

## E-Commerce Food Pada Dapur A&A Berbasis Website

M. Rifai<sup>1</sup>, Eka rahayu<sup>2</sup>, Nurjamiyah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Sistem Informasi, Universitas Harapan Medan, Indonesia

Email : [muhammadrifai0403@gmail.com](mailto:muhammadrifai0403@gmail.com)<sup>1</sup>, [eka.r0041@gmail.com](mailto:eka.r0041@gmail.com)<sup>2</sup>, [nurjamiyah7@gmail.com](mailto:nurjamiyah7@gmail.com)<sup>3</sup>

### INFORMASI ARTIKEL

#### Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi : 31 Oktober 2024

Revisi Akhir : 05 November 2024

Diterbitkan Online : 30 November 2024

#### Kata Kunci:

Dapur A&A, E-commerce, Penjualan, RAD

#### Korespondensi :

Telepon / Hp : +62 822-7215-9969

E-mail : [muhammadrifai0403@gmail.com](mailto:muhammadrifai0403@gmail.com)

### A B S T R A K

*E-commerce* dapat diartikan sebagai proses bisnis atau perdagangan yang dilakukan secara elektronik melalui jaringan komputer atau internet, meliputi berbagai aktivitas seperti pembelian dan penjualan produk atau jasa, pemasaran, distribusi, dan pembayaran. Kendala yang terjadi pada dapur A&A dalam melakukan aktivitas penjualannya yaitu dapur A&A masih menggunakan sarana penyebaran informasi yang sederhana melalui jejaring sosial seperti *facebook* dan *instagram*, untuk pemesanannya melalui *whatsapp* dan datang langsung ketempat untuk melakukan konfirmasi pesanan secara terperinci. Karena itu, pemesanan pelanggan kurang efektif saat memesan atau hanya mengetahui informasi tentang kualitas produk dari segi kualitas, varian, rasa, dan jenis makanan yang dijual di dapur A&A. Tujuan dari penelitian ini untuk dapat memaksimalkan volume penjualan dan meningkatkan pendapatan penjualan pada dapur A&A. *Rapid Application Development* (RAD) merupakan metode pengembangan sistem informasi dengan waktu singkat, sehingga di nilai tepat digunakan dalam pembangunan *E-Commerce*. Hasil penelitian Implementasi menggunakan metode RAD pada Sistem *E-Commerce Food Dapur A&A* terbukti efektif dalam menciptakan solusi yang responsif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan mempunyai berbagai fitur menu yang didesain untuk memudahkan pengguna mengakses dan mendapat informasi penjualan seperti jumlah stok yang masih tersedia dan harga. Dengan menerapkan sistem ini dapat mempunyai potensi untuk meningkatkan volume penjualan, tidak hanya di tingkat lokal tetapi juga hingga antar kota.

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat dari waktu ke waktu, mengakibatkan banyak penjual mencoba menggunakan teknologi informasi untuk membantu kelancaran bisnisnya [1]. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, manusia dapat membuat hal-hal baru yang lebih mudah bagi mereka untuk menjalani kehidupan sehari-hari dalam berbisnis. Saat ini, dunia telah mengenal teknologi yang di kenal sebagai internet. Dengan internet, setiap orang dapat berkomunikasi dengan orang-orang di seluruh dunia. Melalui internet mereka dapat memperoleh dan menyebarkan berbagai informasi yang dibutuhkan kapan saja dan dimana saja. Salah satunya usaha bisnis menggunakan teknologi internet dapat memberikan pelayanan yang maksimal kepada pelanggan.

Untuk penjualan yang maksimal perlu menerapkan metode RAD (*Rapid Application Development*) untuk mempromosikan menu dan harga makanan. *Rapid Application Development* (RAD) merupakan metode pengembangan sistem informasi dengan waktu singkat, sehingga di nilai tepat digunakan dalam pembangunan *E-commerce* tersebut [2].

*E-commerce* (*electronic commerce*) adalah suatu bentuk perdagangan atau transaksi bisnis yang dilakukan secara elektronik melalui internet. *E-commerce*, juga dikenal sebagai perdagangan elektronik atau e-dagang, adalah penyebaran, pembelian, penjualan, dan promosi barang dan jasa melalui internet atau jaringan komputer [3]. *E-commerce* dapat dilakukan oleh siapa saja dengan mitra bisnisnya, tanpa

dibatasi ruang dan waktu. Dalam aktivitas *E-commerce* sesungguhnya mengandung makna adanya hubungan antara penjual dan pembeli, transaksi antar pelaku bisnis, dan proses internal yang mendukung transaksi dengan perusahaan [4].

Setiap penjual menggunakan strategi pemasaran yang berbeda untuk menjual barang dagangannya. Dapur A&A merupakan suatu usaha yang bergerak di bidang penjualan makanan, dapur A&A menjual berbagai macam makanan, diantaranya risol, dimsum, lumpiah dan lain-lain. Dalam melakukan aktivitas penjualannya, dapur A&A masih menggunakan sarana penyebaran informasi yang sederhana melalui jejaring sosial seperti *facebook* dan *instagram*, untuk pemesanannya melalui *whatsapp* dan datang langsung ketempat untuk melakukan konfirmasi pesanan secara terperinci. Sehingga menyebabkan pemasaran produk belum optimal. Selain itu, *customer* kesulitan dalam mendapatkan informasi produk makanan yang akan di beli, karena *customer* harus terlebih dahulu menghubungi melalui kontak *whatsapp* yang sudah diset di akun media sosial. Maka dari itu akan berdampak pada kurang efektifnya *customer* saat melakukan pemesanan atau hanya sekedar mengetahui informasi tentang kualitas produk dari segi kualitas, varian, rasa, dan jenis makanan yang di jual pada dapur A&A.

