

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI *SELF-ORDERING* BERBASIS
WEB MENGGUNAKAN LARAVEL PADA BAKMI TJOI



MUHAMMAD NOVAN DWIPRATAMA
NIM. 2210512162

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA
Mei 2026

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Novan Dwipratama
NIM. : 2210512162
Program Studi : Sistem Informasi Program Sarjana
Judul Tugas Akhir : RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI SELF-ORDERING
BERBASIS WEB MENGGUNAKAN LARAVEL PADA BAKMI TJOI

Dinyatakan telah memenuhi syarat dan menyetujui untuk mengikuti ujian sidang Tugas Akhir.

Jakarta, 30 April 2026

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I,



Andhika Octa Indarso, M.MSI
NIDN. 0028088408

Dosen Pembimbing II,



M. Bayu Wibikono, S.Kom.,MM
NIDN. 0326057502

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



Anita Muliawati, S.Kom, M.T.I.
NIDN. 0321057001

PERNYATAAN MENGENAI SKRIPSI DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA

PERNYATAAN MENGENAI SKRIPSI DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Rancang Bangun Sistem Informasi *Self-Ordering* Berbasis Web Menggunakan Laravel Pada Bakmi Tjoi" adalah karya seni saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun yang tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir skripsi ini.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta.

Jakarta, 19 Juli 2026



Muhammad Novan Dwipratama
2210512162

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Rancang Bangun Sistem Informasi Self-Ordering Berbasis Web
Menggunakan Laravel Pada Bakmi Tjoi.
Nama : Muhammad Novan Dwipratama
NIM : 2210512162
Program Studi : S1 Sistem Informasi

Disetujui oleh :

Penguji 1:
Ika Nurlaili Isnainiyah, S.Kom.,M.Sc

Penguji 2:
Nindy Irzavika, S.SI., M.T.

Pembimbing 1:
Andhika Octa Indarso, M.MSI

Pembimbing 2:
M. Bayu Wibisono, S.Kom.,MM

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 :
10 Juli 2026



Abstrak

Bakmi Tjoi merupakan usaha mikro kecil dan menengah (UMKM) di bidang kuliner yang masih menerapkan proses pemesanan secara manual. Proses tersebut sering menyebabkan antrean pada area kasir, memperlambat pelayanan, serta meningkatkan risiko kesalahan pencatatan pesanan. Kajian ini berfokus pada pengembangan sistem informasi berbasis web dengan fitur self-ordering yang dibangun menggunakan framework Laravel, yang dimaksudkan untuk memfasilitasi peningkatan efisiensi dalam seluruh tahapan pemesanan pada Bakmi Tjoi. Pengembangan sistem dilakukan menggunakan metode Rapid Application Development (RAD) karena mampu mendukung proses pengembangan secara cepat melalui pendekatan iteratif. Sistem dibangun menggunakan Laravel dan MySQL serta diintegrasikan dengan payment gateway Midtrans untuk mendukung pembayaran online. Selain itu, sistem dilengkapi fitur QR Code yang memudahkan pelanggan mengakses halaman pemesanan melalui perangkat smartphone. Pengujian sistem dilakukan menggunakan Black Box Testing dan User Acceptance Test (UAT). Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem yang dikembangkan mampu membantu proses pemesanan menjadi lebih cepat dan terintegrasi. Berdasarkan pengujian Time on Task, rata-rata waktu pemesanan menggunakan sistem berada pada rentang 4 hingga 8 menit, lebih singkat dibandingkan proses pemesanan manual yang sebelumnya membutuhkan waktu sekitar 5 hingga 10 menit.

