

---

# SISTEM INFORMASI KASIR PADA RUMAH MAKAN SEAFOOD KUNINGAN BERBASIS WEB

M. Arief Sutisna<sup>1</sup>, Disa Oktriyasa<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Saintek Muhammadiyah

Email : [m\\_arief\\_sutisna@saintekmu.ac.id](mailto:m_arief_sutisna@saintekmu.ac.id), [disaoktriyasa99@gmail.com](mailto:disaoktriyasa99@gmail.com)

## Abstrak

Rumah Makan Seafood Kuningan di Cirebon, yang telah beroperasi sejak tahun 1997, menghadapi tantangan dalam mengelola transaksi secara manual. Pencatatan pesanan dan pembayaran yang masih dilakukan melalui buku besar seringkali menyebabkan kesalahan perhitungan, memperlambat proses pelayanan, dan menghambat pembuatan laporan keuangan. Pada saat restoran penuh, keterbatasan sistem manual ini memengaruhi kepuasan pelanggan dan efisiensi operasional. Berdasarkan permasalahan ini, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan sistem informasi kasir berbasis web yang dapat mempercepat proses transaksi, meningkatkan akurasi, serta mendukung pengelolaan data secara digital.

Penelitian ini menggunakan metode Waterfall, yang mencakup lima tahapan: perencanaan, analisis, desain, implementasi, dan pengujian sistem, termasuk pemeliharaan. Sistem ini dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai database.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem informasi kasir berbasis *web* ini mempermudah pengelolaan data transaksi, mempercepat proses pembayaran, mempermudah pembuatan laporan, serta mengoptimalkan proses pemesanan dan pencetakan struk pembayaran. Sistem ini terbukti mampu meningkatkan efisiensi operasional, khususnya saat terjadi transaksi dalam jumlah besar, sehingga lebih unggul dibandingkan sistem manual.

**Kata kunci:** sistem informasi, kasir, rumah makan, *website*.

---

## 1. PENDAHULUAN

Industri kuliner berkembang pesat seiring meningkatnya kebutuhan masyarakat untuk menikmati makanan di luar rumah. Salah satu jenis kuliner yang menarik perhatian adalah hidangan seafood, yang menawarkan cita rasa khas. Rumah Makan Seafood Kuningan di Cirebon, berdiri sejak 1997, menjadi salah satu restoran favorit masyarakat lokal dan wisatawan karena kualitas hidangannya dan lokasi strategis dekat kawasan pelabuhan. Dengan menu beragam, seperti ikan bakar, cumi-cumi asam manis, dan berbagai jenis udang, restoran ini mampu meningkatkan omset penjualan secara konsisten.

Namun, pengelolaan transaksi yang masih manual membawa sejumlah kendala. Kesalahan dalam perhitungan pembayaran sering terjadi, terutama saat restoran penuh, sehingga memengaruhi kepuasan pelanggan dan reputasi restoran. Selain itu, pembuatan laporan keuangan memakan waktu lama karena proses pencatatan yang tidak terintegrasi.

Sistem manual juga menyulitkan pengelolaan data pelanggan dan reservasi meja, yang mengakibatkan pelayanan kurang efisien, terutama pada jam sibuk atau musim liburan.

Untuk mengatasi masalah tersebut, sistem informasi kasir berbasis web diusulkan sebagai solusi. Sistem ini bertujuan mempercepat transaksi, mengurangi kesalahan perhitungan, dan menyederhanakan pengelolaan data secara digital. Dengan sistem ini, laporan keuangan dapat dihasilkan secara otomatis, meningkatkan efisiensi operasional dan kualitas pelayanan pelanggan.

### Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas terdapat beberapa identifikasi masalah yang dapat disampaikan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Sistem pencatatan transaksi manual di Rumah Makan Seafood Kuningan memperlambat pelayanan, meningkatkan risiko kesalahan dalam perhitungan biaya, dan membuat laporan keuangan sulit diperoleh secara cepat dan akurat. Kondisi ini menyebabkan pelayanan kurang optimal dan menyulitkan pengambilan keputusan berdasarkan data.
2. Ketiadaan sistem reservasi online membuat pemesanan meja menjadi kurang efisien dan sering tidak pasti. Selain itu, tanpa data pelanggan yang tersimpan dengan baik, restoran sulit membangun loyalitas melalui promosi yang terarah. Sistem digital diharapkan dapat memperbaiki pengalaman pelanggan dan memudahkan pemasaran.

### Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, maka batasan masalah yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang dikembangkan hanya mencakup pengelolaan data transaksi, reservasi meja, dan laporan keuangan, tanpa mencakup fungsi manajemen inventaris bahan baku restoran.
2. Sistem ini dibangun untuk digunakan pada Rumah Makan Seafood Kuningan dengan tiga jenis pengguna utama: admin, kasir, dan pemilik restoran.

### Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat ditarik perumusan masalah pada penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana membuat suatu Sistem Informasi Kasir pada Rumah Makan Seafood Kuningan Berbasis *Web* di Cirebon?
2. Bagaimana mengimplementasikan Sistem Informasi Kasir pada Rumah Makan Seafood Kuningan Berbasis *Web* di Cirebon?

## LANDASAN TEORI

### Sistem

Sistem informasi merupakan kumpulan atau grup dari sub sistem/bagian/komponen atau apapun baik fisik ataupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan dapat bekerja sama untuk mencapai satu tujuan tertentu. Kemudian, dalam bukunya, Sutarman mengatakan bahwa "Sistem adalah kumpulan elemen yang saling berinteraksi dalam suatu kesatuan untuk menjalankan suatu proses pencapaian suatu tujuan utama.[1]"

### Informasi

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat datang. Selain

itu informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan.[2]

### **Kasir**

Kasir adalah individu yang bertanggung jawab atas pengelolaan kas, meliputi penerimaan dan pembayaran uang. Tugas kasir meliputi menerima pembayaran dari pelanggan, mencatat transaksi keuangan, mengelola pengeluaran, menyusun laporan keuangan harian dan bulanan, mengarsipkan bukti pembayaran dengan rapi, serta bekerja sama dengan karyawan lain untuk menyelesaikan tugas tambahan di luar tanggung jawab utama mereka.[3]

### **Website**

*Website* merupakan sekumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks gambar diam maupun gerak, animasi, suara, atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk serangkaian bangunan yang saling terkait.[4]

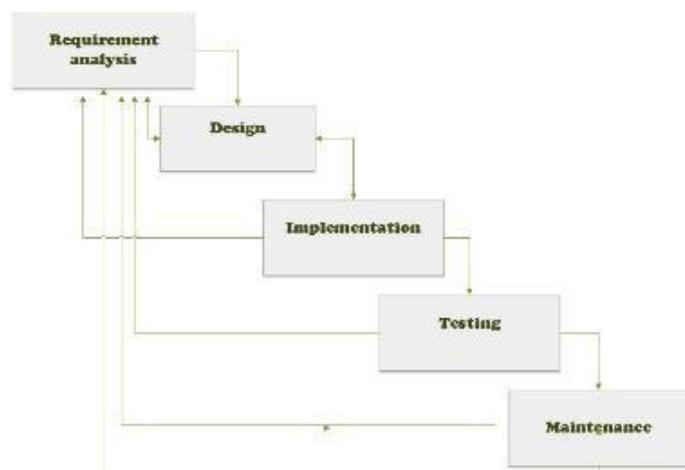
### **PHP**

*Php* adalah bahasa yang disertakan dalam dokumen HTML sekaligus bekerja di sisi *server* (*server-side HTML-embedded scripting*). Bisa dikatakan sintaks dan perintah yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan di *server* tetapi disertakan di halaman HTML biasa, sehingga *script*-nya tidak tampak di sisi *client*. *Php* dirancang untuk dapat bekerja sama dengan database *server* dibuat sedemikian rupa sehingga pembuatan dokumen HTML yang mengakses database menjadi mudah.[5]

## **2. METODOLOGI**

### **Metode Pengembangan Sistem**

Pada tahapan perancangan Sistem Informasi Kasir Pada Rumah Makan *Seafood* Kuningan, metode pengembangan yang digunakan adalah metode *Waterfall*. Metode *Waterfall* merupakan salah satu metode dalam SDLC (*System Development Life Cycle*) yang menggambarkan pendekatan secara sistematis dan juga berurutan (*Step by step*) dan mempunyai ciri khas pengerjaan yaitu fase dalam *waterfall* harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke fase berikutnya, dimana kemajuan atau perkembangan seperti air terjun yang mengalir ke bawah pada sebuah pengembangan perangkat lunak. Artinya fokus terhadap masing-masing fase yang dapat dilakukan secara maksimal karena jarang adanya pengerjaan yang bersifat paralel walaupun dapat saja terjadi paralelisme dalam *waterfall*.[6] Metode *waterfall* dijelaskan pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Metode Pengembangan *Waterfall*

Tahapan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. *Requirement Analysis*

Pada tahapan ini yaitu menganalisis kebutuhan yang dibutuhkan dalam perancangan sistem baik berupa dokumen maupun sumber lain yang dapat membantu dalam menentukan solusi permasalahan yang ada.

2. *Design*

Pada tahapan ini mengubah kebutuhan menjadi karakteristik yang dapat di mengerti sistem atau perangkat lunak sebelum penulisan program atau coding dimulai.

3. *Implementation*

Tahapan ini merupakan tahapan dimana aplikasi yang telah selesai di analisis, dirancang desain sistem dan juga *database* dengan cara *coding* bahasa pemrograman yang kemudian akan menghasilkan suatu sistem sesuai dengan kebutuhan sistem yang telah dianalisis.