Maka masalah yang terjadi pada penelitian ini yaitu bagaimana cara membangun *E-commerce food* pada dapur A&A berbasis website dengan menggunakan metode RAD. Metode pengembangan sistem yang digunakan hanya metode pengembangan

RAD (*Rapid Application Development*). Bertujuan untuk memaksimalkan *volume* penjualan dan meningkatkan pendapatan penjualan pada dapur A&A, dan manfaat dapat menambah daya jual yang lebih tinggi dari sebelumnya.

## 2. LANDASAN TEORI

### 2.1 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah gabungan dari teknologi dan aktivitas individu yang menggunakannya untuk membantu operasi dan manajemen. Kumpulan elemen informasi yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan data disebut sistem informasi [5].

### 2.2 Sistem Informasi Penjualan

Sistem informasi penjualan merupakan sistem informasi anak perusahaan yang memiliki banyak tugas untuk membuat, menyimpan, menghitung, dan membuat dokumen penjualan dan manajemen [6].

### 2.3 E-commerce

*E-commerce* adalah penjualan atau pertukaran barang, jasa, dan informasi melalui jaringan informasi, seperti internet [7].

### 2.4 Website

*Website* adalah kumpulan halaman web yang berisi informasi yang dapat diakses oleh orang di seluruh dunia melalui jalur internet [8].

### 2.5 MySQL

MySQL merupakan *software open source*. MySQL bekerja dengan sangat cepat, konsisten, dan mudah digunakan. MySQL adalah RDBMS (*Relational Database Management System*) yang banyak digunakan karena cepat dan mudah digunakan [8].

### 2.6 PHP

PHP adalah sebuah bahasa pemrograman *web* yang dapat ditanam dan dimasukkan ke dalam halaman web HTML [9].

### 2.7 CSS

CSS (*cascading style sheets*) adalah gaya untuk merapikan halaman yang memiliki tingkat dan memiliki elemen turunan. Elemen turunan secara otomatis mengikuti format elemen induknya saat diformat. [10].

### 2.8 XAMPP

XAMPP yaitu salah satu paket installer yang berisi Apache, yang merupakan web server tempat menyimpan file untuk website, dan Phpmyadmin, yang merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat database MySQL [8].

### 2.9 Java Scrit

Java Script merupakan bahasa pemrograman yang digunakan oleh pengembang untuk membuat halaman web yang menarik bagi pengguna. Fungsi JavaScript

dapat meningkatkan pengalaman pengguna situs web dengan berbagai cara, mulai dari menyegarkan umpan media sosial hingga menampilkan animasi dan peta interaktif.

### 2.10 Metode Rad

RAD adalah metode perangkat lunak inkremental yang berfokus pada siklus pengembangan yang cepat. RAD (*Rapid Application Development*) juga salah satu metode yang digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak [11].

### 2.11 Dapur A&A

Dapur A&A adalah suatu usaha yang bergerak di bidang penjualan makanan, dapur A&A menjual berbagai macam makanan, diantaranya risol, dimsum, lumpiah dan lain-lain.

## 3. METODOLOGI PENELITIAN

Proses pengembangan sistem membutuhkan metode yang berfungsi sebagai garis besar atau jalan menuju sukses. Metode pengembangan sistem yang digunakan peneliti adalah Metode RAD (*Rapid Application Development*). *Rapid Application Development* (RAD) merupakan metode pengembangan sistem informasi dengan waktu singkat, sehingga di nilai tepat digunakan dalam pembangunan *E-commerce* tersebut [2].



Gambar 3.1 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

### 1. Menentukan Persyaratan

Tahap ini, Peneliti dan pemilik Dapur A&A bekerja sama untuk menentukan persyaratan sistem *e-commerce* yang diperlukan. Hal ini mencakup fitur utama seperti kolom *chat*, laporan penjualan, testimoni produk dan lain-lain. Diskusi mendalam dengan penggunaan akhir untuk memastikan bahwa kebutuhan mereka dipahami dengan jelas.

### 2. Membuat Prototype

Setelah persyaratan ditentukan, Peneliti mulai membuat prototype dari sistem *E-commerce* menggunakan bahasa php. *Prototype* digunakan pemilik Dapur A&A dan pengguna akhir untuk memberikan umpan balik awal dan memastikan bahwa arah pengembangan sudah sesuai dengan keinginan.

### 3. Kontruksi Cepat

Berdasarkan dari umpan balik prototype, Peneliti melakukan kontruksi cepat untuk membangun versi yang lebih lengkap dari sistem *E-Commerce*. Dengan php pengembangan sistem jadi efisien dan cepat karena fitur fitur kebutuhan bisa terpenuhi. Pengujian dilakukan secara berkala utuk memastikan bahwa setiap komponen berfungsi dengan baik sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya.