Kata Kunci: Self-Ordering, Laravel, Midtrans, QR Code, UMKM

Abstract

Bakmi Tjoi is a micro, small, and medium enterprise (MSME) in the culinary sector that still applies a manual ordering process. This process often causes queues at the cashier area, slows down services, and increases the risk of recording errors. This study aims to develop a web-based self-ordering information system using the Laravel framework to improve the efficiency of the ordering process at Bakmi Tjoi. The system was developed using the Rapid Application Development (RAD) method because it supports fast development through an iterative approach. The system was built using Laravel and MySQL and integrated with the Midtrans payment gateway to support online payments. In addition, the system is equipped with a QR Code feature that allows customers to access the ordering page through smartphones. System testing was conducted using Black Box Testing and User Acceptance Test (UAT). The results indicate that the developed system is capable of improving the ordering process to become faster and more integrated. Based on Time on Task testing, the average ordering process using the system ranged from 4 to 8 minutes, which is faster than the previous manual ordering process that required approximately 5 to 10 minutes.

Keywords: Self-Ordering, Laravel, Midtrans, QR Code, MSME

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "Rancang Bangun Sistem Informasi *Self-Ordering* Berbasis Web Menggunakan Laravel pada Bakmi Tjoi" dengan baik. Penyusunan Tugas Akhir ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi S1 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa terdapat berbagai tantangan yang dihadapi. Namun, berkat bantuan, bimbingan, dukungan, serta doa dari berbagai pihak, Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan kontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam penyusunan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan yang maha esa, Allah Subhanahu wa Ta'ala, atas segala rahmat, ridha, dan pertolongan-Nya sehingga penulis senantiasa diberikan kesehatan, kekuatan, kemudahan, serta kesempatan untuk menyelesaikan seluruh proses perkuliahan dan penyusunan skripsi ini. Semoga segala ilmu yang diperoleh selama masa perkuliahan dapat menjadi ilmu yang bermanfaat dan bernilai ibadah.
2. Kedua orang tua penulis, yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dukungan, motivasi, serta pengorbanan yang tidak ternilai selama penulis menempuh pendidikan. Terima kasih atas segala perhatian, nasihat, kesabaran, dan kepercayaan yang telah diberikan sehingga penulis mampu melewati setiap tantangan hingga akhirnya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Semoga segala doa dan kebaikan yang telah diberikan menjadi motivasi bagi penulis untuk terus memberikan yang terbaik di masa mendatang.
3. Bapak Prof. Dr. Ir. Supriyanto, S.T., M.Sc., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta
4. Ibu Anita Muliawati, S.Kom., M.TI, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Program Sarjana.
5. Bapak Dr. Tjahjanto, S.Kom., M.M. Selaku Dosen Pembimbing akademik yang senantiasa memberikan arahan, motivasi, serta dukungan kepada penulis selama menjalani proses perkuliahan.
6. Bapak Andhika Octa Indarso, M.MSI selaku Dosen Pembimbing 1 yang dengan kesabaran, ketulusan, dan dedikasinya telah membimbing peneliti dengan penuh kasih sayang serta penuh pengertian.

7. Bapak M. Bayu Wibisono, S.Kom.,MM selaku Dosen Pembimbing 2, yang selalu memberikan arahan serta dorongan agar penelitian ini dapat terselesaikan dengan sebaik-baiknya.
8. Ibu Ika Nurlaili Isnainiyah, S.Kom.,M.Sc selaku Dosen Penguji 1, yang telah memberikan saran serta wawasan berharga untuk menyempurnakan penelitian ini dan ketulusannya dalam memberikan arahan.
9. Ibu Nindy Irzavika, S.SI., M.T. selaku Dosen Penguji 2, Yang dalam proses evaluasi penelitian, kontribusi Ibu telah membawa penelitian ini ke tingkat yang lebih baik.
10. Seluruh keluarga penulis yang senantiasa menjadi sumber doa, semangat, dan dukungan, serta selalu memberikan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan pendidikan dan penyusunan tugas akhir ini.
11. Ibu Chaerunnisa selaku pemilik Bakmi Tjoi yang telah memberikan izin penelitian, dukungan, serta membantu penulis dalam memperoleh data dan informasi yang diperlukan selama penyusunan tugas akhir ini.
12. Teman-teman "Warnov", yang selalu memberikan semangat, dukungan, bantuan, penghibur, serta menjadi tempat berbagi cerita dan berdiskusi selama menjalani perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Kebersamaan dan pengalaman yang telah dilalui bersama menjadi salah satu motivasi bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Teman-teman Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, yang telah menjadi rekan belajar, berdiskusi, serta saling memberikan dukungan dan motivasi selama menjalani perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi ini.
14. Manchester City Football Club, yang melalui semangat, perjuangan, dan dedikasi dalam setiap pertandingan telah menjadi salah satu sumber motivasi dan hiburan bagi penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
15. Kevin De Bruyne, yang melalui dedikasi, kerja keras, dan profesionalismenya di dunia sepak bola telah memberikan inspirasi kepada penulis untuk tetap berusaha memberikan hasil terbaik dalam menyelesaikan skripsi ini.
16. Terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam penyelesaian penelitian ini.