4. *Testing*

Tahapan ini dilakukan pemeriksaan dan penggabungan modul-modul yang dibuat sebelumnya dan dilakukan pengujian secara terpisah untuk mengetahui kesalahan-kesalahan yang terjadi saat proses *coding* secara keseluruhan, serta memastikan bahwa program yang dibangun memberikan hasil yang sesuai dengan kebutuhan sistem.

5. *Maintenance*

Tahapan ini merupakan tahapan terakhir dalam *metode waterfall*. Aplikasi atau *software* yang sudah jadi dan dijalankan serta sudah dilakukan pemeliharaan.

### Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga pendekatan utama:

1. Studi Pustaka

Peneliti mengumpulkan referensi dari buku, jurnal, artikel, dan dokumen lain yang relevan untuk memahami konsep sistem informasi kasir berbasis web serta teori-teori yang mendukung penelitian.

2. Observasi

Observasi langsung dilakukan di Rumah Makan Seafood Kuningan untuk memahami proses transaksi manual, termasuk pencatatan pesanan, pembayaran, dan pembuatan laporan keuangan. Data diperoleh dengan mengamati alur kerja kasir, pelayan, dan sistem yang ada.

### 3. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pemilik dan karyawan Rumah Makan *Seafood* Kuningan untuk mendapatkan informasi mendalam mengenai kebutuhan, kendala, dan harapan mereka terhadap sistem informasi kasir berbasis web.

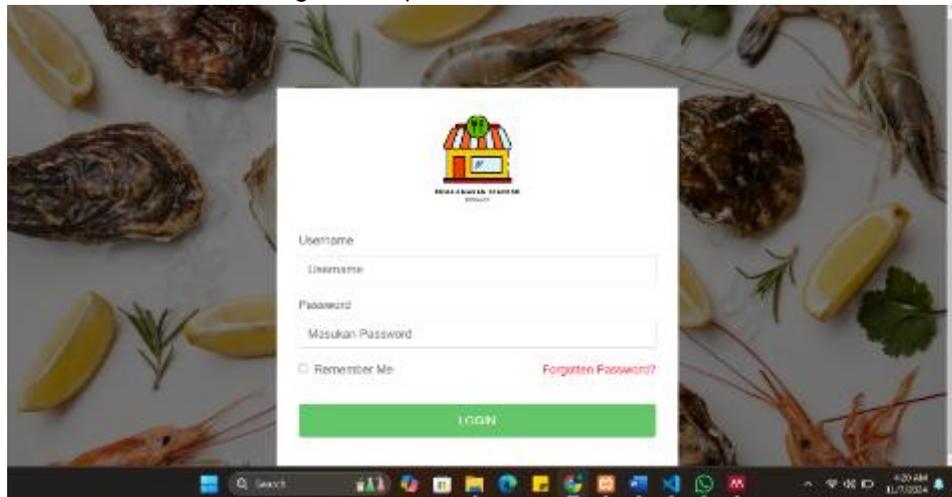
Metode ini memastikan data yang diperoleh akurat dan sesuai dengan kebutuhan pengembangan sistem informasi.

### 3. HASIL

Hasil dari penelitian Sistem Informasi Kasir pada Rumah Makan *Seafood* Kuningan membuat sistem pembayaran menjadi mudah dan manajemen keuangan rumah makan juga lebih mudah lagi karena tidak perlu melakukan perhitungan manual.

#### Implementasi Halaman Login

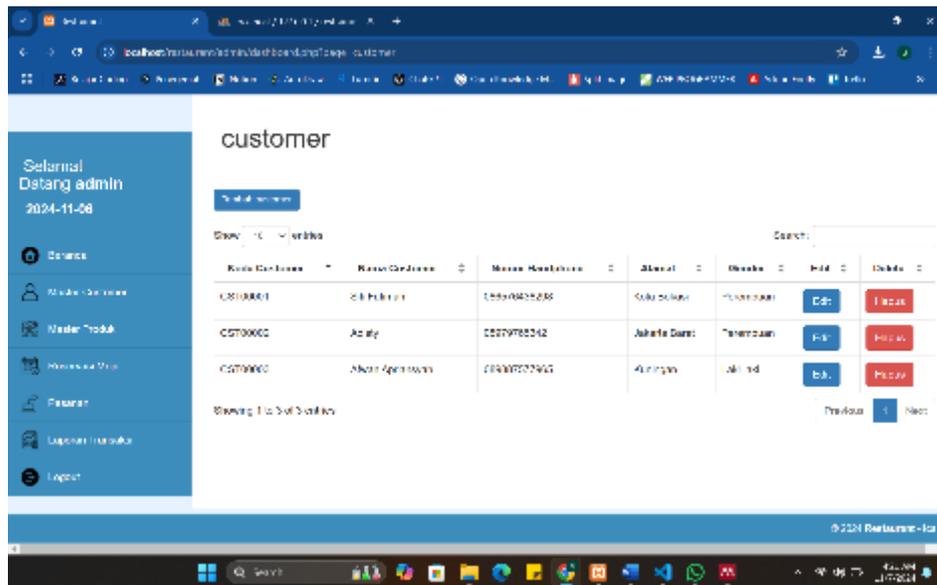
Halaman *login* ini merupakan halaman yang digunakan oleh admin dan user untuk masuk ke dalam sistem kasir tersebut, sebagaimana pada Gambar 2.