### 4. Implemetasi

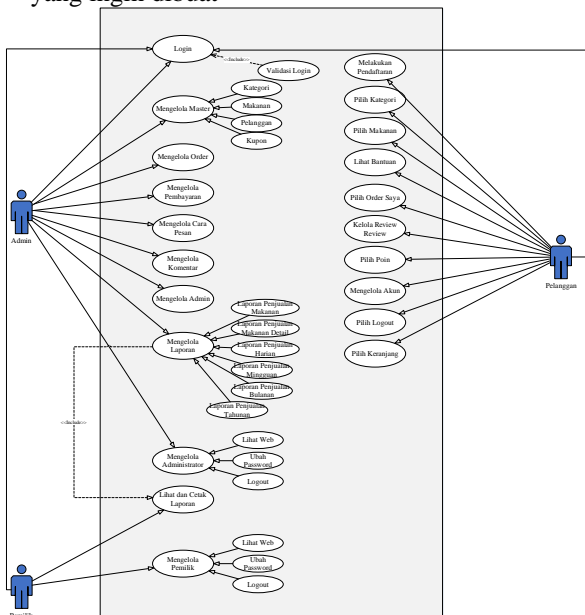
Tahap terakhir adalah implementasi di mana sistem *E-Commerce* yang sudah selesai dikembangkan diintegrasikan ke dalam oprasional Dapur A&A. Peneliti melakukan instalasi dan konfigurasi sistem, serta memberikan pelatihan kepada karywan atau staf Dapur A&A untuk menggunakan aplikasi dengan efektif. Pemantauan dan pemeliharaan dilakukan untuk memastikan sistem berjalanan dengan baik dan melakukan perbaikan jika ada masalah yang muncul.

#### 3.1 Perancang Desain

Tampilan, Unified Modelling Language (UML), basis data, dan database adalah komponen desain sistem. UML (*Unified Modelling Language*) adalah salah satu standar bahasa industri yang paling banyak digunakan untuk analisis dan desain, definisi persyaratan, dan desain arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek (Sari et al., 2022). UML pemodelan sistem dengan diagram dan teks sebagai penjelasan. Pemodelan sistem yang digunakan yaitu *Use Case diagram*, *activity diagram*, dan *classdiagram*.

##### 1. Use Case Diagram Dapur A&A.

*Use Case Diagram* adalah pemodelan yang menggambarkan perilaku atau kebiasaan dari sistem yang ingin dibuat



Gambar 3.2 Use Case Diagram Dapur A&A

Dalam perancangan sistem informasi Dapur A&A terdapat tiga aktor yaitu admin, pemilik dan

pelanggan. Deskripsi aktor tersebut dijabarkan pada tabel 3.1 sebagai berikut:

Tabel 3.1 Deskripsi Aktor pada *Use Case Diagram* Dapur A&A

No	Nama Aktor	Activity
1	Admin	Melakukan <i>login</i> ke sistem. Mengelola <i>master</i> . Mengelola <i>order</i> . Mengelola pembayaran. Mengelola cara pesan. Mengelola komentar. Mengelola <i>admin</i> . Mengelola laporan. Mengelola ubah <i>password Logout</i> dari sistem.
2	Pelanggan	Melakukan Pendaftaran Melakukan <i>login</i> ke sistem. Pilih makanan. Pilih kategori. Mengakses dan melihat halaman bantuan. Mengakses <i>order</i> saya. Memberikan <i>review</i> . Melihat poin. Mengelola akun. Melakukan <i>checkout</i> . <i>Logout</i> dari sistem
3	Pemilik	Melakukan <i>login</i> . Melihat dan cetak laporan. Mengelola <i>password</i> . Melakukan <i>logout</i> .

Pada tabel dibawah ini menerangkan identifikasi *Use Case* untuk *admin* dari sistem. Sistem untuk *E-Commerce Food* Pada Dapur A&A ada. Penjabaran *Use Case Admin* dijelaskan pada tabel 3.2

Tabel 3. 1 Deskripsi *Use Case Diagram* Admin

Admin		
No	Nama Use Case	Deskripsi Aktor
1	Validasi	Melakukan validasi <i>login</i> . Melakukan validasi <i>logout</i> .  Kategori: Mencari data kategori. Tambah data kategori Ubah data kategori. Hapus data kategori.  Makanan: Mencari data makanan. Tambah data makanan. Ubah data makanan. Hapus data makanan. Cetak data makanan. Tambah Gambar makanan.
2	Mengelola Master	Pelanggan: Mencari data pelanggan. Ubah data pelanggan. Hapus data pelanggan.  Kupon: Mencari data kupon. Tambah data kupon. Ubah data kupon. Hapus data kupon.
3	Mengelola Order	Mencari data pemesanan. Menampilkan detail data pemesanan. Cetak data pemesanan.

Admin		
No	Nama Use Case	Deskripsi Aktor
4	Mengelola Pembayaran	Mencari data konfirmasi pembayaran. Menampilkan data konfirmasi pembayaran.
5	Mengelola Cara Pesan	Menambah data atau informasi cara pesan. Mengubah data atau informasi cara pesan. Simpan.
6	Mengelola Komentar	Mencari <i>review</i> pelanggan. Melihat <i>review</i> pelanggan. Membalas <i>review</i> pelanggan.
7	Mengelola Data Admin	Menambah data <i>admin</i> . Mencari data <i>admin</i> . Mencetak data <i>admin</i> . Ubah data <i>admin</i> . Hapus data <i>admin</i> .
8	Mengelola Laporan	Laporan Penjualan makanan. Mencari data laporan penjualan makanan berdasarkan periode. Cetak data laporan penjualan makanan.
		Laporan Penjualan makanan detail. Mencari data laporan penjualan makanan detail berdasarkan periode. Pilih makanan. Cetak data laporan penjualan makanan detail.
		Laporan Penjualan harian. Mencari data laporan penjualan harian berdasarkan periode. Cetak data laporan penjualan harian.
		Laporan Penjualan mingguan. Mencari data laporan penjualan mingguan berdasarkan periode. Cetak data laporan penjualan mingguan.
9	Mengelola Administrator	Laporan Penjualan bulanan. Mencari data laporan penjualan bulanan berdasarkan periode. Cetak data laporan penjualan bulanan.
		Laporan Penjualan tahunan. Mencari data laporan penjualan tahunan berdasarkan periode. Cetak data laporan penjualan tahunan.
		Lihat <i>web</i> : Menampilkan halaman utama <i>web</i> atau menampilkan katalog makanan
		Ubah <i>password</i> : Mengganti <i>Password</i> .
		<i>Logout</i> : Keluar dari halaman utama sistem.

