

SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI COFFEE SHOP BERBASIS *WEBSITE* STUDI KASUS :
SLOOF COFFEE DENPASAR**



POLITEKNIK NEGERI BALI

Oleh :

Deny Hermawan

2015354001

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN
TEKNOLOGI REKAYASA PERANGKAT LUNAK
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI BALI
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

SISTEM INFORMASI COFFEE SHOP BERBASIS *WEBSITE* STUDI KASUS : *SLOOF*
COFFEE DENPASAR

Oleh :

Deny Hermawan
NIM. 2015354001

Skripsi ini telah melalui Bimbingan dan Pengujian Hasil, disetujui untuk
diujikan pada Ujian Skripsi

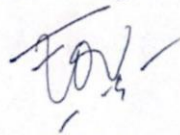
di

Program Studi Sarjana Terapan
Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak
Jurusan Teknologi Informasi - Politeknik Negeri Bali

Bukit Jimbaran, 22 Agustus 2024

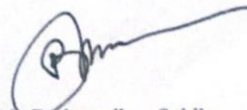
Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing 1 :



I Nyoman Eddy Indrayana, S.Kom., M.T.
NIP. 197602202006041001

Dosen Pembimbing 2 :



Ir. Gde Brahupadhya Subiksa,
S.Kom., M.T.
NIP. 199108312022031007

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

SISTEM INFORMASI COFFEE SHOP BERBASIS *WEBSITE* STUDI KASUS : *SLOOF COFFEE* DENPASAR

Oleh :

Deny Hermawan
NIM. 2015354001

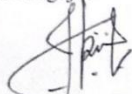
Skripsi ini sudah melalui Ujian Skripsi pada tanggal ~~22 Agustus~~ ^{22 Agustus} 2024,
dan sudah dilakukan Perbaikan untuk kemudian disahkan sebagai Skripsi
di

Program Studi Sarjana Terapan
Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak
Jurusan Teknologi Informasi - Politeknik Negeri Bali

Bukit Jimbaran, ~~22 Agustus~~ ^{22 Agustus} 2024

Disetujui Oleh :

Tim Penguji :

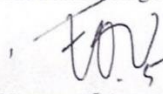


1. Ni Gusti Ayu Putu Harry Saptarini, S.Kom., M.Cs
NIP. 197609042006042001

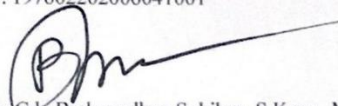


2. I Putu Astya Prayudha, S.TI., M.T.
NIP. 199501052023211012

Dosen Pembimbing :



1. I Nyoman Eddy Indrayana, S.Kom., M.T
NIP. 197602202006041001



2. Ir. Gde Brahadhy Subiksa, S.Kom., M.T.
NIP. 199108312022031007

Disahkan Oleh :



(Prof. Dr. I Nyoman Gede Arya Astawa, S.T., M.Kom)
NIP. 196902121995121001

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA SKRIPSI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa Skripsi dengan judul:

**SISTEM INFORMASI COFFEE SHOP BERBASIS *WEBSITE* STUDI KASUS :
SLOOF COFFEE DENPASAR**

adalah **asli hasil karya saya sendiri.**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah Skripsi ini tidak terdapat karya orang lain yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar di suatu perguruan tinggi, dan atau sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah Skripsi ini, dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila saya melakukan hal tersebut di atas, dengan ini saya menyatakan menarik Skripsi yang saya ajukan sebagai hasil karya saya.

