



**PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN MENU BERBASIS WEBSITE PADA
NUMANI KITCHEN & COFFEE**

SKRIPSI

RAHMANITA BUDIAWANTY

2110512151

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA
JAKARTA
2025**



**PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN MENU BERBASIS WEBSITE PADA
NUMANI KITCHEN & COFFEE**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer**

RAHMANITA BUDIAWANTY

2110512151

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA
JAKARTA
2025**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini merupakan hasil karya sendiri serta semua sumber referensi yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan benar:

Nama : Rahmanita Budiawanty

NIM : 2110512151

Tanggal : 05 Juli 2025

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan berlaku.

Jakarta, 05 Juli 2025

Yang Menyatakan,



Rahmanita Budiawanty

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademika Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahmanita Budiawanty

NIM : 2110512151

Fakultas : Ilmu Komputer

Program Studi : S1 Sistem Informasi

Demi pembangunan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**Perancangan Sistem Pemesanan Menu Berbasis Website Pada Numani Kitchen &
Coffee**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, mengalih data/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Dengan demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 05 Juli 2025

Yang Menyatakan



Rahmanita Budiawanty

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Perancangan Sistem Pemesanan Menu Berbasis Website Pada Numani
Kitchen & Coffee
Nama : Rahmanita Budiawanty
NIM : 2110512151
Program Studi : SI Sistem Informasi

Disetujui oleh:

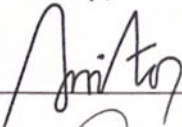
Penguji 1:
Catur Nugrahaeni Puspita Dewi, S.Kom., M.Kom.



Penguji 2:
Mohamad Bayu Wibisono, S.Kom., MM.



Pembimbing 1:
Anita Muliawati, S.Kom., MTI.

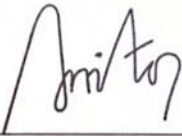


Pembimbing 2:
Sarika, S.Kom, M.Kom



Diketahui oleh:

Koordinator Program Studi:
Anita Muliawati, S.Kom., MTI.
NIP. 197005212021212002



Dekan Fakultas Ilmu Komputer:
Prof. Dr. Ir. Supriyanto, S.T., M.Sc., IPM
NIP. 197605082003121002



Tanggal Ujian Tugas Akhir:
26 Juni 2025

PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN MENU BERBASIS WEBSITE PADA NUMANI KITCHEN & COFFEE

Rahmanita Budiawanty

ABSTRAK

Numani Kitchen & Coffee menghadapi berbagai kendala operasional, terutama saat restoran ramai. Pelayan sering kesulitan mencari pesanan di setiap meja, menyebabkan keterlambatan pelayanan. Proses pembayaran juga lambat, karena tagihan harus ditemukan secara manual, mengakibatkan antrian panjang. Selain itu, kesalahan pencatatan pesanan dan perubahan menu yang dinamis membuat pencetakan ulang menu menjadi tidak efektif, meningkatkan biaya, serta menyebabkan pemborosan. Dengan pembangunan rantai dua, pelayan harus naik turun tangga, semakin menurunkan efisiensi operasional. Penelitian ini bertujuan merancang dan mengimplementasikan sistem pemesanan berbasis *website* guna meningkatkan efisiensi dan efektivitas operasional. Sistem ini mempermudah pelanggan dalam pemesanan dan pembayaran serta membantu admin dalam memproses transaksi dengan lebih cepat dan akurat. Metode yang digunakan adalah *Rapid Application Development* (RAD), yang mencakup perencanaan, desain, konstruksi, dan implementasi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan studi literatur, dengan analisis kebutuhan menggunakan metode PIECES. Sistem dikembangkan menggunakan Laravel sebagai *framework* web dan MySQL untuk pengelolaan data. Fitur utama meliputi pemindaian *QR Code* untuk akses menu digital, pemesanan mandiri, serta pembayaran non-tunai maupun tunai. Sistem juga menyediakan *website* panel admin yang mencakup fitur *dashboard*, manajemen menu, kategori menu, transaksi, laporan penjualan, serta pengelolaan akun admin dan karyawan. Evaluasi dengan *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan peningkatan efisiensi transaksi, pengurangan kesalahan pencatatan, serta peningkatan pengalaman pelanggan. Dengan sistem ini, Numani Kitchen & Coffee dapat mengoptimalkan operasional dan meningkatkan kualitas layanan.