Gambar 2. Halaman *Login*

#### Implementasi Halaman Tambah dan Edit Pelanggan

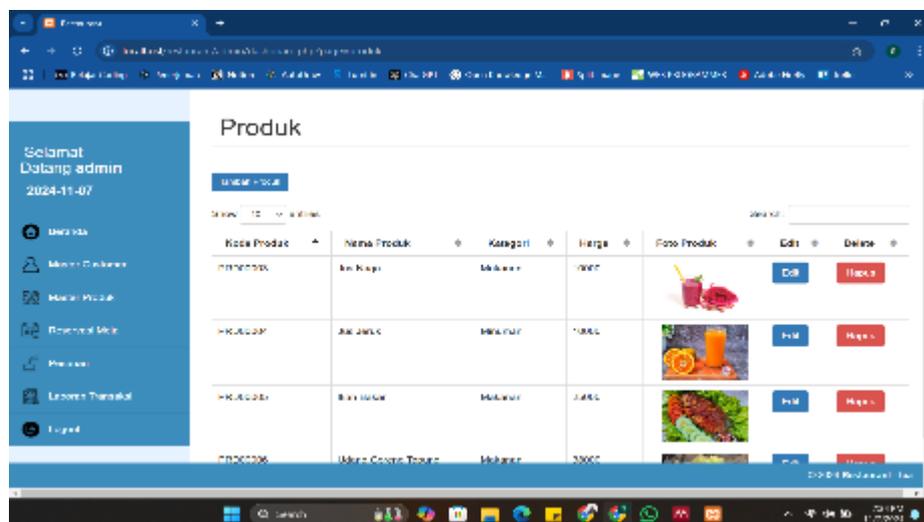
Halaman tambah dan edit pelanggan ini adalah halaman yang digunakan kasir untuk menambahkan dan melakukan edit pada data pelanggan atau *customer* yang terdapat pada Gambar 3.



Gambar 3. Halaman Tambah dan Edit Pelanggan

### Implementasi Halaman Tambah dan Edit Menu Rumah Makan

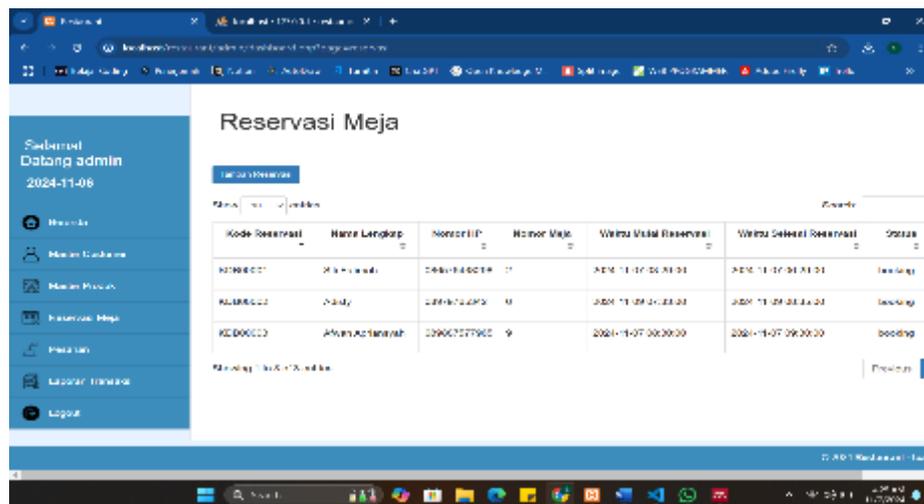
Halaman tambah dan edit menu rumah makan ini adalah halaman yang digunakan kasir untuk membuat dan melakukan edit pada menu makanan dan minuman yang ada di rumah makan yang terdapat pada Gambar 4.