Bukit Jimbaran, 22 Agustus 2024

Yang menyatakan



Deny Hermawan

NIM. 2015354001

ABSTRAK

Sloof Coffee, yang berlokasi di Denpasar, menghadapi tantangan dalam melayani order menu dan Kelola bahan baku serta data transaksi manual. Hal ini mengakibatkan pelayanan kepada pembeli belum optimal. Untuk mengatasi masalah ini, Model *Prototyping* diterapkan dalam pengembangan sistem informasi berbasis *website* untuk Sloof Coffee. Metode ini dipilih karena memungkinkan pengembang dan pengguna berinteraksi langsung selama proses pengembangan, memastikan bahwa kebutuhan pengguna dapat terakomodasi sejak tahap awal. Proses pengembangan dimulai dengan mengumpulkan data penting seperti menu, harga, deskripsi tempat, lokasi, fasilitas, dan foto-foto yang ada di Sloof Coffee. Data ini digunakan untuk membuat prototipe awal, yang kemudian diuji dengan mendapatkan umpan balik dari pengguna melalui survei rancangan antarmuka. Umpan balik tersebut digunakan untuk melakukan iterasi perbaikan dan penyesuaian pada prototipe, sehingga sistem yang dihasilkan lebih sesuai dengan kebutuhan operasional kafe. Penelitian ini menunjukkan bahwa Model *Prototyping* dapat diterapkan dalam pengembangan website Sloof Coffee, membantu menghasilkan sistem informasi yang lebih tepat guna dan relevan dengan kebutuhan pengguna. Sistem ini juga memiliki potensi untuk mendukung promosi dan operasional bisnis kafe di era digital.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Prototype, coffee shop, website, Transaksi

ABSTRACT

Sloof Cafe, located in Denpasar, faces challenges in managing menu orders, inventory, and manual transaction data, leading to suboptimal customer service. To address these issues, the Prototyping Model was applied in the development of a web-based information system for Sloof Cafe. This method was chosen because it allows developers and users to interact directly during the development process, ensuring that user needs are accommodated from the early stages. The development process began with gathering essential data such as menus, prices, venue descriptions, location, facilities, and photos of Sloof Cafe. This data was used to create an initial prototype, which was then tested by obtaining user feedback through interface design surveys. This feedback was utilized to make iterative improvements and adjustments to the prototype, resulting in a system that better aligns with the cafe's operational needs. This research demonstrates that the Prototyping Model can be applied in the development of Sloof Cafe's website, helping to produce an information system that is more functional and relevant to user needs. The system also has the potential to support the promotion and operation of the cafe in the digital era.

Keywords: *Information System, Prototype, coffee shop, website, Transaction*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Ida Sang Hyang Widhi Wasa atas karunia-Nya yang melimpah, memberikan rahmat dan nikmat sehat, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **SISTEM INFORMASI COFFEE SHOP BERBASIS WEBSITE STUDI KASUS : SLOOF COFFEE DENPASAR** dengan baik.

Skripsi ini disusun sebagai bagian dari persyaratan untuk meraih gelar Sarjana Terapan di Politeknik Negeri Bali. Penelitian ini berfokus pada pengembangan sistem informasi menggunakan metode *prototype*.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Ida Sang Hyang Widhi Wasa, atas rahmat dan petunjuk-Nya yang senantiasa membimbing langkah-langkah penulis.
2. Bapak I Nyoman Abdi, S.E., M.eCom., selaku Direktur Politeknik Negeri Bali.
3. Bapak Prof. Dr. I Nyoman Gede Arya Astawa, ST., M.Kom., selaku Ketua Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Bali.
4. Ibu Ni Gusti Ayu Putu Harry Saptarini, S.Kom., M.Cs., selaku Koordinator Program Studi Sarjana Terapan Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak.
5. Bapak I Nyoman Eddy Indrayana, ST, MT selaku Dosen Pembimbing 1.
6. bapak Ir. Gde Brahupadhya Subiksa, S.Kom., M.T. selaku Dosen Pembimbing 2.
7. Bapak dan ibu Dosen di Politeknik Negeri Bali yang membantu untuk melakukan uji coba fitur sistem.
8. Keluarga dan teman – teman yang telah memberikan dukungan kepada penulis selama menyusun skripsi.
9. Seluruh pihak yang telah membantu terwujudnya pembuatan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi yang telah disusun masih memiliki kelemahan dan belum mencapai tingkat kesempurnaan yang diinginkan. Oleh karena itu, penulis dengan tulus mengundang kritik dan saran yang bersifat membangun, dengan harapan dapat membimbing penulis menuju perbaikan yang lebih optimal. Dengan demikian, pengantar

ini diungkapkan dengan keyakinan bahwa skripsi ini tidak hanya akan memberikan manfaat bagi pengembangan penulis sendiri, tetapi juga dapat memberikan nilai tambah bagi pembaca secara keseluruhan.