Kata Kunci : Sistem Pemesanan, *Website*, *Quick Response Code*, *Rapid Application Development*

PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN MENU BERBASIS WEBSITE PADA NUMANI KITCHEN & COFFEE

Rahmanita Budiawanty

ABSTRACT

Numani Kitchen & Coffee faces various operational challenges, especially during peak hours. Waiters often struggle to locate orders at each table, causing service delays. The payment process is also slow because bills must be found manually, leading to long queues. Additionally, order recording errors and dynamic menu changes make menu reprinting inefficient, increasing costs and causing waste. With the ongoing construction of the second floor, waiters must go up and down the stairs, further reducing operational efficiency. This study aims to design and implement a web-based ordering system to improve operational efficiency and effectiveness. The system simplifies ordering and payment for customers while assisting administrators in processing transactions more quickly and accurately. The research adopts the Rapid Application Development (RAD) methodology, which includes planning, design, construction, and implementation. Data is collected through observation, interviews, and literature studies, with system requirement analysis using the PIECES method. The system is developed using Laravel as the web framework and MySQL for data management. Key features include QR Code scanning for digital menu access, self-service ordering, and cashless or cash payments. Additionally, the system provides an admin web panel that includes a dashboard, menu management, category management, transaction management, sales reporting, and admin and employee account management. Evaluation using the System Usability Scale (SUS) shows improved transaction efficiency, reduced recording errors, and enhanced customer experience. With this system, Numani Kitchen & Coffee can optimize operations and improve service quality.

Keywords: *Ordering System, Website, QR Code, Rapid Application Development*

KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur, peneliti panjatkan puji dan terima kasih ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Penelitian berjudul *“Perancangan Sistem Pemesanan Menu Berbasis Website pada Numani Kitchen & Coffee”* ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Sistem Informasi di Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Perjalanan dalam menyusun penelitian ini penuh dengan pembelajaran, tantangan, serta pengalaman berharga. Tidak akan terwujud tanpa dukungan, doa, dan motivasi dari berbagai pihak yang dengan tulus memberikan bantuan mereka. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, peneliti ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Supriyanto, S.T., M.Sc., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
2. Ibu Anita Muliawati, S.Kom., M.TI, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Program Sarjana sekaligus Dosen Pembimbing 1, yang dengan kesabaran, ketulusan, dan dedikasinya telah membimbing peneliti dengan penuh kasih sayang.
3. Ibu Sarika, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing 2, yang selalu memberikan arahan serta dorongan agar penelitian ini dapat terselesaikan dengan sebaik-baiknya.
4. Bapak Rudhy Ho Purabaya, S.E., MMSI., selaku Dosen Pembimbing Akademik, yang senantiasa memberikan arahan dan nasihat berharga dalam perjalanan akademik peneliti.
5. Ibu Catur Nugrahaeni Puspita Dewi, S.Kom., M.Kom, selaku Dosen Penguji 1, yang telah memberikan saran serta wawasan berharga untuk menyempurnakan penelitian ini.
6. Bapak M. Bayu Wibisono, S.Kom., selaku Dosen Penguji 2, yang turut membantu dalam proses evaluasi penelitian, dimana kontribusi Bapak telah membawa penelitian ini ke tingkat yang lebih baik.
7. Ibu Rohaeti, A.Md.M, selaku Ibu peneliti, sosok yang menjadi sumber kekuatan dan kasih sayang dalam hidup peneliti. Ibu yang selalu hadir dengan kelembutan, kesabaran, dan ketulusan. Setiap doa yang dipanjatkan, setiap pelukan hangat yang diberikan, dan setiap senyuman yang Ibu tampilkan adalah energi yang menguatkan peneliti di saat-saat terberat. Ibu menjadi cahaya yang selalu menerangi jalan, bahkan ketika kegelapan mencoba menguji. Pengorbanan Ibu, baik yang terucap maupun yang tersimpan dalam diam, adalah bukti sayang yang tidak ternilai. Terima kasih atas segala air mata yang Ibu sembunyikan, atas segala kebahagiaan yang telah Ibu berikan, atas setiap malam yang Ibu habiskan untuk mendoakan peneliti, dan atas segala kasih sayang yang tak pernah pudar.
8. Bapak Budiono, A.Md.K, selaku Ayah peneliti, terima kasih atas ketegasan dan nasihat bijak yang selalu mengarahkan pada jalan yang benar. Doa dan dukungan Ayah adalah bagian penting dari perjalanan ini.
9. Bapak Daffa Malaeka Adyori, selaku pemilik Numani Kitchen & Coffee, yang dengan tangan terbuka memberikan kesempatan serta data yang diperlukan dalam penelitian ini.

10. Rosita Budiawanty dan Rangga Budinovanto, selaku kakak dan adik peneliti, yang selalu hadir dengan kasih sayang dan semangat. Kalian menjadi pengingat bahwa peneliti tidak pernah berjalan sendirian. Terima kasih atas kebersamaan dan dukungan yang tidak lekang oleh jarak dan waktu.
11. Hikari, Alika, Kartika, Alya, Arya, serta teman-teman kampus lainnya, atas kebersamaan, diskusi, candaan serta dukungan yang menjadikan perjalanan akademik ini lebih berwarna.
12. Terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam penyelesaian penelitian ini.

Jakarta, 26 Juni 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Rmay', is placed over a faint, rectangular watermark. The watermark contains the text 'RANGGA BUDINOVANTO' and 'ROSITA BUDIAWANTY' in a light, sans-serif font.