Gambar 4. Halaman Tambah dan Edit Menu Rumah Makan

### Implementasi Halaman Tambah dan Edit Reservasi Meja

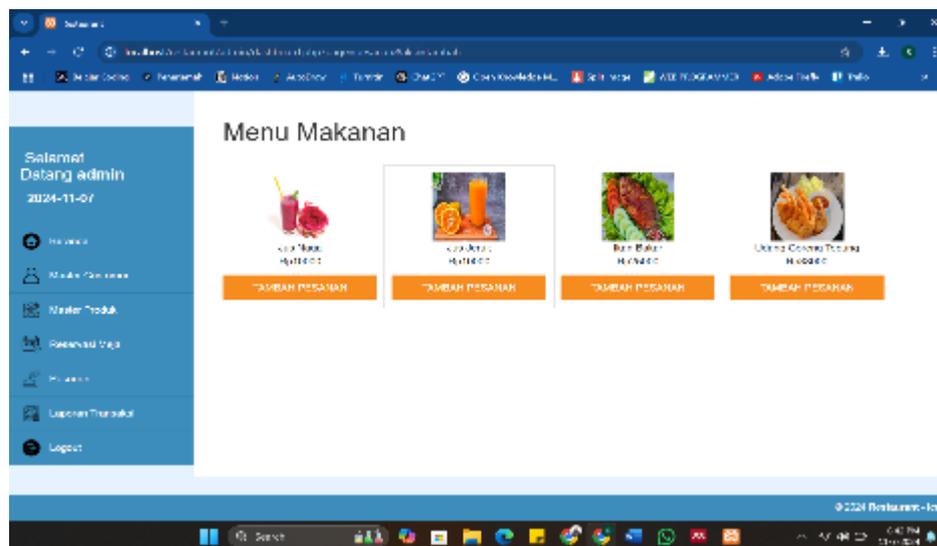
Halaman tambah dan edit reservasi meja ini adalah halaman yang digunakan kasir untuk membuat dan melakukan edit pada pelanggan yang ingin melakukan reservasi meja yang terdapat pada Gambar 5.



Gambar 5. Halaman Tambah dan Edit Reservasi Meja

### Implementasi Halaman Pemesanan Makanan dan Minuman

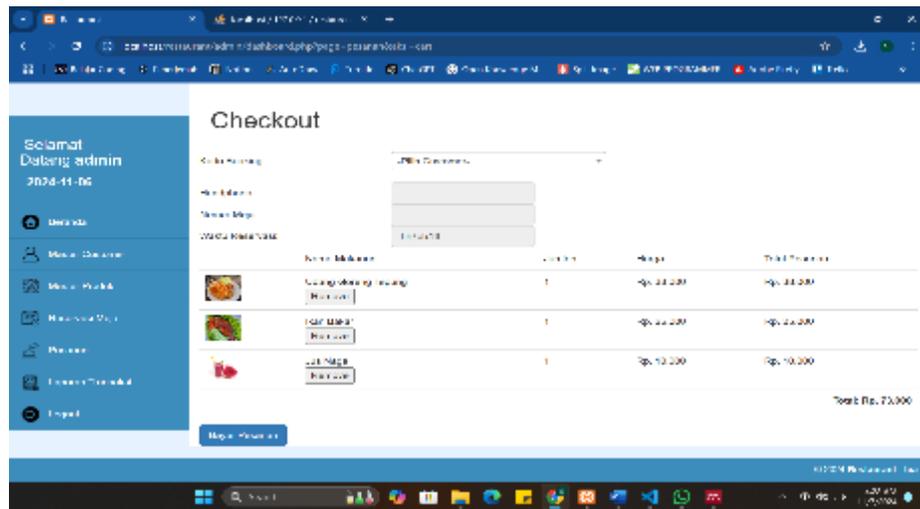
Halaman pemesanan makanan dan minuman ini adalah halaman yang digunakan kasir untuk menambahkan pesanan makanan dan minuman sesuai dengan pesanan yang diinginkan oleh pelanggan yang terdapat pada Gambar 6.



Gambar 6. Halaman Pemesanan Makanan dan Minuman

### Implementasi Halaman Pembayaran Pesanan

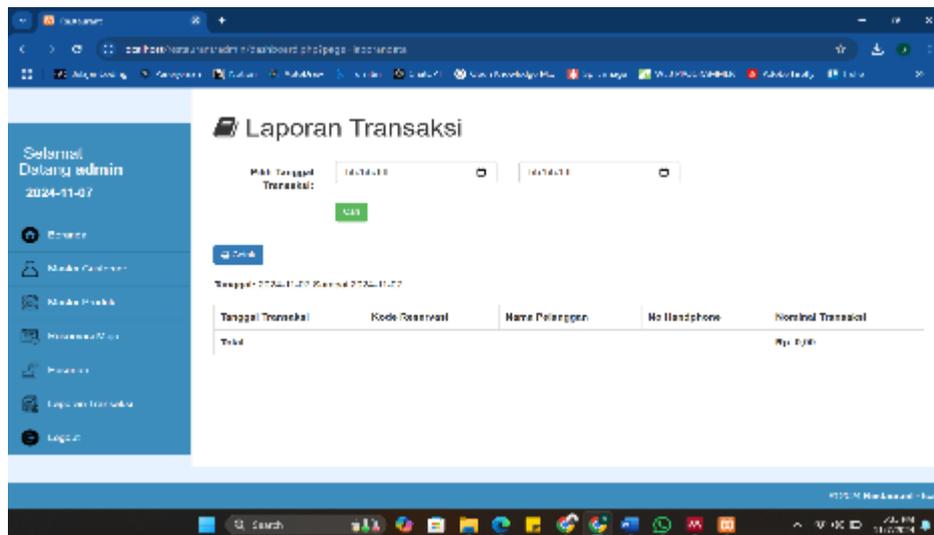
Halaman tambah dan edit *user* ini adalah halaman yang digunakan admin untuk membuat dan melakukan edit pada akun *user* yang terdapat pada Gambar 7.