Bukit Jimbaran, 10 Agustus 2024

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA SKRIPSI	iv
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	0
2.1 Penelitian Sebelumnya	0
2.2 Landasan Teori.....	4
2.2.1 Website.....	4
2.2.2 Sistem Informasi	4
2.2.3 Penjualan.....	4
2.2.4 Prototype	4
2.2.5 PHP	5
2.2.6 Javascript	5
2.2.7 MySQL	5
2.2.8 Framework	6
2.2.9 Use case	6
2.2.10 Flowmap	7
2.2.11 Activity Diagram	7
2.2.12 <i>Black box testing</i>	8

2.2.13	ERD (Entitas Relation Diagram)	8
BAB III	METODE PENELITIAN	11
3.1	Objek dan Metode Penelitian	11
3.2	Analisis Kondisi Eksisting	11
3.3	Rancangan Penelitian	14
3.3.1	Metode pengembangan	14
3.3.2	ERD	16
3.3.3	Use Case	20
3.3.4	Activity Diagram	21
3.3.4.1.	Activity Diagram Login	21
3.3.4.2.	Activity Diagram Kelola Makanan	22
3.3.4.3.	Activity Diagram Kelola Minuman	23
3.3.4.4.	Activity Diagram Kelola Pesanan	24
3.3.4.5.	Activity Diagram Persediaan	25
3.3.4.6.	Activity Diagram Kelola Reservasi	26
3.3.4.7.	Activity Diagram Transaksi	27
3.3.5	Wireframe	28
3.3.6	Prototype	33
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	43
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	0
DAFTAR PUSTAKA	0

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 User	17
Tabel 3. 2 Reservasi	17
Tabel 3. 3 Produk	18
Tabel 3. 4 Pesanan	18
Tabel 3. 5 Transaksi	19
Tabel 4. 1 <i>Black Box</i>	53
Tabel 4. 2 Penentuan Bobot	56
Tabel 4. 3 Pertanyaan	56
Tabel 4. 4 Hasil	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Use Case[21].	7
Gambar 2. 2 ERD[26]	10
Gambar 3. 1 ERD	16
Gambar 3. 4 Use Case	20
Gambar 3. 5 Activity Diagram Login	21
Gambar 3. 6 Activity Diagram Kelola Makanan	22
Gambar 3. 7 Activity Diagram Kelola Minuman	23
Gambar 3. 8 Activity Diagram Kelola Pesanan	24
Gambar 3. 9 Activity Diagram Persediaan	25
Gambar 3. 10 Activity Diagram Kelola Reservasi	26
Gambar 3. 11 Activity Diagram Transaksi	27
Gambar 3. 12 Wireframe Halaman Utama	28
Gambar 3. 13 Wireframe Halaman Menu	29
Gambar 3. 14 Wireframe Buat Pesanan	30
Gambar 3. 15 Wireframe Halaman Gallery	31
Gambar 3. 16 Wireframe Halaman About Us	32
Gambar 3. 17 Prototype Halaman Utama	33
Gambar 3. 18 Prototype Halaman menu	34
Gambar 3. 19 Prototype Buat Pesanan	35
Gambar 3. 20 Prototype Halaman Gallery	36
Gambar 3. 21 Prototype Halaman About Us	37
Gambar 3. 22 Prototype Login	37
Gambar 3. 23 Prototype Kelola Data Makanan	38
Gambar 3. 24 Prototype Kelola Data Minuman	39
Gambar 3. 25 Prototype Kelola Pemesanan	40
Gambar 3. 26 Prototype Kelola Persediaan	41
Gambar 3. 27 Prototype Kelola Reservasi	41
Gambar 4. 1 Halaman Login	43
Gambar 4. 2 Halaman Kelola Makanan	43
Gambar 4. 3 Halaman Tambah Makanan	44
Gambar 4. 4 Halaman Edit Makanan	44
Gambar 4. 5 Halaman Kelola Minuman	45
Gambar 4. 6 Halaman Tambah Minuman	45
Gambar 4. 7 Halaman Edit Minuman	46
Gambar 4. 8 Halaman Kelola Pemesanan	46
Gambar 4. 9 Halaman Tambah Pemesanan	47
Gambar 4. 10 Halaman Kelola reservasi	47
Gambar 4. 11 Halaman Tambah Reservasi	48
Gambar 4. 12 Halaman Edit Reservasi	48
Gambar 4. 13 Halaman Utama	49
Gambar 4. 14 Halaman Menu	50
Gambar 4. 15 Halaman Gallery	51
Gambar 4. 16 Halaman About Us	52
Gambar 4. 17 Halaman Transaksi	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil <i>User Acceptance Testing</i> (UAT).....	0
------------------------------------------------------------	---

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri kopi di dalam negeri memiliki beragam skala, mulai dari usaha rumahan hingga perusahaan kopi multinasional. Produk-produk kopi yang dihasilkan tidak hanya untuk memenuhi permintaan dalam negeri, tetapi juga untuk diekspor ke pasar luar negeri. Keberagaman ini menunjukkan bahwa pasar kopi di dalam negeri menarik bagi berbagai pengusaha, memberikan prospek dan peluang investasi yang menjanjikan, serta menunjukkan adanya kondisi yang kondusif untuk berinvestasi di industri kopi (Asosiasi Eksportir dan Industri Kopi Indonesia) [1].

