

# Sales System at Bencoolen Coffee and Resto Based on Wireless Local Area Network (WLAN)

*by* Jurnal Komitek

---

**Submission date:** 10-Dec-2021 06:46PM (UTC+0900)

**Submission ID:** 1726450334

**File name:** 20.\_julda.doc (1.92M)

**Word count:** 3007

**Character count:** 18626

## Sales System at Bencoolen Coffee and Resto Based on Wireless Local Area Network (WLAN)

### Sistem Penjualan pada Bencoolen Coffee and Resto Berbasis *Wireless Local Area Network (WLAN)*

Julda <sup>1)</sup>; Khairil <sup>2)</sup>; Sapri <sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Study Program of Informatics, Faculty of Computer Science Universitas Dehasen Bengkulu

<sup>2)</sup> Department of Informatics, Faculty of Computer Science, Universitas Dehasen Bengkulu

Email: <sup>1)</sup> [juldaqbx09@gmail.com](mailto:juldaqbx09@gmail.com); <sup>2)</sup> [khairil@unived.ac.id](mailto:khairil@unived.ac.id); <sup>2)</sup> [sapri@unived.ac.id](mailto:sapri@unived.ac.id)

#### How to Cite :

Julda., Khairil., Sapri. (2021). Sales System at Bencoolen Coffee and Resto Based on Wireless Local Area Network (WLAN). JURNAL Komitek, 1(2). DOI: <https://doi.org/10.53697/jkomitek.v1i2>

#### ARTICLE HISTORY

Received [16 November 2021]

Revised [29 November 2021]

Accepted [4 Desember 2021]

#### KEYWORDS

Sales System, Bencoolen Coffee And Resto, Wireless Local Area Network (WLAN).

2

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



#### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk pengembangan sistem yang selama ini berjalan dengan merancang dan membangun jaringan komputer *Local Area Network* pada sistem penjualan di Bencoolen Coffee. Sistem Penjualan Pada Bencoolen Coffee And Resto ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman *Visual Basic .Net* dan *Database SQL Server 2008r2*. Sistem Penjualan ini berbasis *Wireless Local Area Network* dengan 4 hak akses penggunaan aplikasi yaitu administrator, kasir, chef, dan konsumen. Dengan adanya sistem penjualan ini, dapat membantu Pihak Bencoolen Coffe And Resto dalam mengelola data makanan dan minuman, serta penjualan setiap harinya yang sudah terintegrasi dalam satu kesatuan. Sistem Penjualan Pada Bencoolen Coffee And Resto di implementasikan dengan 5 laptop yang terkoneksi di dalam 1 jaringan lokal dimana 1 laptop dijadikan server, 1 laptop dijadikan administrator, 1 laptop dijadikan chef, 1 laptop dijadikan kasir, dan 1 laptop dijadikan konsumen, yang memiliki fungsi yang berbeda-beda. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, fungsional dari sistem Penjualan Pada Bencoolen Coffee And Resto berjalan sesuai dengan harapan, dan sistem mampu menjalankan pengolahan data di dalam ruang lingkup jaringan Bencoolen Coffee And Resto.

#### ABSTRACT

*The purpose of this research is to develop a system that has been running so far by designing and building a Local Area Network computer network on the sales system at Bencoolen Coffee. Sales system at Bencoolen Coffee And Resto is made using Visual Basic .Net programming language and SQL Server 2008r2 database. This Sales System is based on Wireless Local Area Network with 4 access rights to use the application, namely administrator, cashier, chef, and consumer. With this sales system, it can help Bencoolen Coffe And Resto in managing food and beverage data, as well as daily sales that have been integrated into one unit. The sales system at Bencoolen Coffee And Resto is implemented with 5 laptops connected to 1 local network where 1 laptop is used as a server, 1 laptop is used as an administrator, 1 laptop is used as a chef, 1 laptop is used as a cashier, and 1 laptop is used as a consumer, which has different functions. vary. Based on the results of the tests that have been carried out, the functionality of the Sales system at Bencoolen Coffee And Resto runs as expected, and the system is able to carry out data processing within the scope of the Bencoolen Coffee And Resto network.*

## PENDAHULUAN

1 Dunia teknologi informasi sekarang ini berkembang sangat pesat dan mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan manusia. Perkembangan tersebut secara langsung maupun tidak langsung mempengaruhi semua sistem yang berhubungan ataupun tidak dengan sistem informasi itu sendiri. 13 erti perdagangan, transaksi, bisnis, perbankan, industri dan pemerintahan. Kemudahan yang diperoleh dalam penggunaan sistem informasi yaitu memudahkan dalam mengelola data serta memudahkan pada saat melakukan evaluasi data berdasarkan kebutuhan.