Gambar 7. Halaman Pembayaran Pesanan

### Implementasi Halaman Laporan Transaksi

Halaman laporan transaksi ini adalah halaman yang digunakan oleh kasir dan juga dapat digunakan oleh pemilik rumah makan atau owner-nya untuk melihat dan mencetak laporan transaksi harian ataupun bulanan yang terdapat pada Gambar 8.



Gambar 8. Halaman Laporan Transaksi

## 4. PEMBAHASAN

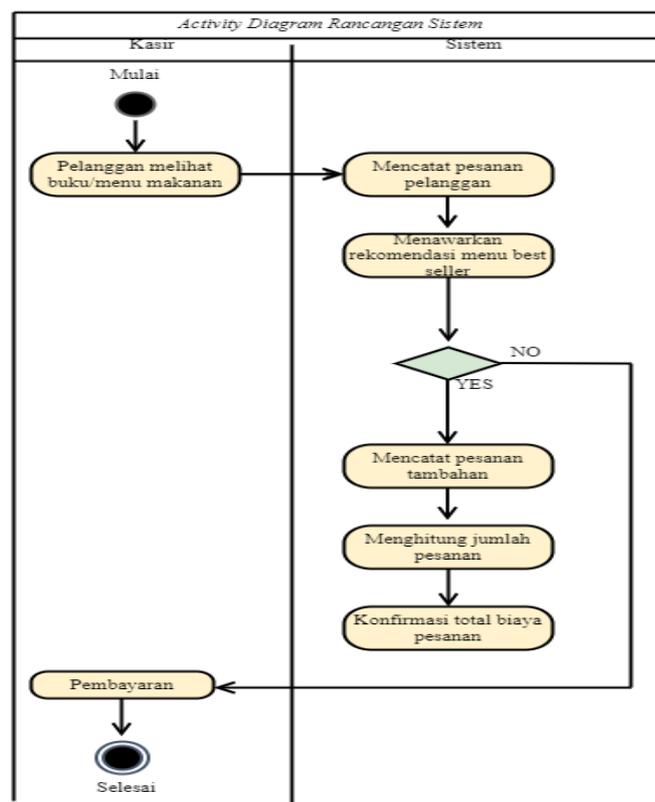
### Analysis (Analisa)

Analisa dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya. Dalam menganalisis sistem, kita perlu mengetahui permasalahan

apa saja yang ada di sistem yang telah ada, sehingga kita dapat bercermin dari sistem yang ada dan memperbaikinya pada sistem yang akan dibuat.

### Analisis sistem yang berjalan

Berdasarkan analisa sistem yang dilakukan pada Rumah Makan *Seafood* Kuningan proses Pengelolaan sistem informasi kasir pada Rumah Makan *Seafood* Kuningan di Cirebon saat ini masih menggunakan proses manual yaitu hanya menggunakan kalkulator dan ditulis dalam buku besar sehingga kurang efektif dan efisien, dikarenakan sering terjadi kesalahan dalam perhitungan jumlah yang harus dibayar, banyaknya waktu yang dibutuhkan dalam penulisan laporan, serta proses pelayanan yang kurang maksimal saat terjadi transaksi dengan tingkat keramaian pembeli yang cukup banyak. Untuk lebih mengetahui mengenai prosedur sistem yang berjalan saat ini dijelaskan sebagai berikut menggunakan diagram aktifitas. Adapun sistem yang berjalan yaitu dijelaskan pada Gambar 9.



**Gambar 9.** *Activity Diagram* Sistem yang Berjalan

### Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat aplikasi yaitu:

Dalam proses pengembangan Sistem Informasi Kasir pada Rumah Makan *Seafood* Kuningan Berbasis *Web*, diperlukan berbagai alat dan bahan untuk mendukung pelaksanaan penelitian dan implementasi sistem. Analisis alat dan bahan ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap komponen yang digunakan sesuai dengan kebutuhan proyek serta mampu mendukung pengembangan sistem secara efektif. Adapun alat dan bahan yang digunakan digunakan untuk membangun sistem informasi kasir ini dijelaskan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Alat dan Bahan yang Digunakan

No	Jenis	Komponen
----	-------	----------

1	Hardware	Windows 10 Intel Celeron N400 CPU @1.10Ghz
		RAM 4GB
		Hardisk 500GB
		Mouse
		Keyboard
2	Software	XAMPP
		Sublime Text
		Google Chrome
		PHPMyAdmin
		Enterprise Architect
3	Database	MySQL
4	Sistem Operasi	Windows 10 Education 64 Bit

### Pengujian

Rencana pengujian yang dilakukan pada Sistem Informasi Kasir Pada Rumah Makan Seafood Kuningan Berbasis Web dengan menggunakan data uji, data masukan dari user.