Tempat yang disebut "Sloof" memiliki dua karakteristik unik yang menyatu dengan indah. Konsep "*Homies*" yang diusung memberikan kesederhanaan dan kehangatan layaknya rumah bagi teman-teman dekat yang selalu menyambut dengan ramah. Di dalam Sloof, suasana yang nyaman dan santai menciptakan lingkungan yang ideal untuk bersantai sambil tetap produktif. Namun, Sloof juga menawarkan konsep menarik bernama "*Weeaboonya*" bagi para pecinta budaya Jepang. Di sini, pengunjung dapat merasakan elemen-elemen dari dunia Weeaboo pop kultur yang populer dan berakar dalam kehidupan banyak orang. Setiap sudut didekorasi dengan detail yang mengingatkan pada animasi, manga, dan budaya pop Jepang yang dikasihi oleh para penggemar. Sloof tidak hanya menjadi tempat bersantai, namun juga menyediakan fasilitas meeting room modern dan nyaman. Ruang pertemuan ini cocok digunakan untuk berbagai keperluan rapat, presentasi, atau diskusi kreatif bersama tim. Dengan suasana yang hangat dan inspiratif, pertemuan di Sloof menjanjikan pengalaman yang berbeda dan mengesankan. Bersama-sama, Sloof menciptakan lingkungan unik, hangat, dan produktif untuk semua orang yang mencari pengalaman berbeda dan menyenangkan setiap kali berkunjung. Selamat datang di Sloof, tempat di mana kreativitas dan keakraban bergabung dalam harmoni.

Dalam pengembangan sistem, digunakan metode prototyping yang menghasilkan sebuah model awal perangkat lunak. Model ini berfungsi sebagai perantara antara pengembang dan pengguna, sehingga mereka dapat berinteraksi dalam proses pengembangan sistem informasi. Prototype merupakan versi awal perangkat lunak yang berperan untuk mendemonstrasikan konsep, menguji berbagai pilihan desain,

serta menemukan dan memecahkan berbagai permasalahan yang mungkin muncul[2]. Tanpa sistem informasi yang handal, kasir dan pengelolaan stok barang akan kesulitan. Perhitungan transaksi menjadi rumit dan berisiko kesalahan. Pengelolaan stok akan sulit dilakukan, menyebabkan masalah kehabisan atau kelebihan stok. Analisis data penjualan juga menjadi terhambat. Dalam mengoptimalkan operasional bisnis, sistem informasi yang tepat dan terintegrasi sangat penting. Ini akan meningkatkan efisiensi, mengurangi risiko kesalahan, dan meningkatkan kepuasan pelanggan. Investasi dalam sistem informasi menjadi langkah bijaksana untuk kesuksesan bisnis di era modern.

Sebelumnya, pernah dilakukan penelitian yang dilakukan oleh Restu Gilang Wijanarko dkk. Penelitian tersebut dilakukan di salah satu kedai kopi di kawasan solo mereka menjelaskan di mana tempat tersebut masih menggunakan sistem pemesanan konvensional dengan pelayan mencatat pesanan pelanggan menggunakan pena dan kertas. Namun, sistem ini dinilai kurang efektif dan efisien karena semakin ramainya pelanggan. Oleh karena itu, dirancanglah Sistem Informasi Website Coffee Shop Solo berbasis online yang memudahkan pelanggan untuk memesan kopi dan memberikan informasi tentang kedai kopi tersebut. Tujuannya adalah untuk meningkatkan efisiensi pelayanan dan menjadi media promosi[3].

Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi, penulis bermaksud untuk mengembangkan sistem informasi khusus untuk coffee shop[4]. Sistem informasi ini akan menyajikan informasi mendetail mengenai coffee shop, termasuk lokasi, harga, fasilitas yang disediakan, serta foto-foto yang dapat memberikan gambaran menyeluruh tentang kafe tersebut[5]. Selain itu, sistem informasi ini juga akan membantu pengelola coffee shop dalam mengelola data penjualan makanan dan minuman, data menu dan kategori makanan, data, serta data pelaporan keuangan. Sistem informasi ini akan memiliki kemampuan untuk diperbarui dan diupdate sesuai keadaan terbaru, sehingga informasi yang disajikan selalu akurat dan up-to-date[6].

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka perumusan masalah penelitian ini sebagai berikut: Bagaimana cara membangun sistem informasi khusus untuk *Sloof Coffee* menggunakan metode Prototyping supaya dapat menyajikan informasi mendetail mengenai coffee shop ini, termasuk transaksi, deskripsi tempat, lokasi, harga, fasilitas, dan foto-foto.

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan masalah yang telah dipaparkan, maka penulis membatasi masalah yaitu:

- a. Sistem informasi yang dibangun akan berfokus pada menyajikan informasi mengenai *Sloof Coffee*, termasuk transaksi, lokasi, harga, fasilitas, dan foto-foto.
- b. Sistem informasi akan mencakup pengelolaan transaksi, pengelolaan data penjualan makanan dan minuman, data menu dan kategori makanan, serta data pelaporan keuangan dan data reservasi. Namun, batasan tersebut tidak mencakup manajemen meja.
- c. Pembaruan dan pengupdatean data dalam sistem informasi akan dilakukan secara manual oleh pihak pengelola, dengan frekuensi tertentu yang telah ditentukan.

1.4 Tujuan Penelitian

membangun sistem informasi *Sloof Coffee* menggunakan metode Prototyping untuk menyajikan informasi mendetail mengenai *Sloof Coffee*.

1.5 Manfaat Penelitian

Berikut adalah dua manfaat penelitian dari teks di atas, yang difokuskan untuk kepentingan akademik dan pengguna (user):

- a) **Manfaat Akademik:** Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi informasi, khususnya mengenai penerapan metode Prototyping dalam pengembangan sistem informasi untuk industri kopi. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengeksplorasi metode Prototyping dalam konteks yang serupa, serta menambah literatur terkait pengembangan sistem informasi di sektor usaha kecil dan menengah (UKM).
- b) **Manfaat bagi Pengguna (User):** Sistem informasi yang dikembangkan melalui penelitian ini akan memberikan kemudahan bagi pengguna, yaitu pengelola dan pelanggan *Sloof Coffee*. Bagi pengelola, sistem ini akan mempermudah pengelolaan transaksi, data penjualan, dan pelaporan

keuangan. Sementara bagi pelanggan, sistem ini akan menyediakan informasi yang lebih lengkap dan up-to-date mengenai *Sloof Coffee*, termasuk lokasi, harga, fasilitas, dan foto-foto, sehingga meningkatkan pengalaman dan kepuasan mereka.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian yang dilakukan akan dijabarkan secara singkat terkait isi masing-masing bab untuk memberikan gambaran mengenai proposal tugas akhir yang ada pada setiap bab-nya agar lebih mudah mengetahui isi dari seluruh bab penelitian ini antara lain.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I Pendahuluan ini akan memaparkan mengenai latar belakang permasalahan yang terjadi, rumusan masalah, tujuan dari penelitian, ruang lingkup dari penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pada penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan secara singkat studi literatur yang digunakan sebagai landasan teori yang berisikan pembahasan mengenai penelitian terdahulu, Pada bab ini juga membahas tentang kajian pustaka dan teori-teori yang akan digunakan sebagai pendukung segala sesuatu yang berhubungan dengan topik dalam proposal ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bagian Bab III Metode Penelitian ini berisi tentang pembahasan yang mengenai Perancangan sistem yang akan digunakan, Pengumpulan data, tempat penelitian, sample penelitian, use case dan sarana untuk pengembangan sistem.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil dan pembahasan dari perancangan “”

BAB V PENUTUP

Pada bab ini membahas tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan. Selain itu pada juga dibahas tentang saran yang nantinya dapat dipakai sebagai acuan atau landasan kedepannya dalam mengatasi kendala-kendala yang muncul dalam skripsi yang telah dilakukan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari pembuatan perangkat lunak di Sloof Coffee menggunakan metode *prototyping* ini, diawali dengan pengumpulan data macam makanan dan minuman yang tersedia di menu, harga tiap item, deskripsi tempat, lokasi *coffee shop*, fasilitas yang ditawarkan, serta foto-foto tempat. Data-data ini dijadikan dasar dalam pembuatan prototipe awal. Setelah itu, dilakukan survei terhadap rancangan *user interface* untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna. Umpan balik ini digunakan untuk melakukan perbaikan dan penyesuaian pada prototipe. Proses iterasi ini dilakukan hingga sistem yang dihasilkan mampu menyajikan informasi yang mendetail, memudahkan pengelolaan informasi dan transaksi, serta memberikan pengalaman yang lebih baik kepada pelanggan.