Sudah menjadi rahasia umum kopi adalah salah satu komoditas andalan Provinsi Bengkulu. Produksi kopi Bengkulu bahkan terbesar ketiga di Indonesia setelah Provinsi Sumatera Selatan dan Provinsi Lampung. Salah satu kedai Kopi di Provinsi Bengkulu adalah Bencoolen Coffee.

Bencoolen Coffee merupakan salah satu kedai di Kota Bengkulu yang menyediakan berbagai jenis kopi dan makanan yang dapat dinikmati oleh pengunjung. Selama ini proses pengelolaan data mulai dari pemesanan serta pembayaran masih dilakukan menggunakan sistem pembukuan (data terlampir). Proses transaksi penjualan di Bencoolen Coffee pun juga masih menggunakan sistem manual, konsumen datang kemudian memesan makanan dan minuman yang diinginkan ditulis di lembaran kertas, setelah itu diberikan ke pelayan yang sedang bertugas.

Pada Bencoolen Coffee belum memiliki jaringan komputer untuk mempermudah proses pengelolaan data, sehingga proses pembuatan laporan masih dilakukan secara manual. Hal ini juga menyebabkan proses pemesanan 20 makanan dan minuman serta pembuatan laporan penjualan makanan dan minuman membutuhkan waktu yang cukup lama. Selain itu sering terjadi kesalahan dalam pembuatan laporan yang terkadang tidak sesuai dengan nota penjualan yang sudah dilakukan.

Setelah melakukan diskusi dengan pemilik Bencoolen Coffee, didapatkan hasil bahwa pemilik ingin menerapkan jaringan komputer di dalam proses pengelolaan data sehingga dapat mempermudah pembuatan laporan dan mempermudah pemesanan dan pembayaran yang selama ini masih dilakukan secara manual. Oleh karena itu, dalam penelitian ini dilakukan pengembangan sistem yang selama ini berjalan dengan merancang dan membangun jaringan komputer Local Area Network pada sistem penjualan di Bencoolen Coffee.

## LANDASAN TEORI

### 5 Pengertian Aplikasi

Aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu. Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari pengguna. Aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (*instruction*) atau pernyataan (*statement*) yang disusun sedemikian rupa sehingga 17 komputer dapat memproses *input* menjadi *output* (Sinambela, 2016).

Aplikasi adalah program siap pakai yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi untuk pengguna atau aplikasi yang lain (Siregar, 2016). 22

Berdasarkan kedua pengertian aplikasi tersebut di atas, didapatkan kesimpulan bahwa aplikasi merupakan suatu program komputer yang dapat digunakan untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh pengguna aplikasi.

### 8 Sistem Penjualan

Sistem adalah suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen atau variabel yang 10 organisasi, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain dan terpadu yang mempunyai suatu tujuan tertentu. Adapun karakteristik dari sistem yaitu komponen sistem, batasan sistem, lingkungan luar sistem, penghubung sistem, masukan sistem, keluaran sistem, pengolah sistem dan sasaran sistem (Erma, 2016).

Penjualan adalah suatu transaksi yang bertujuan untuk mendapatkan suatu keuntungan, dan merupakan suatu jantung dari suatu perusahaan. Dengan pengertian lain definisi penjualan adalah pemindahan hak milik atas barang atau pemberian jasa yang dilakukan penjualan kepada pembeli dengan harga yang disepakati bersama dengan jumlah yang dibebankan kepada pelanggan dalam penjualan barang atau jasa dalam suatu 21 ode akuntansi (Prasetyo & Susanti, 2016).

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem penjualan merupakan suatu kumpulan elemen-elemen yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya yang melakukan suatu kegiatan transaksi yang bertujuan untuk mendapatkan suatu keuntungan dari hasil penjualan.

### Wireless Local Area Network

<sup>1</sup> Wireless LAN (WLAN) merupakan teknologi LAN yang menggunakan frekuensi dan transmisi radio sebagai media penghantarnya, pada area tertentu menggantikan fungsi kabel. Konfigurasi jaringan WLAN adalah terdiri dari akses point yang dihubungkan ke pengguna melalui media udara (frekuensi dan transmisi radio) seperti yang terlihat pada Gambar 1. (Harun, 2019).