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR SIMBOL.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB 1. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan.....	2
1.4. Manfaat.....	3
1.5. Batasan Penelitian	3
1.6. Luaran yang Diharapkan	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	4
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Sistem Pemesanan	6
2.2. <i>Quick Response Code</i>	6
2.3. <i>Website</i>	6
2.4. HTML.....	7
2.5. CSS.....	7
2.6. PHP.....	8
2.7. <i>Javascript</i>	8
2.8. MySQL.....	8
2.9. Laravel.....	9
2.10. <i>System Usability Scale</i>	9
2.11. Metode Analisis PIECES	10
2.12. Metode <i>Rapid Application Development</i>	11
2.13. <i>Unified Modelling Language</i>	12
2.13.1. Use Case Diagram.....	12
2.13.2. Activity Diagram.....	12
2.13.3. Sequence Diagram.....	12

2.13.4.	Class Diagram	13
2.14.	<i>Black Box Testing</i>	13
2.15.	Penelitian Terdahulu	13
BAB 3.	METODE PENELITIAN	17
3.1.	Alur Penelitian.....	17
3.2.	Tahapan Penelitian	17
3.2.1.	Pengumpulan Data	18
3.2.2.	Perencanaan Syarat	18
3.2.3.	Desain RAD	19
3.2.4.	Konstruksi	19
3.2.5.	Pengujian.....	19
3.2.6.	Implementasi	20
3.2.7.	Dokumentasi.....	20
3.3.	Instrumen Penelitian.....	20
3.3.1.	Perangkat Keras.....	20
3.3.2.	Perangkat Lunak.....	20
3.4.	Waktu dan Tempat Penelitian	20
3.5.	Rencana Jadwal Penelitian	21
BAB 4.	HASIL DAN PEMBAHASAN	22
4.1.	Gambaran Umum Numani Kitchen & Coffee.....	22
4.1.1.	Profil Numani Kitchen & Coffee	22
4.1.2.	Struktur Organisasi.....	22
4.2.	Pengumpulan Data	23
4.2.1.	Observasi	23
4.2.2.	Wawancara	24
4.2.3.	Studi Literatur	25
4.3.	Analisis Sistem Berjalan	26
4.3.1.	Analisis Permasalahan.....	26
4.3.2.	Diagram Proses Bisnis Berjalan	28
4.4.	Rancangan Sistem Usulan.....	29
4.4.1.	Analisis Kebutuhan Sistem	29
4.4.2.	Deskripsi Aktor Use Case Sistem Usulan	31
4.4.3.	Use Case Diagram Sistem Usulan.....	32

4.4.4.	Skenario Use Case Sistem Usulan	37
4.4.5.	Activity Diagram.....	68
4.4.6.	Sequence Diagram.....	96
4.4.7.	Class Diagram	116
4.4.8.	Rancangan Basis Data	117
4.4.9.	Relasi Data	120
4.4.10.	Rancangan Antarmuka Pengguna	121
4.5.	Hasil Analisis Sistem PIECES	144
4.6.	<i>Black Box Testing</i>	145
4.6.1.	Black Box Testing Website Panel Admin.....	145
4.6.2.	Black Box Testing Akun Pelanggan	149
4.7.	Implementasi Sistem	154
4.7.1.	Admin (Pemilik & Kasir).....	154
4.7.2.	Pelanggan	165
BAB 5.	KESIMPULAN DAN SARAN	172
5.1.	Kesimpulan.....	172
5.2.	Saran.....	172
DAFTAR PUSTAKA		174
LAMPIRAN		177