5.2. Saran

Untuk lebih meningkatkan kualitas layanan dan daya tarik *Sloof Coffee*, ada beberapa saran yang dapat dipertimbangkan. Pertama, Sloof dapat menambahkan fitur personalisasi pada aplikasi sistem informasi, seperti opsi untuk menyimpan preferensi pesanan pelanggan atau memberikan rekomendasi berdasarkan riwayat pesanan sebelumnya. Hal ini dapat meningkatkan pengalaman pelanggan dan membantu membangun loyalitas. Kedua, Sloof sebaiknya mempertimbangkan untuk memperluas jangkauan pemasaran digital dengan memanfaatkan media sosial secara lebih efektif, seperti melalui promosi khusus, diskon, atau program loyalitas yang dapat menarik lebih banyak pelanggan. Ketiga, mengadakan acara atau kegiatan rutin, seperti live music, workshop seni, atau sesi diskusi, juga dapat menambah daya tarik kafe sebagai tempat berkumpul dan bersosialisasi. Selain itu, penting untuk terus memantau dan memperbarui sistem informasi secara berkala, memastikan keamanan data pelanggan dan mengatasi potensi bug atau masalah teknis lainnya. Dengan mengimplementasikan saran-saran ini, *Sloof Coffee* dapat meningkatkan pengalaman pelanggan, memperkuat branding, dan menarik lebih banyak pengunjung ke kafe mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Utami, S. Negara Lubis, and L. Fauzia, "ANALISIS KEPUASAN KONSUMEN DALAM MEMILIH COFFEE SHOP DI KOTA MEDAN," *Jurnal Pn Social Economic Of Agriculture And Agribusiness*, 2019.
- [2] Fachriyan Yoga Wibawa, "Aplikasi coffee shop berbasis *website* study kasus coffee shop di surakarta," 2022.
- [3] M. Rizky, A. Nugroho, A. Zaidiah, and S. Afrizal, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Kedai Kopi Pujangga dengan Metode Waterfall Berbasis *Web*," Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer dan Aplikasinya (SENAMIKA) Jakarta-Indonesia, 2021.
- [4] C. E. Siahaan, S. Alfarisi, and P. Astuti, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN COFFEE SHOP PADA URIP URUP BERBASIS JAVA," Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi (SEMNAS RISTEK) 2021, 2021.
- [5] R. Gilang Wijanarko, W. Perkasa Nugraha Putra, and J. Maulindar, "PERANCANGAN SISTEM INFOR MASI BERBASIS *WEB* COFFEE SHOP SOLO," Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan bisnis, 2022, [Online]. Available: <https://repository.usm.ac.id/files/skripsi/G21A/2011/G.231.11.023>
- [6] A. Bahardiansyah, R. Yulianto, and N. Novitasari, "ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PADA COFFEE SHOP SONGOT BERBASIS CLIENT SERVER," 2021.
- [7] F. Hari Utami, "Aplikasi Pelayanan Antrian Pasien Menggunakan Metode FCFS Menggunakan PHP dan MySQL," *Jurnal Media Infotama*, vol. 18, no. 1, p. 341139, 2022.
- [8] A. F. Sallaby and I. Kanedi, "Perancangan Sistem Informasi Jadwal Dokter Menggunakan Framework Codeigniter," *Jurnal Media Infotama*, 2020.
- [9] S. Siswidiyanto, A. Munif, D. Wijayanti, and E. Haryadi, "Sistem Informasi Penyewaan Rumah Kontrakan Berbasis *Web* Dengan Menggunakan Metode Prototype," *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 15, no. 1, pp. 18–25, Apr. 2020, doi: 10.35969/interkom.v15i1.64.
- [10] D. Purnomo, "Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi," *JIMP- Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, vol. 2, no. 2, 2017.
- [11] A. Syarifudin, "Perancangan Sistem Informasi Pengajuan dan Pelaporan Pembayaran Tunjangan Kinerja Kementerian Keuangan Menggunakan Metode Prototype," *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, vol. 8, no. 2, pp. 149–158, Aug. 2019, doi: 10.32736/sisfokom.v8i2.641.
- [12] H. Jurnal, D. A. Jakaria, and K. N. Hanafi, "JURNAL MANAJEMEN INFORMATIKA SISTEM INFORMASI PENJUALAN KEDAI KOPI BERBASIS *WEB* DENGAN FRAMEWORK CODEIGNITER," *JUMIKA*, vol. 8, no. 2, 2021.