Pelanggan hanya dapat melakukan validasi *login*, mengakses seluruh menu yang ada pada halaman pelanggan selain itu pelanggan dapat melakukan transaksi pembelian dan menggunakan jasa kirim atau dikenal ekspedisi pengiriman barang dan melakukan *review*. Penjabaran *Use Case Diagram* Pelanggan dijelaskan pada tabel 3.3.

Tabel 3. 2 Deskripsi *Use Case Diagram* Pelanggan

Pelanggan		
No	Nama Use Case	Deskripsi Use Case
1	Validasi.	Melakukan validasi <i>login</i> . Melakukan validasi <i>logout</i> .
2	Pilih Makanan.	Menampilkan seluruh katalog makanan.
3	Pilih Kategori.	Memilih makanan berdasarkan kategori.
4	Pilih Bantuan.	Menampilkan informasi bantuan cara pemesanan.
5	Pilih <i>Order</i> Saya.	Menampilkan daftar pesanan makanan yang sedang diproses atau telah selesai diproses.
6	Pilih <i>Review</i> .	Menampilkan <i>review</i> komentar yang telah diulas sebelumnya. Menambah komentar baru.
7	Pilih Poin.	Menampilkan data poin.
8	Mengelola Akun.	Mengedit data pribadi pelanggan dan <i>password</i> .
9	Pilih Keranjang.	Menampilkan makanan yang sebelumnya telah dimasukkan ke dalam keranjang.
10	Melakukan <i>Logout</i> .	Keluar dari halaman utama sistem.

Pada tabel dibawah ini menerangkan identifikasi *use case* untuk pemilik dari Sistem untuk *E-Commerce Food* Pada Dapur A&A ada. Penjabaran *Use Case Admin* dijelaskan pada tabel 3.4

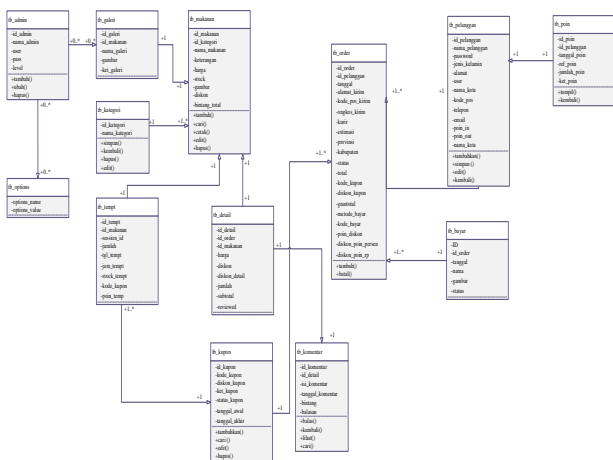
Tabel 3. 3 Deskripsi *Use Case Diagram* Pemilik

Pemilik		
No	Nama Use Case	Deskripsi Use Case
1	Validasi.	Melakukan validasi <i>login</i> . Melakukan validasi <i>logout</i> .
2	Mengelola Master Laporan.	Laporan Penjualan makanan. Mencari data laporan penjualan makanan berdasarkan periode. Cetak data laporan penjualan makanan.
		Laporan Penjualan makanan detail. Mencari data laporan penjualan makanan detail berdasarkan periode. Pilih makanan. Cetak data laporan penjualan makanan detail.
		Laporan Penjualan harian. Mencari data laporan penjualan harian berdasarkan periode. Cetak data laporan penjualan harian.
		Laporan Penjualan mingguan. Mencari data laporan penjualan mingguan berdasarkan periode. Cetak data laporan penjualan mingguan.
		Laporan Penjualan bulanan. Mencari data laporan penjualan bulanan berdasarkan periode. Cetak data laporan penjualan bulanan.
		Laporan Penjualan tahunan. Mencari data laporan penjualan tahunan berdasarkan periode. Cetak data laporan penjualan tahunan.
		Lihat <i>web</i> : Menampilkan halaman utama <i>web</i> atau menampilkan katalog makanan

Pemilik		
No	Nama Use Case	Deskripsi Use Case
9	Mengelola Pemilik.	Lihat web: Menampilkan halaman utama web atau menampilkan katalog produk
		Ubah password: Mengganti Password.
		Logout: Keluar dari halaman utama sistem.

1. Class Diagram Dapur A&A

Class diagram atau diagram kelas adalah salah satu jenis diagram struktur pada UML yang menggambarkan dengan jelas struktur serta deskripsi class, atribut, metode, dan hubungan dari setiap objek.