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode <i>Rapid Application Development</i> (RAD)	11
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	17
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Numani Kitchen & Coffee	22
Gambar 4.2 Diagram Proses Bisnis Sistem Berjalan	28
Gambar 4.3 Use Case Diagram Usulan Numani Kitchen & Coffee Pemilik dan Supervisor..	33
Gambar 4.4 Use Case Diagram Sistem Usulan Kasir	34
Gambar 4.5 Use Case Diagram Sistem Usulan Numani Kitchen & Coffee Tim Dapur dan Pelayan	35
Gambar 4.6 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan untuk Pelanggan	36
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Login.....	68
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Melihat <i>Dashboard</i>	69
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Melihat Halaman Menu	69
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram</i> Menambahkan Menu	70
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram</i> Mengedit Menu.....	71
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram</i> Menghapus Menu	72
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram</i> Melihat Halaman Kategori	73
Gambar 4.14 <i>Activity Diagram</i> Menambah Kategori	73
Gambar 4.15 <i>Activity Diagram</i> Mengedit Kategori	74
Gambar 4.16 <i>Activity Diagram</i> Menghapus Kategori.....	75
Gambar 4.17 <i>Activity Diagram</i> Melihat Halaman Admin	76
Gambar 4.18 <i>Activity Diagram</i> Menambah Akun	76
Gambar 4.19 <i>Activity Diagram</i> Mengedit Akun	77
Gambar 4.20 <i>Activity Diagram</i> Menghapus Akun.....	78
Gambar 4.21 <i>Activity Diagram</i> Melihat Halaman Transaksi.....	79
Gambar 4.22 <i>Activity Diagram</i> Menghapus Transaksi	79
Gambar 4.23 <i>Activity Diagram</i> Melakukan Pencarian Transaksi	80
Gambar 4.24 <i>Activity Diagram</i> Memperbarui Status Pesanan Transaksi.....	81
Gambar 4.25 <i>Activity Diagram</i> Mengunduh Laporan Penjualan	82
Gambar 4.26 <i>Activity Diagram</i> Menerima Pesanan Masuk.....	83
Gambar 4.27 <i>Activity Diagram</i> Memproses Pembayaran Tunai.....	83
Gambar 4.28 <i>Activity Diagram</i> Memproses Pembayaran Non Tunai.....	84
Gambar 4.29 <i>Activity Diagram</i> Melihat Struk Pembayaran	84
Gambar 4.30 <i>Activity Diagram</i> Mencetak Struk Pembayaran	85
Gambar 4.31 <i>Activity Diagram</i> Logout.....	86
Gambar 4.32 <i>Activity Diagram</i> Melihat Menu.....	87
Gambar 4.33 <i>Activity Diagram</i> Memfilter Menu Berdasarkan Kategori.....	87
Gambar 4.34 <i>Activity Diagram</i> Memilih Item Menu	88
Gambar 4.35 <i>Activity Diagram</i> Melakukan Kustomisasi Pesanan	88
Gambar 4.36 <i>Activity Diagram</i> Melihat Keranjang Pesanan	89
Gambar 4.37 <i>Activity Diagram</i> Menambahkan Pesanan Ke Keranjang	89
Gambar 4.38 <i>Activity Diagram</i> Mengedit Pesanan di Keranjang	90
Gambar 4.39 <i>Activity Diagram</i> Menghapus Pesanan di Keranjang.....	91

Gambar 4.40 <i>Activity Diagram</i> Melakukan Pemesanan	92
Gambar 4.41 <i>Activity Diagram</i> Mengisi Data Pesanan.....	93
Gambar 4.42 <i>Activity Diagram</i> Melakukan Pembayaran Tunai	93
Gambar 4.43 <i>Activity Diagram</i> Melakukan Pembayaran Non Tunai	94
Gambar 4.44 <i>Activity Diagram</i> Melihat Struk Pembayaran	95
Gambar 4.45 <i>Sequence Diagram</i> Login.....	96
Gambar 4.46 <i>Sequence Diagram</i> Melihat <i>Dashboard</i>	96
Gambar 4.47 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Halaman Menu	97
Gambar 4.48 <i>Sequence Diagram</i> Menambah Menu	97
Gambar 4.49 <i>Sequence Diagram</i> Mengedit Menu.....	98
Gambar 4.50 <i>Sequence Diagram</i> Menghapus Menu	98
Gambar 4.51 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Halaman Kategori.....	99
Gambar 4.52 <i>Sequence Diagram</i> Menambah Kategori	99
Gambar 4.53 <i>Sequence Diagram</i> Mengedit Kategori	100
Gambar 4.54 <i>Sequence Diagram</i> Menghapus Kategori.....	101
Gambar 4.55 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Halaman Admin	101
Gambar 4.56 <i>Sequence Diagram</i> Menambah Akun.....	102
Gambar 4.57 <i>Sequence Diagram</i> Mengedit Akun	102
Gambar 4.58 <i>Sequence Diagram</i> Menghapus Akun.....	103
Gambar 4.59 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Halaman Transaksi	103
Gambar 4.60 <i>Sequence Diagram</i> Menghapus Transaksi	104
Gambar 4.61 Memperbarui Status Pesanan Transaksi.....	105
Gambar 4.62 <i>Sequence Diagram</i> Melakukan Pencarian Transaksi	105
Gambar 4.63 <i>Sequence Diagram</i> Mengunduh Laporan Penjualan	106
Gambar 4.64 <i>Sequence Diagram</i> Menerima Pesanan Masuk	106
Gambar 4.65 <i>Sequence Diagram</i> Memproses Pembayaran Tunai.....	106
Gambar 4.66 <i>Sequence Diagram</i> Memproses Pembayaran Non Tunai	107
Gambar 4.67 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Struk Pembayaran.....	107
Gambar 4.68 <i>Sequence Diagram</i> Mencetak Struk Pembayaran	108
Gambar 4.69 <i>Sequence Diagram</i> Logout.....	108
Gambar 4.70 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Menu.....	109
Gambar 4.71 <i>Sequence Diagram</i> Memfilter Menu Berdasarkan Kategori.....	109
Gambar 4.72 <i>Sequence Diagram</i> Memilih Item Menu	110
Gambar 4.73 <i>Sequence Diagram</i> Melakukan Kustomisasi Pesanan.....	110
Gambar 4.74 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Keranjang Pesanan	111
Gambar 4.75 <i>Sequence Diagram</i> Menambahkan Pesanan Ke Keranjang	111
Gambar 4.76 <i>Sequence Diagram</i> Mengedit Pesanan di Keranjang	112
Gambar 4.77 <i>Sequence Diagram</i> Menghapus Pesanan di Keranjang.....	112
Gambar 4.78 <i>Sequence Diagram</i> Melakukan Pemesanan	113
Gambar 4.79 <i>Sequence Diagram</i> Mengisi Data Pesanan.....	113
Gambar 4.80 <i>Sequence Diagram</i> Melakukan Pembayaran Tunai	114
Gambar 4.81 <i>Sequence Diagram</i> Melakukan Pembayaran Non Tunai	114
Gambar 4.82 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Struk Pembayaran.....	115
Gambar 4.83 <i>Class Diagram</i>	116