**Gambar 1. Wireless LAN**

WLAN atau Wireless Local Area Network merupakan salah satu jaringan komputer bersifat lokal yang memanfaatkan gelombang radio sebagai media transmisi data. Informasi data elektronik ditransfer dari satu komputer ke komputer lain melalui gelombang radio

Setiap Network WLAN memerlukan wireless access point (AP) untuk mentransmisikan dan menerima data dari pengguna. Tidak seperti network wired yang beroperasi pada full duplex (pengiriman dan penerimaan pada waktu yang bersamaan), wireless network beroperasi pada full duplex, jadi terkadang AP juga bisa diartikan sebagai wireless hub. Perbedaan terbesar antara wired Lan dan WLAN adalah WLAN mentransmisikan data dengan radiasi gelombang energi, dinamakan gelombang radio, sedangkan wired LAN mentransmisikan sinyal elektrik melalui kabel (Adhiatma, 2020)

## METODE PENELITIAN

### Metode Analisis

<sup>7</sup> Metode penelitian yang diterapkan pada penelitian ini adalah dengan pengembangan metode *waterfall*. Metode *waterfall* merupakan model pengembangan sistem informasi yang sistematis dan sekuensial. Metode *waterfall* memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut :

1) *Requirements analysis and definition*

Layanan sistem, kendala, dan tujuan ditetapkan oleh hasil konsultasi dengan pengguna yang kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

2) *System and software design*

Tahapan perancangan sistem mengalokasikan kebutuhan-kebutuhan sistem baik perangkat keras maupun perangkat lunak dan membentuk arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan penggambaran abstraksi sistem dasar perangkat lunak dan hubungannya.

3) *Implementation and unit testing*

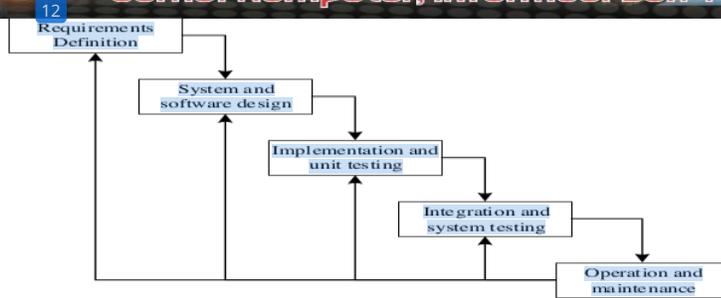
Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian melibatkan verifikasi bahwa setiap unit memenuhi spesifikasinya.

4) *Integration and system testing*

Unit-unit individu program atau program digabung dan diuji sebagai sebuah sistem lengkap untuk memastikan apakah sesuai dengan kebutuhan perangkat lunak atau tidak. Setelah pengujian, perangkat lunak dapat dikirimkan ke *customer*

5) *Operation and maintenance*

Biasanya (walaupun tidak selalu), tahapan ini merupakan tahapan yang paling panjang. Sistem dipasang dan digunakan secara nyata. *Maintenance* melibatkan pembetulan kesalahan yang tidak ditemukan pada tahapan-tahapan sebelumnya, meningkatkan implementasi dari unit sistem, dan meningkatkan layanan sistem sebagai kebutuhan baru.



**Gambar 2. Metode Waterfall**

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Sistem Penjualan Pada Bencoolen Coffee And Resto ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman *Visual Basic .Net* dan *Database SQL Server 2008r2*. Sistem Penjualan ini berbasis *Wireless Local Area network* dengan 4 hak akses penggunaan aplikasi yaitu administrator, kasir, chef, dan konsumen. Dengan adanya sistem penjualan ini, diharapkan dapat membantu Pihak Bencoolen Coffee And Resto dalam mengelola data makanan dan minuman, serta penjualan setiap harinya yang sudah terintegrasi dalam satu kesatuan.