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR SIMBOL	xvi
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Sistematika Penulisan	4
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Kajian Teoritis	5
2.1.1. Sistem Informasi	5
2.1.2. Ukm.....	5
2.1.3. Aplikasi Berbasis Website.....	7
2.1.4. Framework Laravel	7
2.1.5. Sistem Self-Ordering.....	8
2.1.6. Payment Gateway (Midtrans)	8
2.1.7. Quick Response Code	9
2.1.8. Metode Pengembangan Sistem (Rapid Application Development)	10
2.1.9. Unified Modeling Language (UML).....	11
2.1.10. Analisis PIECES	16
2.1.11. Black Box Testing	17
2.1.12. UAT (User Acceptance Test).....	18
2.1.13. Time On Task	18
2.2. Penelitian Terdahulu.....	19
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	24
3.1. Tahapan Penelitian	24

3.1.1.	Pengumpulan Data	25
3.1.2.	Perencanaan Syarat	25
3.1.3.	Desain.....	25
3.1.4.	Konstruksi	25
3.1.5.	Pengujian.....	25
3.1.6.	Implementasi Dan Dokumentasi (<i>Cutover</i>)	26
3.2.	Alat dan Bahan Penelitian.....	26
3.2.1.	Perangkat Keras (Hardware)	26
3.2.2.	Perangkat Lunak (Software)	26
3.3.	Jadwal Penelitian.....	27
BAB 4.	HASIL DAN PEMBAHASAN	28
4.1.	Gambaran Umum Bakmi Tjoi.....	28
4.1.1.	Profil Bakmi Tjoi	28
4.1.2.	Struktur Organisasi.....	28
4.2.	Pengumpulan Data	30
4.2.1.	Observasi.....	30
4.2.2.	Wawancara	30
4.2.3.	Studi Literatur	31
4.2.4.	Survei	31
4.3.	Analisis Sistem Berjalan	32
4.3.1.	Analisis Permasalahan Menggunakan Metode PIECES	32
4.3.2.	Diagram Proses Bisnis Berjalan.....	35
4.4.	Rancangan Sistem Usulan.....	36
4.4.1.	Analisis Kebutuhan Sistem	36
4.4.2.	Deskripsi Aktor <i>Use Case</i> Usulan.....	38
4.4.3.	<i>Use Case</i> Diagram Sistem Usulan	40
4.4.4.	Skenario <i>Use Case</i> Sistem Usulan	41
4.4.5.	Activity Diagram.....	47
4.4.6.	Sequence Diagram	59
4.4.7.	Class Diagram	72
4.4.8.	Rancangan Basis Data.....	74
4.4.9.	Rancangan Antarmuka Pengguna	77

4.5.	Hasil Dan Rekomendasi	88
4.5.1.	Hasil Analisis PIECES Sistem	88
4.5.2.	Blackbox Testing.....	92
4.5.3.	UAT (User Acceptance Test).....	102
4.5.4.	Time On Task	111
4.5.5.	Implementasi Website	113
BAB 5.	PENUTUP	128
5.1.	Kesimpulan	128
5.2.	Saran.....	129
DAFTAR PUSTAKA		130
LAMPIRAN.....		133