Gambar 4.84 Relasi Data	120
Gambar 4.85 Halaman Login	121
Gambar 4.86 Halaman <i>Dashboard</i>	121
Gambar 4.87 Halaman Menu	122
Gambar 4.88 Halaman Menu : Menambah Item Mnu	122
Gambar 4.89 Halaman Menu : Berhasil Menambahkan Menu.....	123
Gambar 4.90 Halaman Menu : Mengedit Item Menu	123
Gambar 4.91 Halaman Menu : Berhasil Memperbarui Menu.....	124
Gambar 4.92 Halaman Menu : Menghapus Menu	124
Gambar 4.93 Halaman Menu : Berhasil Menghapus Menu	125
Gambar 4.94 Halaman Transaksi	125
Gambar 4.95 Halaman Transaksi : Menghapus Menu	125
Gambar 4.96 Halaman Transaksi : Berhasil Menghapus Transaksi	126
Gambar 4.97 Halaman Pembayaran.....	126
Gambar 4.98 Halaman Transaksi : Cetak Struk Pembayaran	127
Gambar 4.99 Halaman Kategori.....	128
Gambar 4.100 Halaman Kategori : Menambah Kategori	128
Gambar 4.101 Halaman Kategori : Berhasil Menambahkan Kategori	128
Gambar 4.102 Halaman Kategori : Mengedit Kategori	129
Gambar 4.103 Halaman Kategori : Berhasil Memperbarui Kategori	129
Gambar 4.104 Halaman Kategori : Menghapus Kategori.....	129
Gambar 4.105 Halaman Kategori : Berhasil Menghapus Kategori	130
Gambar 4.106 Halaman Admin	130
Gambar 4.107 Halaman Admin : Menambah Akun	130
Gambar 4.108 Halaman Admin : Berhasil Menambahkan Akun	131
Gambar 4.109 Halaman Admin : Mengedit Akun	131
Gambar 4.110 Halaman Admin : Berhasil Memperbarui Akun	131
Gambar 4.111 Halaman Admin : Menghapus Akun.....	132
Gambar 4.112 Halaman Admin : Berhasil Menghapus Akun	132
Gambar 4.113 Halaman Logout	132
Gambar 4.114 Halaman Menu	133
Gambar 4.115 Halaman Kustomisasi Pesanan : Makanan.....	134
Gambar 4.116 Halaman Kustomisasi Pesanan : Minuman.....	135
Gambar 4.117 Halaman Kustomisasi Pesanan : Berhasil Menambahkan Item Menu Ke Keranjang Pesanan	136
Gambar 4.118 Halaman Keranjang Pesanan.....	137
Gambar 4.119 Halaman Keranjang Pesanan : Menghapus Item Menu dari Keranjang Pesanan	138
Gambar 4.120 Halaman Keranjang Pesanan : Berhasil Menghapus Item Menu dari Keranjang Pesanan.....	139
Gambar 4.121 Halaman Isi Data Pesanan	140
Gambar 4.122 Halaman Metode Pembayaran Non Tunai	141
Gambar 4.123 Halaman Pilihan Metode Pembayaran Non Tunai	142
Gambar 4.124 Halaman Struk Pembayaran	143