Gambar 3.3 Class Diagram Dapur A&A

Pada tabel dibawah ini akan dijelaskan mengenai keterangan dari class diagram pada Dapur A&A yang telah digambarkan sebelumnya:

3.5 Keterangan Kelas Diagram

Nama Kelas	Atribut	Operasi	Keterangan
tb_admin	id_admin nama_admin email user password level		Merupakan kelas data yang digunakan untuk memproses masuk kedalam halaman web berdasarkan tingkatan level admin dan pemilik.
tb_bayar	id_order tanggal nama gambar status		Merupakan kelas Data yang digunakan untuk memproses transaksi pembayaran.
tb_detail	id_detail id_order id_makanan harga diskon diskon_detail jumlah subtotal reviewed		Merupakan kelas data yang digunakan untuk memproses transaksi pemesanan makanan detail.

Nama Kelas	Atribut	Operasi	Keterangan
tb_galeri	id_galeri id_makanan nama_galeri gambar ket_galeri	tambah edit hapus cari	Menampilkan daftar gambar makanan berupa katalog.
tb_kategori	id_kategori nama_kategori	simpan kembali hapus edit	Merupakan kelas data yang digunakan untuk memproses segala pengaksesan terhadap kategori kategori makanan.
tb_komentar	id_komentar id_detail isi_komentar bintang balasan	balas kembali lihat cari	Merupakan kelas data yang digunakan untuk menambahkan ulasan dan komentar setelah proses transaksi penjualan berhasil.
tb_kupon	id_kupon kode_kupon diskon_kupon ket_kupon status_kupon tanggal_awal tanggal_akhir	tambahkan cari edit hapus	Merupakan kelas data yang digunakan untuk memproses tabel kupon.
tb_options	options_name options_value		Merupakan kelas data yang digunakan untuk memproses tabel options.
tb_order	id_order id_pelanggan tanggal alamat_kirim kode_pos_kirim ongkos_kirim kurir estimasi provinsi kabupaten status total kode_kupon diskon_kupon granttotal metode_bayar kode_bayar poin_diskon diskon_poin diskon_poin_persen diskon_poin_rp	tambah batal	Merupakan kelas data yang digunakan untuk memproses transaksi pembelian.
tb_pelanggan	id_pelanggan nama_pelangga password jenis_kelamin alamat nama_kota kode_pos telepon email poin_in poin_out	tambahkan simpan edit kembali	Merupakan kelas data yang digunakan untuk memproses tabel pelanggan.
tb_poin	id_poin od_pelanggan tanggal_poin jumlah_poin ket_poin	tampil kembali	Merupakan kelas data yang digunakan untuk memproses tabel poin pada halaman poin.

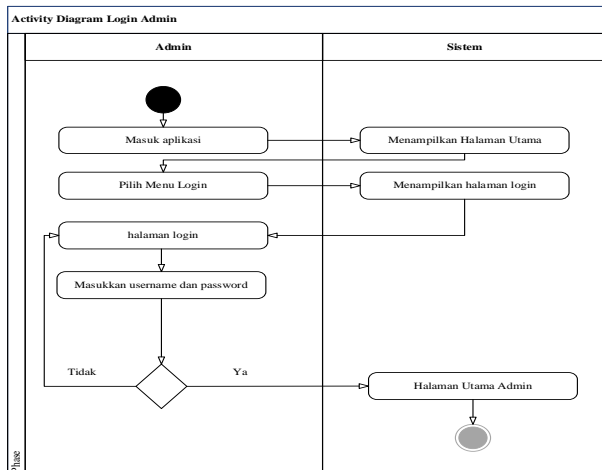
Nama Kelas	Atribut	Operasi	Keterangan
tb_makanan	id_makanan id_kategori nama_makanan keterangan harga stock gambar diskon binatang_total	tambah cari cetak edit hapus	Merupakan kelas data yang digunakan untuk memproses tabel makanan pada tampilan katalog halaman <i>webstie</i> .
tb_tempt	id_tempt id_makanan session_id jumlah tgl_tempt jam_tempt stok_tempt kode_kupon poin_tempt		Merupakan kelas data yang digunakan untuk memproses tabel tempt.

## 2. Activity Diagram

*Activity Diagram* adalah diagram yang dapat memodelkan proses-proses yang terjadi pada sebuah sistem.

### 1. Activity Diagram Login Admin

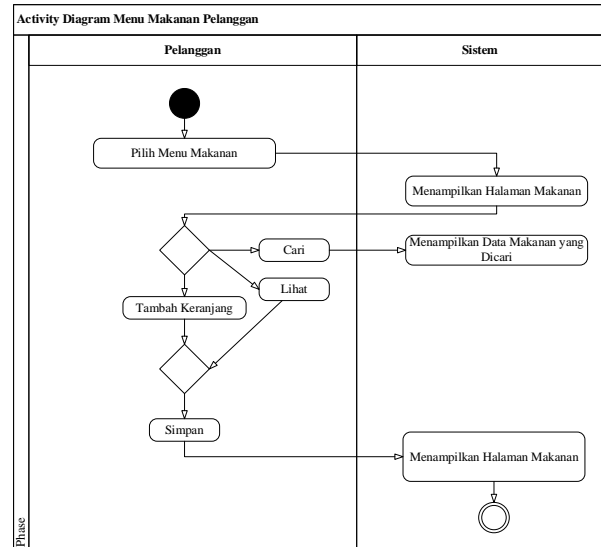
*Admin* melakukan validasi kedalam sistem. Jika *username* dan *password* yang di input benar maka *admin* akan masuk kedalam halaman utama *admin*.