Sistem Penjualan Pada Bencoolen Coffee And Resto di implementasikan dengan 5 laptop yang terkoneksi di dalam 1 jaringan lokal dimana 1 laptop dijadikan server, 1 laptop dijadikan administrator, 1 laptop dijadikan chef, 1 laptop dijadikan kasir, dan 1 laptop dijadikan konsumen, yang memiliki fungsi yang berbeda-beda, yaitu :

- 1) Server digunakan sebagai tempat penyimpanan data yang telah diolah, sehingga disebut juga dengan database server.
- 2) Administrator digunakan untuk mengolah data pada sistem penjualan yang meliputi data karyawan, makanan, minuman, pemesanan, serta melihat output laporan bukti pemesanan, laporan pemesanan makanan dan minuman per hari dan per bulan.
- 3) Chef digunakan untuk memberikan informasi kepada chef list data pemesanan makanan dan minuman yang dilakukan oleh konsumen, sehingga dapat mempermudah dalam proses pembuatan makanan dan minuman tersebut.
- 4) Kasir digunakan untuk melakukan approve data pemesanan makanan dan minuman yang dilakukan oleh konsumen dengan memasukkan nominal pembayaran. Jika data pemesanan makanan dan minuman belum di approve oleh kasir, maka data pemesanan tersebut tidak dapat diteruskan ke chef.
- 5) Konsumen digunakan untuk mempermudah konsumen dalam melakukan pemesanan makanan dan minuman di Bencoolen Coffee And Resto.

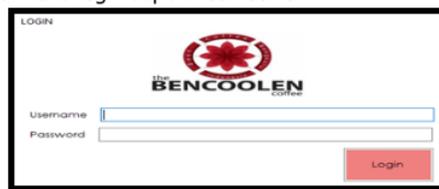
Adapun antarmuka Sistem Penjualan Pada Bencoolen Coffee And Resto pada 4 hak akses antara lain :

- 1) Hak Akses Administrator

Adapun antarmuka dari sistem penjualan pada Bencoolen Coffee And Resto, antara lain :

- a) Login

Merupakan antarmuka pertama yang akan muncul ketika menjalankan aplikasi. Pada antarmuka login ini terdapat username dan password, yang nantinya hak akses login disesuaikan dengan database yang sudah ada. Adapun antarmuka login seperti Gambar 3.



**Gambar 3. Login**

- b) Menu Utama

Merupakan antarmuka menu utama administrator yang dapat mempermudah admin dalam membuka form pengolahan data. Adapun antarmuka menu administrator seperti Gambar 4.



Gambar 4. Menu Utama

c) Input Data Karyawan

Merupakan antarmuka input data yang digunakan oleh admin untuk mengolah data karyawan yang bekerja di Bencoolen Cooffee And Resto, dimana akan dibagi menjadi 3 hak akses yaitu administrator, kasir dan chef. Adapun antarmuka input data karyawan seperti Gambar 5.



Gambar 5. Input Data Karyawan

d) Input Data Makanan

Merupakan antarmuka input data yang digunakan oleh admin untuk mengolah data makanan yang dijual di Bencoolen Cooffee and Resto. Adapun antarmuka input data makanan seperti Gambar 6.



Gambar 6. Input Data Makanan

e) Input Data Minuman

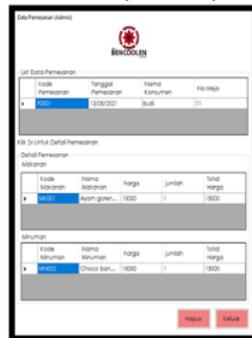
Merupakan antarmuka input data yang digunakan oleh admin untuk mengolah data minuman yang dijual di Bencoolen Cooffee and Resto. Adapun antarmuka input data minuman seperti Gambar 7.



**Gambar 7. Input Data Minuman**

f) **Input Data Pemesanan**

Merupakan antarmuka input data yang digunakan oleh admin untuk mengolah data pemesanan di Bencoolen Cooffee and Resto. Adapun antarmuka input data pemesanan seperti Gambar 8.



**Gambar 8. Input Data Pemesanan**

g) **Output Bukti Pemesanan**

Merupakan output yang menampilkan informasi bukti pemesanan konsumen. Adapun bukti pemesanan seperti Gambar 9.



**Gambar 9. Bukti Pemesanan**

h) **Output Laporan Pemesanan Makanan dan Minuman Per Hari**

Merupakan output yang menampilkan informasi pemesanan makanan dan minuman yang dikemas dalam bentuk laporan per hari. Adapun output laporan pemesanan makanan dan minuman per hari seperti Gambar 10.