Gambar 4.125 Halaman Login	154
Gambar 4.126 Halaman <i>Dashboard</i>	154
Gambar 4.127 Halaman Menu	155
Gambar 4.128 Halaman Menu : Menambah Item Menu	155
Gambar 4.129 Halaman Menu : Mengedit Item Menu	155
Gambar 4.130 Halaman Menu : Menghapus Item Menu	156
Gambar 4.131 Halaman Transaksi	157
Gambar 4.132 Halaman Transaksi: Menghapus Transaksi.....	157
Gambar 4.133 Halaman Transaksi: Berhasil Menghapus Transaksi	158
Gambar 4.134 Halaman Transaksi : Memproses Pembayaran Tunai	158
Gambar 4.135 Halaman Transaksi : Melihat Struk Pembayaran	159
Gambar 4.136 Halaman Transaksi : Mencari Transaksi	159
Gambar 4.137 Halaman Transaksi : Mengunduh Laporan	160
Gambar 4.138 Halaman Kategori.....	160
Gambar 4.139 Halaman Kategori : Menambahkan Kategori.....	160
Gambar 4.140 Halaman Kategori : Berhasil Menambahkan Kategori	161
Gambar 4.141 Halaman Kategori : Mengedit Kategori	161
Gambar 4.142 Halaman Kategori : Berhasil Melakukan Perubahan Kategori	162
Gambar 4.143 Halaman Kategori : Menghapus Kategori.....	162
Gambar 4.144 Halaman Kategori : Berhasil Menghapus Kategori	162
Gambar 4.145 Halaman Admin	163
Gambar 4.146 Halaman Admin : Menambahkan Akun.....	163
Gambar 4.147 Halaman Admin : Berhasil Menambahkan Akun	163
Gambar 4.148 Halaman Admin : Mengedit Akun	164
Gambar 4.149 Halaman Admin : Berhasil Melakukan Perubaha Akun	164
Gambar 4.150 Halaman Admin : Menghapus Akun.....	164
Gambar 4.151 Halaman Admin : Berhasil Menghapus Akun	165
Gambar 4.152 Halaman Keluar Panel Admin.....	165
Gambar 4.153 Halaman Menu	165
Gambar 4.154 Halaman Memfilter Menu Berdasarkan Kategori	166
Gambar 4.155 Halaman Kustomisasi Pesanan Makanan.....	166
Gambar 4.156 Halaman Kustomisasi Pesanan Minuman	167
Gambar 4.157 Halaman Berhasil Menambahkan Item Menu Ke Keranjang	167
Gambar 4.158 Halaman Keranjang Pesanan.....	168
Gambar 4.159 Halaman Isi Data Pesanan	168
Gambar 4.160 Halaman Struk Pembayaran Tunai.....	169
Gambar 4.161 Halaman Metode Pembayaran Non Tunai	170
Gambar 4.162 Halaman Pemilihan Metode Pembayaran Non Tunai	170
Gambar 4.163 Halaman Struk Pembayaran Non Tunai	171

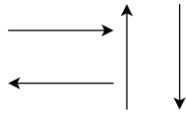
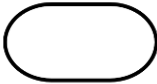
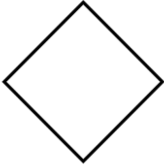
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	13
Tabel 3.1 Perangkat Keras	20
Tabel 3.2 Perangkat Lunak.....	20
Tabel 3.3 Jadwal Penelitian.....	21
Tabel 4.1 Analisis Permasalahan	26
Tabel 4.2 Kebutuhan Fungsional	29
Tabel 4.3 Kebutuhan Non-Fungsional	31
Tabel 4.4 Deskripsi Aktor <i>Use Case</i> Sistem Usulan.....	31
Tabel 4.5 Skenario <i>Use Case</i> Login.....	37
Tabel 4.6 Skenario <i>Use Case</i> Melihat <i>Dashboard</i>	37
Tabel 4.7 Skenario <i>Use Case</i> Melihat Halaman Menu	38
Tabel 4.8 Skenario <i>Use Case</i> Mengelola Menu	38
Tabel 4.9 Skenario <i>Use Case</i> Melihat Halaman Kategori	38
Tabel 4.10 Skenario <i>Use Case</i> Mengelola Kategori	39
Tabel 4.11 Skenario <i>Use Case</i> Melihat Halaman Akun.....	39
Tabel 4.12 Skenario <i>Use Case</i> Mengelola Akun	40
Tabel 4.13 Skenario <i>Use Case</i> Melihat Halaman Transaksi	40
Tabel 4.14 Skenario <i>Use Case</i> Menghapus Transaksi	41
Tabel 4.15 Skenario <i>Use Case</i> Mencari Transaksi	41
Tabel 4.16 Skenario <i>Use Case</i> Mengunduh Laporan Penjualan.....	42
Tabel 4.17 Skenario <i>Use Case</i> Menerima Pesanan Masuk.....	42
Tabel 4.18 Skenario <i>Use Case</i> Memproses Pembayaran Tunai.....	43
Tabel 4.19 Skenario <i>Use Case</i> Memproses Pembayaran Non Tunai.....	43
Tabel 4.20 Skenario <i>Use Case</i> Melihat Struk Pembayaran	45
Tabel 4.21 Skenario <i>Use Case</i> Mencetak Struk Pembayaran	45
Tabel 4.22 Skenario <i>Use Case</i> Logout.....	46
Tabel 4.23 Skenario <i>Use Case</i> Login.....	46
Tabel 4.24 Skenario <i>Use Case</i> Melihat <i>Dashboard</i>	47
Tabel 4.25 Skenario <i>Use Case</i> Melihat Halaman Menu	47
Tabel 4.26 Skenario <i>Use Case</i> Mengelola Menu	47
Tabel 4.27 Skenario <i>Use Case</i> Melihat Halaman Kategori	48
Tabel 4.28 Skenario <i>Use Case</i> Mengelola Kategori	48
Tabel 4.29 Skenario <i>Use Case</i> Melihat Halaman Akun.....	49
Tabel 4.30 Skenario <i>Use Case</i> Melihat Halaman Transaksi	49
Tabel 4.31 Skenario <i>Use Case</i> Menghapus Transaksi	49
Tabel 4.32 Skenario <i>Use Case</i> Mencari Transaksi	50
Tabel 4.33 Skenario <i>Use Case</i> Mengunduh Laporan Penjualan.....	51
Tabel 4.34 Skenario <i>Use Case</i> Menerima Pesanan Masuk.....	51
Tabel 4.35 Skenario <i>Use Case</i> Memproses Pembayaran Tunai.....	52
Tabel 4.36 Skenario <i>Use Case</i> Memproses Pembayaran Non Tunai.....	52
Tabel 4.37 Skenario <i>Use Case</i> Melihat Struk Pembayaran	54
Tabel 4.38 Skenario <i>Use Case</i> Mencetak Struk Pembayaran	54