Gambar 3.4 Activity Diagram Login Admin

### 2. Activity Diagram Makanan Pelanggan

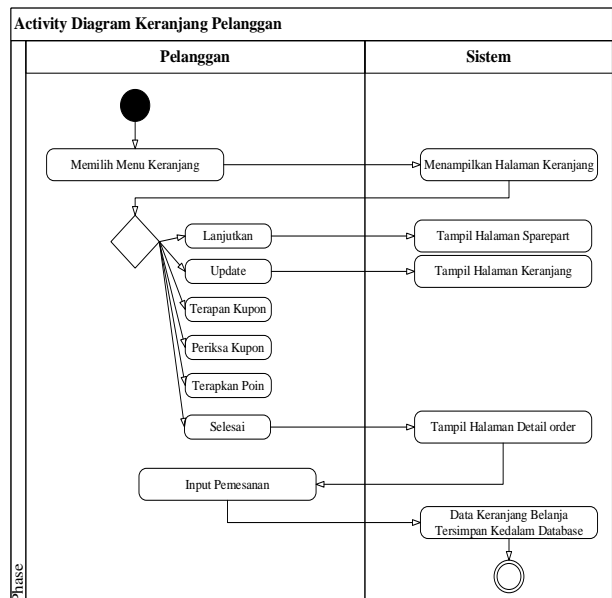
Gambar *activity diagram* makanan pelanggan dapat menampilkan informasi dan harga serta memudahkan pelanggan melakukan transaksi pembelian dengan cara menambahkan makanan terlebih dahulu kedalam keranjang.



Gambar 3.5 Activity Diagram Makanan Pelanggan

### 3. Activity Diagram Keranjang Pelanggan

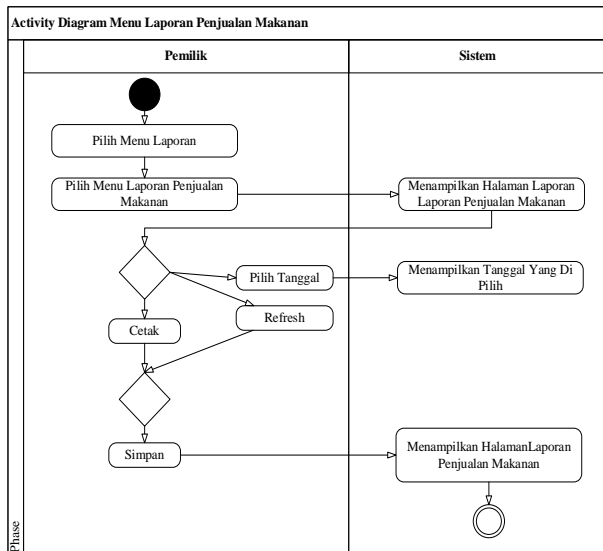
Gambar *activity diagram* keranjang dapat diakses oleh pelanggan dengan memilih menu keranjang kemudian sistem menampilkan halaman keranjang yang berisi makanan yang sebelumnya telah di masukkan oleh pelanggan. Pelanggan menggunakan kupon yang telah disediakan, untuk mengetahui kupon masih berlaku atau sudah kadaluarsa, pelanggan dapat menekan tombol periksa kupon kemudian pelanggan dapat menggunakan poin yang telah terkumpul. Setelah itu pelanggan menekan tombol selesai dan sistem akan menampilkan halaman detail *order*.



Gambar 3.6 Activity Diagram Keranjang Pelanggan

### 4. Activity Diagram Laporan Penjualan Makanan Pemilik

Gambar *activity diagram* laporan penjualan makanan, jika pemilik berhasil masuk kedalam sistem, pemilik dapat mengakses menu laporan penjualan makanan dan mencetak laporan data.

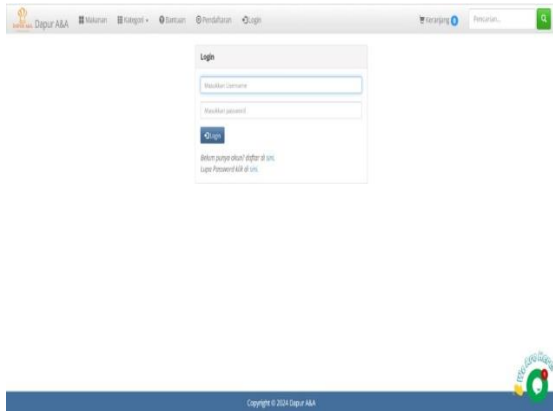


Gambar 3. 7 Activity Diagram Laporan Penjualan Makanan Pemilik

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Halaman Login

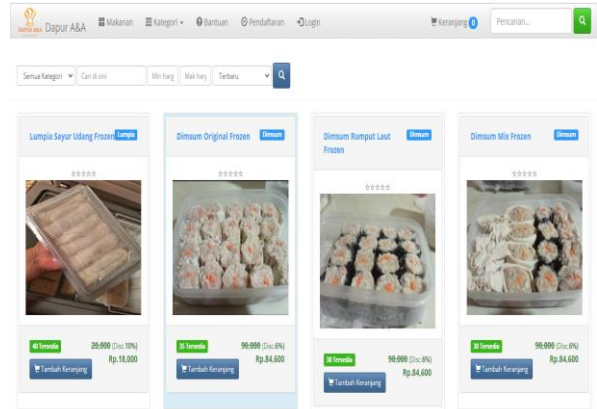
Halaman *login admin* dan *pemilik* pada sistem merupakan halaman yang terdiri dari *form login* dengan dua baris kolom input *username* dan *password*. Tombol *login* berwarna biru berfungsi untuk memproses masuk ke sistem.



