistem memberikan peringatan jika stok mendekati batas minimal. Sistem akan menghasilkan laporan penjualan harian, mingguan, atau bulanan yang memberikan informasi tentang pendapatan, makanan yang laris, dan tren penjualan. Fitur manajemen pengguna

memungkinkan pengelola rumah makan untuk mengelola hak akses pengguna, seperti pelayan, kasir, atau manajer.

## Referensi (Reference)

- [1] A. Muthohari and S. Rahayu, "Pengembangan aplikasi kasir pada sistem informasi Rumah Makan Padang Ariung," *Jurnal Algoritma*, vol. 13, no. 1, pp. 157–163, 2016.
- [2] R. Rismaniah, K. Widiyanto, and T. Setiyorini, "Sistem Informasi Penjualan Makanan Dan Minuman Di Wejie Kopi Berbasis Web," *Information Management For Educators And Professionals: Journal of Information Management*, vol. 5, no. 1, pp. 55–64, 2020.
- [3] A. Theodoraki and S. Xinogalos, "Studying students' attitudes on using examples of game source code for learning programming," *Informatics in Education*, vol. 13, no. 2, pp. 265–277, 2014.
- [4] W. Rahayu, "Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Hugas Tani Batu Malang," *SMATIKA Jurnal*, vol. 8, no. 02, pp. 50–55, 2018.
- [5] D. N. Azizah and N. Nurgiyatna, "Pengembangan Sistem Inventory Barang Perusahaan Dagang Berbasis Website (Studi Kasus: CV. Agung Nugraha)," *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, vol. 21, no. 1, pp. 42–48, 2021.
- [6] T. M. Anggraeni, G. F. Fitriana, and C. Ramdani, "Penerapan Metode TOPSIS sebagai Rekomendasi Pemilihan Wisata (Studi Kasus: Kabupaten Cilacap)," *Journal of Applied Informatics and Computing*, vol. 5, no. 2, pp. 160–168, 2021.
- [7] F. Wei and Q. Zhang, "Design and implementation of online shopping system based on B/S Model," in *MATEC Web of Conferences*, EDP Sciences, 2018, p. 03033.
- [8] S. S. S.-I. Sadeeq and I. N. May, "Effect of International Crude Oil Prices on Nigeria's Gross Domestic Product from (1985-2020)," *Journal of Human Resource and Sustainability Studies*, vol. 11, no. 01, pp. 118–137, 2023.
- [9] A. Fatoni and D. Dwi, "Rancang bangun sistem extreme programming sebagai metodologi pengembangan sistem," *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, vol. 3, no. 1, 2016.
- [10] F. Galandi, "Metode Waterfall: Definisi, Tahapan, Kelebihan dan Kekurangan," *Retrieved Desember*, vol. 28, p. 2019, 2016.