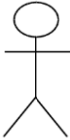
Tabel 4.39 Skenario <i>Use Case</i> Logout.....	55
Tabel 4.40 Skenario <i>Use Case</i> Login.....	55
Tabel 4.41 Skenario <i>Use Case</i> Melihat <i>Dashboard</i>	55
Tabel 4.42 Skenario <i>Use Case</i> Melihat Halaman Menu	56
Tabel 4.43 Skenario <i>Use Case</i> Melihat Halaman Kategori	56
Tabel 4.44 Skenario <i>Use Case</i> Melihat Halaman Akun.....	57
Tabel 4.45 Skenario <i>Use Case</i> Melihat Halaman Transaksi	57
Tabel 4.46 Skenario <i>Use Case</i> Mencari Transaksi	57
Tabel 4.47 Skenario <i>Use Case</i> Menerima Pesanan Masuk.....	58
Tabel 4.48 Skenario <i>Use Case</i> Mengubah Status Pesanan Pada Transaksi	58
Tabel 4.49 Skenario <i>Use Case</i> Melihat Struk Pembayaran	59
Tabel 4.50 Skenario <i>Use Case</i> Mencetak Struk Pembayaran	59
Tabel 4.51 Skenario <i>Use Case</i> Logout.....	60
Tabel 4.52 Skenario <i>Use Case</i> Melihat Menu.....	60
Tabel 4.53 Skenario <i>Use Case</i> Memfilter Menu Berdasarkan Kategori.....	61
Tabel 4.54 Skenario <i>Use Case</i> Memilih Item Menu.....	61
Tabel 4.55 Skenario <i>Use Case</i> Melakukan Kustomisasi Pesanan	62
Tabel 4.56 Skenario <i>Use Case</i> Melihat Keranjang Pesanan	62
Tabel 4.57 Skenario <i>Use Case</i> Mengelola Pesanan di Keranjang	63
Tabel 4.58 Skenario <i>Use Case</i> Melakukan Pemesanan	64
Tabel 4.59 Skenario <i>Use Case</i> Mengisi Data Pesanan.....	65
Tabel 4.60 Skenario <i>Use Case</i> Melakukan Pembayaran Tunai	65
Tabel 4.61 Skenario <i>Use Case</i> Melakukan Pembayaran Non Tunai	66
Tabel 4.62 Skenario <i>Use Case</i> Melihat Struk Pembayaran	67
Tabel 4.63 Rancangan Basis Data Tabel Admin.....	117
Tabel 4.64 Rancangan Basis Data Tabel Menu Items	117
Tabel 4.65 Rancangan Basis Data Tabel Carts	117
Tabel 4.66 Rancangan Basis Data Tabel Categories.....	118
Tabel 4.67 Rancangan Basis Data Tabel Checkouts.....	118
Tabel 4.68 Rancangan Basis Data Tabel Checkout Items	118
Tabel 4.69 Rancangan Basis Data Tabel Transaksi	119
Tabel 4.70 Rancangan Basis Data Tabel Users.....	119
Tabel 4.71 <i>Black Box Testing</i> Website Panel Admin.....	145
Tabel 4.72 <i>Black Box Testing</i> Akun Pelanggan	149

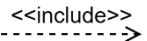
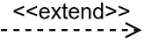
DAFTAR SIMBOL

1. Flowchart Diagram

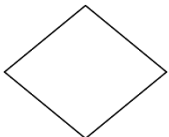
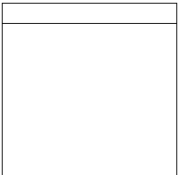
Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Flow</i>	Menunjukkan arah alur proses dalam <i>flowchart</i> . Ditunjukkan dengan panah yang menghubungkan simbol-simbol lain.
	<i>Terminal</i>	Simbol yang digunakan untuk menunjukkan awal (<i>Start</i>) atau akhir (<i>End</i>) dari sebuah proses.
	<i>Input</i>	Menunjukkan aktivitas memasukkan data atau <i>informasi</i> ke dalam sistem.
	<i>Decision</i>	Simbol berbentuk belah ketupat yang digunakan untuk pengambilan keputusan berdasarkan kondisi tertentu.
	<i>Process</i>	Simbol berbentuk persegi panjang yang menunjukkan langkah atau aktivitas dalam suatu proses.