Gambar 4.1 Tampilan Halaman *Login Admin*, Pemilik dan Pelanggan

#### 2. Halaman Makanan

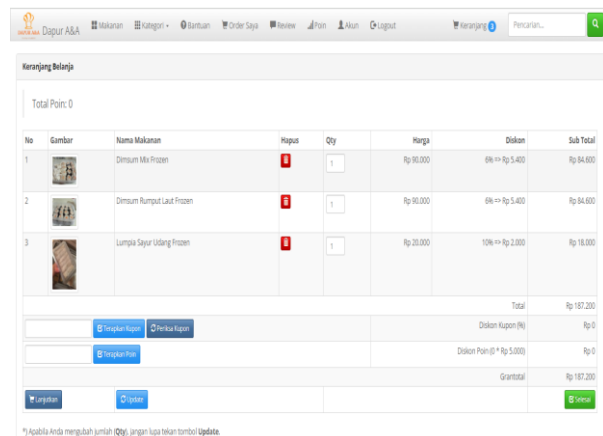
Halaman makanan adalah tampilan yang muncul saat *user* memilih menu makanan pada sistem *E-Commerce Food* Pada Dapur A&A. Halaman ini bisa diakses oleh semua pengguna. Pada panel *content* terdapat informasi berupa informasi dan gambar serta tombol tambah keranjang yang berfungsi untuk memasukkan makanan kedalam keranjang, untuk mengetahui detail informasi, pengguna dapat menekan nama ataupun gambar.



Gambar 4.2 Tampilan Halaman Makanan

#### 3. Halaman Keranjang

Halaman keranjang adalah tampilan yang muncul saat pelanggan memilih dan mengklik menu keranjang pada *navbar* halaman utama pelanggan pada sistem *E-Commerce Food Dapur A&A*. Pada panel *content* terdapat tabel yang berisi data keranjang yang mencakup kolom-kolom seperti no, gambar, nama makanan, hapus, qty, harga, diskon dan subtotal. Selain itu, ada beberapa tombol yang mempunyai fungsi yang berbeda-veda yaitu tombol terapkan kupon berfungsi menerapkan kupon yang disediakan oleh perusahaan, tombol periksa kupon berfungsi untuk memeriksa kupon masih berlaku atau tidak, tombol terapkan poin berfungsi untuk menerapkan poin jika ada, tombol lanjutkan berfungsi untuk kembali pada halaman utama pelanggan, tombol *update* berfungsi untuk meng-*update* halaman keranjang dan tombol selesai untuk melanjutkan transaksi pembelian.

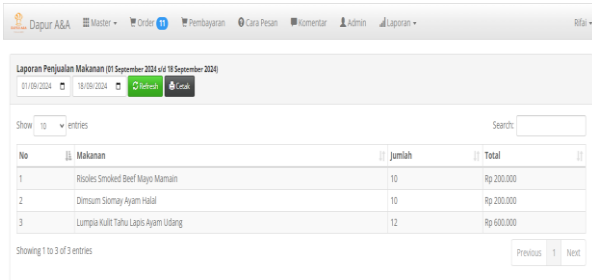


Gambar 4.3 Tampilan Halaman Keranjang Pelanggan

#### 4. Halaman Laporan Penjualan Makanan

Halaman laporan penjualan makanan akan muncul saat *admin* memilih dan mengklik menu pada *navbar* yaitu menu laporan dan memilih sub-menu laporan penjualan makanan yang terdapat di halaman utama *admin* pada sistem *E-Commerce Food Dapur A&A*. Tampilan halaman ini terdapat panel *content* yang berisi tabel data penjualan yang mencakup kolom-kolom seperti no, makanan, jumlah dan aksi. *Admin* dapat menampilkan data laporan berdasarkan tanggal yang

ingin dilihat yaitu dengan cara menginput tanggal kemudian menekan tombol *refresh*. Selain itu, *admin* juga dapat mencetak data laporan penjualan makanan dengan cara menekan tombol cetak.



No	Makanan	Jumlah	Total
1	Rosolis Smoked Beef Mayo Maman	10	Rp 200.000
2	Dempam Slayay Ayam Halal	10	Rp 200.000
3	Lumpia Kulit Tahu Laps Ayam Udang	12	Rp 600.000

Gambar 4. 4Tampilan Halaman Laporan Penjualan Makanan

Metode *Rapid Application Development* (RAD) adalah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang menekankan kecepatan dan iteraksi, dengan fokus pada umpan balik dari pengguna dan kolaborasi intensif antara pengembang dan pemangku kepentingan. RAD memungkinkan pengembangan aplikasi dilakukan dalam waktu singkat.

Implementasi menggunakan metode RAD pada Sistem *E-Commerce Food* Dapur A&A terbukti efektif dalam menciptakan solusi yang responsif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan mempunyai berbagai fitur menu yang didesain untuk memudahkan pengguna mengakses dan mendapat informasi penjualan seperti jumlah stok yang masih tersedia dan harga. Keseluruhan sistem ini dirancang untuk memberikan kemudahan kepada pengguna seperti admin dan pemilik dalam menambahkan data makanan baru, menghapus, mengubah, mencetak, mencari data dan membuat rekapitulasi penjualan secara terkomputerisasi. Selain itu, juga mempermudah pelanggan untuk mendapatkan informasi dan kemudahan dalam transaksi pembelian.