Kode Pemesanan	Nama Makanan	No. Menu	Makanan	Harga	Jumlah	Total Harga
2002	Judul	10	Isi ayam goreng pedas	Rp 10.000	1	Rp 10.000

Kode Pemesanan	Nama Makanan	No. Menu	Minuman	Harga	Jumlah	Total Harga
2002	Judul	10	Si Putih	Rp 10.000	1	Rp 10.000

Total Pembelian: Rp 10.000

**Gambar 10. Laporan Pemesanan Makanan dan Minuman Per Hari**

i) Output Laporan Pemesanan Makanan dan Minuman Per Hari

Merupakan output yang menampilkan informasi pemesanan makanan dan minuman yang dikemas dalam bentuk laporan per bulan. Adapun output laporan pemesanan makanan dan minuman per bulan seperti Gambar 11.

Kode Pemesanan	Nama Makanan	No. Menu	Makanan	Harga	Jumlah	Total Harga
2002	Judul	10	Isi ayam goreng pedas	Rp 10.000	1	Rp 10.000

Kode Pemesanan	Nama Makanan	No. Menu	Minuman	Harga	Jumlah	Total Harga
2002	Judul	10	Si Putih	Rp 10.000	1	Rp 10.000

Total Pembelian: Rp 10.000

**Gambar 11. Laporan Pemesanan Makanan dan Minuman Per Bulan**

#### Hasil Pengujian

Pengujian *blackbox* (*blackbox testing*) adalah salah satu metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada sisi fungsionalitas, khususnya pada *input* dari Sistem Penjualan Pada Bencoolen Coffee And Resto. Adapun hasil pengujian black box yang telah dilakukan, tampak pada tabel 1.

8

**Tabel 1. Hasil Pengujian Blackbox**

Form	Skenario Pengujian	Hasil Pengujian
Login	masukkan username dan password yang benar	sistem menerima akses login tersebut
	masukkan username atau password yang salah	sistem menolak akses login tersebut
Form Data Karyawan	menginputkan data karyawan dengan username yang berbeda	sistem berhasil menyimpan data karyawan
	menginputkan data karyawan dengan username yang sama	sistem gagal menyimpan data karyawan
Form Data Makanan	menginputkan nama makanan yang berbeda	sistem berhasil menyimpan data makanan
	menginputkan nama makanan yang sama	sistem gagal menyimpan data makanan
Form Data Minuman	menginputkan nama minuman yang berbeda	sistem berhasil menyimpan data minuman
	menginputkan nama minuman yang sama	sistem gagal menyimpan data minuman
Form Data Pemesanan	konsumen mengisi nama dan memilih makanan dan minuman yang akan dipesan	sistem berhasil memproses pemesanan yang dilakukan konsumen
Koneksi Jaringan Client Server	menguji koneksi antara client dan server melalui proses input data	koneksi antara client dan server berjalan dengan baik

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, fungsional dari Sistem Penjualan Pada Bencoolen Coffee And Resto berjalan sesuai dengan harapan, dan sistem mampu menjalankan pengolahan data di dalam ruang lingkup jaringan Bencoolen Coffee And Resto.

Selain itu pengujian juga dilakukan dengan demo program ke Bencoolen Coffee And Resto melalui kuisioner yang diberikan pada masing-masing responden (data terlampir). Jumlah pertanyaan yang diajukan sebanyak 5 pertanyaan. Adapun jawaban dari masing-masing pertanyaan tersebut akan dibuat grafik persentase, antara lain :

1. Apakah dalam pengoperasian aplikasi Sistem Penjualan Pada Bencoolen Coffee And Resto mudah dimengerti

**Tabel 2. Jumlah Jawaban 5 Responden**

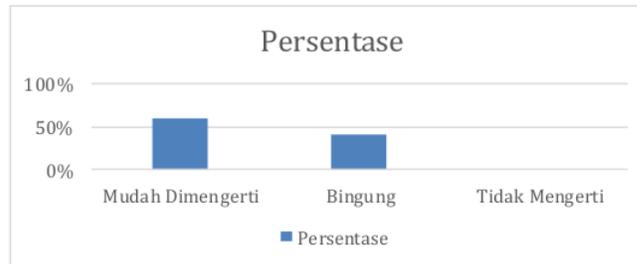
Mudah Dimengerti	Bingung	Tidak Mengerti
3	2	0