- [13] T. Handayani, N. Hidayat, and R. Taufiq, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI DATA PENJUALAN BERBASIS *WEB* PADA KEDAI PAYON KOPI," Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu dan Call for Papers, 2020.
- [14] Wahyu Pramita, "Penerapan Metode Exponential Smoothing Winter Dalam Sistem Informasi Pengendalian Persediaan Produk dan Bahan Baku Sebuah Cafe," 2015.
- [15] E. W. Fridayanthie, H. Haryanto, and T. Tsabitah, "Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan (Persis Gawan) Berbasis *Web*," *Paradigma - Jurnal Komputer dan Informatika*, vol. 23, no. 2, Sep. 2021, doi: 10.31294/p.v23i2.10998.
- [16] A. S. Faqih and A. D. Wahyudi, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Web* (Studi Kasus : Matchmaker)," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 3, no. 2, pp. 1–8, 2022, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [17] A. Sahi, "APLIKASI TEST POTENSI AKADEMIK SELEKSI SARINGAN MASUK LP3I BERBASIS *WEB* ONLINE MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER," *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 7, no. 1, 2020, [Online]. Available: <http://www.php.net>.
- [18] M. Sum Indra, "SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA KEDAI KOPI NIKMAT," *Journal Of Information Technology*, 2019.
- [19] M. Putra Hermenda et al., "SISTEM INFORMASI KEDAI KOPI PADA KALTRI KOPI CIJANTUNG JAKARTA TIMUR BERBASIS JAVA," *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, vol. 01, 2020.
- [20] A. Mubarak, J. J. Metro, and K. T. Selatan, "RANCANG BANGUN APLIKASI *WEB* SEKOLAH MENGGUNAKAN UML (UNIFIED MODELING LANGUAGE) DAN BAHASA PEMROGRAMAN PHP (PHP HYPERTEXT PREPROCESSOR) BERORIENTASI OBJEK," *Jurnal Informatika dan Komputer) Ternate*, vol. 02, no. 1, 2019.
- [21] T. A. Kurniawan, "Pemodelan Use Case (UML): Evaluasi Terhadap beberapa Kesalahan dalam Praktik," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 5, no. 1, pp. 77–86, Mar. 2018, doi: 10.25126/jtiik.201851610.
- [22] R. Ho Purabaya, "Analisis Proses Bisnis Monitoring Unggah Proposal Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) ke Dirjen Belmawa Kemendikbud dengan Menggunakan Diagram Flowmap di UPN Veteran Jakarta," no. 1, 2021.
- [23] L. P. Dewi, "PEMODELAN PROSES BISNIS MENGGUNAKAN ACTIVITY DIAGRAM UML DAN BPMN (STUDI KASUS FRS ONLINE)".
- [24] U. Salamah and F. N. Khasanah, "Pengujian Sistem Informasi Penjualan Undangan Pernikahan Online Berbasis *Web* Menggunakan *Black Box Testing*," *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS*, vol. 2, no. 1, pp. 35–46, 2017.
- [25] P. R. Togatorop, R. P. Simanjuntak, S. B. Manurung, and M. C. Silalahi, "PEMBANGKIT ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM DARI SPESIFIKASI KEBUTUHAN MENGGUNAKAN NATURAL LANGUAGE PROCESSING

UNTUK BAHASA INDONESIA,” *Jurnal Komputer dan Informatika*, vol. 9, no. 2, pp. 196–206, Oct. 2021, doi: 10.35508/jicon.v9i2.5051.

- [26] T. A. Kurniawan, “Pemodelan Use Case (UML): Evaluasi Terhadap beberapa Kesalahan dalam Praktik,” *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 5, no. 1, pp. 77–86, Mar. 2018, doi: 10.25126/jtiik.201851610.