#### 4. PENUTUP

##### KESIMPULAN

Metode *Rapid Application Development* (RAD) memberikan kemudahan signifikan dalam meningkatkan efisiensi penjualan dan menyusun laporan penjualan. Dengan fitur-fitur yang terintegrasi secara efektif, admin dapat mengelola transaksi dengan lebih efisien dan menghasilkan laporan yang akurat serta tepat waktu. Sistem *E-Commerce Food* pada Dapur A&A untuk memastikan bahwa pengguna, dapat menggunakan sistem tanpa mengalami kesulitan atau kebingungan, sehingga mengoptimalkan efisiensi dan kepuasan pengguna. Dengan menerapkan sistem ini dapat mempunyai potensi untuk meningkatkan volume penjualan, tidak hanya di tingkat lokal tetapi juga hingga antar kota.

#### SARAN

Untuk penelitian selanjutnya disarankan untuk menyediakan fitur metode pembayaran *midtrans* untuk meningkatkan kegiatan pembayaran. Untuk penelitian selanjutnya disarankan untuk menyediakan fitur *tracking* agar pelanggan bisa melihat keberadaan pemesanan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. T. Sandya, S. Ini, D. Sebagai, S. Satu, S. Melaksanakan, dan K. Studi, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Barang Berbasis E-Commerce 2020 M / 1442 H," 2020.
- [2] A. Saepudin, R. Aryanti, E. Fitriani, dan D. Ardiansyah, "Perancangan Sistem E-Commerce Menggunakan Metode Rapid Application Development Pada Pengcab PJSI Karawang," *Paradig. - J. Komput. dan Inform.*, vol. 23, no. 1, hal. 25–32, 2021, doi: 10.31294/p.v23i1.9822.
- [3] N. Nurjamiyah dan H. Hasdiana, "Pelatihan Pembuatan Aplikasi E-Commerce untuk Penjualan Baju Batik pada UKM Batik Ardhina," *Prioritas J. Pengabdian ...*, vol. 04, no. 02, hal. 26–30, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <https://www.jurnal.harapan.ac.id/index.php/Prioritas/article/view/623%0Ahttps://www.jurnal.harapan.ac.id/index.php/Prioritas/article/download/623/437>
- [4] I. C. Setyoparwati, "Pengaruh Dimensi Kepercayaan (Trust) Konsumen Terhadap Kepuasan Pelanggan Pada E-commerce Di Indonesia," *J. Ilm.*, vol. 3, no. 4, hal. 419–425, 2019, doi: 10.31955/mea.vol4.iss1.pp111-119.
- [5] A. Nitami, A. A. Munthe, dan Masrizal, "Sistem Informasi Reservasi Hotel Rantauprapat Berbasis Web dengan Framework Codeigniter," *J. Student Dev. Inf. Syst.*, vol. 1, no. 1, hal. 7–17, 2021.
- [6] F. Hardiansyah, F. Prasetya, H. B. Wijaya, Q. M. Hudda, dan A. Wijoyo, "Sistem Informasi Penjualan Dan Pemasaran," *JRIIN J. Ris. Inform. dan Inov.*, vol. 1, no. 2, hal. 483–489, 2023.
- [7] A. Alwendi, "Penerapan E-Commerce Dalam Meningkatkan Daya Saing Usaha," *Manaj. Bisnis*, vol. 17, no. 3, hal. 317–325, 2020, [Daring]. Tersedia pada: <http://journal.undiknas.ac.id/index.php/magister-manajemen/>
- [8] T. Susilawati, F. Yuliansyah, M. Romzi, dan R. Aryani, "Membangun Website Toko Online Pempek Nthree Menggunakan Php Dan Mysql," *J. Tek. Inform. Mahakarya*, vol. 3, No.1, no. 1, hal. 35–44, 2020.
- [9] A. Yoraeni, A. Adetian, dan A. Arfian, "Penerapan Model Water Fall Dalam Membangun Sistem Penjualan Berbasis Web Pada Nefertari



Florist Bekasi,” *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 14, no. 4, hal. 4–12, 2020, doi: 10.35969/interkom.v14i4.57.

- [10] D. Kurniawan, V. Kuswanto, dan A. H. Gunawan, “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Bahan Bangunan Berbasis Web Pada Toko Bangunan Daerah Tigaraksa Menggunakan Metode User Acceptance Testing,” *J. Algor*, vol. 2, hal. 58–74, 2023.
- [11] Y. D. Wijaya, “Penerapan Metode Rapid Application Development (Rad) Dalam Pengembangan Sistem Informasi Data Toko,” *J. SITECH Sist. Inf. dan Teknol.*, vol. 3, no. 2, hal. 95–102, 2021, doi: 10.24176/sitech.v3i2.5141.
- [12] D. R. Sari, B. O. Sembiring, dan E. Rahayu, “E-Commerce Custom Made Sandal Wanita,” *METHOMIKA J. Manaj. Inform. dan Komputerasi Akunt.*, vol. 6, no. 6, hal. 110–116, 2022, doi: 10.46880/jmika.vol6no2.pp110-116.