Dari tabel 4.2. tersebut dibuat grafik persentase, seperti :

$$\text{Mudah Mengerti} = \frac{3}{5} \times 100 = 60\%$$

$$\text{Bingung} = \frac{2}{5} \times 100 = 40\%$$

$$\text{Tidak Mengerti} = \frac{0}{5} \times 100 = 0\%$$



**Gambar 12. Grafik Persentase Soal Nomor Satu**

2. Apakah tampilan aplikasi Sistem Penjualan Pada Bencoolen Coffee And Resto menarik

**Tabel 3. Jumlah Jawaban 5 Responden**

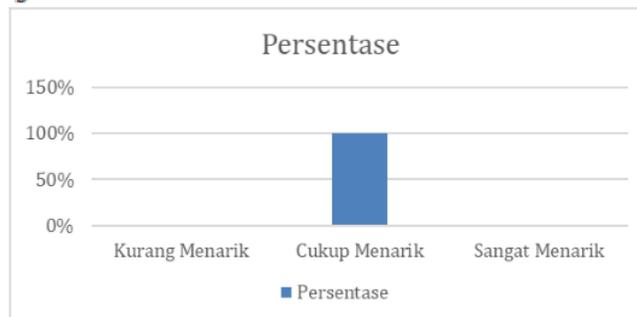
Kurang Menarik	Cukup Menarik	Sangat Menarik
0	5	0

Dari tabel 4.3. tersebut dibuat grafik persentase, seperti :

$$\text{Kurang Menarik} = \frac{0}{5} \times 100 = 0\%$$

$$\text{Cukup Menarik} = \frac{5}{5} \times 100 = 100\%$$

$$\text{Sangat Menarik} = \frac{0}{5} \times 100 = 0\%$$



**Gambar 13. Grafik Persentase Soal Nomor Dua**

3. Apakah aplikasi ini dapat membantu Anda dalam mengelola data penjualan ?

**Tabel 4. Jumlah Jawaban 5 Responden**

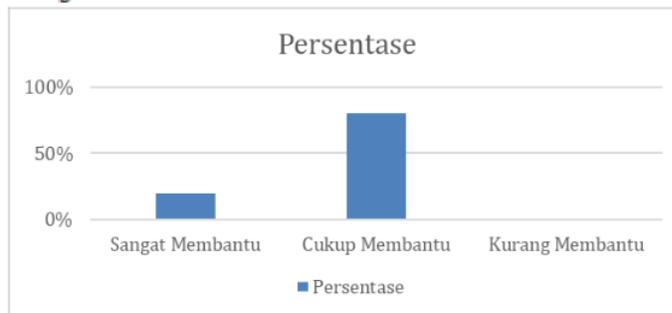
Sangat Membantu	Cukup Membantu	Kurang Membantu
1	4	0

Dari tabel 4.4. tersebut dibuat grafik persentase, seperti :

$$\text{Sangat Membantu} = \frac{1}{5} \times 100 = 20\%$$

$$\text{Cukup Membantu} = \frac{4}{5} \times 100 = 80\%$$

$$\text{Kurang Membantu} = \frac{0}{5} \times 100 = 0\%$$



**Gambar 14. Grafik Persentase Soal Nomor Tiga**

4. Apakah informasi rekomendasi dari aplikasi ini dapat membantu Anda untuk melakukan pemesanan

**Tabel 5. Jumlah Jawaban 5 Responden**

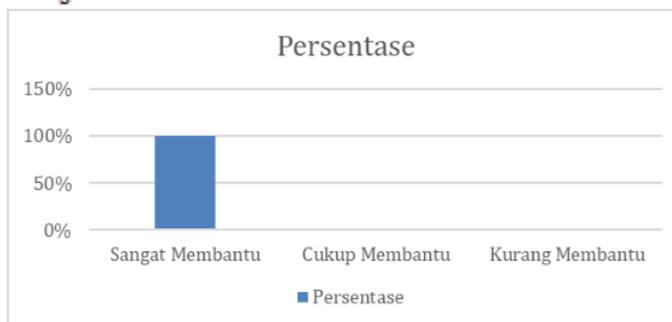
Sangat Membantu	Cukup Membantu	Kurang Membantu
5	0	0