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model RAD tahap-tahap yang ada pada metode RAD	10
Gambar 2.2 Contoh use case diagram.....	12
Gambar 2.3 Contoh activity diagram.....	13
Gambar 2.4 Contoh sequence diagram	14
Gambar 2.5 Contoh classs diagram.....	15
Gambar 3.1 Diagram alur tahapan penelitian	24
Gambar 4.1 Struktur organisasi bakmi tjoi	29
Gambar 4.2 Diagram Proses Bisnis Sistem Berjalan	35
Gambar 4.3 Use case diagram usulan sistem bakmi tjoi.....	41
Gambar 4.4 Activity diagram mengelola menu admin	48
Gambar 4.5 Activity diagram monitoring transaksi admin.....	49
Gambar 4.6 Activity diagram mengunduh laporan	50
Gambar 4.7 Activity diagram mengelola pengguna.....	51
Gambar 4.8 Activity diagram melihat riwayat transaksi.....	52
Gambar 4.9 Activity diagram verifikasi pembayaran	53
Gambar 4.10 Activity diagram monitoring pesanan kasir	54
Gambar 4.11 Activity diagram memperbaiki status pesanan.....	54
Gambar 4.12 Activity diagram scan qr	55
Gambar 4.13 Activity diagram melihat menu	56
Gambar 4.14 Activity diagram mengakses chatbot	56
Gambar 4.15 Activity diagram kelola pesanan	57
Gambar 4.16 Activity diagram checkout pesanan	58
Gambar 4.17 Activity diagram melihat status pesanan.....	59
Gambar 4.18 Sequence diagram monitoring transaksi	60
Gambar 4.19 Sequence diagram kelola menu.....	61
Gambar 4.20 Sequence diagram kelola pengguna	62
Gambar 4.21 Sequence diagram melihat riwayat transaksi	63
Gambar 4.22 Sequence diagram mengunduh laporan.....	64
Gambar 4.23 Sequence diagram verifikasi pembayaran.....	65
Gambar 4.24 Sequence diagram memperbaiki status pesanan	66
Gambar 4.25 Sequence diagram monitoring pesanan.....	67
Gambar 4.26 Sequence diagram scan qr	68
Gambar 4.27 Sequence diagram chatbot.....	68
Gambar 4.28 Sequence diagram melihat menu.....	69
Gambar 4.29 Sequence diagram kelola pesanan.....	70
Gambar 4.30 Sequence diagram checkout pesanan	71
Gambar 4.31 Sequence diagram checkout pesanan	72
Gambar 4.32 Class diagram	73
Gambar 4.33 Entity relationship diagram	74
Gambar 4.34 Rancangan login admin.....	78
Gambar 4.35 Rancangan dashboard admin.....	78

Gambar 4.36 Rancangan kelola menu admin	79
Gambar 4.37 Rancangan tambah menu admin	79
Gambar 4.38 Rancangan kelola user admin.....	80
Gambar 4.39 Rancangan tambah user admin.....	80
Gambar 4.40 Rancangan monitoring transaksi admin	81
Gambar 4.41 Rancangan login kasir	81
Gambar 4.42 Rancangan dashboard kasir	82
Gambar 4.43 Rancangan riwayat transaksi kasir	82
Gambar 4.44 Rancangan riwayat transaksi kasir	83
Gambar 4.45 Rancangan dashboard dapur.....	83
Gambar 4.46 Rancangan riwayat transaksi dapur.....	84
Gambar 4.47 Rancangan halaman menu.....	84
Gambar 4.48 Rancangan detail pesanan	85
Gambar 4.49 Rancangan catatan dan pilihan pesanan	86
Gambar 4.50 Rancangan halaman <i>chatbot</i>	86
Gambar 4.51 Rancangan keranjang pesanan	87
Gambar 4.52 Rancangan status pesanan	87
Gambar 4.53 Rancangan fitur pindah meja.....	88
Gambar 4.54 Halaman website login admin	114
Gambar 4.55 Halaman website dashboard admin.....	114
Gambar 4.56 Filter dashboard admin.....	115
Gambar 4.57 Halaman website kelola menu admin.....	115
Gambar 4.58 Halaman website tambah menu admin.....	116
Gambar 4.59 Halaman website edit menu admin	116
Gambar 4.60 Halaman website kelola pengguna admin.....	117
Gambar 4.61 Pop up tambah pengguna admin	117
Gambar 4.62 Pop up edit pengguna admin	118
Gambar 4.63 Halaman website history admin	118
Gambar 4.64 Print out history admin	119
Gambar 4.65 Halaman website login kasir	119
Gambar 4.66 Halaman website dashboard kasir	120
Gambar 4.67 Halaman website history kasir	120
Gambar 4.68 Halaman website login dapur	121
Gambar 4.69 Halaman website dashboard dapur.....	121
Gambar 4.70 Tampilan update status pesanan dapur	122
Gambar 4.71 Halaman history dapur	122
Gambar 4.72 Halaman website menu	123
Gambar 4.73 <i>Pop up chatbot</i>	123
Gambar 4.74 <i>Pop up</i> detail item	124
Gambar 4.75 <i>Pop up</i> variasi dan catatan pesanan.....	124
Gambar 4.76 Halaman website keranjang dan checkout pesanan	125
Gambar 4.77 Halaman website status pesanan pembayaran tunai.....	125