**Tabel 2.** Rencana Pengujian *Login* dan *logout*

No	Sub Modul	Detail Uji	Jenis Pengujian
1.	<i>Login</i>	Kasir melakukan <i>login</i>	<i>Black box</i>
2.	<i>Logout</i>	Kasir melakukan <i>logout</i>	<i>Black box</i>

**Tabel 3.** Rencana Pengujian User Kasir

No	Sub Modul	Detail Uji	Jenis Pengujian
1.	Tambah data pada master <i>customer</i>	Kasir melakukan tambah data <i>customer</i>	<i>Black Box</i>
2.	Edit data pada master <i>customer</i>	Kasir melakukan edit data <i>customer</i>	<i>Black Box</i>
3.	Hapus data pada master <i>customer</i>	Kasir melakukan hapus data <i>customer</i>	<i>Black Box</i>
4.	Tambah data pada master produk	Kasir melakukan tambah data pada master produk	<i>Black Box</i>
5.	Hapus data pada master produk	Kasir melakukan hapus data pada master produk	<i>Black Box</i>
6.	Edit data pada master produk	Kasir melakukan edit data pada master produk	<i>Black Box</i>
7.	Hapus data pada master produk	Kasir melakukan hapus data pada master produk	<i>Black Box</i>
8.	Tambah data pada master <i>Reservasi meja</i>	Kasir melakukan input tambah data <i>reservasi meja</i>	<i>Black Box</i>
9.	Input data pada master <i>reservasi meja</i>	Kasir melakukan input data pada <i>reservasi meja</i>	<i>Black Box</i>
10.	Tambah <i>bookingan reservasi meja</i> pada master <i>reservasi meja</i>	Kasir melakukan tambah data pada <i>reservasi meja</i>	<i>Black Box</i>
11.	Tambah data pada master pesanan	Kasir melakukan tambah pesanan pada master pesanan	<i>Black Box</i>

### Hasil Pengujian

Dalam tahap pengujian sistem ini dilakukan uji coba terhadap sistem informasi kasir yang telah dirancang. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi yang ada pada sistem informasi kasir pada rumah makan *seafood* sesuai dan dapat dijalankan dengan baik sebelum digunakan, pengujian ini dilakukan oleh perancang sistem.

**Tabel 4.** Hasil Pengujian *Login* dan *Logout*

No	Sub Modul	Skenario Uji	Detail Uji	Hasil
1.	<i>Login</i>	<i>Login</i> (benar)	Masuk ke halaman beranda	sesuai
		<i>Login</i> (salah)	Enter username	sesuai
2.	<i>Logout</i>	<i>Logout</i>	Kembali ke menu <i>login</i>	sesuai

**Tabel 5.** Hasil Pengujian Fungsionalitas pada Kasir

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
1	Memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> pada halaman <i>login</i> dengan benar	Sistem menerima akses login dan masuk ke halaman <i>dashboard</i>	Berhasil
2	Menambah data <i>customer</i> dengan benar ( <i>field</i> harus terisi, tidak boleh ada yang kosong) lalu klik <i>button</i> simpan	Sistem akan menyimpan data <i>customer</i> yang kita tambahkan dan akan menampilkan data <i>customer</i> yang baru ditambahkan tersebut.	Berhasil
3	Menambah data <i>customer</i> dengan benar (data yang dimasukkan tidak lengkap)	Sistem tidak akan menyimpan data ketika ada <i>field</i> yang tidak terisi dan akan menampilkan pesan " <i>Please fill out the field</i> "	Berhasil
4	Mengubah atau mengedit data <i>customer</i> dengan mengklik <i>button edit</i> lalu klik <i>button</i> simpan	Data <i>customer</i> telah berhasil diubah dan akan ditampilkan data <i>customer</i> yang baru diubah tersebut	Berhasil
5	Menghapus data <i>customer</i> dengan klik <i>button</i> hapus	Data akan terhapus dan tidak akan tampil lagi dalam daftar kategori <i>customer</i> .	Berhasil
6	Menambah data produk dengan benar (data yang dimasukkan tidak lengkap)	Sistem tidak akan menyimpan data ketika ada <i>field</i> yang tidak terisi dan akan menampilkan pesan " <i>Please fill out the field</i> "	Berhasil
7	Mengubah atau mengedit data produk dengan mengklik <i>button edit</i> lalu klik <i>button</i> simpan	Data produk telah berhasil diubah dan akan ditampilkan data produk yang baru diubah tersebut	Berhasil
8	Menghapus data produk dengan klik <i>button</i> hapus	Data akan terhapus dan tidak akan tampil lagi dalam daftar produk	Berhasil
9	Menambah data pesanan pada menu dengan mengklik <i>button</i> tambah pesanan ( <i>field</i> harus terisi, tidak boleh ada data yang kosong)	Sistem akan menyimpan data pesanan yang kita tambahkan dan akan menampilkan data pesanan yang baru ditambahkan tersebut.	Berhasil
10	Mencetak bukti laporan dengan mengklik <i>button</i> cetak	Sistem akan mencetak bukti laporan	Berhasil
11	Melihat laporan pada menu laporan lalu memilih nama <i>customer</i> dan menentukan	Sistem akan mencetak laporan	Berhasil

	tanggal pesan lalu mengklik <i>button cetak</i>		
12	Melakukan <i>logout</i> dengan memilih menu <i>logout</i> pada dashboard	Sistem akan menampilkan halaman login	Berhasil