Dari tabel 4.5. tersebut dibuat grafik persentase, seperti :

$$\text{Sangat Membantu} = \frac{5}{5} \times 100 = 100\%$$

$$\text{Cukup Membantu} = \frac{0}{5} \times 100 = 0\%$$

$$\text{Kurang Membantu} = \frac{0}{5} \times 100 = 0\%$$



**Gambar 15. Grafik Persentase Soal Nomor Empat**

5. Apakah nantinya aplikasi Sistem Penjualan Pada Bencoolen Coffee And Resto akan digunakan

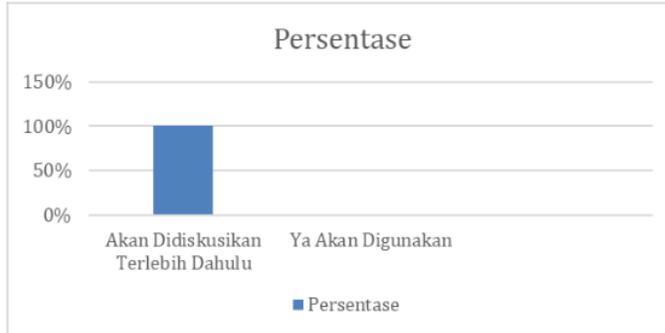
**Tabel 6. Jumlah Jawaban 5 Responden**

Akan Didiskusikan Terlebih Dahulu	Ya Akan Digunakan
5	0

Dari tabel 4.6. tersebut dibuat grafik persentase, seperti :

$$\text{Akan Didiskusikan Terlebih Dahulu} = \frac{5}{5} \times 100 = 100\%$$

$$\text{Ya Akan Digunakan} = \frac{0}{5} \times 100 = 0\%$$



**Gambar 16. Grafik Persentase Soal Nomor Lima**  
**KESIMPULAN DAN SARAN**

**Kesimpulan**

1. Sistem Penjualan Pada Bencoolen Coffee And Resto ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman *Visual Basic .Net* dan *Database SQL Server 2008r2*. Sistem Penjualan ini berbasis *Wireless Local Area Network* dengan 4 hak akses penggunaan aplikasi yaitu administrator, kasir, chef, dan konsumen.
2. Dengan adanya sistem penjualan ini, dapat membantu Pihak Bencoolen Coffe And Resto dalam mengelola data makanan dan minuman, serta penjualan setiap harinya yang sudah terintegrasi dalam satu kesatuan.
3. Sistem Penjualan Pada Bencoolen Coffee And Resto di implementasikan dengan 5 laptop yang terkoneksi di dalam 1 jaringan lokal dimana 1 laptop dijadikan server, 1 laptop dijadikan administrator, 1 laptop dijadikan chef, 1 laptop dijadikan kasir, dan 1 laptop dijadikan konsumen, yang memiliki fungsi yang berbeda-beda
4. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, fungsional dari sistem Penjualan Pada Bencoolen Coffee And Resto berjalan sesuai dengan harapan, dan sistem mampu menjalankan pengolahan data di dalam ruang lingkup jaringan Bencoolen Coffee And Resto.

**Saran**

1. Agar dapat menggunakan Sistem Penjualan Pada Bencoolen Coffee And Resto untuk mempermudah mengelola data makanan dan minuman, serta penjualan setiap harinya yang sudah terintegrasi dalam satu kesatuan
2. Perlu dilakukan pengembangan pada penelitian selanjutnya dengan menambahkan beberapa fitur dan memperbaiki interface sistem.

**DAFTAR PUSTAKA**

Adhiatma, N., 2020. *Master CCNA Belajar Netowrk Itu Mudah*. Jakarta: Nirifa Publisher.

Enterprise, J., 2015. *Pengenalan Visual Studio 2013*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Ermatita, 2016. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan. *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*, Volume Vol.8 NO.1 ISSN:2085-1588.

Handayani, R., 2016. Sistem Informasi Hasil Belajar Siswa SMK Elektronika Indonesia Bukit Tinggi Berbasis Client Server. *J-Click*, Volume Vol.3 No.2 ISSN: 2355-7958.

Harun, M., 2019. *Teknik Open Source*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.

Hendry, 2018. Implementasi Samba Server Untuk Mendukung Sharing Printer di SD Swasta Al-Washliyah 6/39 Medan. *Jurnal Ilmiah Core IT*, Volume Vol.6 No.1 e-ISSN:2548-3528.