2. Use Case Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Peran atau pengguna yang berinteraksi dengan sistem.
	<i>Use Case</i>	Rangkaian langkah-langkah atau tindakan yang dilakukan untuk mencapai hasil tertentu.

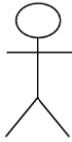
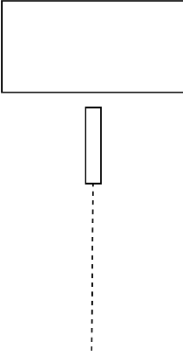
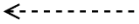
	<i>Association</i>	Hubungan yang menghubungkan satu objek dengan objek lainnya.
	<i>Generalization</i>	Hubungan di mana objek anak mewarisi sifat dan perilaku dari objek induk.
	<i>Include</i>	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> menyertakan bagian tertentu dari <i>use case</i> lainnya.
	<i>Extend</i>	Menjelaskan bahwa suatu <i>use case</i> menambahkan perilaku tambahan pada <i>use case</i> lainnya.

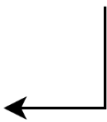
3. Activity Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Initial State</i>	Menandakan titik awal atau langkah pertama dalam aktivitas pada <i>activity diagram</i> .
	<i>Activity</i>	Menunjukkan aktivitas atau tindakan yang sedang dilakukan dalam proses pada <i>activity diagram</i> .
	<i>Decision</i>	Titik keputusan yang menunjukkan adanya kondisi yang memungkinkan terjadinya percabangan alur.
	<i>Join</i>	Menggabungkan jalur proses menjadi satu alur.
	<i>Swimlane</i>	Membagi <i>activity diagram</i> menjadi bagian berdasarkan tanggung jawab setiap objek atau pelaku.

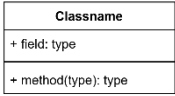
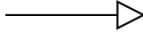
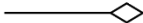
	<i>Final State</i>	Menandakan akhir dari aktivitas atau proses pada <i>activity diagram</i> .
---	--------------------	--

4. *Sequence Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Menggambarkan pengguna atau sistem eksternal yang berinteraksi dengan sistem.
	<i>Lifeline</i>	Menunjukkan keberadaan objek atau aktor selama eksekusi diagram.
	<i>General</i>	Mengilustrasikan satu entitas yang berperan dalam <i>sequence diagram</i> .
	<i>Activation</i>	Menunjukkan periode ketika objek sedang menjalankan sebuah metode atau aktivitas.
	<i>Message</i>	Menunjukkan komunikasi atau pertukaran informasi antar objek.
	<i>Message To Self</i>	Menunjukkan pesan yang dikirim oleh sebuah objek kepada dirinya sendiri untuk melakukan proses tertentu tanpa melibatkan objek lain.

	<i>Message Return</i>	Menunjukkan pengembalian informasi setelah suatu metode selesai diproses.
---	-----------------------	---

5. Class Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Class</i>	Menunjukkan struktur dasar kelas yang mencakup nama, atribut, dan metode, merepresentasikan entitas atau objek dalam sistem beserta fungsionalitasnya.
	<i>Association</i>	Hubungan antara dua kelas yang menggambarkan interaksi di antara keduanya.
	<i>Directed Association</i>	Hubungan satu arah antara dua kelas, di mana satu kelas menggunakan kelas lainnya.
	<i>Generalization</i>	Hubungan hierarkis di mana subclass mewarisi atribut dan metode dari superclass.
	<i>Dependency</i>	Hubungan di mana satu kelas bergantung pada kelas lain untuk menjalankan fungsinya.
	<i>Aggregation</i>	Menunjukkan hubungan di mana satu objek terdiri dari beberapa objek lainnya, tetapi tetap dapat berdiri sendiri.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Turnitin.....	177
Lampiran 2. Permohonan Riset Mahasiswa	178
Lampiran 3. Lampiran Kesiadaan Menjadi Objek Penelitian	179
Lampiran 4. Surat Persetujuan Hasil Wawancara	180
Lampiran 5. Surat Persetujuan Hasil Observasi	181
Lampiran 6. Surat Persetujuan Hasil <i>Black Box Testing</i>	182
Lampiran 7. Hasil Wawancara	183
Lampiran 8. Kuesioner <i>System Usability Scale Pelanggan</i>	187
Lampiran 9. Hasil Kuesioner <i>System Usability Scale Pelanggan</i>	190
Lampiran 10. Kuesioner <i>System Usability Scale Admin</i>	192
Lampiran 11. Hasil Kuesioner <i>System Usability Scale Admin</i>	195
Lampiran 12. Dokumentasi Survei Ke Objek Penelitian	196