### Pemeliharaan Sistem

Tahapan ini merupakan langkah akhir dalam metode Waterfall yang diterapkan dalam penelitian ini, yang dilakukan setelah pengembangan perangkat lunak selesai. Aktivitas-aktivitas pada tahap pemeliharaan mencakup beberapa hal berikut:

1. Pemeliharaan Infrastruktur dan Hosting  
Aktivitas ini melibatkan pengelolaan kode program, penyediaan layanan hosting, serta penyusunan dokumentasi teknis untuk mengantisipasi potensi masalah di masa mendatang.
2. Dukungan dan Pemeliharaan Aplikasi  
Selain pemeliharaan, aktivitas ini mencakup dukungan teknis terhadap aplikasi, termasuk pengamanan sistem dan mitigasi risiko gangguan dalam penggunaan perangkat lunak.
3. Pencadangan dan Pemulihan  
Proses pencadangan dan pemulihan data dilakukan secara rutin sebagai bagian dari pemeliharaan sistem, dengan tujuan untuk meningkatkan keamanan data yang tersimpan dalam perangkat lunak.
4. Optimalisasi Sistem  
Optimalisasi dilakukan untuk memastikan perangkat lunak dapat berjalan dengan baik.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem Informasi Kasir pada Rumah Makan Seafood Kuningan Berbasis Web berhasil dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan PhpMyAdmin sebagai basis data, dengan metode Waterfall. Metode ini memastikan pengembangan sistem dilakukan secara sistematis melalui tahapan analisis kebutuhan, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan.
2. Sistem ini dirancang untuk menggantikan proses manual yang sebelumnya digunakan dalam pencatatan transaksi, pengelolaan data menu, dan pembuatan laporan. Dengan adanya sistem ini, proses transaksi menjadi lebih cepat, kesalahan perhitungan dapat diminimalkan, dan laporan keuangan tersimpan secara digital, sehingga meningkatkan efisiensi operasional.
3. Hasil pengujian Black Box Testing menunjukkan bahwa sistem ini layak digunakan untuk mendukung aktivitas operasional di Rumah Makan Seafood Kuningan. Sistem ini tidak hanya mempermudah proses transaksi dan pengelolaan data, tetapi juga meningkatkan kualitas pelayanan kepada pelanggan.

## SARAN

Sistem informasi kasir yang dikembangkan untuk Rumah Makan Seafood Kuningan masih dapat ditingkatkan agar lebih optimal dalam mendukung operasional usaha. Penulis menyarankan pengembangan fitur tambahan, seperti integrasi sistem dengan layanan promosi online, pemrosesan pesanan secara daring, serta pencetakan laporan yang lebih terperinci.

**DAFTAR PUSTAKA**

- [1] S. A. Sitorus and E. P. Malau, "Sistem Informasi Reservasi Hotel Pada GM. Marsaringar Balige Berbasis Android," *MEANS (Media Inf. Anal. dan Sist.*, no. 91, pp. 52–57, 2017, doi: 10.54367/means.v2i1.24.
- [2] D. Anjeli, S. T. Faulina, and A. Fakhri, "Sistem Informasi Perpustakaan Sekolah Dasar Negeri 49 OKU Menggunakan Embarcadero XE2 Berbasis Client Server," *J. Inform. dan Komput.*, vol. 13, no. 2, pp. 57–66, 2022.
- [3] H. Imansya, S. H. E. Wulandari, and I. A. Mastan, "Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Pujasera Enam Belas Dengan Sistem Kasir Terpusat," *Jsika*, vol. 5, no. 6, pp. 1–6, 2022.
- [4] P. Studi, S. Informasi, P. Studi, I. Komputer, and A. Photoshop, "Sistem Informasi Website Sebagai Media," vol. 3, no. 1, pp. 19–26, 2021.
- [5] R. V Palit, Y. D. Y. Rindengan, and A. S. M. Lumenta, "Rancangan Sistem Informasi Keuangan Berbasis Web Di Jemaat GMIM Bukit Moria Malalayang," *E-Journal Tek. Elektro dan Komput. vol.*, vol. 4, no. 7, pp. 1–7, 2015.
- [6] W. Ningsih and H. Nurfauziah, "PERBANDINGAN MODEL WATERFALL DAN METODE PROTOTYPE UNTUK PENGEMBANGAN APLIKASI PADA SISTEM INFORMASI," *J. Ilm. Metadata*, vol. 5, no. 1, pp. 83–95, 2023, doi: 10.62386/jised.v2i1.50.