Gambar 4.78 Halaman pembayaran online midtrans	126
Gambar 4.79 Halaman status pesanan pembayaran online.....	126
Gambar 4.80 Fitur pindah meja halaman status pesanan.....	127
Gambar 4.81 Struk Pesanan	127

DAFTAR TABEL

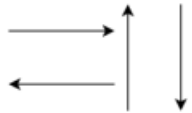
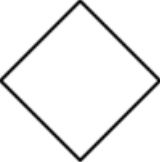
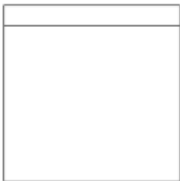
Tabel 2.1 Ringkasan penelitian terdahulu	19
Tabel 2.2 <i>Research gap</i> Penelitian	22
Tabel 3.1 Rencana jadwal penelitian.....	27
Tabel 4.1 Analisis permasalahan	33
Tabel 4.2 Kebutuhan fungsional	36
Tabel 4.3 Kebutuhan non-fungsional	38
Tabel 4.4 Deskripsi aktor use case usulan.....	39
Tabel 4.5 Skenario <i>use case</i> monitoring transaksi	41
Tabel 4.6 Skenario <i>use case</i> mengelola menu.....	42
Tabel 4.7 Skenario <i>use case</i> mengelola pengguna	42
Tabel 4.8 Skenario <i>use case</i> melihat riwayat transaksi	43
Tabel 4.9 Skenario <i>use case</i> mengunduh laporan	43
Tabel 4.10 Skenario <i>use case</i> memverifikasi pembayaran.....	43
Tabel 4.11 Skenario <i>use case</i> monitoring pesanan.....	44
Tabel 4.12 Skenario <i>use case</i> memperbarui status pesanan	44
Tabel 4.13 Skenario <i>use case</i> scan qr	45
Tabel 4.14 Skenario <i>use case</i> mengakses <i>chatbot</i>	45
Tabel 4.15 Skenario <i>use case</i> melihat menu	45
Tabel 4.16 Skenario <i>use case</i> kelola pesanan.....	46
Tabel 4.17 Skenario <i>use case</i> checkout pesanan	46
Tabel 4.18 Skenario <i>use case</i> melihat status pesanan	47
Tabel 4.19 Struktur tabel user	75
Tabel 4.20 Struktur entitas meja (tables).....	75
Tabel 4.21 Struktur tabel menus.....	76
Tabel 4.22 Struktur tabel orders	76
Tabel 4.23 Struktur tabel order item	77
Tabel 4.24 Hasil analisis pieces	89
Tabel 4.25 Blackbox testing website panel admin	93
Tabel 4.26 Blackbox testing website panel kasir	95
Tabel 4.27 Blackbox testing website panel dapur.....	96
Tabel 4.28 Blackbox testing website panel customer	98
Tabel 4.29 Responden pengujian	103
Tabel 4.30 UAT admin	104
Tabel 4.31 UAT kasir	105
Tabel 4.32 UAT dapur	105
Tabel 4.33 UAT pelanggan 1	106
Tabel 4.34 UAT pelanggan 2.....	107
Tabel 4.35 UAT pelanggan 3	108
Tabel 4.36 Time on task	111
Tabel 4.37 Perbandingan waktu sebelum dan sesudah implementasi sistem.....	112