- Khasanah, F. N., 2016. Perancangan dan Simulasi Jaringan Komputer Menggunakan Graphical Network Simulator 3 (GNS3). *Makalah Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.*
- Kusumo, A. S., 2016. *Administrasi SQL Server 2014*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Lubis, A., 2016. *Basis Data Dasar Untuk Mahasiswa Ilmu Komputer*. Yogyakarta: Deepublish.
- Prasetyo, A. & Susanti, R., 2016. Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT. Cahaya Sejahtera Sentosa Blitar. *Jurnal Ilmiah Teknologi dan Informatika ASIA (JITIKA)*, Volume Vol.10 No.2 ISSN.0852-730X.
- Sinambela, D. T., 2016. Aplikasi Pengaduan Kemacetan Lalu Lintas Di Kota Bandung Berbasis Mobile Dengan GPS. *E-Proceeding Of Applied Science*, Volume Vol.2 No.1 ISSN 2442-5826.
- Siregar, M. P. I., 2016. Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Mobile Untuk Navigasi Ke Alamat Pelanggan TV Berbayar (Studi Kasus : Indovision Cabang Pekanbaru). *Jurnal Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, Volume Vol.2 No.1.
- Swara, G. Y. & Pebriadi, Y., 2016. Rekayasa Perangkat Lunak Pemesanan Tiket Bioskop Berbasis Web. *Jurnal Teknoif*, Volume Vol.4 No.2 ISSN 2338-2724.
- Syam, R., 2017. Aplikasi Jadwal Pembelajaran Berbasis Client Server Pada SMP Negeri 1 Wotu. *Prosiding Semantik TKKom UNCP*, Volume ISSN: 2580-796x.

# Sales System at Bencoolen Coffee and Resto Based on Wireless Local Area Network (WLAN)

## ORIGINALITY REPORT

23%

SIMILARITY INDEX

22%

INTERNET SOURCES

13%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Internet Source	3%
2	<a href="http://journal.pdmbengkulu.org">journal.pdmbengkulu.org</a> Internet Source	2%
3	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Internet Source	2%
4	<a href="http://ejournal.unisi.ac.id">ejournal.unisi.ac.id</a> Internet Source	2%
5	<a href="http://libraryproceeding.telkomuniversity.ac.id">libraryproceeding.telkomuniversity.ac.id</a> Internet Source	2%
6	<a href="http://bencoolencoffee.com">bencoolencoffee.com</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://eprints.ums.ac.id">eprints.ums.ac.id</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://ejournal.ust.ac.id">ejournal.ust.ac.id</a> Internet Source	1%
9	<a href="http://www.scilit.net">www.scilit.net</a> Internet Source	1%

10	<a href="http://fidiapurba.blogspot.com">fidiapurba.blogspot.com</a> Internet Source	1 %
11	Candra Wijaya, Deddy Supriadi. "PROGRAM APLIKASI PENJUALAN BUKU ENSIKLOPEDI ISLAM BERBASIS WEB", Jurnal Informatika, 2016 Publication	1 %
12	<a href="http://ejournal.stikom-db.ac.id">ejournal.stikom-db.ac.id</a> Internet Source	1 %
13	<a href="http://jurnal.umitra.ac.id">jurnal.umitra.ac.id</a> Internet Source	1 %
14	<a href="http://jurnal.unived.ac.id">jurnal.unived.ac.id</a> Internet Source	1 %
15	<a href="http://repo.unikadelasalle.ac.id">repo.unikadelasalle.ac.id</a> Internet Source	1 %
16	<a href="http://mohdyahya29.wordpress.com">mohdyahya29.wordpress.com</a> Internet Source	1 %
17	<a href="http://prosiding.uika-bogor.ac.id">prosiding.uika-bogor.ac.id</a> Internet Source	1 %
18	<a href="http://e-journal.potensi-utama.ac.id">e-journal.potensi-utama.ac.id</a> Internet Source	<1 %
19	<a href="http://pelajarindo.com">pelajarindo.com</a> Internet Source	<1 %
20	Submitted to Universitas Merdeka Malang Student Paper	<1 %

---

21 [widuri.raharja.info](http://widuri.raharja.info) <1 %  
Internet Source

---

22 [vdocuments.site](http://vdocuments.site) <1 %  
Internet Source

---

23 Tito Sugiharto. "Rancang Bangun Aplikasi Media Promosi Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kuningan Berbasis Web", Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer), 2015 <1 %  
Publication

---

---

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 10 words

Exclude bibliography  On