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Riset	133
Lampiran 2. Surat Bukti Kebenaran Wawancara	134
Lampiran 3. Dokumentasi Wawancara	135
Lampiran 4. Hasil Wawancara	135
Lampiran 5. Kuesioner Survei Antrean dan Proses Pemesanan di Bakmi Tjoi ..	137
Lampiran 6. Hasil Survei Antrean dan Proses Pemesanan di Bakmi Tjoi	140
Lampiran 7. Observasi Di Bakmi Tjoi	144
Lampiran 8. Report Transaksi Manual	145
Lampiran 9. Konsultasi Website Dengan Pihak Bakmi Tjoi	146
Lampiran 10. Proses Pengisian UAT Admin	146
Lampiran 11. Proses Pengisian UAT Dan Time On Task Kasir	147
Lampiran 12. Proses Pengisian UAT Dapur	147
Lampiran 13. Proses Pengisian UAT Dan Time On Task Pelanggan	148
Lampiran 14. Surat Pernyataan Dan Hasil UAT Admin	150
Lampiran 15. Surat Pernyataan Dan Hasil UAT Kasir	151
Lampiran 16. Surat Pernyataan Dan Hasil UAT Dapur	152
Lampiran 17. Surat Pernyataan Dan Hasil UAT Pelanggan	153
Lampiran 18. Timestamp Database Hasil Time On Task Pelanggan	157
Lampiran 19. Contoh QR Code	157
Lampiran 20. Dokumentasi Demo Website Dengan Pihak Bakmi Tjoi	158
Lampiran 21. Code Web.PHP	158
Lampiran 22. Code Order Controller	160
Lampiran 23. Code Menu Controller	168
Lampiran 24. Code Profile Controller	170
Lampiran 25. Code Integrasi Midtrans	171
Lampiran 26. Lembar Revisi Sidang	172
Lampiran 27. Hasil Turnitin	174

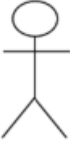
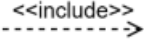
DAFTAR SIMBOL

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 informasi 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.
	<i>Manual Operation</i>	Simbol yang digunakan untuk menunjukkan proses atau aktivitas yang dilakukan secara manual oleh pengguna tanpa bantuan sistem komputer.
	<i>Document</i>	Simbol yang menunjukkan dokumen sebagai media masukan, keluaran, atau dokumen pendukung yang digunakan dalam suatu proses.
	<i>Swimlane</i>	Simbol yang digunakan untuk mengelompokkan aktivitas berdasarkan aktor atau unit kerja yang bertanggung jawab terhadap setiap proses sehingga

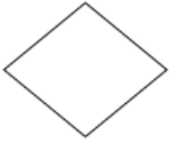
		alur kerja antar pihak dapat dipahami dengan lebih jelas.
--	--	---

2. Use Case Diagram

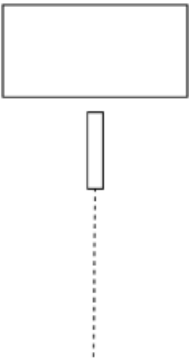
Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Peran atau pengguna yang berinteraksi dengan sistem.
	<i>Use Case</i>	Rangkaian langkah-langkah atau tindakan yang dilakukan untuk mencapai hasil tertentu.
	<i>Association</i>	Hubungan yang menghubungkan satu objek dengan objek lainnya.
	<i>Generalization</i>	Hubungan 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> .

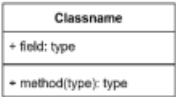
	<i>Decision</i>	Titik keputusan yang menunjukkan adanya kondisi yang memungkinkan terjadinya percabangan alur.
	<i>Join</i>	Menggabungkan jalur proses menjadi satu alur.
	<i>Swimlane</i>	Membagi <i>activity diagram</i> menjadi bagian berdasarkan tanggung jawab setiap objek atau pelaku.
	<i>Final State</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.